

Preloader در فلش

یکی از رایج ترین تکنیک های Flash استفاده از Preloader است که به بازدید کنندگان نشان می دهد چه مقدار از فیلم بارگذاری شده است.

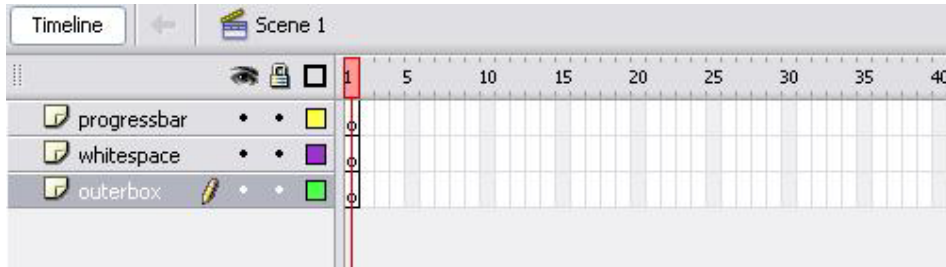
در این آموزش چگ.نگی ساخت یک Preloader را برایتان شرح می دهم. امیدوارم به کارتان بیاید.

مرحله اول : ایجاد کادر Preloader :

در این مرحله باید مستطیل هایی ایجاد نمایید که به تدریج لود شدن فیلم را نمایش دهند.

1. فیلم جدیدی را باز کنید. سه لایه جدید با نام progressbar ، whitespace و outerbox بگذارید. (لایه

progressbar بالاترین لایه و outerbox پایین ترین لایه باشد. مانند شکل)

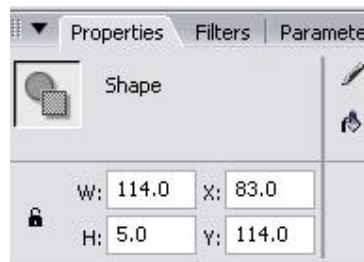


2. در لایه outerbox مستطیلی دراز، باریک و دارای زمینه ترسیم کنید.

3. در لایه whitespace مستطیلی دارای زمینه سفید ایجاد کنید که کمی باریکتر و کوتاه تر از مستطیل اولی

باشد. در بخش انتهایی Property inspector به ارتفاع مستطیل سفید رنگ در کادر متن H و مختصات نقطه

X در کادر متن X توجه کنید.

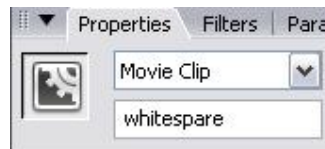


در حالی که مستطیل سفید رنگ انتخاب شده است با زدن **ctrl+F8** ، گزینه **Convert to Symbol** را بیاورید

و آن را به عنوان **movie Clip** و با نام **whitespace** ذخیره نمایید



و در بخش Properties نام آن را whitespace بگذارید



4. در لایه progressBar مستطیلی با رنگ زمینه ی متفاوت ترسیم کنید . ارتفاع این مستطیل باید با مستطیل لایه whitespace یکی باشد و عرض آن 10 پیکسل باشد. آن را دقیقاً در مختصات مستطیل whitespace قرار دهید و مانند قبل آن را به Movie clip تبدیل نمایید و با نام myProgressBar ذخیره نمایید و در Instance Name در بخش Properties نام MyProgressBar را وارد نمایید.
فایل شما اکنون باید به شکل زیر باشد:



مرحله دوم : ایجاد انیمیشن Preloader :

در این مرحله انیمیشنی ایجاد می کنیم که در حین بارگذاری فیلم دائماً تکرار شود. من از انیمیشن ساده ی نمایش حروف Loading استفاده می کنم.

1. لایه جدیدی وارد کرده و نام آن را loading بگذارید. کلمه ی . . . Loading را در بالای کادر

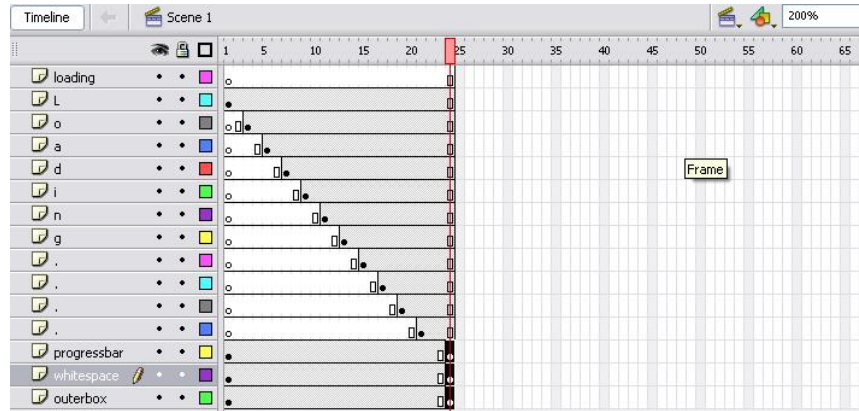
Preloader خود بگذارید (همونی که در مرحله قبل ساختیم).

2. در حالی که حروف انتخاب شده اند از منوی Modify گزینه ی Break Apart و سپس باز هم از منوی Modify گزینه ی Distribute to Layers را انتخاب کنید. (حال حروف شما در لایه های مختلفی قرار گرفته اند)

3. در لایه ی O، روی فریم اول کلیک نمایید و آن را به فریم 3 بکشید تا O زمانی نان داده شود که انیمیشن به فریم 3 رسید. در لایه A روی فریم اول کلیک کرده و آن را به فریم 5 بکشید . مابقی را هم تغییر دهید تا حروف به ترتیب و پشت سر هم نمایش داده شوند.

4. روی فریم 24 لایه L کلیک کرده و دکمه ی Shift را نگه دارید و روی فریم 24 آخرین لایه کلیک نمایید تا تمام فریم های 24 تمام لایه ها انتخاب شوند سپس دکمه ی F5 را بزنید تا یک فریم ایجاد شود.

5. در فریم 24 ام لایه های progressor، whitespace و outerbox کلیک کرده و دکمه ی F6 را بزنید تا فریم اصلی اضافه شود
 حال باید لایه هایتان مانند شکل زیر باشد.



مرحله سوم : افزودن کد Action Script
 حال باید کد Action Script آن را بنویسیم تا موقعیت نوار بارگذاری را تنظیم و بررسی کند که چه مقدار از فریم ها بارگذاری شده اند. عرض نوار نشان دهنده مقدار بارگذاری است و انیمیشن Preloader دائماً تکرار می شود.

برای نوشتن Action script :
 لایه جدیدی اضافه کرده و نام آن را actions بگذارید.
 در فریم اول از لایه action کد زیر را تایپ نمایید.

```
xLoc = myProgressBar._x;
```

در فریم دوم از لایه actions کلید F6 را بزنید تا یک فریم اصلی ایجاد شود. و کد زیر را در آن بنویسید.

```
if (_framesloaded >= _totalframes) {
    gotoAndPlay ("Main", ;(1
    {
        fractionLoaded = _framesloaded/_totalframes;
        myProgressBar._width = (fractionLoaded*whiteSpace._width) + 2;
        myProgressBar._x = xLoc + (fractionLoaded * whiteSpace._width/2) - 5;
```

در فریم بیست و چهارم لایه actions با زدن F6 یک فریم اصلی ایجاد کرده . کد زیر را در داخل آن قرار دهید.



`gotoAndPlay(2);`

حال Preloader آماده است و باید آن را به فیلم اصلی اضافه نمایید .

مرحله ی چهارم : ایجاد فیلم اصلی

اکنون باید Preloader را در صحنه ای مجزا از فیلم اصلی قرار دهید.

گزینه ی Scene را از منوی Choose Window انتخاب کرده و پنل Scene را باز کنید. روی نام صحنه مورد

نظر دابل کلیک کرده (به صورت پیش فرض Scene1 است) و عبارت Preloader را تایپ کنید

روی دکمه ی add Scene کلیک کرده و نام صحنه جدید را Main بگذارید(توجه داشته باشید که صحنه

Preloader باید روی سایر صحنه ها باشد).

فیلم اصلی دلخواه خود را ایجاد کنید.

برای اینکه Preloader مجددا اجرا نشود فیلم شما یا باید به صورت تکرار حلقه وار باشد و یا در انتها

stop شود.

مرجع : 50 Fast Macromedia Flash MX Techniques (انتشارات Wiley)