

In The Name Of GOD

Subject :

Flash MR

for:

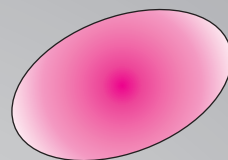
Mr. Mahdi Pour

BY:

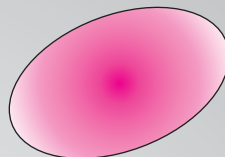
Saeed Nassaji

فهرست

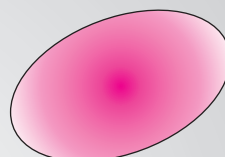
نگاه کلی به فلش



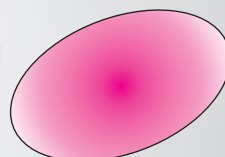
کار با رنگ در برنامه



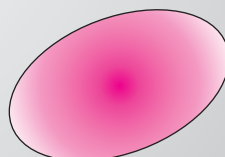
ابزارهای ترسیم و طراحی



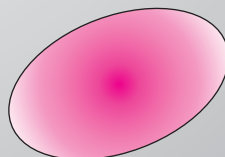
آشنایی با اصول اولیه نرم افزار



آشنایی با متحرک سازی



آشنایی با کلیدها



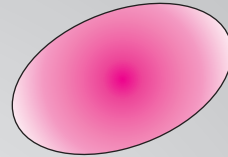
Flash.M.D

نگاه کلی به فلش

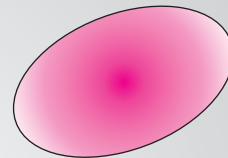
آشنایی با نرم افزار



آشنایی با پانل ها



استفاده از خط کش و خط های راهنما

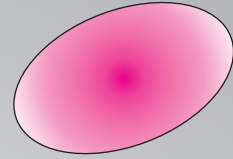


Flash.M.D

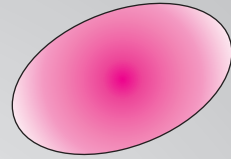
بازگشت

کار با رنگ در برنامه

استفاده از پانل COLOR MIXER



ایجاد گرادیان های مختلف

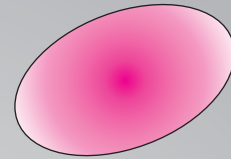


Flash.M.D

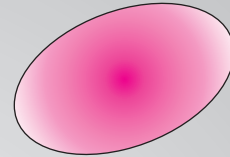
بازگشت

ابزار های ترسیم و طراحی

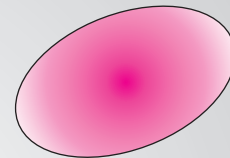
استفاده از Pencil



استفاده از Rectangle , Oval



استفاده از Brush

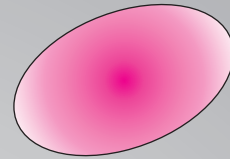


Flash . M.D

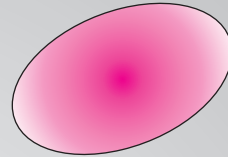
بازگشت

آشنایی با اصول اولیه نرم افزار

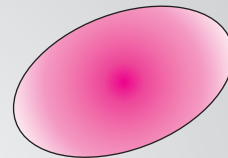
آشنایی با TimeLine و فریم ها



آشنایی با تنظیمات صفحه



آشنایی با کلیدها و ایجاد آن



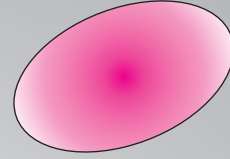
Flash .M.D

بازگشت

آشنایی با متحرک سازی

متحرک سازی به روش

Shape Tweening

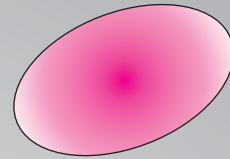


Flash . M.D

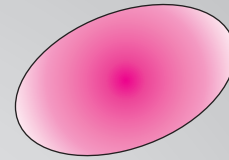
بازگشت

آشنایی با کلیدها

آشنایی با ایجاد کلیدها



افزودن یک دستور بر روی کلیدها



Flash.M.D

بازگشت

Flash M.A



هنگامی که برای اولین بار وارد محیط فلش 6

می شوید مشاهده می کنید که یک سند خالی و آماده به

کار را ایجاد می کند که از سه قسمت تشکیل شده است .

TIMELINE یا نوار زمانی که در واقع فریم و

لایه های مختلف و صحنه ها را در خود نگه می دارد.

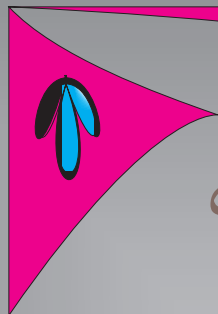
STAGE یا صفحه نمایش اصلی که ترسیم اشکال

مختلف و اصلاحات و نمایش و انیمیشن در این قسمت

مشاهده می گردد.



Flash M.A



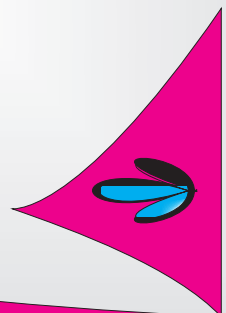
WORKAREA در اطراف صفحه نمایش

قرار دارد.

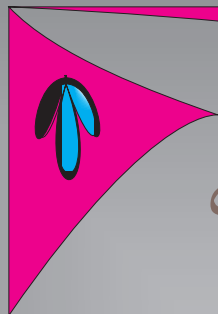
برای ظاهر ساختن جعبه ابزار از منوی WINDOWS

گزینه TOOLS را انتخاب می کنیم که شامل

ابزار هایی برای طراحی و ترسیم اشکال می باشد.



Flash M.A



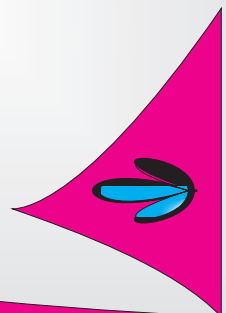
WORKAREA در اطراف صفحه نمایش

قرار دارد.

برای ظاهر ساختن جعبه ابزار از منوی WINDOWS

گزینه TOOLS را انتخاب می کنیم که شامل

ابزار هایی برای طراحی و ترسیم اشکال می باشد.



Flash M.A



برای ساده تر کردن برنامه از خط کش استفاده می شود. برای نمایش آن در اطراف صفحه اصلی از منوی **VIEW** گزینه **RULERS** را انتخاب کنید. برای ظاهر کردن خط های راهنما بر روی صفحه، بر روی هر کدام از خط کش ها کلیک کرده و درگ می کنیم. برای تغییر رنگ خط های راهنما از منوی **VIEW** گزینه **GUIDES** و بعد گزینه **EDIT GUIDES** کلیک کرده و از کادر باز شده رنگ دلخواه خود را بر می گزینیم و سپس بر



Flash MX



برای ظاهر کردن این پانل ابتدا از منوی

COLOR MIXER گزینه **WINDOWS**

را انتخاب می کنیم . برای تغییر رنگ شما می توانید

به دو صورت عمل کنید: اول از طریق وارد کردن

رنگ عددی رنگ و دوم به صورت تغییرات دستی و

تکان دادن لغزنده.



Flash MX



روی OK کلیک کنید.

برای بوجود آوردن شبکه ای از خط های راهنما
از منوی VIEW گزینه GRID و بعد روی
SHOW GRID کلیک می کنید .



Flash MX

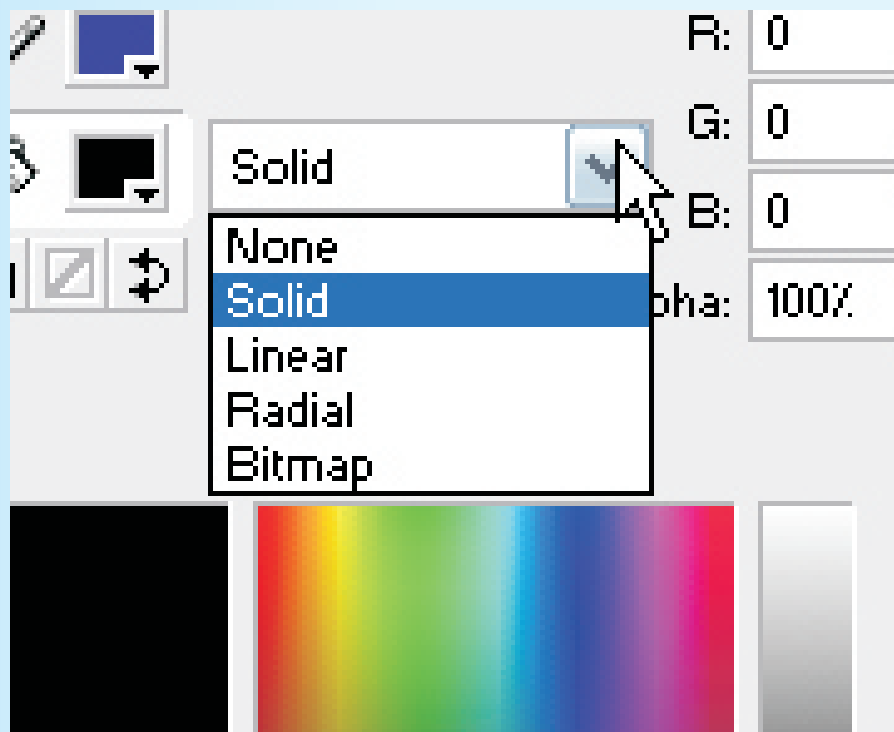


گرادیان از چندین طیف رنگی ساخته شده است .

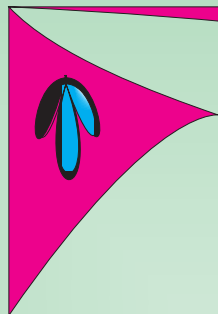
برای ایجاد آن ابتدا شکل مورد نظر را انتخاب کنید

و سپس از پانل **COLOR MIXER** گزینه زیر را

باز کرده و یکی از حالات مختلف آن را انتخاب کنید



Flash MX



LINER گرادیان خطی

REDIAL گرادیان نقطه ای یا دایره ای

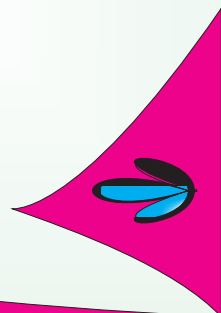
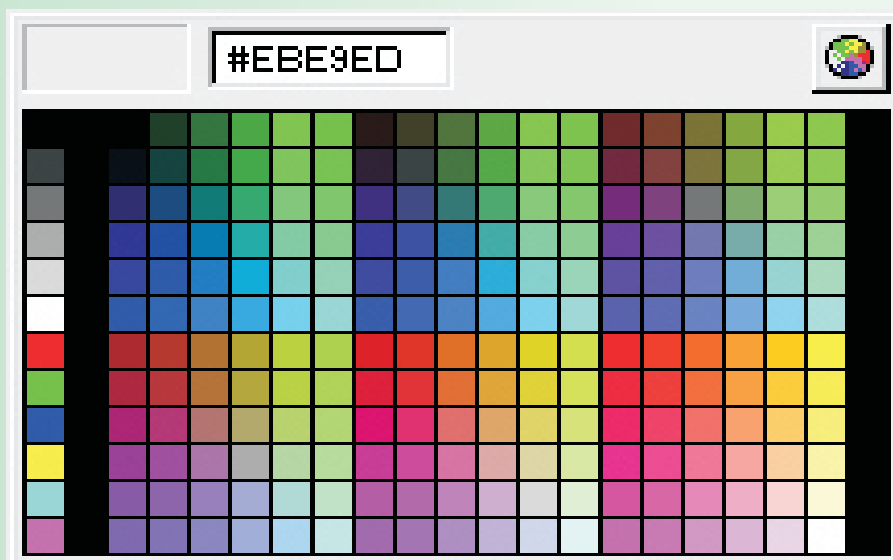
برای تغییر رنگ ابتدا لغزنده ای که می خواهید رنگش



عوض شود را انتخاب کرده و سپس روی آیکن

کلیک کنید تا انواع رنگ ها را مشاهده نمایید و رنگ

مورد نظر خود را انتخاب کنید.



Flash MN



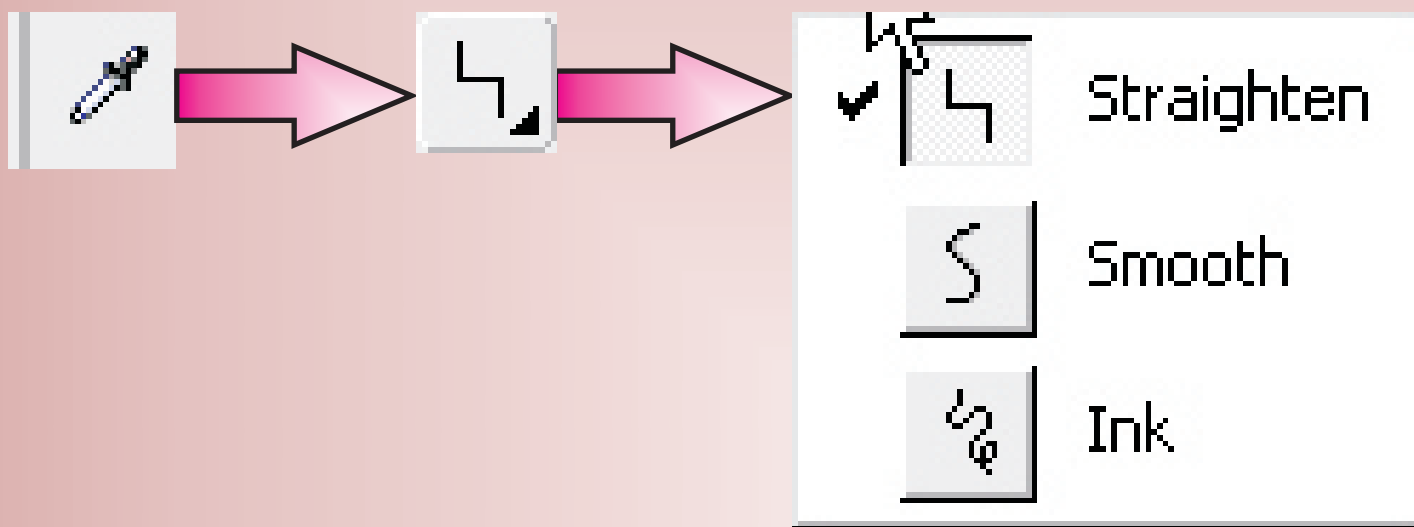
بر روی هر گرادیان فقط می توان ۸ طیف
رنگی مختلف را ایجاد کرد. برای تغییر مغیاس و
جابجایی گرادیان از جعبه ابزار آیکن را انتخاب کنید.



Flash MX



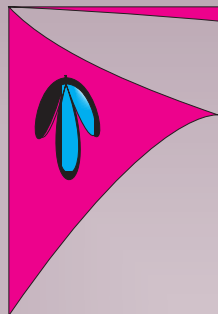
ابتدا از نوار ابزار آیکن زیر را انتخاب کرده
و سپس از قسمت پایین جعبع ابزار حالات مختلف
ترسیم را مشاهده کرده و یکی را برگزینید



حالت اول :به این حالت در اصطلاح حالت هدایت نیز
می گویند چون اگر با این حالت شما بخواهید شکلی



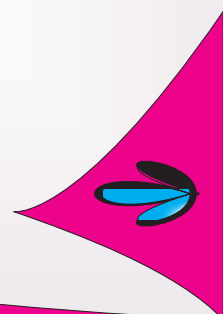
Flash MN



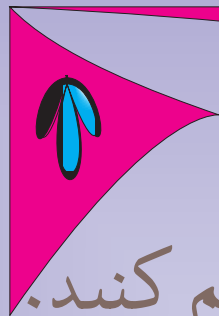
بکشید فلش خط های شکسته شما را به
کمان تبدیل می کند.

حالت دوم: فقط شکستگی ها را از بین می برد و آنها را
نرم می کند و حالت کمانی به نمی دهد.

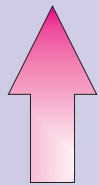
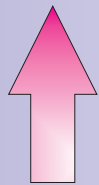
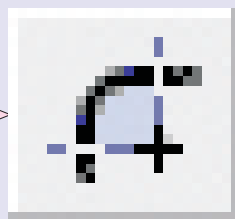
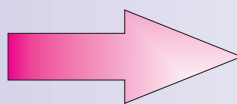
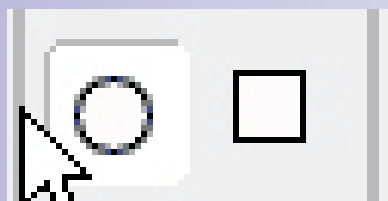
حالت سوم: اصلاحات قبلی روی خط انجام نمی شود
و تمام نامنظمی ها و شکستگی ها وجود دارد.



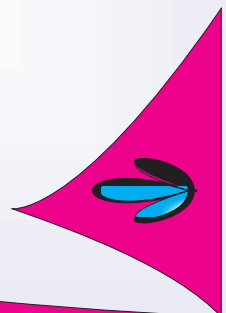
Flash MX



ابتدا برای رسم بیضی در جعبه ابزار روی
آیکن زیر کلیک کرده و در صفحه اصلی رسم کنید.
برای رسم مستطیل آیکن روبرو را انتخاب و در پایین
جعبه ابزار آیکنی ظاهر می شود که با انتخاب آن
می توانید درصد انحنای گوشه ها را مشخص کنید .



مستطیل بیضی



Flash MX



برای ترسیم شکل های رنگی به صورت آزاد استفاده می شود، برای استفاده از این ابزار از جعبه

ابزار آیکن زیر را انتخاب کنید و در صفحه اصلی



کلیک کرده و درگ کنید.

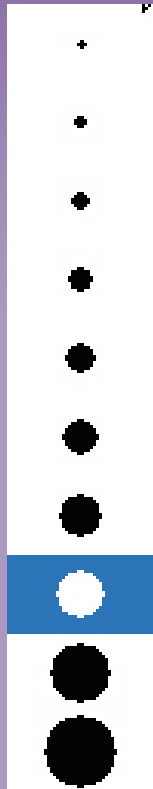
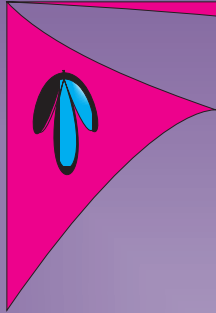
برای تغییر ضخامت آن از پایین جعبه ابزار می توانید استفاده کنید، شما حتی می توانید شکل آن را نیز تغییر دهید .

BRUSH دارای ۵ حالت زیر است که با کلیک بر

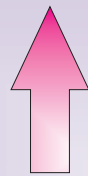
روی آیکن موجود یکی را انتخاب و رسم کنید:



Flash MX

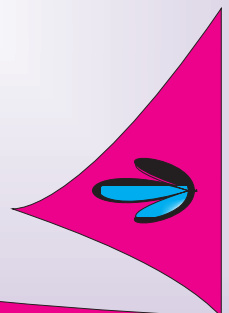


- Paint Normal
- Paint Fills
- Paint Behind
- Paint Selection
- Paint Inside



اشكال ضخامت

حالات



Flash MN



حالت اول: در این حالت پیش فرض است و به صورت عادی شکل می کشد.

حالت دوم: فقط داخل و خارج آن موضوع از همان رنگ می شود و مسیر آن تغییر نمی کند.

حالت سوم: برای ترسیم خط در پشت موضوع به کار می رود.

حالت چهارم: برای کشیدن خط در قسمت انتخاب شده.

حالت پنجم: فقط خطوط حاشیه باقی مانده و بقیه حذف می شوند.



Flash MX



ابزاری قوی برای سازماندهی و جستجو می باشد که در هنگام تهیه فیلم و انیمیشن به طور گسترده مورد استفاده قرار می گیرد. هرگاه فایل جدیدی در برنامه آغاز گردد در این قسمت لایه ای جدید با نام **LAYER1** وجود دارد و در جلوی آن نیز فریم ها قرار می گیرد مشاهده می کنید که اولین فریم یک کادر مشکی پررنگ می باشد و چون هر فریم یک فریم کلید می باشد و در پایین آن عبارت **SCENE1** نوشته شده است به این معنی که در صفحه اول هستید.

در بالای **LAYER1** از سمت راست به چپ به



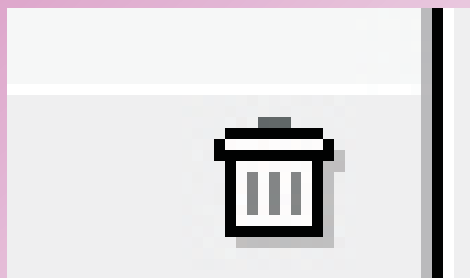
Flash MX



ترتیب نشان دادن خطوط در اطراف موضوعات ، قفل کردن لایه و ناپدید کردن لایه ها می باشد.



برای پاک کردن لایه از آیکن زیر استفاده کنید.



Flash MX



ابتدا منوی MODIFY را انتخاب کرده

و سپس روی گزینه DOCUMENT کلیک

بکنید تا کادر محاوره ای آن باز شود. در این قسمت شما می توانید سرعت نمایش انیمیشن را بر حسب فریم

بر ثانیه، اندازه طول و عرض صفحه بر حسب پیکسل

و رنگ پس زمینه را مشخص کنید.

همچنین میتوانید واحد اندازه گیری را عوض کنید.

Dimensions:

px ۱۰۰+

(width)

x

400 px

(height)

Background Color:



Ruler Units:

Pixels



Flash MX



در این روش ابتدا شما باید فریم اولی را مشخص کرده و در صفحه اصلی کاری را انجام داده باشید و بعد در روی تایم لیر زمانی را مشخص کرده و یک فریم کلید خالی ایجاد کنید تا هد در انجا قرار گیرد و سپس فریم های میانی را انتخاب کرده و در قسمت

PROPERTIES در قسمت **TWEEN** گزینه **SHAPE** را انتخاب کنید با این کار فلش فریم های میانی را خود می سازد و در نهایت برای دیدن نتیجه در منوی **CONTROL** گزینه **TEST MOVIE** را کلیک کنید.

مراحل متحرک سازی :



Flash MX



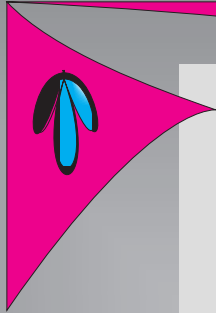
در این روش ابتدا شما باید فریم اولی را مشخص کرده و در صفحه اصلی کاری را انجام داده باشید و بعد در روی تایم لیر زمانی را مشخص کرده و یک فریم کلید خالی ایجاد کنید تا هد در انجا قرار گیرد و سپس فریم های میانی را انتخاب کرده و در قسمت

PROPERTIES در قسمت **TWEEN** گزینه **SHAPE** را انتخاب کنید با این کار فلش فریم های میانی را خود می سازد و در نهایت برای دیدن نتیجه در منوی **CONTROL** گزینه **TEST MOVIE** را کلیک کنید.

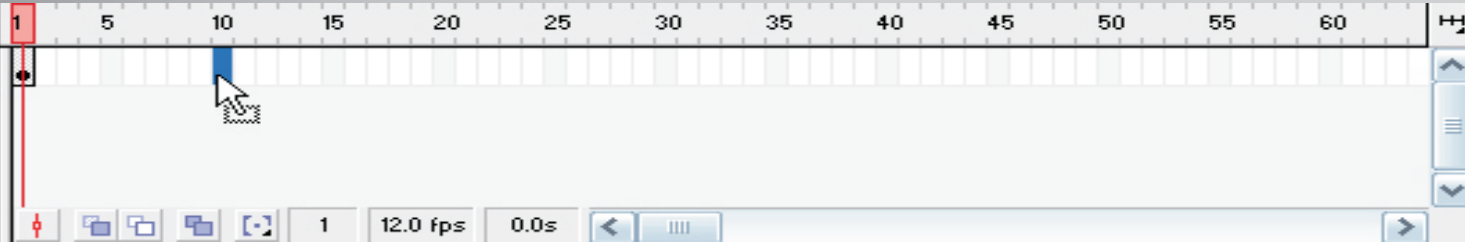
مراحل متحرک سازی :



Flash MX



کشیدن اشکالی از این قبیل

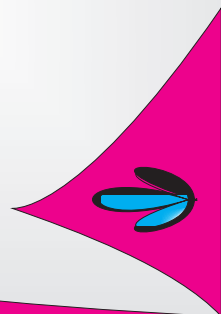
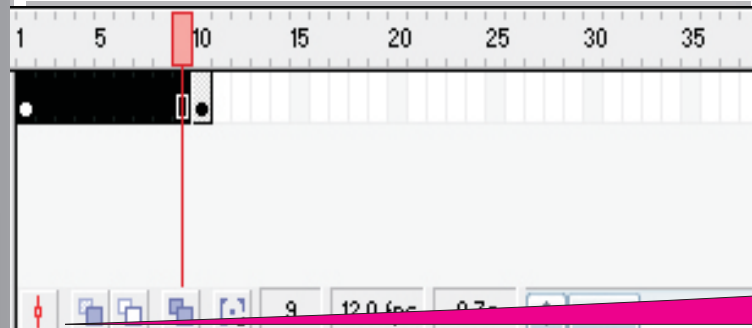


Keyframe

Blank Keyframe

Clear Keyframe

Shift+F6



Flash MX



در فلش برای طراحی کلید بایستی یک **SYMBOL** را ایجاد کرده و خصوصیات یک کلید را به آن بدهید. ابتدا از منوی **INSERT** گزینه **NEW SYMBOL** را کلیک کرده تا کادر محاوره‌ای آن باز شود. سپس **BUTTON** را انتخاب و روی **OK** کلیک کنید.

با این کار **TIMELINE** به چهار قسمت زیر تقسیم می‌شود: **UP , OVER , DOWN , HIT**

برای مثال یک مستطیل را رسم کرده و رنگ آن را تغییر دهید و سپس روی فریم بعدی رفته و یک



Flash MX



فریم کلید بسازید و رنگ آن را تغییر دهید و
برای حالات بعدی هم همین کار را تکرار کنید. در

پایان کار از منوی **EDIT** گزینه **EDIT DOCUMENT**

را انتخاب کنید و سپس از منوی **WINDOWS** روی

LIBRARY کلیک کرده و از سمت چپ آن حذف

SYMBOL مورد نظر را در صفحه اصلی درگ کنید

و بعد از منوی **CONTROL** روی

ENABLE SYMBOL BUTTON کلیک کنید.



Flash MX

Insert Modify Text Control Window Help

Convert to Symbol... F8

New Symbol... Ctrl+F8

Name:

Symbol 1

OK

Behavior: Movie Clip

Button

Graphic

Cancel

Advanced

Help

	Up	Over	Down	Hit

1 12.0 fps 0.0s

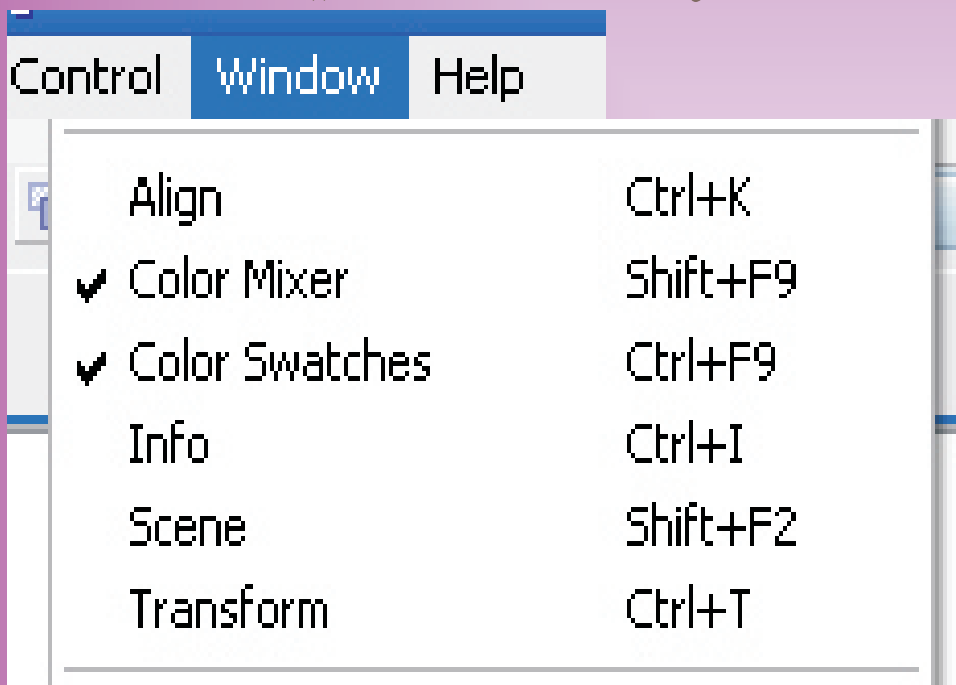
Flash MX



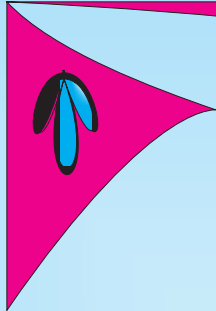
ابتدا کلید مورد نظر را انتخاب کرده و سپس

از منوی **WINDOWS** گزینه **ACTION**

را انتخاب کنید تا لیستی از دستورات در مقابل شما قرار گیرد. با انتخاب دستور مورد نظر و دابل کلیک کردن روی آن نتیجه مورد نظر را مشاهده کنید.



Flash MX



Actions - Button

Actions for [No instance name assigned] (Symbol 1)

- Movie Control
 - Browser/Network
 - fscommand
 - getURL
 - loadMovie
 - loadVariables
 - unloadMovie
 - Movie Clip Control
 - Variables
 - Conditions/Loops

getURL : Tell Web browser to navigate to specified URL

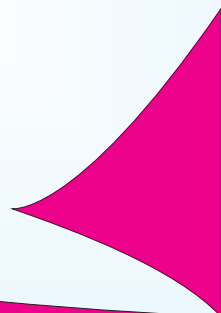
URL: Expression

Window: Expression

Variables: Don't send

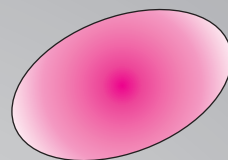
getURL ("") ;

Line 5: getURL("");

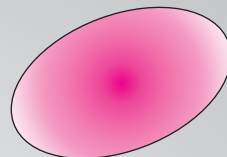


فهرست

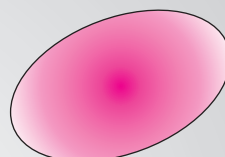
نگاه کلی به فلش



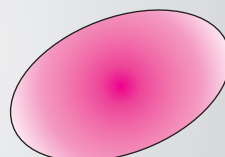
کار با رنگ در برنامه



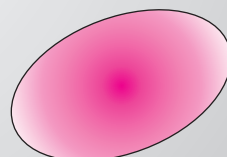
ابزارهای ترسیم و طراحی



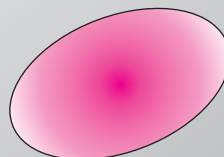
نئنی با اصول اولیه نرم افزار



نئنی با متحرک سازی



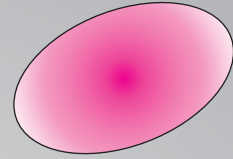
نئنی با کلیدها



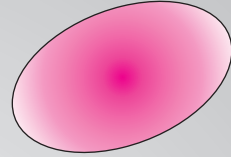
Flash .M.D

نگاره کلی به فلش

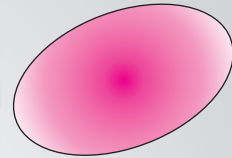
آشرفای بانرم فزار



آشرفای باپنل ها



لوتفاده از خطکش و خط های رافنم

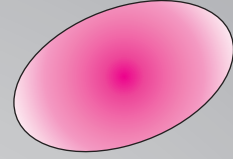


Flash .M.D

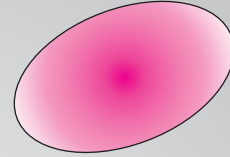
بازگشت

کار بارز کے حر برنامہ

COLER MIXER لبرفاده ازپزل



ایجادگرادیان های مختلف

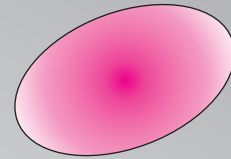


Flash.M.D

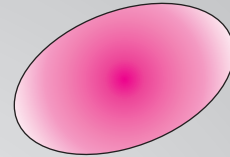
بازگشت

ابزار های ترسیم و طراحی

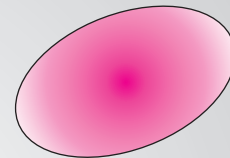
استفاده از Pencil



استفاده از Rectangle , Oval



استفاده از Brush

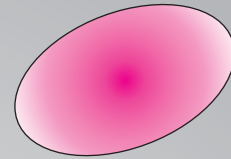


Flash . M.D

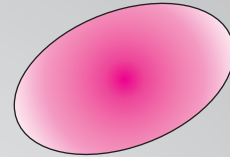
بازگشت

آشنایی با اصول اولیه نرم افزار

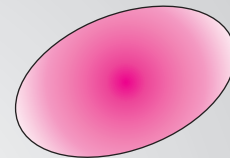
آشنایی با TimeLine و فریم ها



آشنایی با تنظیمات صفحه



آشنایی با اکشن ها و ایجاد آن



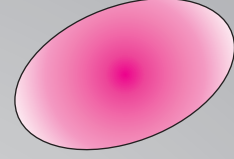
Flash .M.D

بازگشت

آش نیوی با مقدر کے سازی

فتح رکس سازی بہ روش

Shap Tweening

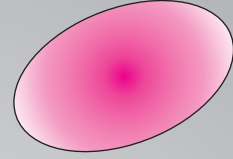


Flash . M.M.D

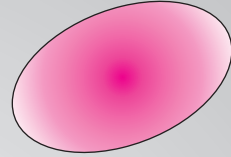
بازگشت

آشپزی با گیاه

آشپزی با اجادکدها



فزوندن یک سیتوربر روی کدها



Flash.M.D

بازگشت

Flash M.A



مگام ک برای اول ربار وارد م ح طفد ش ۶

م شود ه ا ه ده م کن دک ه ک سف د خل و آم ا ده ه
کار را ا ج ا دم کن دک ه از س ه قس م ت ف ت ر ک ل ش ده ل ر ت

TIMELINE ان وار ز من ک ه در واقع ع فر م و

ه های م خ ت ل ف و ص ح ن ه ه ا ر ا در خ و د ر گ ه م دار د .

STAGE ا ص ف ح ن م ا ش ل ر ک ک ت ر س م ل ر ک ا ل

م خ ت ل ف و ل ه ح ا ت و ن م ا ش و ن م ش ن در ا ن ق س م ت

ه ا ه ده م گ ر د د .



Flash MX

WORKAREA در اطراف صفحه نمایش

قرار دارد.

برای ظاهر رساندن چیزی به بازار از منوی WINDOWS

گزینه TOOLS را انتخاب می کنید

بازارها برای طراحی و ترسیم شرکتها می باشد.

Flash MX



در فلش ۶ آن امکان وجود دارد که شما را
با ابزار بازگرداندن پنل ها مختلف کند از تنوی

WINDOWS گزین **PROPERTIES** را انتخاب

کنید تا اکادم حاوره ای آن باز شود انتخاب هر نوع
موضوع اطاعات مربوط به آن را مشاهده

پنل ها در واقع پنجره ها هستند که به سرعت باز

و بسته می شوند و در هنگام انجام عملیات در صفحه

باقی ماندند. انواع پنل ها در پنجره **WINDOWS**

قبل از انتخاب لست.



Flash MX



برای سادتر کردن نام از خطکش استفاده
م شود برای نامش آن در اطراف صفحه هر
نوی **VIEW** گزنه **RULERS** را انتخاب کنید.
برای ظاهر کردن خط های راهنما بر روی صفحه هر
روی هر کدام از خطکش ها کلیک کرده و درگ
م کنید. برای تغییر رنگ خط های راهنما از نوی
VIEW گزنه **GUIDES** و بعد گزنه
EDIT GUIDES کلیک کرده و از کادر باز شده
رنگ دلخواه خود را برای گزنه **GUIDES** انتخاب



Flash MX

روی OK کد ککن د.

برای بوجود آوردن شبکه‌ای از خط‌های را فم
از منوی VIEW گزنه GRID وبع روی
SHOW GRID کد کم ککن د.

Flash MX



برای ظاهر کردن این قابلیت از منوی

COLOR MIXER در **WINDOWS**

را انتخاب می‌کنیم برای تغییر رنگ‌ها می‌توانیم
به دو صورت عمل کنیم: اول از طریق وارد کردن
رنگ عددی رنگ و دوم صورت تغییر رنگ از پالت و
تک‌ان دادن رنگ زنده.



Flash MX

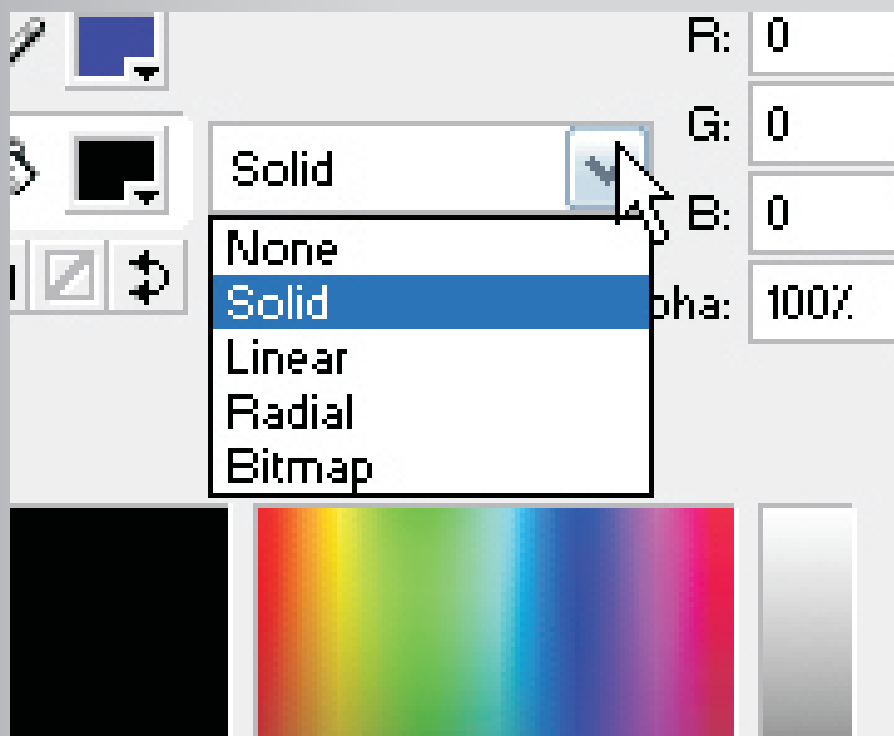


گردد آن از چند نطفه رنگ ساخته شده است.

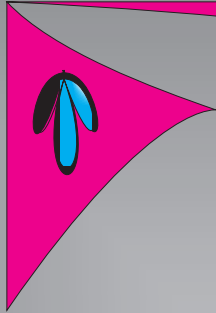
برای ایجاد آن بلیت داشته که مورد نظر را انتخاب کند

و سپس از پنل **COLOR MIXER** رنگ زره را

باز کرده و ک از حالت مختلف آن را انتخاب کند



Flash MN



LINER گرادان خط

REDIAL گرادان نقطه ای ادا ره ای

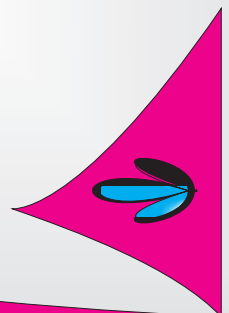
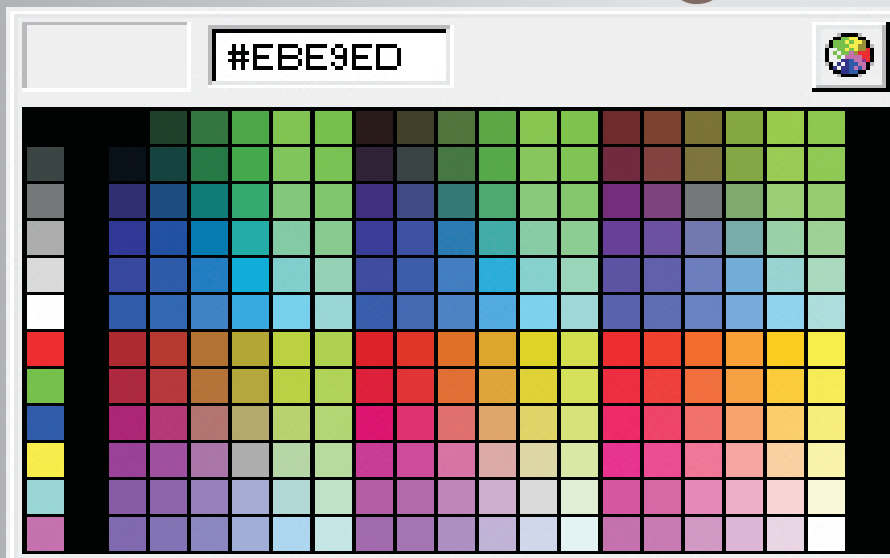
برای تیغ رنگ بلیت دالغ زنده ای که هم خواه درگش



عوض شود را لیتخ ابک رده و سپس روی آکن

کد ککن هتا انواع رنگ ها را هتا هدهن ما دو رنگ

موردن نظر خود را لیتخ ابک کن د.



Flash MN



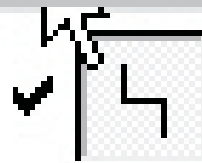
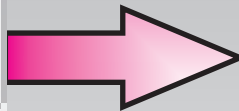
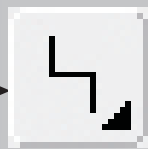
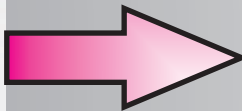
بر روی هر گراد از فقط م توان ۸ ط ف
رنگ م مختلف را ا جادک رد ب برای تغ رخ اس و
ج ب ج ا گ راد ان از ج بی ه ب زار آ ک ن را الت خ اب کن د



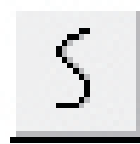
Flash MX



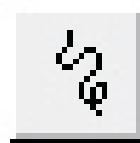
بلقدا از نو وار بزار آکن ز رراتخ اب کرده
وسپس از قسمتپا ن جمع بزار ح تم مختلف
تس م را شاهده کرده وک ربارگزن د



Straighten



Smooth



Ink

حلت اول بانه ان حلت در لسط ح حلت هدا تن ز
م گون د چون گربا ان حلتش م بخواه د شکل



Flash M.A



بکثرت دفاتر خط های شرکت مشماره

کمارت قبدا ل م کند.

حالت دوم: فقط شرکت ها را از بنام بردو آنه را

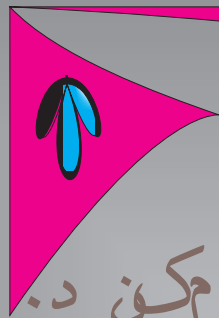
نرم کند و حالت کم نام به نام دهد.

حالت سوم: پس حالت قبل روی خط نام نام شود

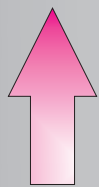
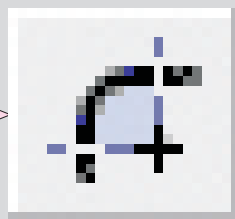
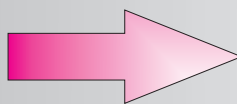
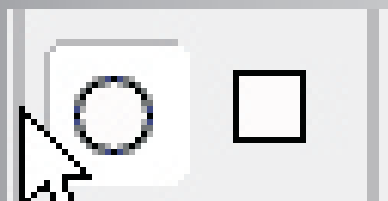
و نام نام نام ها و شرکت ها وجود دارد.



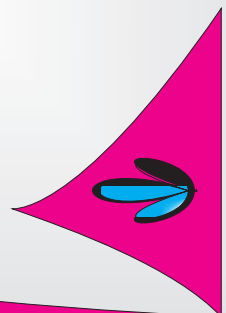
Flash MX



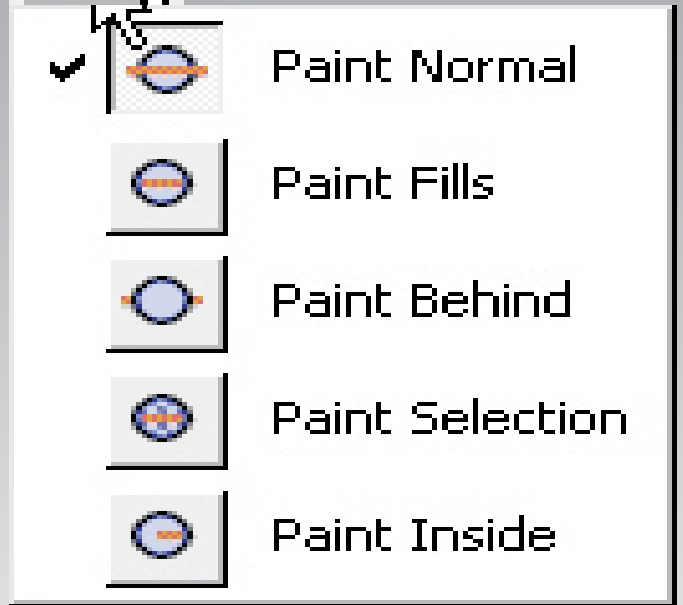
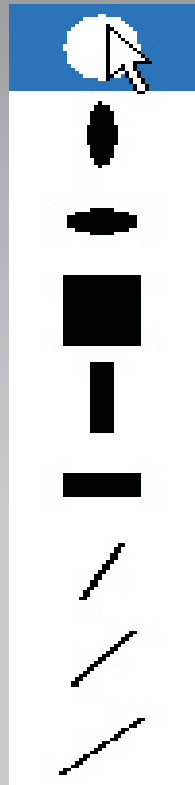
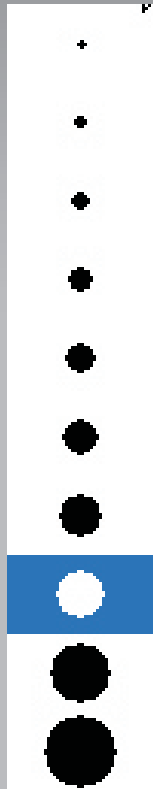
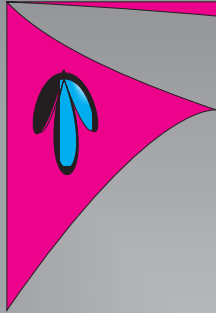
بلتدلب رای رس مبض در جعبه بازار روی
آکن زر کک کرده و در صفحه هرک رس مکن د.
برای رس م همتط ل آکن رو رو را لقاخاب و درپا ن
جعبه بازار آکن ظاهرم شودک با لقاخاب آن
م تون درص دن جنای گوشه ها را هتخ ص مکن د.



همتط لبض

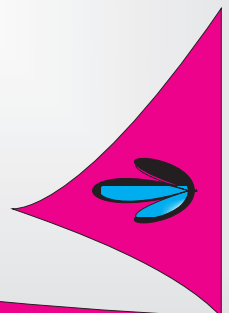


Flash MX



لثرك ال ضخامت

تحت



Flash MN



حالت اول: در آن حالتی شرف رضی ملت وبه صورت عادی شکل م کشد.

حالت دوم: فقط داخل و خارج آن موضوع از ه مان رنگ م شود و هم را آنتغ رن م کند.

حالت سوم: برای ترس م خط در پشت موضوع ه کار م رود.

حالت چهارم: برای کش دن خط در قسمت لاتخ ابشده.

حالت پنجم: فقط خطوط حثس باق منده وبق ه حذف م شوند.



Flash MX



بازی قوی برای سازنده و جستجو
مبتدیان در هنگام موانع شریک
گسترده مورد استفاده قرار می‌گیرد. هرگاه ایجاد
در برنامه آغاز کرد در آن قسمت های ایجاد برنامه
LAYER 1 وجود دارد در جلوی آن زفرم ها
قرار می‌گیرد در هنگام کنک که اول زفرم ککادر
هریک پر رنگ مبتدیان چون زفرم کفر مکند
مبتدیان درپای آن عبارت **SCENE 1** نوشته شده
مبتدیان که در صفحه اول است.
درپای **LAYER 1** از سمت راست به چپ



Flash MX



ترتیب نشان دادن خطوط در اطراف موضوعات
دقیق کردن و ویرایش کردن و هم بهتر.



برای پاک کردن و از آن زیر استفاده کن.



Flash MX



بافتد انوی MODIFY رالتخ ابکرده
وسپس روی کزنه DOCUMENT کلک

بکن هتاک ادرم حاوره ای آن باز شود. در ان قسمت
شمام تون دسرعتن ماشن ربار حبرم
برشان ه، اندازه طول و عرض صفحه ربار حبرم
و رنگ پس زمین ه را مشخص کن د.
همچنین متون د واحد اندازه گیری راعوض کن د.

Dimensions:

px ۱۵۵+

(width)

x

400 px

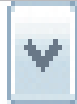
(height)

Background Color:



Ruler Units:

Pixels



Flash MX



فرمکد دی‌خل در واقع فرم لست‌که‌ده در محل‌کار آن‌ه‌چ‌شکل‌کش‌ده‌نش‌ده‌لست‌ب‌رای

اجاد کفرمکد دی‌خل از منوی **INSERT**

گزنه **BLANK KEYFRAME** را انتخاب

م‌کن‌م‌با‌ان‌کار‌ه‌د‌خ‌ون‌د‌ب‌ر‌روی‌فرم‌م‌ورد
نظر رفته‌و‌ک‌م‌ح‌ل‌کار‌خل‌ر‌ب‌از‌سازی‌م‌کند.

Keyframe

Blank Keyframe

Clear Keyframe

Shift+F6



Flash MX

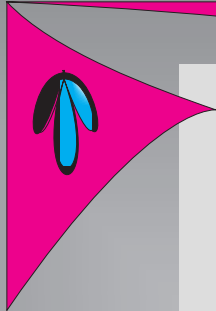


در آن روش بلیت داشتیم با فرم اول را مشخص کرده و در صفحه هر کجای کاری را انجام دادیم دو بعد در روی تا مل رزم را مشخص کرده و کفرم کد دخیل ایجاد کنیم تا در آن جا قرارگردد و سپس فرم های من را ایجاد کرده و در قسمت **PROPERTIES** در قسمت **TWEEN** گزینه **SHAPE** را انتخاب کنیم با آن کارهای فرم های من را خودم سازد و در نهایت برای دیدن نتیجه در منوی **CONTROL** گزینه **TEST MOVIE** را کلیک کنیم.

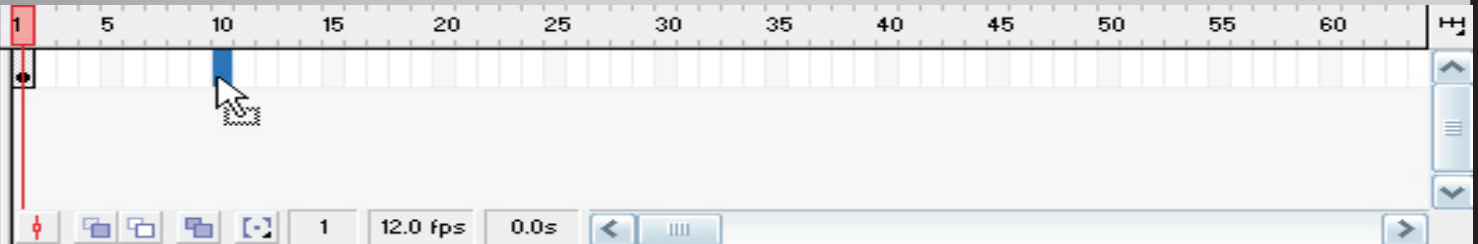
مراحل ساخت رکس سازی :



Flash MX



کش دن لثکول از ان قب ل

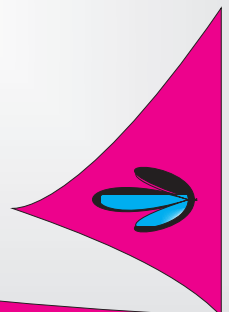
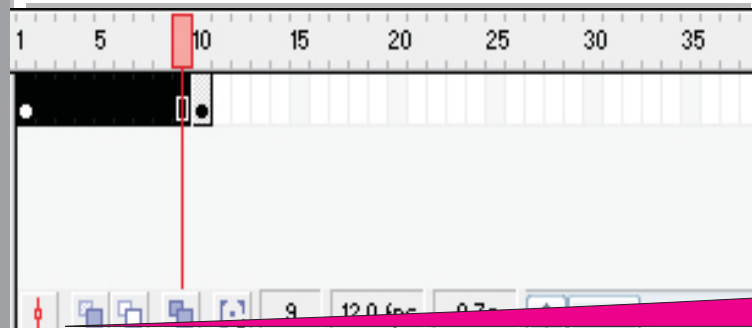


Keyframe

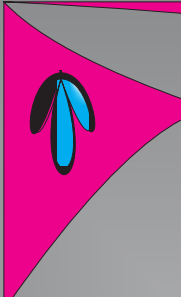
Blank Keyframe

Clear Keyframe

Shift+F6



Flash MX



Frame: <Frame Label> Named Anchor

Tween: None

Sound: None

Effect: None

Sync: Event Loop: 0 times

No sound selected.

Tween:

None

None
Motion
Shape

File View Insert Modify Text **Control** Window Help

Play	Enter
Rewind	Ctrl+Alt+R
Go To End	
Step Forward	.
Step Backward	,
Test Movie	Ctrl+Enter
Debug Movie	Ctrl+Shift+Enter
Test Scene	Ctrl+Alt+Enter
Loop Playback	
Play All Scenes	
Enable Simple Frame Actions	
Enable Simple Buttons	Ctrl+Alt+B
Mute Sounds	
<input checked="" type="checkbox"/> Enable Live Preview	

Flash MX



درفٹ شبرای طراح کڈ ہباست ک
SYMBOL را ا جاد ک رده و خصوص ات ک کڈ د
رلبہ آنبدہ د. بقتدا از مہوی INSERT گزنہ
NEW SYMBOL را کڈ ک ک ردتا ک ادر م ح اورہ ای
آنبازشود. سپس BUTTON را لقاخاب و روی
OK کڈ کڈ د.

با انکار TIMELINE بہ چہ ارقس مت ز رتقس م
م شود: UP , OVER , DOWN , HIT



Flash MX



فرمک ديسازد و رنگ آن رتغ رده دو
برای حا تبع دی هم هم نک ار رتگر ار کن د. در

پا انکار از منوی EDIT گزنه EDIT DOCUMENT

را لته خابکن دوسپس از منوی WINDOWS روی

LIBRARY کل ک کرده و ازل س تبع از شده

SYMBOL موردنظر را در صفحه ه لهد در گکن د

و بعد از منوی CONTROL روی

ENABLE SYMBOL BUTTON کل ککن د.



Flash MX

Insert Modify Text Control Window Help

Convert to Symbol... F8

New Symbol... Ctrl+F8

Name:

Symbol 1

OK

Behavior: Movie Clip

Button

Graphic

Cancel

Advanced

Help

	Up	Over	Down	Hit

1 12.0 fps 0.0s

Flash MX



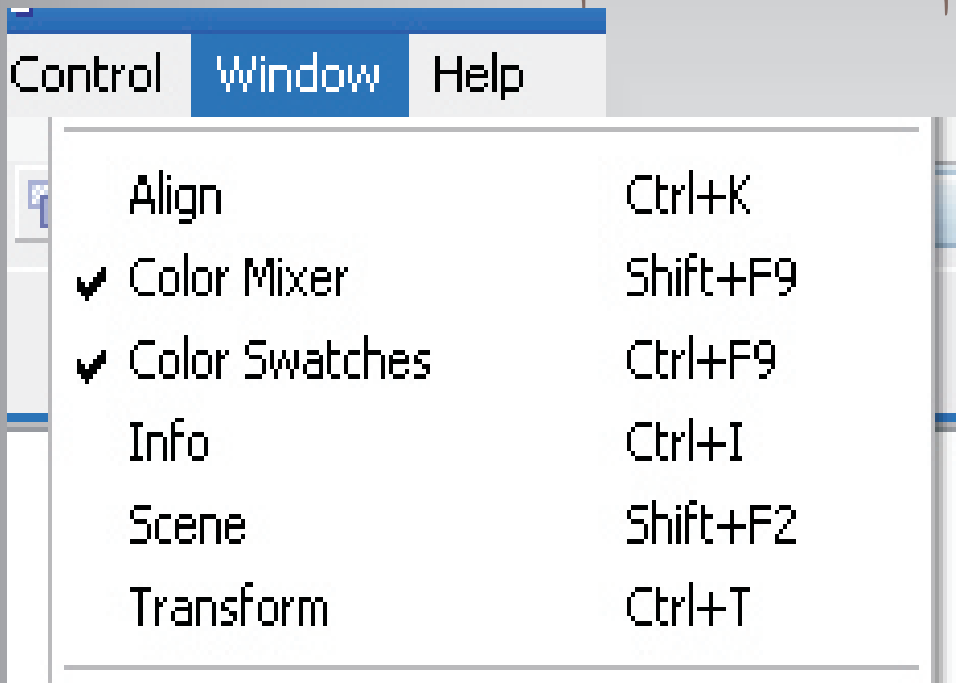
بلند آکد دموردن نظر را لاتخ اب کرده و سپس

از منوی **WINDOWS** گزینه **ACTION**

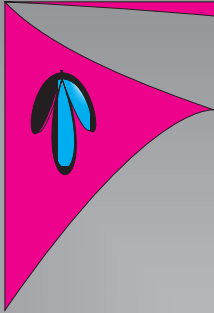
را لاتخ اب کنی فتالست از ستورات در قبلش مقرر

گردد با لاتخ اب ستور موردنظر و بلکد ک کردن

روی آنست چه موردنظر را مشاهده کنی .



Flash MX



▼ Actions - Button

Actions for [No instance name assigned] (Symbol 1)

- Movie Control
 - Browser/Network
 - fscommand
 - getURL
 - loadMovie
 - loadVariables
 - unloadMovie
 - Movie Clip Control
 - Variables
 - Conditions/Loops

getURL : Tell Web browser to navigate to specified URL

URL: Expression

Window: Expression

Variables: Don't send

```
getURL ("") ;
```

Line 5: getURL("");

