

## فصل هفدهم

### هدف کلی فصل Publish کردن فیلم

#### اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- توانایی انتشار و صدور یک فیلم را داشته باشد.
  - فرمت دلخواه برای انتشار را تنظیم کند.
  - تنظیمات پیشرفته روی فیلم انجام دهد.
  - فایل‌های HTML تولید کند.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۴	۲



## کلیات

پس از تکمیل فیلم خود، باید بتوانید آن را در اختیار بینندگان قرار دهید. برای این کار باید فیلم خود را با فرمت جدیدی ارائه دهید یا Export نمایید تا قابل پخش شود.

شما می‌توانید فرمت‌های مختلفی را انتخاب کنید. فرمتی که پخش صحیح فیلم شما را تضمین می‌کند فرمت Flash Player است که پسوند SWF دارد. با نصب نرم‌افزار Flash به‌طور اتوماتیک نرم‌افزار Flash Player نیز بر روی سیستم شما نصب می‌گردد. بدین صورت مشاهده فایل‌های SWF با استفاده از این نرم‌افزار بر روی رایانه شما امکان‌پذیر می‌گردد. همچنین شما می‌توانید فیلم خود را به صورت یک سری تصاویر پشت سرهم با فرمت Bitmap (مثلاً Gif یا PNG) Export نمایید.

انتخاب دیگر برای عمل Export، فایل‌های پروژکتور است. این فایل‌ها را می‌توانید به تنهایی و با دابل کلیک روی آنها اجرا کنید و نیاز به برنامه خاصی ندارد. شما می‌توانید فایل‌ی ایجاد کنید که به راحتی در هر سیستم Windows قابل اجرا باشد.

### ۱-۱۷- عوامل مؤثر در حجم فیلم

هنگامی که می‌خواهید فیلم خود را در وب منتشر کنید، باید کیفیت را با کمیت مقایسه کنید. کیفیت بالاتر (متحرک‌سازی نرم‌تر و صداها بهتر) حجم فایل را افزایش می‌دهند. هرچه فایل بزرگ‌تر شود زمان انتقال آن به رایانه بیننده افزوده شده و فیلم کندتر می‌شود.

عواملی که باعث افزایش حجم فایل می‌شوند استفاده از موارد زیر است:

- \* استفاده از تعداد زیادی Bitmap
- \* صداها
- \* تعداد زیادی فریم‌های کلیدی به جای انجام Tweening
- \* گرادیان‌ها
- \* استفاده از اشکال گرافیکی متعدد به جای استفاده از سمبل

### ۲-۱۷- آماده‌سازی یک فیلم

جهت آماده‌سازی یک فیلم برای نمایش می‌توانید از دستور Export یا Publish در ویرایشگر فلش استفاده کنید.

### ۱۷-۳- انتشار فیلم (Publish)

عملیات انتشار توسط فلش برای کاربر روی وب طراحی شده است. دستور انتشار (Publish) می تواند یک فایل SWF و یک فایل HTML ایجاد کند و از این طریق نمایش فیلم شما را در پنجره مرورگر وب امکان پذیر سازد. برای دستور انتشار (Publish) می توانید انواع دیگری از فرمت ها (مثل PNG, GIF, JPEG, Quick Time, Real Player و فایل HTML) مربوط به آنها را تولید کنید. ایجاد انواع دیگر فایل باعث می شود حتی کسانی که Flash Plug-in را ندارند نیز بتوانند از سایت شما استفاده کنند.

### ۱۷-۴- صادر کردن فیلم (Export)

دستور Export Movie، فیلم را تنها به یک فرمت Export می نماید. به طور کلی، فرمت فایل های خروجی در حالت Export شبیه فرمت فایل های خروجی در حالت انتشار (Publish) است و تنها تفاوت هایی در نحوه انتخاب گزینه هایی بین این دو حالت وجود دارد و در مواردی در حالت انتشار، انتخاب های بیشتری امکان پذیر است. در ابتدا ما به نحوه آماده سازی یک فیلم با دستور Publish می پردازیم.

### ۱۷-۵- تنظیم فرمت انتشار یک فیلم

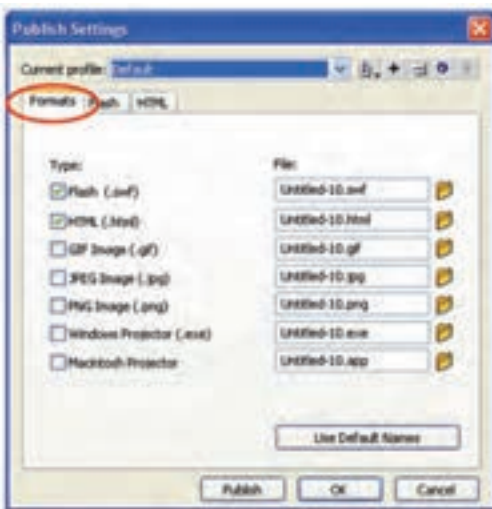
۱- یک فایل فلش که مایل به انتشار آن هستید را باز کنید.

۲- از منوی File گزینه Publish Setting

را انتخاب کنید و یا کلیدهای Ctrl+Shift+F12 را

فشار دهید. جعبه محاوره ای Publish Setting

ظاهر می گردد (شکل ۱-۱۷).



شکل ۱-۱۷



۳- زبانه Formats را کلیک کنید.

۴- یکی از ۸ فرمت موجود را انتخاب کنید. فرمت‌های قابل انتخاب عبارتند از:

Flash (.swf)، HTML(.html)، تصویر GIF (.gif)، تصویر JPEG (.jpg)، تصویر PNG (.png)، پروژکتور ویندوز (.exe)، پروژکتور مکینتاش (.app).

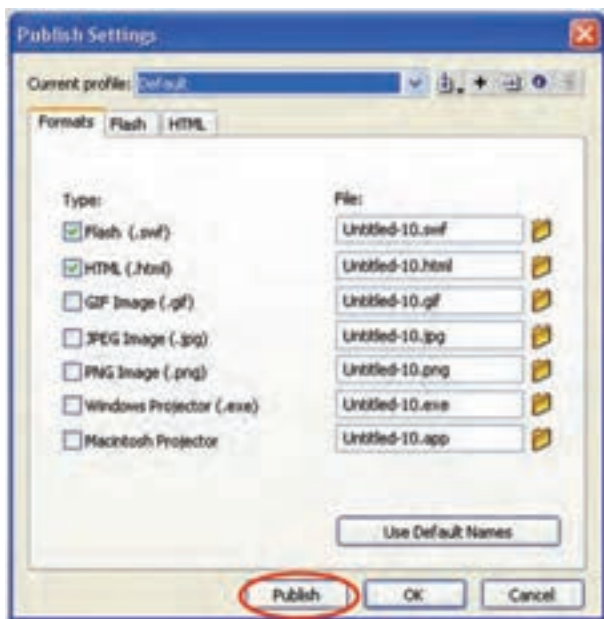
**نکته:** انتخاب فرمت HTML باعث می‌شود که به طور اتوماتیک فرمت Flash نیز انتخاب شود.

## ۱۷-۶- انتشار یک فیلم

۱- فیلمی که مایل به انتشار آن هستید را باز کنید.

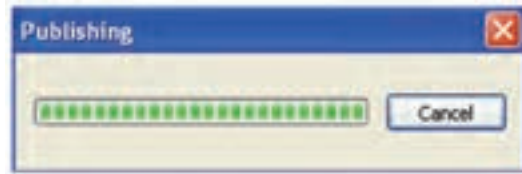
۲- یکی از روش‌های زیر را در پیش بگیرید.

الف) از منوی فایل، گزینه Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوطه باز می‌شود. پس از تنظیم فرمت موردنظر، کلید Publish را فشار دهید (شکل ۱۷-۲).



شکل ۱۷-۲

ب) از منوی File، گزینه Publish را انتخاب کنید و یا کلیدهای Shift – F12 را فشار دهید. در این حالت فلش از تنظیمات قبلی Publish Setting استفاده می کند و یک جعبه محاوره‌ای باز شده و پیشرفت عملیات را نشان می دهد (شکل ۳-۱۷). با فشردن کلید Cancel می توانید عملیات را لغو کنید.



شکل ۳-۱۷

## ۱۷-۷- اجرای فیلم با Flash Player

نرم افزار Flash player به همراه نرم افزار Flash بر روی رایانه نصب می شود و با دابل کلیک روی هر فایل با پسوند SWF. این نرم افزار اجرا می شود. (در داخل Flash Player می توانید از گزینه File → Open برای باز کردن فایل های SWF استفاده کنید.)

## ۱۷-۸- انتشار یک فایل (SWF)

- ۱- در ویرایشگر فلش، فایل موردنظر خود را باز کنید.
- ۲- از منوی File گزینه Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوط باز می شود.
- ۳- زبانه Formats را انتخاب کنید.
- ۴- در قسمت Type، گزینه Flash (SWF) را انتخاب کنید. (توضیح سایر پسوندها را در ادامه درس می خوانید).
- ۵- برای تغییر نام فایل خروجی، گزینه Use Default Names را از حالت انتخاب خارج کنید و نام موردنظر خود را وارد نمایید (پسوند SWF را حتماً وارد کنید).



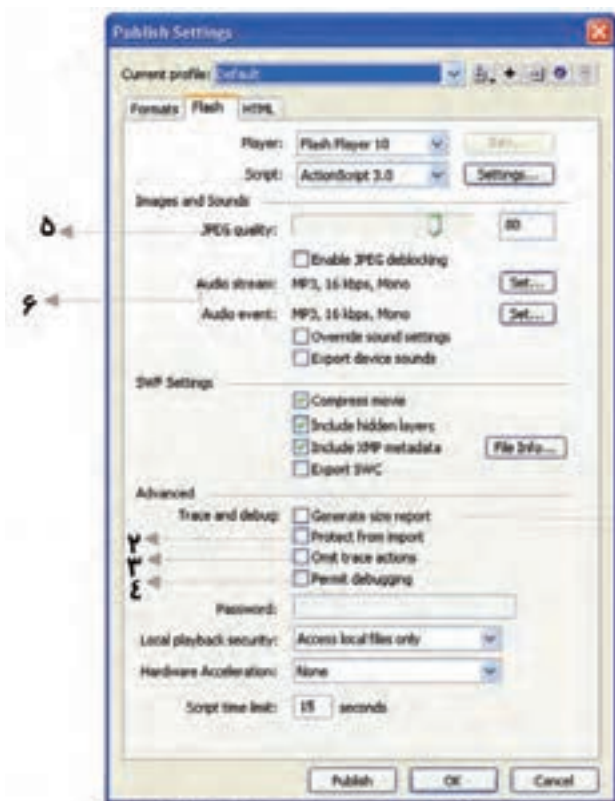
شکل ۴-۱۷

۶- کلید Publish را کلیک کنید.



## ۹-۱۷- تنظیمات پیشرفته فیلم

در پنجره Publish Setting زبانه Flash را فعال کنید تا بتوانید تنظیماتی به شرح زیر انجام دهید (شکل ۱۷-۵).



شکل ۱۷-۵

### ۱-۹-۱۷- لیست کردن مقدار اطلاعات فریم های یک فیلم : گزینه Generate

Size Report را انتخاب کنید. فلش یک فایل متنی ایجاد می کند که در آن لیستی از فریم های موجود در فیلم و حجم اطلاعات هر فریم ذکر شده است.

فایل متنی موجود در شکل ۱۷-۶ در مورد فایل مربوط به شکل ستاره مقابل می باشد.



Frame #	Frame Bytes	Total Bytes	Scene
1	208	208	Scene 1 (AS 2.0 Classes Export Frame)
2	10	218	
3	10	228	
4	10	238	
5	10	248	
6	10	258	
7	10	268	
8	10	278	
9	10	288	
10	10	298	

Scene	Shape Bytes	Text Bytes	Actionscript Bytes
Scene 1	0	0	0

Symbol	Shape Bytes	Text Bytes	Actionscript Bytes
Tween 1	172	0	0

شکل ۱۷-۶

**۱۷-۹-۲- حفاظت از کار خود:** گزینه Protect from import را انتخاب کنید. بدین

طریق بینندگان نمی‌توانند فایل SWF شما را به یک فایل Fla (فایل فلش) تبدیل کنند.

**۱۷-۹-۳- حذف توضیحات Trace Action (ردیابی عملیات):** گزینه Omit Trace Action

را انتخاب کنید. اگر مقدار زیادی توضیحات به صورت Trace Action در فیلم ایجاد کرده باشید، این اطلاعات به فیلم نهایی منتقل شده و حجم آن را افزایش می‌دهند. با این گزینه از دست توضیحات اضافی رهایی خواهید یافت.

**۱۷-۹-۴- ویرایش Action Scripts از راه دور:** گزینه Permit Debugging را

انتخاب کنید. از این طریق برای شما و بینندگان دیگر، ایجاد تغییرات در Action Script بر روی فایل SWF موجود در اینترنت امکان‌پذیر می‌شود.

**نکته:** وقتی گزینه Permitted Debugging را انتخاب می‌کنید، می‌توانید در قسمت

Password یک کلمه رمز وارد کنید تا تغییر Action Scripts تنها برای افرادی که کلمه رمز را دارند امکان‌پذیر گردد.

**۱۷-۹-۵- کنترل فشرده‌سازی Bitmap:** برای تغییر فشرده‌سازی فایل‌های JPEG

یکی از روش‌های زیر را در پیش بگیرید:

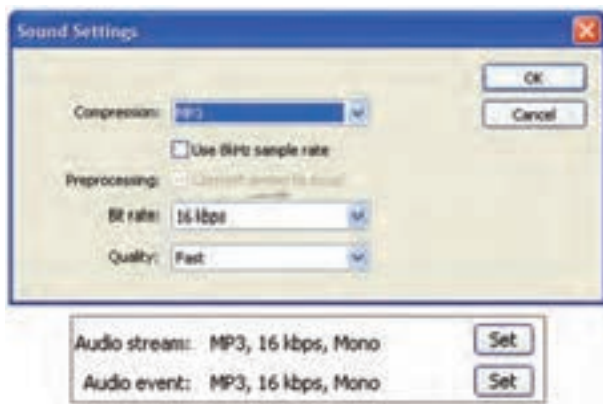
\* از طریق کلید لغزان در مقابل JPEG Quality، مقدار فشرده‌سازی را تنظیم کنید.



\* در قسمت JPEG Quality یک عدد وارد کنید. این تنظیمات مقدار فشرده‌سازی فایل‌های JPEG به کار رفته در فیلم شما را مشخص می‌کند. عدد صفر نمایانگر بیشترین فشرده‌سازی (بدترین کیفیت) خواهد بود.

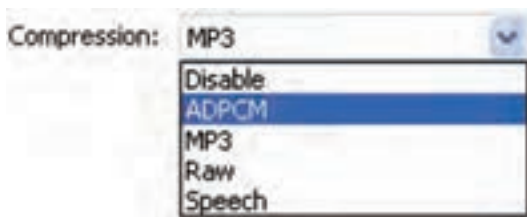
### ۶-۹-۱۷- کنترل فشرده‌سازی و Sample Rate برای تمام صداهای موجود در فیلم

الف) در قسمت Audio Stream (و یا قسمت Audio Event) موجود در جعبه محاوره‌ای Publish Event، کلید Set را فشار دهید. جعبه محاوره‌ای Sound Setting پدیدار می‌شود (شکل ۷-۱۷).



شکل ۷-۱۷

ب) برای تنظیم نوع و نحوه فشرده‌سازی از منوی Compression یکی از روش‌های زیر را در پیش بگیرید (شکل ۸-۱۷).



شکل ۸-۱۷

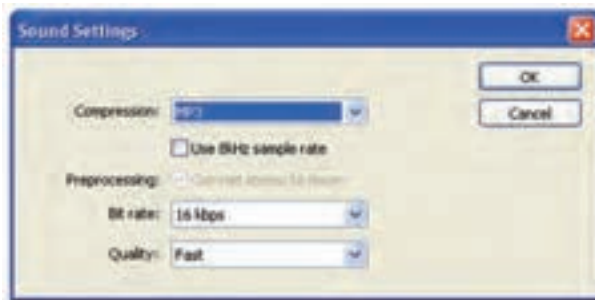
در مورد صداهای کوتاه (مانند کلیک یک کلید) از فرمت ADPCM استفاده کنید. (معمولاً در حالی به کار می‌رود که صدای مورد نظر یک صدای Event باشد.) از منوی ADPCM Bits برای استفاده از بیشترین فشرده‌سازی، گزینه 2-Bit را انتخاب کنید (که بدترین کیفیت صدا را ایجاد





شکل ۹-۱۷

می‌کند) در حالی که گزینه 5-Bit حداقل فشرده‌سازی (بهترین کیفیت) را ایجاد می‌کند. از طریق تنظیمات ADPCM می‌توانید Sample Rate را نیز تغییر دهید و همچنین صدا را به حالت Stereo و یا Mono پخش کنید (شکل ۹-۱۷).

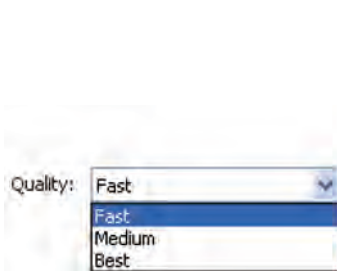


شکل ۱۰-۱۷

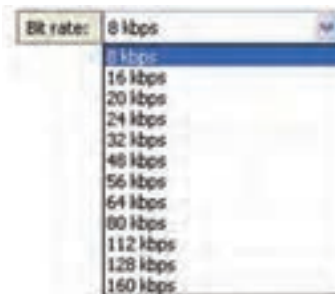
\* برای حذف صدا از فایلی که منتشر می‌شود، گزینه Disable را از بخش Compression انتخاب کنید.

\* وقتی فایل‌های بزرگ‌تری دارید (مثل صداها (Streaming)) فرمت MP3 را انتخاب کنید. گزینه‌های مربوط به این فرمت پدیدار می‌شوند (شکل ۱۰-۱۷).

از منوی Bit rate یکی از ۱۲ حالت ممکن را انتخاب کنید (شکل ۱۱-۱۷). در حالی که Bit rate کمتر از 20Kbps را انتخاب کنید، صدا به حالت Mono تبدیل می‌شود و در Bit rate بالاتر از 20Kbps می‌توانید صداها را استریو داشته باشید و با آنها را به صورت Mono منتشر کنید. در منوی Quality، گزینه Fast را برای فیلم‌هایی که در وی نمایش داده می‌شوند انتخاب کنید. گزینه‌های Medium و Best کیفیت بهتری ایجاد می‌کنند (شکل ۱۲-۱۷).



شکل ۱۲-۱۷



شکل ۱۱-۱۷



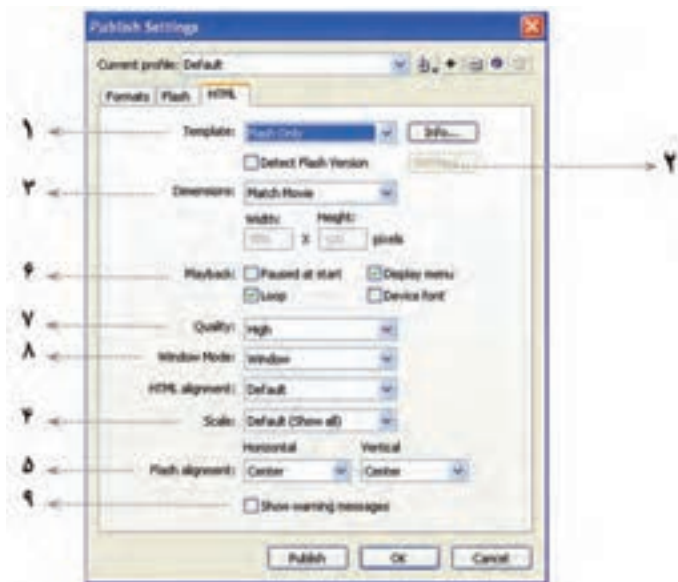
\* برای جلوگیری از فشرده‌سازی صدا گزینه Raw را انتخاب کنید. این گزینه به شما تنظیم حجم فایل را با استفاده از Sample Rate و تبدیل صدای Stereo به Mono می‌دهد.

### ۱۰-۱۷- انتشار فایل‌های HTML برای پخش فیلم‌های فلش

از آنجا که فایل‌های HTML مهم‌ترین فایل‌هایی هستند که در مرورگرهای وب قابل نمایش می‌باشند. عملیات انتشار در فلش، باعث ایجاد یک فایل HTML می‌شود که برای نرم‌افزار مرورگر، نحوه نمایش فلش را مشخص می‌کند. فایل‌های HTML پایه‌ای هستند که مرورگر را قادر به پخش فیلم می‌سازد.

### ۱۱-۱۷- انتشار فایل HTML برای پخش یک فایل Flash

- ۱- فایلی را که می‌خواهید بر روی وب منتشر کنید، باز کنید.
- ۲- از منوی File گزینه Publish Setting را انتخاب کنید.
- ۳- زبانه HTML را انتخاب کنید. فلش مشخصات پخش فیلم ایجاد شده را در نرم‌افزار مرورگر وب نشان خواهد داد (شکل ۱۳-۱۷). فلش فایل HTML مناسب با گزینه‌های تنظیم شده را انتخاب می‌کند.



شکل ۱۳-۱۷

### ۱۱-۱۷- انتخاب یک HTML Template برای فلش : از منوی Template

گزینه Flash Only را انتخاب کنید. این ساده‌ترین Template موجود است.

### ۱۱-۱۷-۲ کنترل کردن مکان پخش فیلم در مرورگر : وقتی یک فایل HTML برای

پخش فیلم خود منتشر می‌کنید، باید در مورد سه پنجره تصمیم‌گیری کنید.

\* پنجره مربوط به مرورگر Browser Window که کل صفحه وب را نمایش می‌دهد.

\* درون پنجره مرورگر، یک پنجره نمایش Movie-Display وجود دارد که Plug-in مربوط

به فلش، فیلم فلش را در آن نمایش می‌دهد.

\* درون پنجره نمایش، پنجره اصلی فیلم (Movie - Window) وجود دارد.

هریک از پنجره‌های فوق، ابعاد مربوط به خود را دارد و شما باید مشخص کنید که آنها چگونه

قرار گیرند و در صورت تغییر اندازه هر یک از پنجره‌ها (مثل تغییر اندازه پنجره مرورگر) نسبت‌ها چگونه

تغییر کنند. این کار از طریق تنظیم گزینه‌های موجود در HTML Tab جعبه محاوره‌ای Publish

Setting امکان‌پذیر است.

### ۱۱-۱۷-۳ تنظیم ابعاد پنجره نمایش : برای تنظیم عرض و ارتفاع چهارگوشی که درون

پنجره مرورگر ایجاد می‌شود از منوی Dimensions موجود در HTML Tab یکی از روش‌های زیر

را به کار برید :



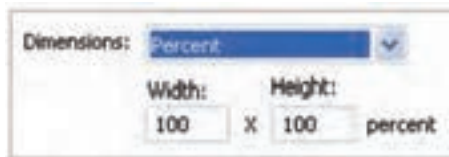
شکل ۱۷-۱۴

\* اگر می‌خواهید ابعاد فیلم ثابت بماند گزینه Match Movie را انتخاب کنید.

\* برای ایجاد پنجره‌ای که درصد خاصی از پنجره مرورگر را اشغال کند، گزینه Percent را

انتخاب کرده و مقادیری بین ۱ تا ۱۰۰ را در قسمت‌های Width (عرض) و Height (ارتفاع) وارد

کنید (شکل ۱۷-۱۵).



شکل ۱۷-۱۵

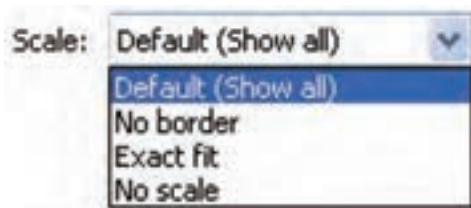


\* برای تغییر ابعاد، گزینه Pixels را انتخاب کرده و مقادیر مناسب را در قسمت‌های Height و Width وارد کنید (شکل ۱۶-۱۷). هنگامی که اندازه پنجره نمایش را نسبت به فیلم اصلی تغییر می‌دهید، باید برای فلش نحوه ایجاد تغییر در مقیاس فیلم را در زمان پخش تعریف کنید.



شکل ۱۶-۱۷

**۴-۱۱-۱۷- تغییر مقیاس یک فیلم برای جای گرفتن در یک پنجره نمایش:** در منوی Scale یکی از روش‌های زیر را به کار برید (شکل ۱۷-۱۷).



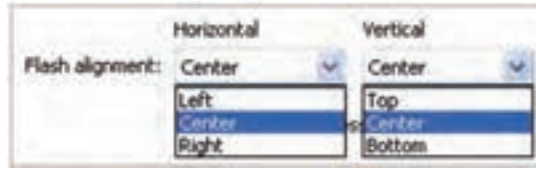
شکل ۱۷-۱۷

\* برای تغییر مقیاس فیلم (با حفظ نسبت ارتفاع به عرض) گزینه Default را انتخاب کنید. در این حالت ممکن است فیلم به خوبی در پنجره قرار نگیرد و فاصله‌ای میان کادر فیلم و پنجره نمایش به وجود آید.

\* برای تغییر مقیاس فیلم (با حفظ نسبت ارتفاع به عرض) و پرشدن کامل پنجره نمایش، گزینه No Border را انتخاب کنید. (بعضی از فیلم‌ها ممکن است لبه‌های ناچور پیدا کنند).  
\* برای تغییر ارتفاع و عرض فیلم (حتی اگر این تغییر باعث به هم خوردن نسبت ارتفاع به عرض شود) گزینه Exact Fit را انتخاب کنید.

**۵-۱۱-۱۷- تنظیم محل قرار گرفتن پنجره فیلم در پنجره نمایش:** برای تنظیم محل قرارگیری پنجره اصلی فیلم درون پنجره نمایش، در قسمت Alignment موجود در HTML Tab جعبه محاوره‌ای Publish Setting یکی از روش‌های زیر را به کار برید:  
\* از منوی Horizontal (افقی) یکی از گزینه‌های Left (چپ)، Center (مرکز) Right (راست) را انتخاب کنید.

\* از منوی Vertical (عمودی) یکی از گزینه‌های Top (بالا)، Center (مرکز) و یا Bottom (پایین) را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۸). فلش محل قرار گرفتن پنجره فیلم را تنظیم می‌کند.



شکل ۱۷-۱۸

۱۷-۱۱-۶ تنظیم مشخصات پخش: در قسمت Play Back مربوط به HTML Tab

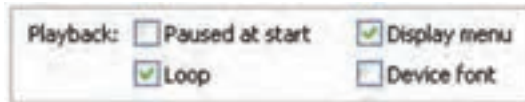
از جعبه محاوره‌ای Publish Setting یکی از روش‌های زیر را پیش‌گیرید.  
\* برای اینکه نمایش فیلم توسط کاربر شروع شود (با فشردن یک کلید و یا انتخاب گزینه Play) گزینه Paused At Start را انتخاب کنید.

\* برای نمایش یک منوی پخش، گزینه Display Menu را انتخاب کنید.

\* برای پخش مجدد فیلم پس از رسیدن به فریم آخر، گزینه Loop را انتخاب کنید.

\* برای پخش سریع‌تر فیلم بر روی سیستم Windows گزینه Device Font را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۹).

در این حالت اگر در فیلم از قلم‌هایی استفاده شده باشد که در سیستم کاربر موجود نیست، قلم‌های سیستم جایگزین قلم‌های فیلم می‌شوند. برای دستیابی به بهترین پخش، نیاز به ایجاد تعادل بین کیفیت فیلم و سرعت پخش آن وجود دارد.



شکل ۱۷-۱۹



شکل ۱۷-۲۰

۱۷-۱۱-۷ کنترل Aliasing و

Smoothing: از منوی Quality موجود در HTML Tab جعبه محاوره‌ای Publish Setting یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۲۰).

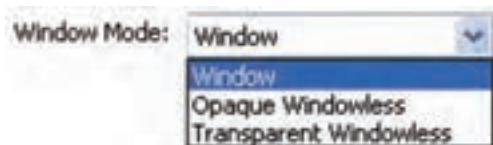


جدول ۱-۱۷

گزینه	تشریح
Low	فلش Anti-aliasing را خاموش می کند. یعنی سرعت پخش را بیشتر می کند.
Auto Low	فلش پخش فیلم را در حالت Low شروع می کند ولی اگر سرعت ارتباط و رایانه کاربر را مناسب تشخیص دهد. Anti-aliasing را روشن می کند.
Auto High	فلش Anti-aliasing را روشن می کند ولی اگر سرعت ارتباط و رایانه کاربر را نامناسب تشخیص دهد، Anti-aliasing را خاموش می کند.
Medium	حد وسط را رعایت می کند یعنی بیت مپ ها را نرم تر نمی کند ولی در بعضی از موارد Anti-aliasing را انجام می دهد. کیفیت از Low بیشتر و از High کمتر می باشد.
High	عمل Anti-aliasing را بر روی همه چیز مگر متحرک سازی هایی که حاوی بیت مپ هستند انجام می دهد و حالت پیش فرض است.
Best	فلش Anti-aliasing را روشن نگه می دارد. در رایانه های Window که برنامه internet Explorer4 یا بالاتر را دارند. فیلم های فلش می تواند پس زمینه شفاف داشته باشند.

۸-۱۱-۱۷- کنترل شفافیت (فقط برای Windows): از منوی window mode پکی

از گزینه های شکل ۲۱-۱۷ را انتخاب کنید :



شکل ۲۱-۱۷

\* برای پخش فیلم در پنجره مربوط به خودش (درون یک صفحه وب) گزینه Window را انتخاب کنید.

\* برای پوشش دادن زمینه صفحه وب توسط فیلم، گزینه Opaque Windowless را انتخاب کنید.

\* برای نمایش قسمتهایی از صفحه که در زیر قسمت های شفاف فیلم قرار می گیرند گزینه Transparent windowless را انتخاب کنید.

۹-۱۱-۱۷- اطلاع دادن به کاربران در مورد اشکالات HTML: اگر می خواهید

فلش در هنگام برخورد با اشکالات مربوط به برچسب های HTML پیام خطایی را نشان دهد گزینه Warning Message Show را انتخاب کنید.

## ۱۷-۱۲ استفاده از گزینه‌های دیگر Publish Setting

در تمرین‌های قبل، تنظیمات لازم برای انتشار فایل‌های فلش را آموخته‌اید. شما می‌توانید تنظیمات لازم را برای هر نوع فایل خروجی دیگر، اعم از PNG, JPEG انجام دهید.

### ۱۷-۱۲-۱ انتشار فایل‌های Gif

- ۱- فایلی که می‌خواهید به صورت Gif منتشر کنید را باز نمایید.
- ۲- گزینه File > Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوطه باز می‌شود.
- ۳- زبانه Format را انتخاب کنید.
- ۴- گزینه‌های Gif, Flash و HTML را انتخاب کنید.
- ۵- زبانه Gif را انتخاب کرده و تنظیمات لازم را انجام دهید. شما با انتخاب گزینه Animate می‌توانید یک Gif متحرک بسازید.

۶- کلید Publish را فشار دهید.

### ۱۷-۱۲-۲ انتشار فایل‌های PNG


- ۱- فایلی که می‌خواهید به صورت PNG منتشر کنید را باز نمایید.
- ۲- گزینه File > Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوطه باز می‌شود.
- ۳- زبانه Formats را انتخاب کنید.
- ۴- گزینه‌های HTML و Flash, PNG را انتخاب کنید.
- ۵- زبانه PNG را انتخاب کرده و تنظیمات لازم را انجام دهید.
- ۶- کلید Publish را فشار دهید.

### ۱۷-۱۲-۳ انتشار فایل‌های JPEG

- ۱- فایلی که می‌خواهید به صورت JPEG منتشر کنید را باز نمایید.
- ۲- گزینه File > Publish Setting را انتخاب کنید. جعبه محاوره‌ای مربوطه باز می‌شود.
- ۳- زبانه Format را انتخاب کنید.
- ۴- گزینه‌های HTML و JPEG, Flash را انتخاب کنید.
- ۵- زبانه JPEG را انتخاب کرده و تنظیمات لازم را انجام دهید.
- ۶- کلید Publish را فشار دهید.

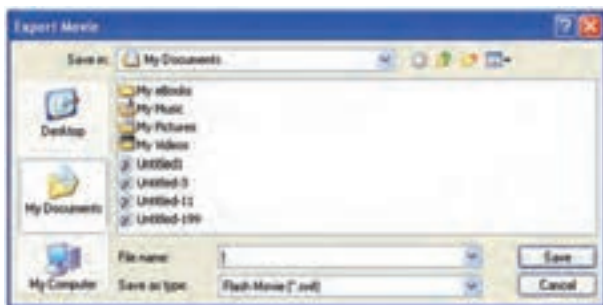


## ۱۳-۱۷- ایجاد یک فایل پروژکتوری (خود اجرا یا exe)

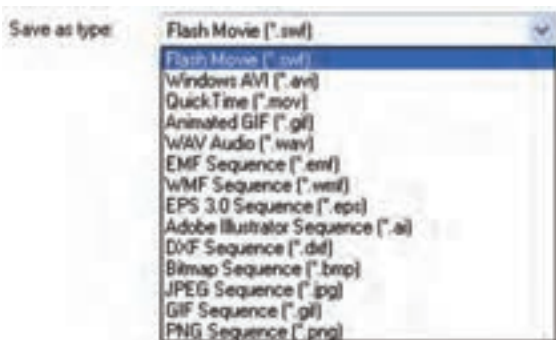
- همان طور که قبلاً اشاره کردیم فایل های پروژکتوری فایل هایی هستند که بدون نیاز به برنامه خاصی به سادگی در محیط Windows توسط عمل دابل کلیک اجرا می شوند.
- اکنون نحوه ایجاد یک فایل پروژکتوری را شرح می دهیم:
- ۱- فایل مورد نظر را که مایلید به صورت پروژکتور منتشر شود انتخاب کنید.
  - ۲- گزینه File > Publish Setting را انتخاب کنید.
  - ۳- در پنجره ظاهر شده در زبانه Format گزینه Windows Projector را انتخاب کنید تا فایل شما روی سیستم Windows اجرا شود. فایل های پروژکتور به شکل  هستند.

## ۱۴-۱۷- نحوه صادر کردن (Export) یک فایل

- ۱- فایل مورد نظر را باز کنید.
- ۲- گزینه File > Export Movie را انتخاب کنید. پنجره ای به شکل ۲۲-۱۷ باز می شود.



شکل ۲۲-۱۷



شکل ۲۳-۱۷

- ۳- آدرسی که قرار است فایل را ذخیره کنید تنظیم کنید.
- ۴- در قسمت File name نام فایل را وارد کنید.
- ۵- از منوی Save As Type پسوند مناسب را انتخاب کنید (شکل ۲۳-۱۷).
- ۶- کلید Save را فشار دهید.





- کیفیت بالای فیلم، حجم فایل را افزایش می‌دهد. هرچه فایل بزرگ‌تر شود زمان انتقال آن به رایانه بیننده افزوده شده و فیلم کندتر می‌شود.
- استفاده از تعداد زیادی Bitmap، صداها، تعداد زیاد فریم‌های کلیدی به جای انجام Tweening و گرادیان‌ها باعث افزایش حجم فایل می‌شوند.
- جهت آماده‌سازی یک فیلم برای نمایش می‌توان از دستور Export یا Publish در ویرایشگر فلش استفاده کرد.
- در دستور انتشار (Publish) می‌توان انواع فرمت‌هایی مثل PNG, GIF, JPEG, Quick Time, Real Player و فایل HTML را تولید کرد.
- دستور Export Movie فیلم را به چند نوع فرمت، Export می‌نماید.
- برای انتشار یک فایل swf از منوی File گزینه Publish Setting را انتخاب کنید.
- در زبانه Formats در قسمت Type، گزینه Flash (SWF) را انتخاب کنید.
- برای تنظیم نوع و نحوه فشرده‌سازی از منوی Compression اقدام کنید.
- در مورد صداها کوتاه (مانند کلیک یک کلید) از فرمت ADPCM استفاده کنید.
- برای حذف صدا از فایلی که منتشر می‌شود، گزینه Disable را از بخش Compression انتخاب کنید.
- وقتی فایل‌های بزرگ‌تری دارید (مثل صداها Streaming) فرمت MP3 را انتخاب کنید.
- عملیات انتشار در فلش، باعث ایجاد یک فایل HTML می‌شود که برای نرم‌افزار مرورگر، نحوه نمایش فلش را مشخص می‌کند.
- برای تنظیم عرض و ارتفاع چهارگوشی که درون پنجره مرورگر ایجاد می‌شود از منوی Dimensions موجود در HTML Tab اقدام کنید.
- در منوی Scale تغییر مقیاس یک فیلم برای جای گرفتن در یک پنجره نمایش انجام می‌شود.
- برای صادر کردن یک فایل Flash گزینه File → Export Movie را انتخاب کنید.



## واژه‌نامه

Debug	اشکال‌زدایی کردن
Export	صادر کردن
Mono	تک، واحد
Omit	حذف کردن
Publish	منتشر کردن
Protect	حفاظت کردن
Permit	اجازه دادن
Raw	نارس، خام
Stereo	یکنواخت
Smooth	صاف
Trace	دنبال کردن
Template	الگو

## آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- کیفیت بالای فیلم حجم فایل را تغییر نمی‌دهد.
- ۲- در مورد صداهای کوتاه (مانند کلیک یک کلید) از فرمت mp3 استفاده کنید.
- ۳- برای صادر کردن یک فایل Flash گزینه File → Export Movie را انتخاب کنید. معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Mono	۴- منتشر کردن
Stereo	۵- تک
Publish	۶- یکنواخت

## چهارگزینه‌ای

۷- عوامل مؤثر در افزایش حجم فایل کدام است؟

- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| (ب) رنگ‌های گرادیان     | (الف) تعداد لایه‌های زیاد |
| (د) استفاده از Tweening | (ج) استفاده از سمبل‌ها    |

۸- توسط دستور Publish فایل با پسوند ..... تولید می شود.

الف) SWF      ب) Docx      ج) Tif      د) Fla

۹- کدام یک از امکانات زیر در پنجره Publish وجود دارد؟

الف) محافظت از فایل خود برای عدم ویرایش توسط افراد دیگر

ب) تغییر فشرده سازی تصاویر

ج) تغییر فشرده سازی صدا

د) ویرایش صدا

۱۰- در لیست Quality انتخاب کدام گزینه در بخش صوت کیفیت بهتری را در وب ارائه

می دهد؟

الف) Fast      ب) medium      ج) Best      د) Larg

۱۱- در تنظیم ابعاد پنجره نمایش فیلم برای وب، انتخاب Match Movie :

الف) باعث می شود ابعاد پنجره درصد خاصی از پنجره مرورگر را اشغال کند.

ب) باعث می شود ابعاد فیلم ثابت بماند.

ج) باعث می شود ابعاد فیلم قابل ویرایش باشد.

د) ابعاد پنجره ماکزیمم می شود.

۱۲- انتخاب کدام گزینه کنترل بیشتری در میزان نرمی فیلم دارد؟

الف) Auto high      ب) high      ج) Best      د) medium

۱۳- توسط کدام گزینه در پنجره Publish setting می توان شفافیت پنجره را کنترل کرد؟

الف) Window mode      ب) Quality

ج) Scale      د) dimation

۱۴- کدام پسوند تصویری را در فلش نمی توان ایجاد کرد؟

الف) Gif      ب) PNG      ج) JPEG      د) bmp

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۵- برای تنظیم نوع و نحوه فشرده سازی از منوی ... اقدام کنید.

۱۶- جهت آماده سازی یک فیلم برای نمایش می توان از دستور ..... یا ..... در ویرایشگر

فلش استفاده کرد.



به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۷- هدف دستور Export Movie چیست؟

### دستور کار در کارگاه

- ۱- فیلم خود را برای انتشار با پسوند Swf, exe, html آماده کنید.
- ۲- فیلم خود را محافظت کنید تا قابل ویرایش توسط افراد دیگر نباشد.
- ۳- فشرده‌سازی عکس‌ها و صداها را تنظیم کنید.
- ۴- مکان پخش فیلم خود در مرورگر را ثابت کنید.
- ۵- محیط را طوری تنظیم کنید که نمایش فیلم توسط کاربر شروع شود.
- ۶- مقیاس فیلم را برای جاگرفتن در یک پنجره نمایش به طور دلخواه تنظیم کنید.

## پاسخنامه

## فصل ۱

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- نادرست

۳- درست

۴- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Stage ۵- صحنه

Fla ۶- پسوند فایل مبدأ Flash

Oval ۷- بیضی

Rotation ۸- چرخش

## چهارگزینه‌ای

۹- (ب) Stage

۱۰- (ج) Timeline

۱۱- (د) Hand

۱۲- (الف) Swf

۱۳- (ب) پنجره Document Properties

۱۴- (د) تغییر سایز Panels از پهنا

۱۵- (الف) منوی Help

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۶- Properties

۱۷- Fla

۱۸- Timeline



## فصل ۲

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- درست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۴- راست و مستقیم Straighten

۵- چرخیدن Rotate

۶- شیر آب Faucet

### چهارگزینه‌ای

۷- ب) خطوط شبکه در انیمیشن نهایی ظاهر نمی‌شود.

۸- ج) Snap Accuracy

۹- الف) رسم خطوط صاف

۱۰- الف) Pen و Pencil

۱۱- الف) Brush

۱۲- د) Brush

۱۳- الف) Paint inside

۱۴- الف) Paint Bucket

۱۵- ج) استفاده از ابزار سطل رنگ برای رسم‌هایی که دارای منفذ می‌باشد، غیرممکن است.

۱۶- د) تغییر رنگ گرادیانی

۱۷- ب) Faucet

۱۸- الف) حذف ناهمواری‌های غیریکنواخت

۱۹- د) خطوط را نمی‌توان به گروه تبدیل کرد.

۲۰- الف) خطوطی که با ابزار Pencil رسم شده‌اند.

۲۱- د) رسم خط متقاطع به رنگ غیرسبز

۲۲- ب) اجرای عملیات یکپارچه روی اشیاء رسم شده

۲۳- الف) تغییر شکل

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۲۴- دابل کلیک

۲۵- smooth

۲۶- convert line to fill

### فصل ۳

Stroke_Fill	الف	۱-
Swf	الف	۲-
Fla	ب	۳-
Align	الف	۴-
هر سه مورد	د	۵-
Send Backward	الف	۶-
Crop	د	۷-
Intersect	الف	۸-
Space	ب	۹-
اجرای عملیات یکپارچه روی اشیاء رسم شده	ب	۱۰-
تغییر شکل	الف	۱۱-
True	a	۱۲-

### فصل ۴

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- نادرست

۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۴- شفافیت Alpha

۵- فام رنگ Hue



۶- خطی Linear

### چهارگزینه‌ای

- ۷- ب) پانل Swatches
- ۸- ب) پانل Swatches
- ۹- ب) تعیین میزان اشباع رنگ
  - ۰- ۱- ج) B
- ۱۱- ب) پانل Swatches
- ۱۲- الف) پانل Mixer
- ۱۳- ب) رنگ‌های روی گرادیان را نمی‌توان شفاف کرد.
- ۱۴- الف) Gradient Trans Form
- ۱۵- ج) رنگ‌های گرادیان شعاعی
- ۱۶- ب) Grid Fill

### در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۷- Type
- ۱۸- Fill Trans Form
- ۱۹- Swatches

## فصل ۱۱

### درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- نادرست
- ۲- درست
- ۳- نادرست

### معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

- ۴- راهنما Guide
- ۵- باز کردن Unlock
- ۶- نقاب Mask



## چهارگزینه‌ای

- ۷- ب) ایجاد لایه جدید مانع هم پوشانی عناصر می شود.
- ۸- الف) توخالی نمایش دادن اشیاء موجود در لایه
- ۹- ج) Insert
- ۱۰- د) ابزار Eraser
- ۱۱- د) محدودیت ندارد
- ۱۲- ج) در بالای لایه فعال قرار می گیرد.
- ۱۳- الف) حذف
- ۱۴- د) جابه جایی لایه
- ۱۵) ب) مانع نمایش لایه های زیرین می شود مگر با طرح های مشخص بخشی از این لایه را شفاف کنید. (Masked)
- ۱۶- الف) لایه Mask باعث نمایش قسمت هایی از لایه Masked می شود.

## در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۷- انتخاب
- ۱۸- قفل کردن
- ۱۹- دابل کلیک

## فصل ۶

## درستی یا نادرستی گزینه های زیر را تعیین کنید.

- ۱- درست
- ۲- نادرست
- معادل عبارت های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.
- ۳- جدا Apart
- ۴- جهت یابی Orientation
- ۵- بالانویس Superscript

## چهارگزینه‌ای

- ۶- الف) Static



- ۷- الف) در گوشه بالای سمت راست کادر تک خطی علامت مربع دیده می شود.
- ۸- الف) Input
- ۹- یک متن دارای Stroke است.
- ۱۰- ج) پانل Properties
- ۱۱- د) فاصله کاراکترهای یک عبارت متنی قابل تغییر است.
- ۱۲- ب) تبدیل متن به عنصر گرافیکی
- ۱۳- ج) متن توسط دستور Break a part به عنصر گرافیکی تبدیل شود.  
در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.
- ۱۴- modify - ctrl + j
- ۱۵- orientation
- ۱۶- Break a part

## فصل ۷

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- درست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Instance ۴- نمونه

Convert ۵- تبدیل کردن

Symbol ۶- نماد

### چهارگزینه‌ای

۷- ج) انتخاب New symbol از منوی Insert.

۸- الف) ایجاد ارجاع به سمبل اصلی است و تأثیری در حجم فایل ندارد.

۹- ج) ویرایش سمبل اصلی روی همه نمونه‌ها تأثیر می‌گذارد.

۱۰- د) ویرایش آن در صفحه اصلی

۱۱- الف) Graphic

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۲- modify

۱۳- swap

## فصل ۸

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۳- کنترل کننده Controller

۴- خارجی External

۵- کتابخانه Library

## چهارگزینه‌ای

۶- ج) فونت

۷- ب) کلید ctrl + L

۸- ب) ردیابی و یافتن و ویرایش هر عنصر فیلم

۹- الف) Window

۱۰- ب) پخش فیلم در Flash Editor

۱۱- ب) Swf

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۲- می‌توان کتابخانه فیلم خارجی را از مسیر File → import → Open External

Library وارد فایل Flash کرد.

۱۳- Movie Explorer

## فصل ۹

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست



۲- نادرست

۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Reverse

۴- معکوس

Direction

۵- جهت

Ease

۶- آسان

### چهارگزینه‌ای

۷- (ب) Static

۸- (ب) سرعت نمایش برای همه فریم‌ها یکسان است.

۹- (ج) ایجاد فریم کلیدی

۱۰- (د) دو گزینه ب و ج صحیح هستند.

۱۱- (ب) Motion Tweening

۱۲- (د) Blank key Frame

۱۳- (ب) عمل درگ روی فریم‌های موردنظر

۱۴- (الف) حذف کامل یک فریم

۱۵- (ب) فریم اولیه باید حاوی سمبل باشد.

۱۶- (ب) ایجاد motion Tween با ۲ فریم کلیدی

۱۷- (د) در Shape Tween می‌توان از Motion guide استفاده کرد.

۱۸- (ب) حرکت اشکال در واقعی‌ترین مسیر (در مسیرهای پیچیده و دارای شکستگی)

۱۹- (الف) شتاب افزایش می‌یابد.

۲۰- (د) تغییر کلی در شکل‌ها

۲۱- (ج) تغییر کلی در شکل‌ها

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۲۲- Orient to path

۲۳- برای تنظیم ابعاد صفحه و سرعت نمایش از منوی modify گزینه document را انتخاب

کنید.

۲۴- reverse frame

## فصل ۱۰

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- درست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Hit ۴- اصابت

Down ۵- پایین

Up ۶- بالا

## چهارگزینه‌ای

۷- ب) افزایش کنترل کاربر بر روی فیلم

۸- د) دکمه‌ها دارای خط زمان مخصوص به خود هستند.

۹- ب) بستگی به موقعیت اشاره‌گر ماوس نسبت به دکمه دارند.

۱۰- الف) Up

۱۱- د) نمی‌توان با یک دکمه، کلیپ نمایی اجرا کرد.

۱۲- ب) می‌تواند روی هر یک از حالت‌های Up, OVER, DOWN باشد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۳- از زیرمنوی common library روی گزینه buttons کلیک نمایید.

۱۴- DOWN

## فصل ۱۱

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- نادرست

۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Vector ۴- آستانه



Threshold

۵- نقش بیتی

Bitmap

۶- بردار

### چهارگزینه‌ای

۷- ب) فقط یک فریم را در صفحه اصلی اشغال می‌کند.

۸- د) Tif

۹- الف) تبدیل به گروه می‌شود.

۱۰- الف) تبدیل به گروه می‌شود.

۱۱- ب) تبدیل تصاویر Bitmap به تصاویر برداری

۱۲- ب) تعیین تعداد پیکسل‌هایی که قرار است برای مقایسه رنگ انتخاب شود.

۱۳- ج) نمی‌توان یک جسم توپر را با الگوهای Bitmap رنگ‌آمیزی کرد.

۱۴- بعد از ایجاد الگو با تصاویر Bitmap

ج) Stroke اجسام با الگوی Bitmap رسم می‌شود.

### در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۵- می‌توان از منوی modify گزینه bitmap و سپس trace bitmap را انتخاب کرد تا

تصویر نقش بیتی را به تصویر برداری تبدیل کرد.

۱۶- تمام تصاویر گرافیکی که در Flash ایجاد می‌کنید، بر مبنای برداری می‌باشند.

## فصل ۱۲

### درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- نادرست

۳- درست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Reference

۴- مرجع

Event

۵- رویداد

Actions

۶- کار

## چهارگزینه‌ای

- ۷- الف) توسط کلید Add a new Item to Script در پانل Action Frame
- ۸- ب) می‌توان چند دستور مختلف وارد کرد.
- ۹- ب) Stop all sound
- ۱۰- ج) gotoAndPlay
- ۱۱- د) می‌توان در هر فریم کلیدی قرار داد.
- ۱۲- د) در فریم خالی
- ۱۳- ب) اجرای فیلم از ادامه محلی که قطع شده بود.

## در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۴- Help
- ۱۵- خواص
- ۱۶- مکان نما

## فصل ۱۳

## درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- درست
- ۲- نادرست
- ۳- درست

## معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

- ۴- جریان Stream
- ۵- رویداد Event
- ۶- افزایش تدریجی Fade Out

## چهارگزینه‌ای

- ۷- ب) به فریم کلیدی اضافه کرد.
- ۸- الف) یک سمبل است.
- ۹- الف) محل قرارگیری لایه صدا در پخش صدا بی‌تأثیر است.
- ۱۰- ب) down



- ۱۱- (ب) در محیط فلش تولید شود.
- ۱۲- (ب) اگر صدا طولانی باشد پس از پایان یافتن فیلم، صدا همچنان ادامه می‌یابد.
- ۱۳- (د) به یک فریم در یک لایه می‌توان بیش از یک صوت اضافه کرد.
- ۱۴- الف) Start
- ۱۵- د) Stream
- ۱۶- (ج) نمی‌توانند هم پوشانی داشته باشند.
- ۱۷- الف) باعث متوقف شدن صدای آن لایه می‌شود.
- ۱۸- (د) می‌توان صدا را ترکیب کرد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۹- right chanel...

۲۰- edit envelope

## فصل ۱۴

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- نادرست

۲- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۳- شامل بودن Include

۴- عمومی General

چهارگزینه‌ای

۵- ب) scaleY

۶- الف) مختصات x محل قرارگیری اشاره‌گر ماوس.

۷- ب) k1.rotation=30

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۸- startDrag

۹- as



## فصل ۱۳

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- نادرست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Operator	۴- عملگر
Boolean	۵- منطقی
Variable	۶- متغیر

## چهارگزینه‌ای

۷- الف) a&b

۸- ب) ۲، ۱۲، ۸

۹- الف) ۴

۱۰- ج) ۱۱، ۱۰

۱۱- ب) ۵

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۲- معکوس

۱۳- درست

۱۴- نادرست

## فصل ۱۴

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

۱- درست

۲- درست

۳- نادرست

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Component	۴- مؤلفه
-----------	----------



Instance	۵- مثال
Prompt	۶- برجسب
Visible	۷- قابل رؤیت

### چهارگزینه‌ای

- ۸- د) Window
- ۹- الف) Enabled
- ۱۰- ب) rowCount
- ۱۱- الف) Visible
- ۱۲- ب) Alignment

### در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

- ۱۳- radiobutton
- ۱۴- scrollpane
- ۱۵- colorpicker

## فصل ۱۷

### درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- نادرست
- ۲- نادرست
- ۳- درست

### معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Mono	۴- تک
Stereo	۵- یکنواخت
Publish	۶- منتشر کردن

### چهارگزینه‌ای

- ۷- ب) رنگ‌های گرادیان
- ۸- الف) Swf
- ۹- ج) تغییر فشرده‌سازی صدا

۱۰- الف) Fast

۱۱- ب) باعث می‌شود ابعاد فیلم ثابت بماند.

۱۲- ج) Best

۱۳- الف) Window mode

۱۴- د) bmp

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۵- compression

۱۶- publish , Export

## مراجع

1- The Essential Guide to Flash CS4 AIR Development Marco Casari with Andrew Shoeten, Koen De Weggheleire and Matteo Ronchi

2- Flash CS4

Cheridan Kerr and Jon Keats

