

الفصل العاشر

العمل مع المشاهد والأزرار



بعد أن استمتعنا سوياً في الفصول السابقة
بملامح الرسوم المتحركة داخل **Flash**،
حان الوقت لإضافة صفحات أخرى مرتبطة
بالكائنات الموجودة على الصفحة الأم الحالية
وذلك بإضافة مشاهد هذه الصفحات وتعيين
أحداث الأزرار داخل **Flash** ، فأكمل معنا
المسيرة بعزم شديد

التعرف على المشاهد وإعادة تسميتها

إنشاء محتويات المشاهد الجديدة

تبادل الطبقات والإطارات بين المشاهد

تخصيص محتويات كل مشهد على حده

تشغيل جميع مشاهد الفيلم

إنشاء أزرار متعددة الحالة

إضافة تلميح إلى الزر

إنشاء أزرار المستوى الثاني

إنشاء أزرار الأمام والخلف

التعرف على المشاهد وإعادة تسميتها

المشهد **Scene** داخل **Flash** عبارة عن مجموعة من الرسوم المتحركة والأحداث التي تمثل جزءاً معيناً داخل الفيلم، وعلى ذلك تقوم المشاهد بتقسيم الفيلم أو المشروع الكبير إلى أجزاء صغيرة كي يسهل التعامل معه. قمنا في الفصول السابقة بإنشاء مستوى أول للعرض عبارة عن الصفحة الرئيسية، وفي هذا الفصل سنستخدم المشاهد (الصفحات) لإنشاء مستوى ثاني عن طريق إنشاء صفحات أخرى تنبثق من الصفحة الرئيسية باستخدام الكائنات الموجودة بهذه الصفحة. ولأن كل مشهد من المشاهد يحتوي على نافذة سطر الوقت والطبقات المستقلة، لذا يمكنك استخدام مشهد مختلف مع كل صفحة من صفحات المستوى الثاني.



1 افتح الفيلم Mymovie10_

2 افتح start fla الموجود على مجلد

3 الفصل الحالي

1 افتح قائمة Window

2 اختر Other Panels

3 اختر Scene.

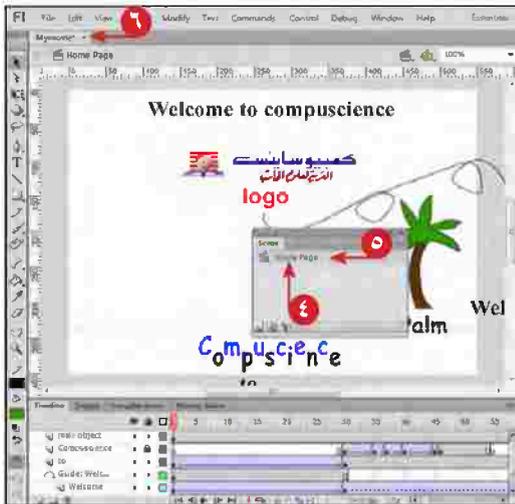
4 انقر المشهد الافتراضي Scene

1 نقرأ مزدوجاً.

5 اكتب الاسم الجديد للمشهد

6 وليكن Home Page

7 انقر في أي مكان خالي.



8 تلاحظ تغيير اسم المشهد إلى

9 الاسم الجديد كما يتغير التويب

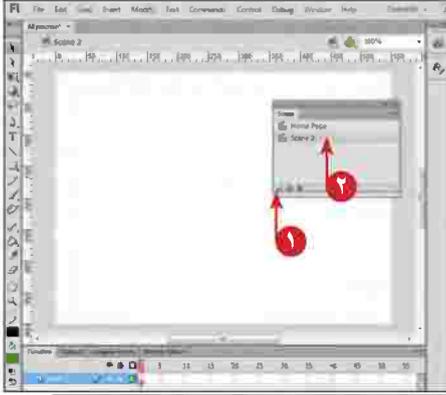
10 الموجود بالركن الأيسر العلوي

11 من النافذة أيضاً ليظهر الاسم

12 الجديد للمشهد

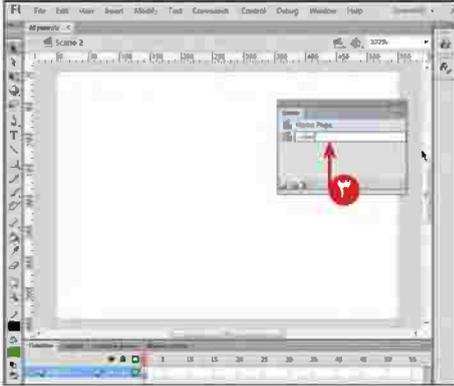
إنشاء مشاهد جديدة

لاستخدام لوحة المشاهد في إنشاء مشاهد جديدة، تابع معنا الخطوات الآتية:



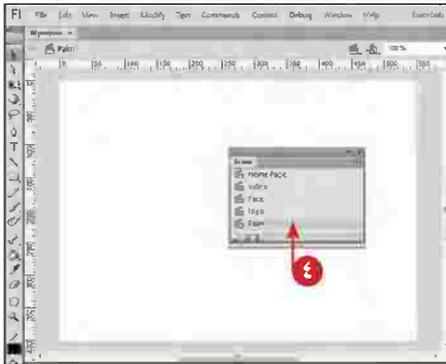
١ انقر زر إضافة مشهد جديد

٢ يظهر مشهد جديد باسم **Scene**



٣ انقر المشهد الجديد نقرأ مزدوجاً

ثم أعد تسميته إلى اسم أكثر تعبيراً
وليكن **Video**.



٤ قم بتكرار الخطوتين السابقتين لإضافة

ثلاث مشاهد أخرى للصفحات التي
تظهر عند نقر الكائنات الأخرى
الموجودة على مساحة العمل وهي
Face و **logo** و **Palm**.

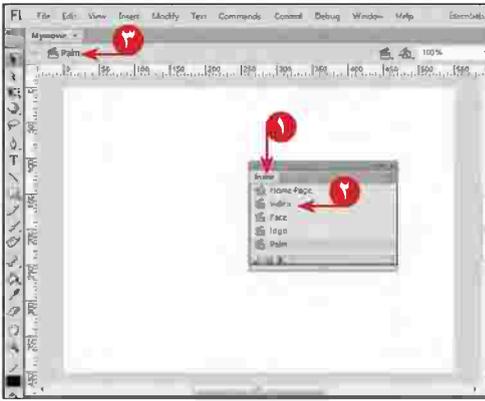
احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال
التدريب التالي.

لحذف أي من المشاهد الموجودة باللوحة، اختر المشهد الذي ترغب في حذفه
ثم انقر زر الحذف  من لوحة المشاهد.

التبديل بين المشاهد الجديدة

بعد أن قمت بإنشاء مشاهد الفيلم، ستحتاج بالتأكيد للتنقل فيما بينها من حين إلى آخر. يمكنك أداء ذلك ببساطة شديدة. كما سترى فيما يلي.

١ تأكد أن لوحة المشاهد ظاهرة أمامك.



٢ انقر المشهد الذي ترغب في الذهاب إليه

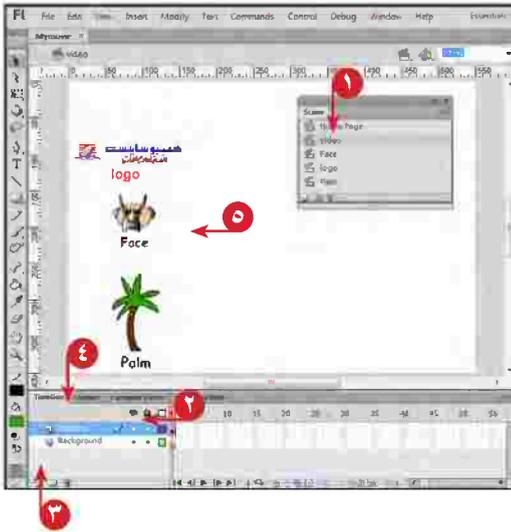
٣ لاحظ تغير مساحة العمل ليعكس مكونات المشهد الذي قمت باختياره.

٣ يظهر اسم المشهد بالركن الأيسر العلوي من منطقة الطبقات داخل سطر الوقت.

يمكنك التبديل بين المشاهد من خلال زر تحرير المشاهد  الموجود بالركن الأيمن العلوي من لوحة سطر الوقت. انقر الزر ، تظهر قائمة بالمشاهد الموجودة داخل فيلمك كي تختار المشهد الذي ترغب في الذهاب إليه.

إنشاء محتويات المشاهد الجديدة

بعد القيام بإنشاء المشهد الجديد، يمكنك الآن إضافة محتويات مساحة العمل التي ستظهر مع هذا المشهد دون غيره من المشاهد الأخرى الموجودة داخل الفيلم، حيث يحتوي كل مشهد جديد على سطر الوقت الخاص به والطبقات الموجودة بداخله، وبالتالي يمكنك إضافة محتويات مساحة العمل من خلال سطر الوقت وعن طريق ضبط خصائص طبقات المشهد.

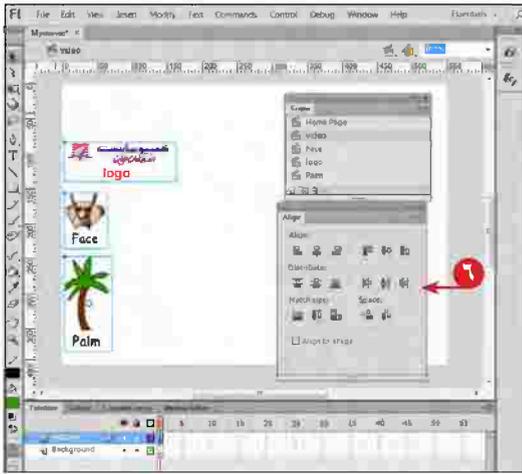


١ انقر المشهد **Video** لتنشيطه.

٢ قم بإعادة تسمية الطبقة الأولى الافتراضية من **Layer 1** إلى **Background**

٣ قم بإضافة طبقة جديدة باسم **Buttons**.

٤ انقر طبقة **Buttons** لتنشيطها.

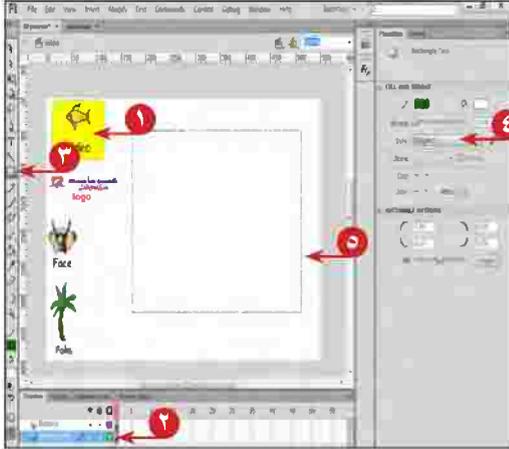


٥ افتح مكتبة الفيلم وقم بإضافة رموز الأشكال (الأزرار) إلى مساحة العمل وهي **face** و **Palm** و **Logo**

٦ استخدم لوحة المحاذاة **Align** **Panel** لضبط هذه الأشكال رأسياً بالجانب الأيسر من مساحة العمل وبنفس ترتيبها على الصفحة المرجعية **Home Page**.

● احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً

- ١ أضف رمز جديد من لوحة المكتبة الموجودة مع الفيلم **Mymovie** وهو رمز **Video**.

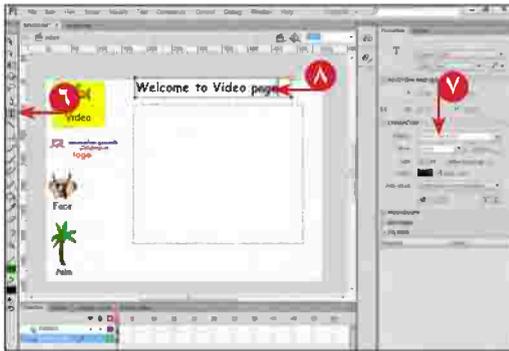


- ٢ انقر طبقة **Background** لتنشيطها.

- ٣ انقر أداة رسم المستطيل.

- ٤ اختر نمط الخط **Stippled** ولون الخط الخارجي **Stroke** أخضر، ولون الملاء الأبيض.

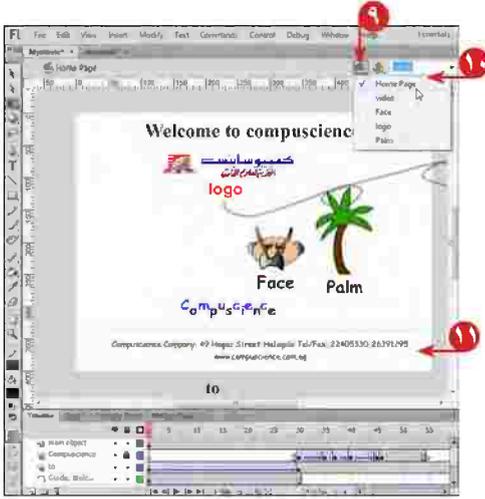
- ٥ اسحب لرسم المستطيل.



- ٦ انقر أداة النص.

- ٧ اختر نوع الخط **Comic sans Ms** وحجمه **25** نقطة ولونه أسود

- ٨ اكتب العبارة **Welcome to video** **page** أعلى الصفحة.



٩ انقر زر المشاهد.

١٠ اختر **Home Page** لتنشيط الصفحة المرجعية.

١١ نسخ تذييل الصفحة.



١٢ نشط المشهد **Video** مرةً أخرى.

١٣ الصق التذييل أسفل الصفحة وتحت المستطيل مباشرة

احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

تبادل الطبقات والإطارات بين المشاهد

بمجرد البدء في استخدام المشاهد داخل فيلمك، ستري أنه من الضروري نسخ الكائنات أو الإطارات أو الطبقات المتشابهة من مشهد ولصقها في مشهد آخر.



١ نشط المشهد Video.

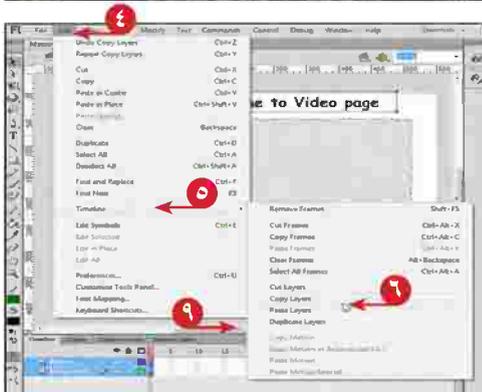
٢ انقر الطبقة Buttons لتنشطها.

٣ اضغط مفتاح Shift ثم انقر طبقة

Background مع استمرار الضغط

كي يتم اختيار الطبقتين معاً وبالتالي

يتم إضاءة إطاري الطبقتين



٤ افتح قائمة Edit.

٥ اختر Timeline

٦ اختر Copy Frames

٧ نشط المشهد Face.

٨ انقر الإطار الأول من الطبقة الأولى

Layer 1.



٩ افتح قائمة Edit ثم اختر Timeline

ثم اختر Paste Frames للصق

الإطارات داخل المشهد Face.

● قم بتكرار الخطوات من 4 إلى 7 مع

المشاهد Logo و Palm.

تخصيص محتويات كل مشهد على حده

بعد أن قمنا بإعداد التخطيط الأول المشترك لجميع المشاهد، سنقوم الآن بتخصيص محتويات كل مشهد على حده.



١ نشط المشهد Video

٢ نشط الطبقة Background.

٣ انقر أداة النص

٤ نشط لوحة الخصائص أمامك.

٥ اكتب العبارة التالية داخل المستطيل

ذى الخلفية البيضاء على أن يكون

الخط هو Comic sans ms

وحجم 16 ولونه أسود:

Welcome our friends in video page. This page contain some useful information about playing video inside flash

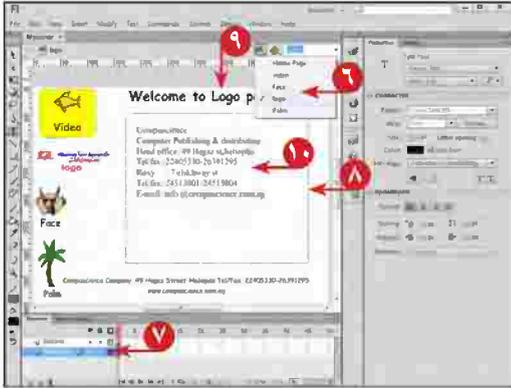
٦ نشط المشهد Logo

٧ انقر طبقة Background لتنشيطها

أيضاً.

٨ غير لون حدود المستطيل إلى اللون

الأزرق.



٩ غير عنوان الصفحة إلى Welcome to Logo Page

١٠ أضف البيانات الآتية الخاصة بعناوين وتليفونات شركة كمبيوساينس

Compuscience Computer Publishing & distributing

Head office: 49 Hegaz st,helioplis

Tel/fax :22405330-26391295

Roxy : 7 elskhway st

Tel/fax: 24513001-24513004

E-mail: info @compuscience.com.eg

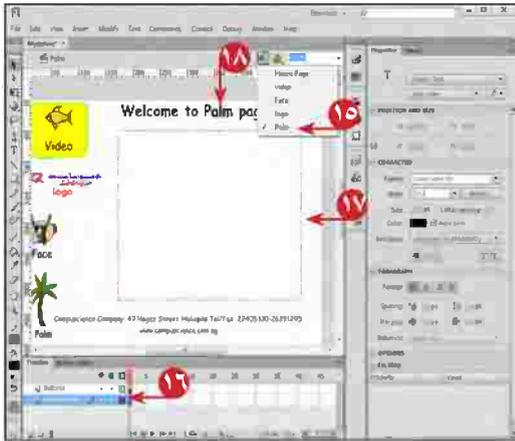
١١) نشط المشهد Face



١٢) نشط طبقة Background.

١٣) غير لون حدود المستطيل إلى اللون البني

١٤) غير عنوان الصفحة إلى Welcome to Face Page



١٥) نشط المشهد Palm

١٦) نشط طبقة Background.

١٧) غير لون حدود المستطيل إلى اللون الرمادي

١٨) غير عنوان الصفحة إلى Welcome to Palm Page

● احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

تشغيل جميع مشاهد الفيلم

على الرغم من أنك قمت بتقسيم فيلمك إلى مجموعة من المشاهد، فإن **Flash** يتعامل مع هذه المشاهد كما لو كانت فيلماً واحداً. يمكنك التحرك عبر الفيلم لمشاهدة مشهد وراء الآخر عن طريق تشغيل الفيلم.

1 افتح قائمة **Control**



2 انقر **Play All Scenes**.

3 افتح لوحة المشاهد إذا لم تكن أمامك بالفعل

4 تأكد أن رأس التشغيل في نافذة سطر الوقت تشير إلى بداية الفيلم.

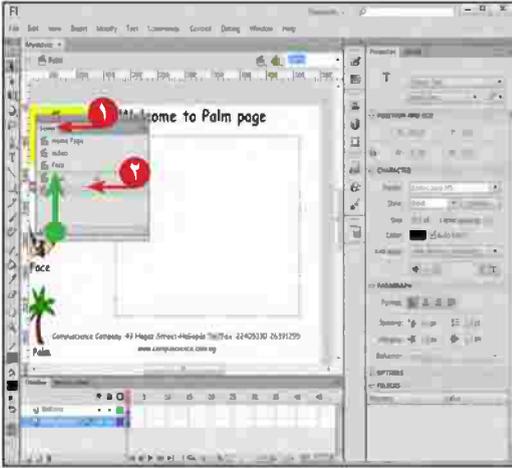


5 شغل الفيلم ولاحظ تنفيذه مشهداً وراء الآخر بدايةً من الصفحة المرجعية **Home Page** وانتهاءً بصفحة الشجرة **Palm** حيث يمكنك ملاحظة الانتقال من مشهد إلى آخر من خلال لوحة المشاهد.

إذا قمت باختيار الفيلم داخل مشغل **Flash**، يتم تشغيل جميع المشاهد بغض النظر عن حالة الخيار **Play All Scenes** لأن عمل هذا الخيار أو عدمه ينعكس على بيئة تشغيل **Flash** فقط.

إعادة ترتيب المشاهد داخل الفيلم

عندما تقوم بتشغيل فيلمك، يتم تنفيذ مشهد وراء الآخر تبعاً لترتيب هذه المشاهد داخل لوحة المشاهد. يمكنك في أي وقت تغيير هذا الترتيب.

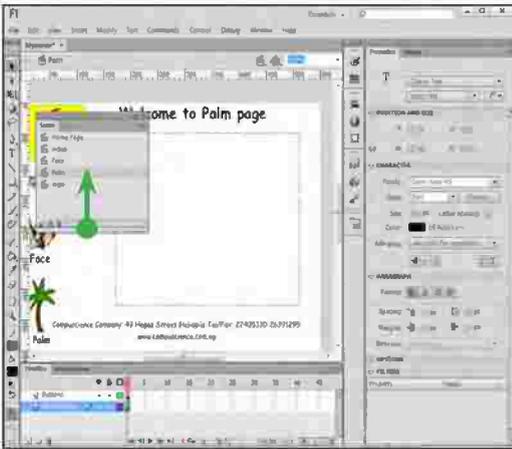


١ افتح لوحة المشاهد

٢ انقر المشهد الذي ترغب في تغيير ترتيبه.

٣ اسحبه إلى المكان الجديد.

● تلاحظ ظهور خط أخضر اللون يوضح المكان الذي سيقع فيه المشهد .



٤ حرر زر الفأرة.

● تلاحظ إعادة ترتيب المشهد الذي قمت باختياره ومن ثم إعادة ترتيب جميع المشاهد التي تليه.

٥ قم بإعادة تشغيل الفيلم.

● لاحظ ترتيب عرض المشاهد الجديدة.

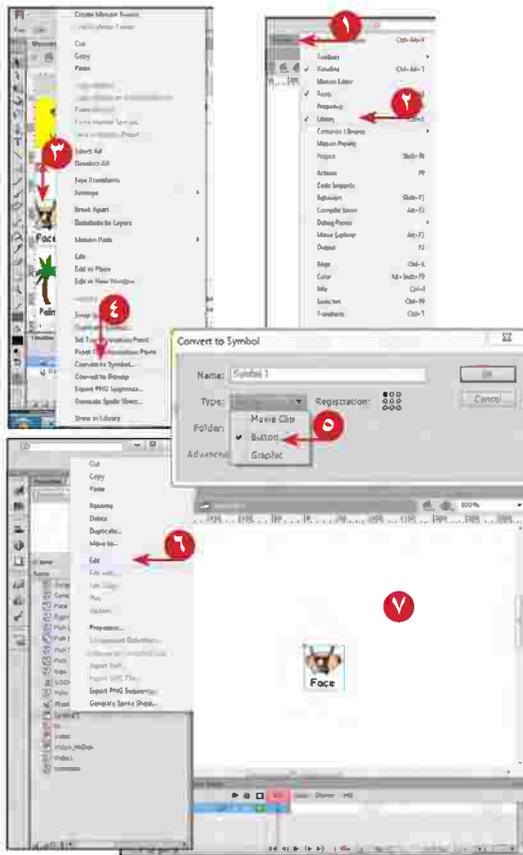
● احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

إنشاء الأزرار متعددة الحالة

بعد أن قمت بإنشاء جميع مشاهد الفيلم، يمكنك البدء في إضفاء المزيد من الجاذبية والجمال إلى صفحاتك كي تحصل على المزايا والخصائص العامة الموجودة بصفحات الويب وذلك عن طريق تنشيط الأزرار (الأشكال الرسومية) الموجودة داخل الصفحات (المشاهد). فمن الضروري حينما يقوم المستخدم بنقر أحد الأزرار أن يتم عرض الصفحة المصاحبة للزر. من الجدير بالذكر هنا أنه يوجد أربع حالات لكل زر من الأزرار وهي حالة ارتفاع الزر **Up State** وحالة انخفاضه **Down State** وحالة المرور فوق الزر **Over State** وحالة النقر **Hit State**.

إنشاء حالات زر الشعار

لعمل مع الأزرار الموجودة بالصفحة الرئيسية **Home Page** قم بتنشيط الصفحة من خلال لوحة المشاهد



1 افتح قائمة **Window**

2 اختر **Library**.

3 انقر هذا الرمز بزر الفأرة الأيمن.

4 اختر **Convert to symbol**.

5 من قائمة **Type** اختر **Button**.

6 من نافذة المكتبة انقر الرمز **Face**

بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Edit**.

7 تظهر نافذة سطر الوقت بشكل جديد،

حيث تحتوي على الحالات الأربع

للزر وهي **Up,Over,Down,Hit**

تعيين حالة ارتفاع الزر Up State

تعتبر هذه هي الحالة الافتراضية للزر ، لذا يقوم Flash تلقائياً بتمثيل صورة الزر لهذه الحالة وهذه هي أول صور الزر التي ستستخدمها. بالنظر إلى نافذة سطر الوقت، تجد أنها تحتوى أساساً على إطار رئيسي يحتوى على الصورة الافتراضية للزر. لذا فلست في حاجة لتغيير شكل الزر.

تعيين حالة المرور على الزر Over State

يتم الوصول إلى حالة المرور على الزر Over State حينما يقوم المستخدم بتمرير مؤشر الفأرة على هذا الزر.



1 انقر الإطار Over

2 اضغط زر F6.

يتم إضافة إطار رئيسي وبذلك يتم

نسخ محتويات الحالة السابقة Up

State إلى الحالة الحالية Over

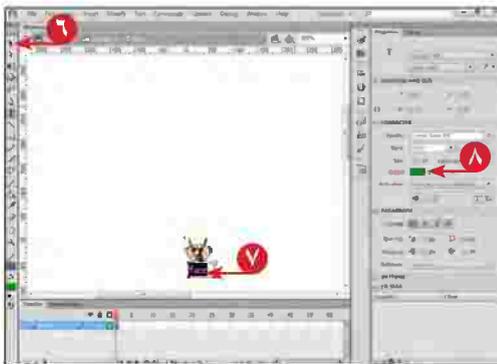
.State

3 انقر صورة الزر.

4 افتح قائمة Modify.

5 اختر Ungroup

لإلغاء تجميع الصورة لأننا نرغب في تغيير لون نص الزر، يتم فصل صورة الزر عن النص الذي يظهر أسفلها.



6 اختر أداة الاختيار.

7 انقر نص الزر نقرًا مزدوجاً.

8 اختر أداة النص ثم قم بتغيير لون

النص إلى اللون الأخضر.

بالتالي يتحول لون نص الزر إلى اللون

الأخضر بمجرد تمرير المستخدم

لمؤشر الفأرة على هذا الزر.

تعيين حالة نقر الزر Down State

يتم الوصول إلى حالة انخفاض الزر **Down State** حينما يقوم المستخدم بنقر الزر ومن ثم يرى صورة هذه الحالة بمجرد ضغط زر الفأرة الأيسر.



١ انقر الإطار **Down**.

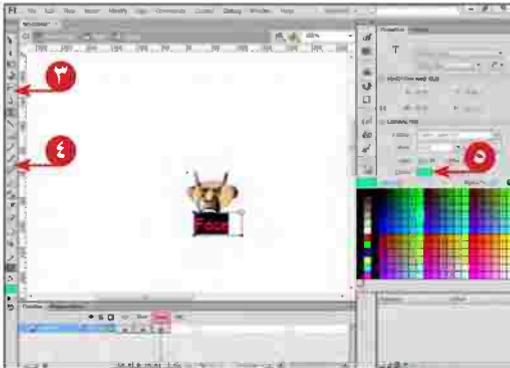
٢ اضغط مفتاح **F6**.

بذلك يتم نسخ محتويات الحالة السابقة **Over State** إلى الحالة الحالية **Down State**.

٣ اختر أداة الاختيار

انقر نص الزر نقراً مزدوجاً كي يكون هو الكائن النشط الوحيد على مساحة العمل.

٤ اختر أداة النص.



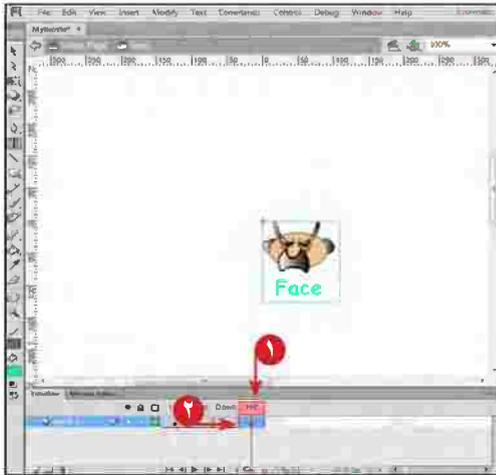
٥ غير لون النص إلى اللون الأخضر الفاتح.

بالتالي يتحول لون نص الزر إلى اللون الأخضر الفاتح بمجرد نقر المستخدم لزر الشعار.

٦ احفظ الفيلم حتى هذه الخطوة وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

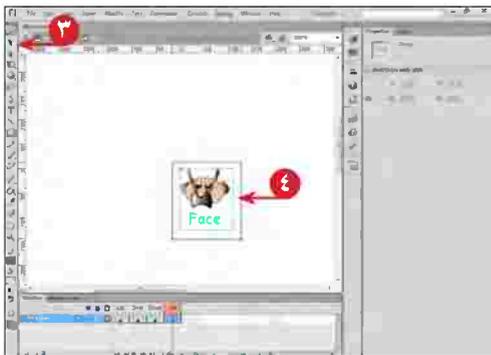
تعيين حالة نقر الزر Hit State

يتم الوصول إلى حالة نقر الزر **Hit State** حينما يقوم المستخدم بنقر الزر أو المنطقة المحددة مسبقاً حول هذا الزر التي تسمى المكان الساخن **Hot Spot** ثم تحرير زر الفأرة.



1 انقر الإطار **Hit**.

2 اضغط زر **F6**. لإضافة إطار رئيسي .
بذلك يتم نسخ محتويات الحالة
السابقة **Down State** إلى الحالة
الحالية **Hit State**.



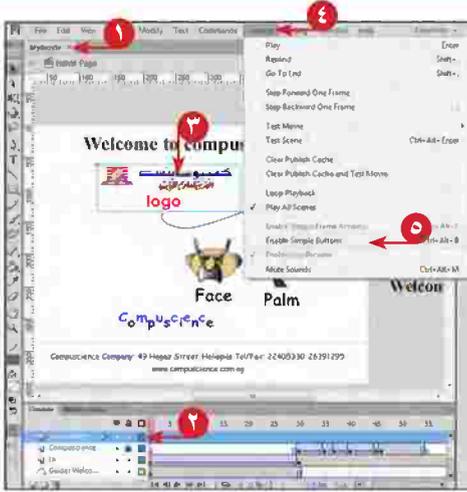
3 اختر أداة رسم المستطيل.

4 ارسم مستطيل حول الزر.
وبذلك يتم تحديد المنطقة التي سيتم
تنشيط هذه الحالة فيها بمجرد نقر أي
جزء فيها

● احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً.

إضافة تلميح إلى الزر

من المفيد دائماً عند العمل في صفحات الويب أن يتم إظهار تلميح للزر يوضح محتويات الصفحة التي سيتم فتحها بمجرد نقر هذا الزر، حيث يظهر هذا التلميح بمجرد تمرير مؤشر الفأرة على الزر. لذلك يجب تحرير الزر مباشرةً على مساحة العمل أثناء مشاهدتك لبقية الكائنات وبالتالي يتم وضع التلميح في مكان مناسب.



1 تأكد أنك الآن داخل الصفحة الرئيسية

. Home Page

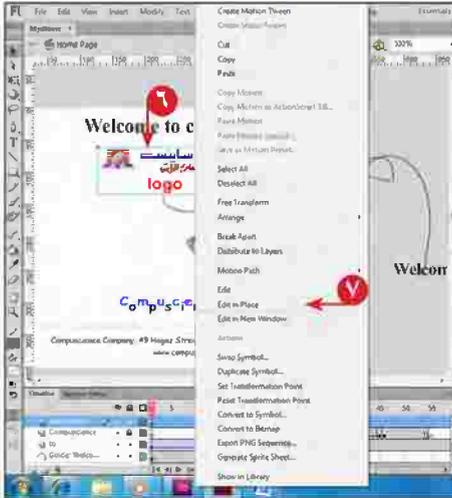
2 نشط طبقة Main objects

3 نشط زر الشعار كي يكون هو الكائن النشط الوحيد على مساحة العمل.

4 افتح قائمة Control.

5 عطل الخيار Simple Enable

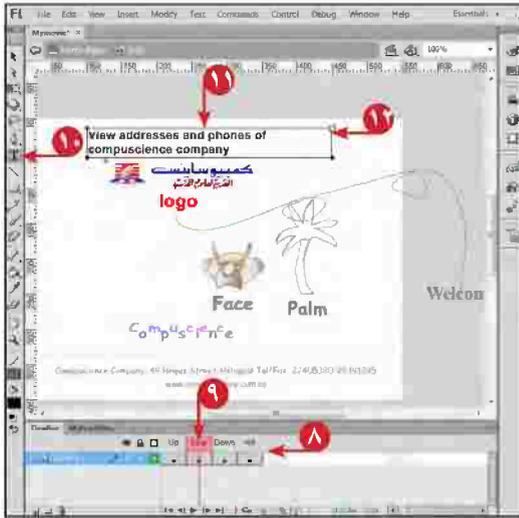
Buttons



6 انقر زر الشعار بزر الفأرة الأيمن.

7 اختر Edit in Place.

٨ أدرج إطار رئيسي للحالات **Over** و **Down** و **Hit** كما تعلمت سابقاً.



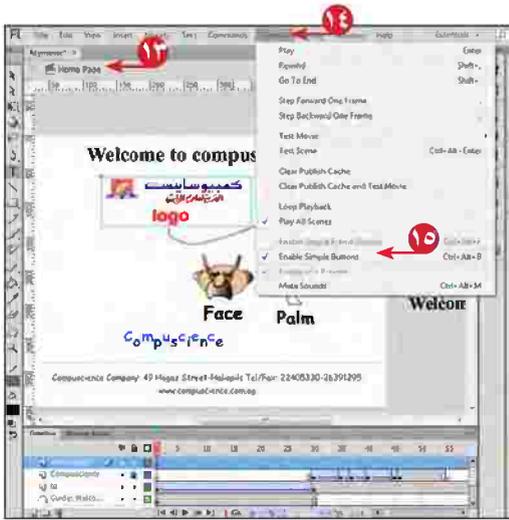
٩ انقر الإطار الرئيسي للحالة **Over** لتنشيطه.

١٠ اختر أداة النص

١١ ضع مربع نص على مساحة العمل وفوق سطر الأزرار مباشرة.

١٢ أدخل نص التلميح الذي ترغب في إظهاره بمجرد مرور مؤشر الفأرة على الزر وليكن

View addresses and phones of compuscience company.



١٣ انقر التويب **Home Page**.

١٤ افتح قائمة **Control**.

١٥ نشط الخيار **Enable Simple Buttons**.

Buttons

مرر مؤشر الفأرة على الزر، تلاحظ ظهور التلميح بالمكان الذي قمت بتحديدده فيما سبق.

● احفظ الملف وابقه مفتوحاً.

يتيح لك الخيار **Edit in place** وضع العناصر المرتبطة بالزر على مساحة العمل بدقة مقارنةً بالكائنات الأخرى الموجودة بالطبقات المختلفة على مساحة العمل.

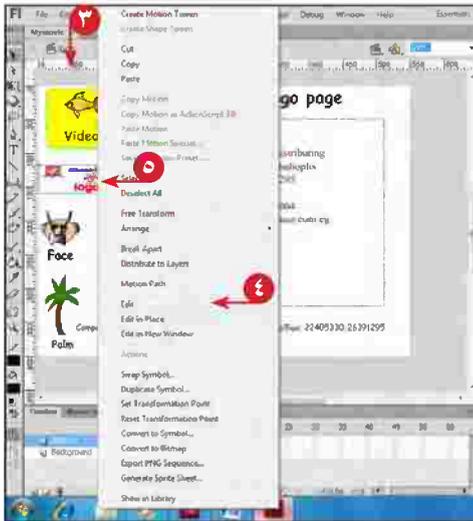
إنشاء أزرار المستوى الثاني

بعد الانتهاء من إنشاء الحالات المختلفة لأزرار الصفحة الرئيسية بما في ذلك ظهور تلميح مع كل زر من هذه الأزرار، يمكنك الآن البدء في ضبط خصائص هذه الأزرار في صفحات المستوى الثاني (الصفحات المتفرعة عن الصفحة الرئيسية) والتي ستختلف نوعاً ما عن مثيلاتها بالصفحة الرئيسية. يجب أولاً إنشاء شكل جديد للزر المستخدم لفتح الصفحة الحالية كي يعرف المستخدم المكان الحالي له داخل الفيلم (الموقع).



1 افتح قائمة Edit Scene.

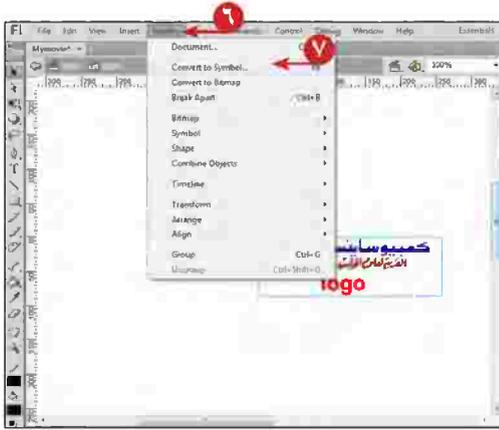
2 انقر صفحة الشعار Logo.



3 انقر زر الشعار على مساحة العمل بزر الفأرة الأيمن.

4 اختر Edit.

5 نشط زر الشعار على مساحة العمل.



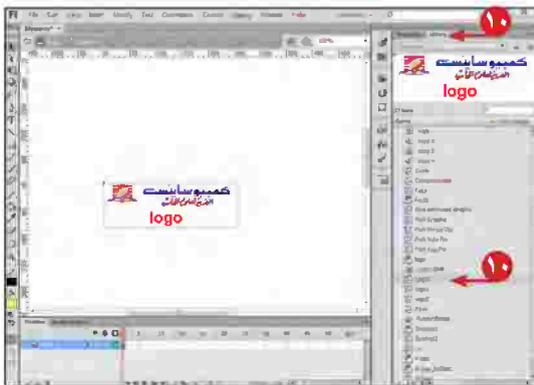
٦ افتح قائمة Modify.

٧ اختر Convert to Symbol.



٨ في مربع Name اكتب Logo1.

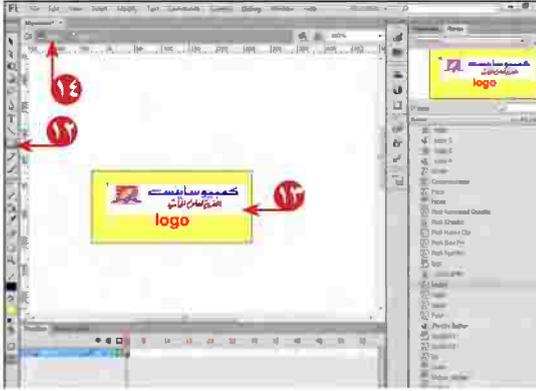
٩ افتح قائمة Type واختر Graphic.



١٠ افتح مكتبة الفيلم.

١١ انقر الرمز الجديد Logo1 نقرأ مزدوجاً.

١٢ تلاحظ استبدال الرمز القديم بالرمز الجديد داخل نطاق التحرير.

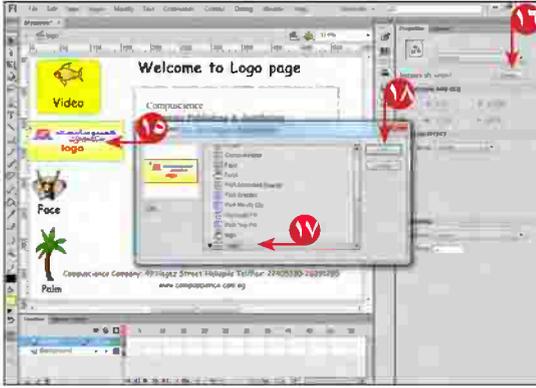


١٢ اختر أداة رسم المستطيل.

١٣ ارسم مستطيل حول الصورة.

١٤ انقر التويب Logo

لتبديل حالة رمز الشعار الموجودة على مساحة العمل بالرمز الجديد



١٥ انقر الشعار على مساحة العمل لتنشيطه.

١٦ انقر زر التبدل Swap.

١٧ انقر الرمز Logo1.

١٨ انقر زر Ok.

١٩ انقر حالة الرمز على مساحة العمل.

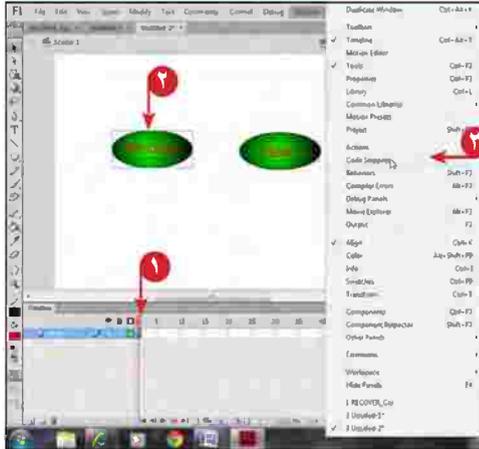


٢٠ غير سلوك الرمز Button إلى Graphic.

• كرر الخطوات السابقة مع جميع الأزرار الافتتاحية لكل صفحة من صفحات المستوى الثاني.

إنشاء أزرار الأمام والخلف Create Previous and Next Buttons

بعد أن تقوم بإنشاء العديد من العناصر على سطر الوقت فإنك تحتاج إلى منح المستخدمين القدرة على التحرك للأمام والخلف بين كائنات سطر الوقت، لذلك يجب إنشاء طبقة على سطر الوقت تشتمل على حالتين من الزر أحدهما تشير إلى «التالي» والآخر يشير إلى «السابق».

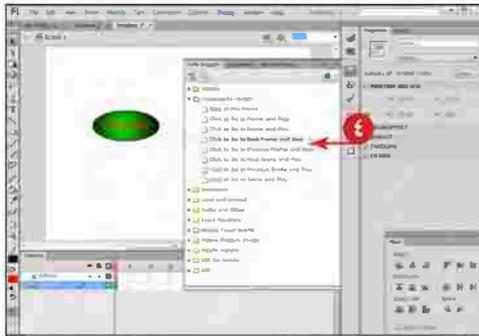


1 افتح ملفاً جديداً، للتدريب عليه.

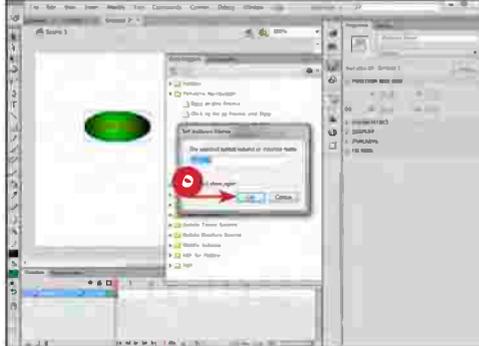
2 اسحب رأس التشغيل إلى الإطار الأول حيث لا بد من إضافة الكود على الزر من بداية الفيلم.

3 انقر الزر الذي تريده للزر السابق على مساحة العمل.

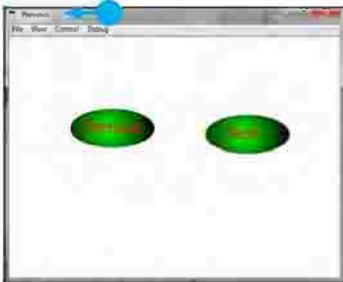
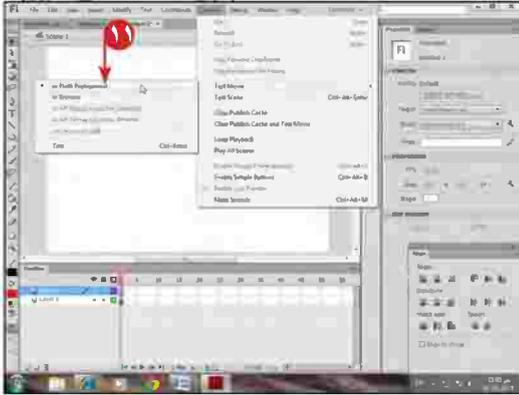
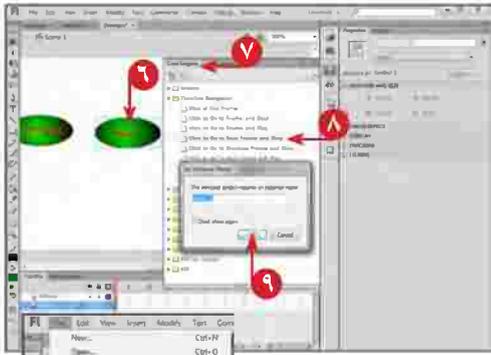
4 افتح قائمة **Window** ومنها اختر **Code Snippets** تظهر لوحة **Code Snippets** أمامك.



5 قم بتوسعة الفئة **Timeline Navigation**. انقر نقرًا مزدوجاً الخيار **Click to go to Previous frame and stop**.



6 هذه الخطوة تعني إضافة كود لطبقة الإجراءات والتي تشتمل على الزر المختار يظهر مربع حوارى يخبرك أن فلاش سيقوم بإنشاء حالة جديدة من الزر ويطلب منك تسميتها، انقر **OK**.



٦ انقر على الزر الآخر وهو زر التالي.

٧ تأكد أن لوحة **Code Snippets** مفتوحة أمامك وأن الفئة

Timeline Navigation ظاهرة

كلها أمامك.

٨ انقر نقرًا مزدوجًا لإجراء **Click**

to go to Next frame and

.stop

٩ انقر **Ok**.

١٠ احفظ فيلمك من خلال فتح قائمة

File ومنها اختر **Save**.

١١ اختر فيلمك افتح قائمة **Control**

ومنها اختر **Test movie**. ومن

القائمة التابعة اختر **test**.

● عندما يقوم **Flash** بفتح مشغل

Flash انقر زر **Next**

Previous لاختبارهما.

● اغلق الملف دون حفظ.