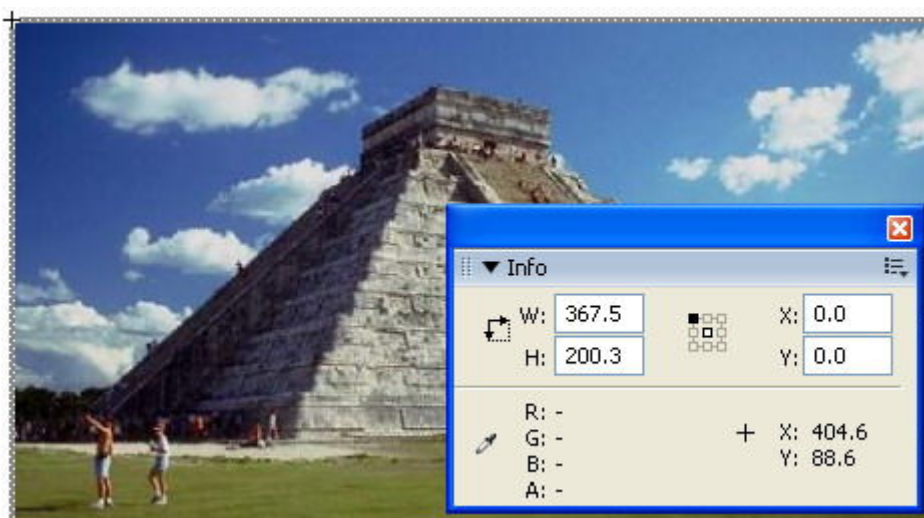


## نام مقاله : ساخت پازل با Flash Mx

منبع : انجمن مقاله نویسان سپهروب

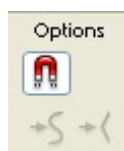
برای شروع يك صفحه باز کنید . سپس  $ctrl + F8$  را بزنید و سپس movie clip را انتخاب کنید و نام آن را main بگذارید و بعد از آن عکس مورد نظر را با زدن کلیدهای  $ctrl + R$  انتخاب کنید.

$ctrl+I$  را بزنید و مختصات x و y را صفر بگذارید . سپس عکس را انتخاب و دکمه های  $ctrl+B$  را فشار دهید تا به نقاط ریزی تجزیه شود.



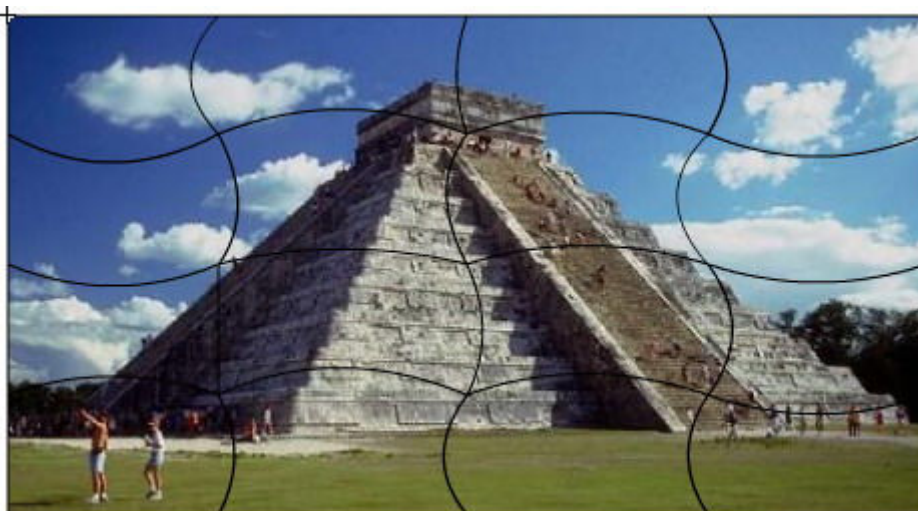
۳. لایه ای جدید بسازید و نام آن را lines بگذارید. درون این لایه مستطیلی هم اندازه با عکستان رسم کنید و مختصات x و y آن را صفر قرار دهید. رنگ پر شده ی درون مستطیل را انتخاب و آنرا حذف کنید تا فقط قاب آن باقی بماند.

۴. ابزار line را انتخاب و با آن خطوطی متقاطع به طور دلخواه رسم کنید. بهتر است ابتدا و انتها آن را به ضلع های مجاور متصل کنیم. بهتر است برای سهولت در انجام این کار و اطمینان از اتصال خطوط به یکدیگر ابزار snap to objects را فعال کنید .





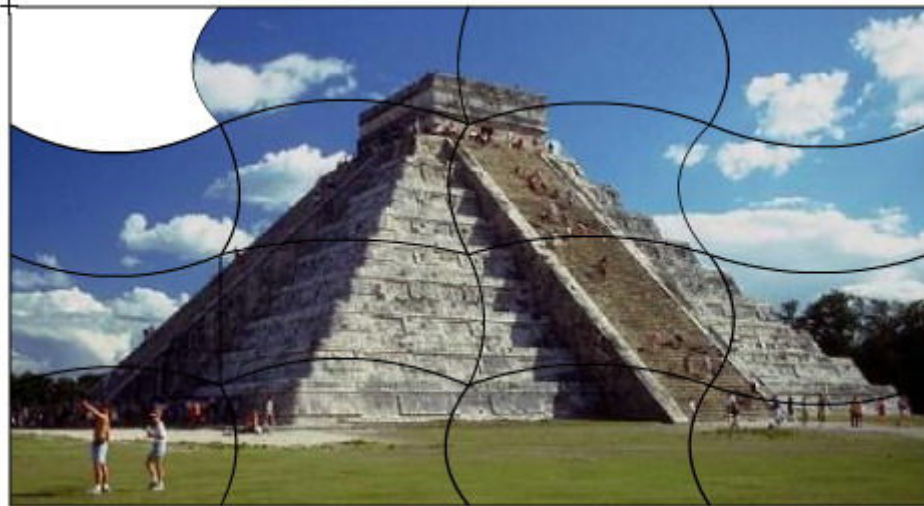
۵. حالا ابزار arrow (فلش سیاه) را انتخاب و با استفاده از آن پاره خط های موجود را به منحنی های دلخواه در آورید.



۶. روی یکی از خطها دوبار پشت سر هم کلیک کنید تا تمام خطهای رسم شده انتخاب شود.

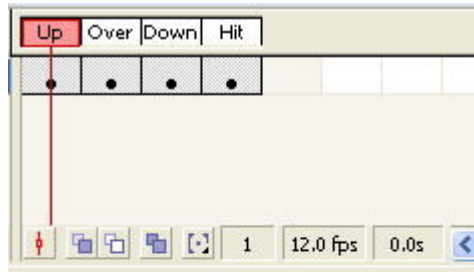
۷. خطوط انتخاب شده را با کلید های `ctrl+x` جدا کنید و سپس با استفاده از کلیدهای `ctrl+shift+v` آن را به لایه ای که عکس در آن قرار دارد منتقل کنید. (قبل از فشردن این کلیدها لایه را انتخاب کنید)

۸. حال باید برای تکه های عکس دکمه درست کنیم. یکی از تکه های عکس را انتخاب و سپس با کلید های `ctrl+x` آن را جدا کنید.

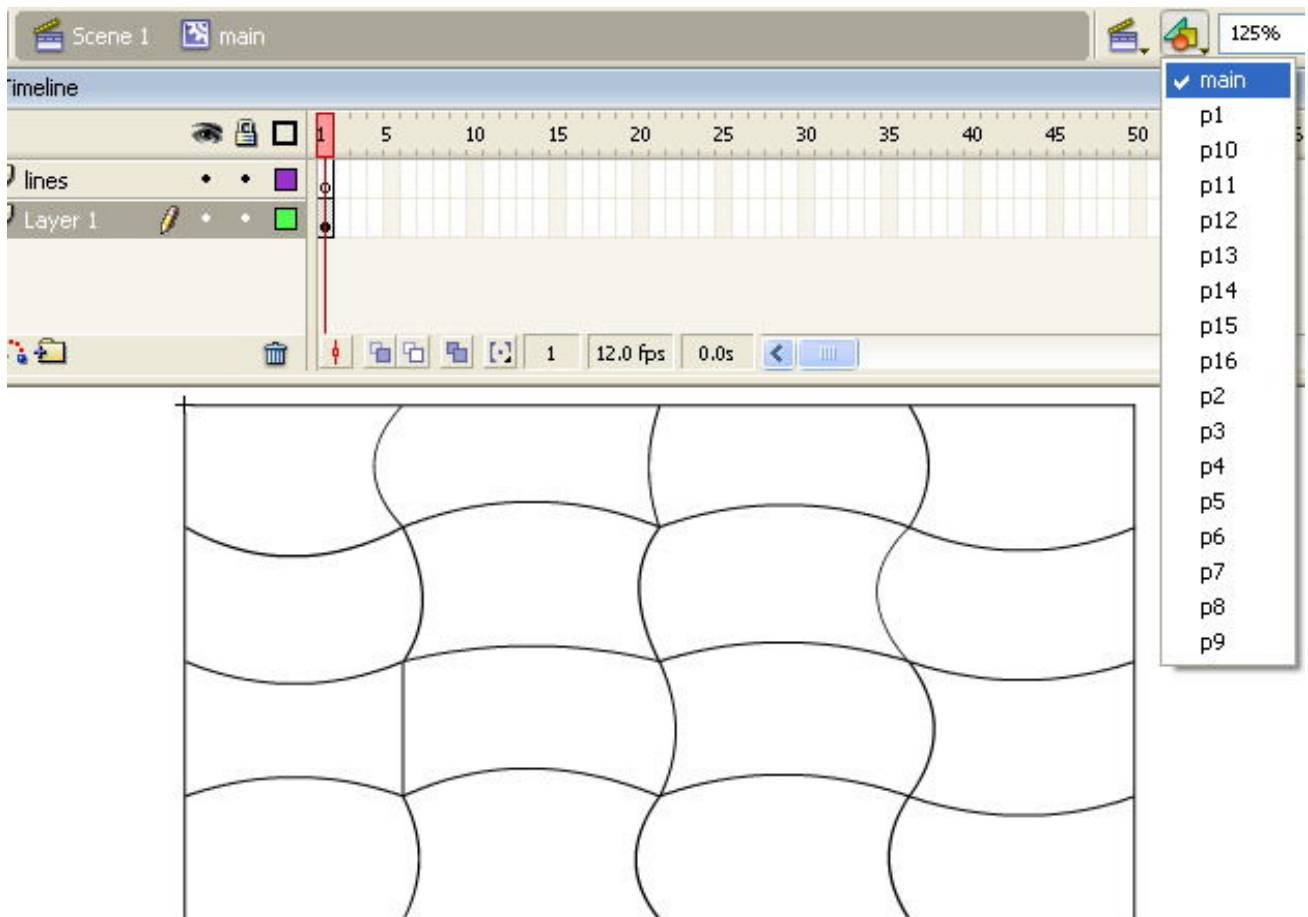


۹. کلید های ctrl + F8 را فشار دهید . نام آن را p1 و گزینه ی Button را علامت بزنیید.

۱۰. کلید های ctrl+v (با هفت اشتباه نگیرید) را فشار تا تکه عکس به سمبل منتقل شود. سپس روی فریم های over-hit-down به صورت تك تك كليك راست کنید و insert keyframe را انتخاب کنید.



۱۱. حال يك تکه عکس به دکمه تبدیل شده است. سپس مراحل ۸ به بعد را دوباره برای تکه های دیگر عکس انجام دهید و نام آنها را p2-p3... را بگذارید. (باید به محیط main بازگردید)



۱۲.  $ctrl + F8$  را بزنید و نام آن را ۱ بگذارید و سپس گزینه ی movie clip را انتخاب کنید.

۱۳. کلید های  $ctrl + L$  را فشار و دکمه ی p1 را به تکه فیلم ۱ منتقل کنید.

۱۴. روی آن کلیک راست کنید و گزینه ی actions را انتخاب و سپس در سمت راست پنجره، view options را کلیک کنید و گزینه ی expert mode را انتخاب نمایید.

۱۵. تایپ کنید:

```
on(press){
startDrag("");
}
on(release){
stopDrag();
}
```



۱۶. حال یکی از قطعات آماده شد و باید مراحل ۱۲ به بعد را برای بقیه قطعه ها انجام دهید. (با نام های ۱-۲-۳-۴-۵-۶-۷-۸-۹-۱۰-۱۱-۱۲-۱۳-۱۴)

۱۷. به صفحه ی اصلی scene 1 بروید. این صفحه باید کاملا خالی باشد. پس دکمه ی  $ctrl + L$  را بزنید و ۱-۲-۳-۴-۵-۶-۷-۸-۹-۱۰-۱۱-۱۲-۱۳-۱۴ را به محیط کار بیاورید.

۱۸. قطعات را در جاهای دلخواه قرار داده و برای مشاهده  $ctrl + enter$  را فشار دهید.