

# کاربر flash

1. خطی با رنگ آبی و ضخامت ۸ پیکسل رسم کنید
2. یک سمبل از نوع دکمه به رنگ آبی طراحی کنید که با رفتن موس روی آن زرد رنگ شود.
3. با کمک shape tween یک دایره را به ستاره تبدیل کنید.
4. عکسی را از نوع bitmap وارد کنید و آن را به vector (برداری) تبدیل کنید.
5. انیمیشنی طراحی کنید که حرکت آن با یک دکمه stop و با دکمه ای دیگر play شود.
6. یک متن در حالت داینامیک بنویسید.
7. یک چراغ راهنمایی ایجاد کنید که پس از چند ثانیه چراغ‌ها از رنگ قرمز به سبز تبدیل شود
8. یک تصویر آورده تعریف کنید که zoom آن کم و زیاد شود
9. یک چند ضلعی و یک تصویر آورده و حالت mask را روی آن نشان دهید.
10. متنی را نوشته و طوری طراحی کنید که حروف متن هر کدام یک رنگ داشته باشند و همچنین از هم دور و به هم نزدیک شوند و آن را با پسوند swf در دستکاپ به نام خورشید ذخیره کنید
11. با کمک shape tween یک دایره را به ستاره تبدیل کنید و سرعت تبدیل آن را افزایش دهید و سپس فریم‌ها را برعکس نمایید.
12. انیمیشنی طراحی کنید که حرکت آن با یک دکمه stop و با دکمه ای دیگر play شود.
13. نام موسسه آموزشیتان را بنویسید و به آن افکت دهید
14. یک مستطیل آورده تعریف کنید از چپ به راست و از راست به چپ در حرکت باشد.

15. مستطیلی رسم نمایید و رنگ داخل آن را بنفش و رنگ کادر آن را صورتی انتخاب نمایید.

16. رنگ صفحه کاری (Stage) خود را به رنگ دلخواه تغییر دهید.

17. خطوط راهنما را فعال نمایید.

18. خطوط راهنما را قفل نمایید.

19. خطی با زاویه ۴۵ درجه رسم نمایید.

20. مستطیلی دور گرد رسم نمایید.

21. دایره ای رسم نمایید.

22. قسمتی از دایره رسم شده را با استفاده از پاککن، پاک نمایید.

23. مستطیلی رسم نمایید که گوشه‌های سمت راست زاویه ۵۰ درجه داشته باشد.

24. رنگ مستطیل رسم شده را گرادینت انتخاب نمایید.

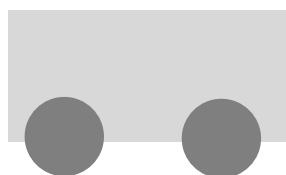
25. نرخ فریم‌های فایل ایجاد شده را روی ۲۴ قرار دهید.

26. خط کش را فعال نمایید.

27. اشکال رسم شده را گروه‌بندی نمایید.

28. اشکال گروه‌بندی شده را از حالت گروه خارج نمایید.

29. ماشینی همانند شکل زیر در نرم افزار فلش رسم کنید.



30. ماشین رسم شده در سوال قبل را با استفاده از روش فریم بای فریم ( Frame by Frame ) حرکت دهید.
31. ماشین رسم شده در سوال اول را با استفاده از روش Motion tween حرکت دهید.
32. حلقه بسکتبالی رسم کرده و با استفاده از روش Motion Guide توپ را به صورت مسیر منحنی از داخل حلقه عبور دهید.
33. ساعتی رسم کرده و عقربه های آن هر ۵ فریم به سمت جلو حرکت کنند.
34. ابری رسم نمایید و به سمت راست حرکت نماید.
35. شکلی را import کرده و آن را ماسک نمایید.
36. فایل را با پسوند FLA ذخیره نمایید.
37. اسم یکی از لایه ها را تغییر دهید.
38. یکی از لایهها را قفل نمایید.