

الفصل الأول

جولة داخل *Flash*



أعلم أنك كثيراً ما سمعت عن برنامج *Flash* إلا أنك لا تعرف شيئاً عن مميزاته والأسباب التي دعت كل هذا الحشد من مطوري برامج الرسوم ومواقع الويب لاستخدامه. في هذا الفصل سنتعرف سوياً على برنامج *Flash* ومميزاته وأهم سماته وتكامله مع البرامج الأخرى.

مقدمة إلى فلاش *Introducing Flash*

تشغيل *Flash* وإنهائه *Open and Close Flash*

الشاشة الافتتاحية للبرنامج *Flash User Interface*

استخدام لوحات فلاش *Using Flash Utility Panels*

فتح الملفات *Open Files*

حفظ وإغلاق الملفات *Save and close Files*

إنشاء ملف جديد *Create a New Document*

ضبط إعدادات مستند جديد *Set up a new Flash Document*

تنظيم وحفظ مساحة العمل *Organize and save Workspace*

تحجيم مساحة العمل والتنقل داخلها

استخدام المساطر والشبكة *Using Rulers and Grids*

إنشاء اختصارات لوحة المفاتيح

مقدمة إلى فلاش *Introducing Flash*

أخذت شعبية **Flash** تتزايد بصورة كبيرة منذ الإصدار الأول وحتى وصل بنا المطاف إلى الإصدار الأخير والذي نحن بصدد الآن وهو **Adobe Flash CS 6** ويعتبر برنامج أدوبي فلاش بيئة تطوير متكاملة، مصممة خصيصاً لإنشاء الرسوم المتحركة وتجارب الوسائط المتعددة وعناصر صفحة ويب. لذا قام الكثير من المستخدمين بالانتقال إلى **Flash** لأداء أعمالهم اليومية التي تتدرج من تصميم مواقع الويب إلى إعداد الرسوم البسيطة ولوحات القصص والحكايات وأيضاً إنشاء العديد من الفيديوهات وعرضها على الإنترنت حيث أن معظم المستعرضات تقريباً تدعم **Flash**.

ما الذي يمكنك عمله باستخدام *Flash*

تطوير صفحات الويب

يستخدم مطورو الويب ملفات **Flash** التي يطلق عليها أيضاً أفلام **Movies** أكثر من غيرهم. وذلك لأنهم أيقنوا أنه لا بديل عن هذا البرنامج للحصول على صفحات ويب شديدة الجاذبية تحقق لهم ما يريدونه من صفحاتهم. لذا فعلى الرغم من استخدام **Flash** لإنشاء الرسوم، إلا أن قوته تظهر أساساً في كونه أداة لتطوير صفحات ومواقع الويب على الإنترنت.

وكما ذكرنا فإن **Flash** يقوم بإنشاء الصور والرسوم ذات التنسيق **Vector** التي تتميز بالصفاء والوضوح وصغر حجم ملفاتهما مما يؤدي إلى سرعة تحميلها على صفحات الويب. وبالتالي تم التغلب على الكثير من القيود والصعاب التي كانت موجودة قبل ظهور **Flash** والتي تتمثل في حجم مستعرض الويب وحجم النص المستخدم ونسب أبعاد وهوامش الصفحة ودرجة وضوح وشفاء الصور، لهذا قام مطورو الويب بتحويل صفحاتهم ومواقعهم إلى تنسيق **Flash**.

تصميم الرسوم

يستخدم الكثير من مصممي الرسوم برنامج **Flash** لأداء أعمالهم نتيجةً لقدرته على تحويل الصور والرسوم إلى التنسيق **Vector** ومن ثم يمكنهم تحسين مظهر الصور والرسوم النقطية المعتادة بحيث تظهر ملساء صافية وواضحة بعيدةً عن التشققات التي تظهر في الصور العادية خاصةً عند تكبيرها، هذا إلى جانب تصغير حجم الملفات المنشأة بواسطة **Flash** للسبب ذاته. يحتوي **Flash** أيضاً على سمة الألوان المتدرجة **Gradient Colors** التي تتيح للمصممين الاختيار من عدد لا حصر له من الألوان كما تتيح لهم أيضاً التحكم في اتجاه انحدار هذه الألوان داخل لوحة الألوان نفسها.

يحتوي **Flash** أيضاً على مجموعة من الأدوات سهلة الاستخدام والتي تتشابه إلى حد كبير مع الأدوات المستخدمة في جميع برامج التصميم الأخرى.

تبادل الملفات مع البرامج الأخرى

يستطيع **Flash** تبادل الملفات مع البرامج الأخرى ، حيث يمكنك إحضار الملفات ذات التنسيقات **GIF** و **JPEG** و **EPS** و **PNG** كما يمكنك إحضار ملفات الصور النقطية أو حتى نسخها ولصقها داخل **Flash**. يمكنك أيضاً تضمين أى مخطط أو رسم بياني تم إنشائه بواسطة أحد البرامج الأخرى مثل **Microsoft Office** عن طريق النسخ واللصق. ولأن معظم العروض يتم تصميمها للعرض خارج الإنترنت، فيمكنك تصدير ملفات **Flash** إلى التنسيقات الأخرى من خلال سمي «تصدير الأفلام» **Export Movie** و«النشر» **Publishing**. حيث تعتبر سمة النشر من السمات الهامة داخل **Flash** والتي من خلالها يمكنك تحويل عملك إلى التنسيقات المختلفة للملفات.

إنشاء العروض

يعتبر إنشاء العروض **Presentations** من الأشياء التي يبرع فيها **Flash**. حيث يمكنك استخدامه لتمثيل الأفلام والرسوم المتحركة سواءً داخل الويب أو خارجها وسواءً كنت خبيراً بإنشاء العروض فى برامج العروض الأخرى أم لا. وعلى الرغم من أن الاستخدام الأشهر لهذا البرنامج لتطوير صفحات ومواقع الويب، إلا أنك تستطيع استخدامه أيضاً لإنشاء الأفلام التي يمكنك توزيعها بعد ذلك على الأقراص المدمجة أو أقراص الفلاش أو حتى عرضها على البروجيكتور. أى أن لديك العديد من الوسائل التي تستطيع من خلالها عرض أعمالك سواءً على الإنترنت أو خارجها.

نشر فيلمك

يمكنك نشر ومشاركة أفلامك عبر الويب أو إنشاء ملفات جهاز قائم بذاته. كما يمكنك أيضاً تصدير أفلام فلاش وأفلام **Quick time** وملفات **Gif** المتحركة ومجموعة متنوعة من تنسيقات تسلسل الصور. كما سترى لاحقاً.



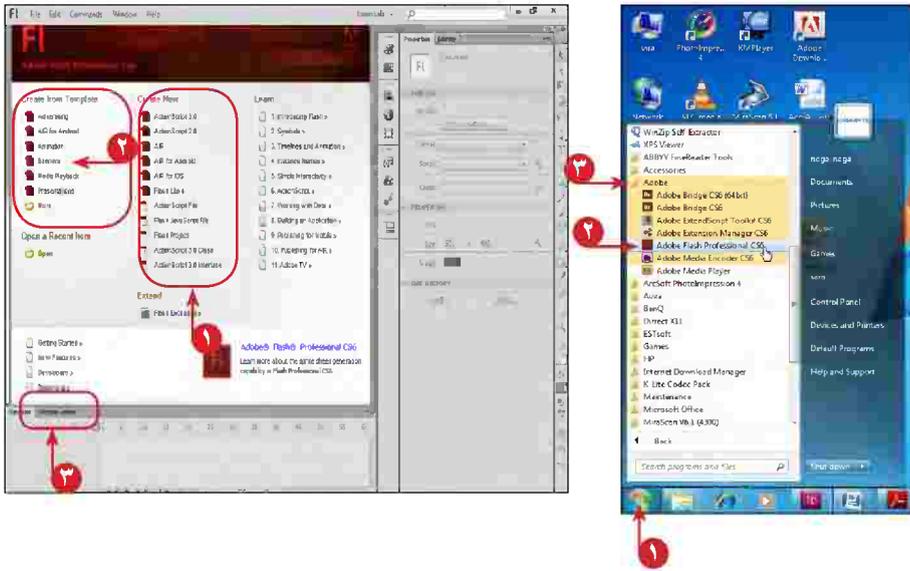
سهولة الاستخدام لمن ليس له ميول رسومية

لأن **Flash** يحتوي على العديد من الأدوات سهلة الاستخدام ، يستطيع الأشخاص الذين ليس لديهم ملكات الرسم أن يبدأوا فى استخدام البرنامج لإنشاء عروضهم وأعمالهم. وقد قامت شركة **Adobe** بتوفير نقطة البدء لهم ولغيرهم من ذوى الخبرة من خلال استخدام أدوات سهلة يمكنك استخدامها لإنشاء ملفات البرنامج.

تشغيل Flash وإنهاء Open and Close Flash

عندما تقوم بتشغيل Flash أول مرة تظهر صفحة البداية حيث يمكنك نقر الارتباطات الموجودة في هذه الصفحة لفتح ملفات جديدة، أو فتح ملفات موجودة أو فتح القوالب أو الوصول إلى نظام المساعدة الخاص بالبرنامج

تشغيل Flash

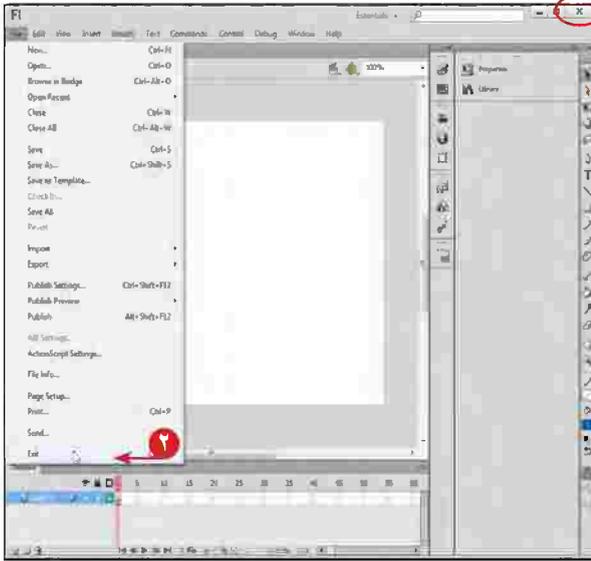


- ١ انقر هذا الخيار لفتح ملف جديد
- ٢ لفتح قالب اختر مجلد القالب من هنا
- ٣ لفتح ملف موجود انقر هذا الخيار

- ١ انقر زر Start ثم انقر All Programs
 - ٢ انقر Adobe
 - ٣ انقر Adobe Flash Professional CS6
- يتم فتح برنامج Flash على صفحة البداية

إنهاء Flash

- 1 انقر زر إغلاق البرنامج
- 2 افتح قائمة File ومنها اختر Exit.



إذا لم تقم بحفظ عملك ربما يظهر لك مربع حوارى يحثك على حفظ عملك قبل الخروج من البرنامج

الشاشة الافتتاحية للبرنامج Flash User Interface

بعد تشغيل البرنامج واختيار أحد خيارات المتاحة لفتح فيلم جديد، تظهر نافذة البرنامج كما في الشكل. حيث تشتمل على العديد من المكونات للتعامل مع الرسومات والأفلام والتي ربما تأخذ منك بعض الوقت للتعرف على هذه المكونات والتعامل معها.

المسرح Stage

المساحة التي تقوم بالعمل داخلها والتي تكون ظاهرة عند عرض فيلمك على الإنترنت.

قائمة مساحة العمل Workspace Menu

تسمح لك هذه القائمة بالتبديل بين الأنماط المختلفة لمساحة العمل وأيضاً فتح نافذة عمل جديدة

شريط العنون Title bar

عادة يستخدم هذا الشريط لفتح وإغلاق وتصغير نافذة البرنامج.

الموقع الحالي Current Location

يعرض لك اسم المشهد الحالي الذي تقوم بالعمل داخله.

شريط الفونم Menu bar

عادة يستخدم هذا الشريط لفتح وإغلاق وتصغير نافذة البرنامج.

مساحة العمل Work Area

هذه هي المساحة المحيطة بالمسرح حيث أى شيء يتم وضعه فى مساحة العمل لا يظهر داخل الفيلم .

تبويب الخصائص Properties Tab

عندما تقوم بالنقر هنا يتم فتح لوحة الخصائص .

لوحة الأدوات Tools Panel

يشتمل على الأدوات الرئيسية التي تحتاجها لإنشاء الرسومات.

شريط الألواح Panels bar

عند نقر أى زر من هذا الشريط تظهر اللوحة الخاصة به

سطر الوقت Timeline

يظهر سطر الوقت أسفل شاشة البرنامج ويشتمل على الإطارات والطبقات والمشاهد الخاصة بالفيلم

استخدام لوحات فلاش Using Flash Utility Panels

من مزايا لوحات فلاش أنها تسمح لك بتنظيم مساحة العمل الخاصة بك من خلال استخدام العديد من الأدوات والتي كثيراً ما تقوم باستخدامها، بالإضافة إلى ذلك أن هذه الألواح يمكن أن تُثبت في نافذة البرنامج وبهذا يمكن لأي لوحةٍ عن اللوحات أن تكون تبويب من مجموعة تبويبات أخرى.

زر التقليل زر التقليل

Minimize Button الشريط العلوي **Top Bar** انقر هذا الشريط نقرًا مزدوجًا يتسبب في تصغير وتكبير

نقر هذا الزر يصغر هذه اللوحة إلى رمز صغيرة اللوحة. يمكنك سحبها ووضعها في شريط الألواح.

شريط تبويبات الألواح

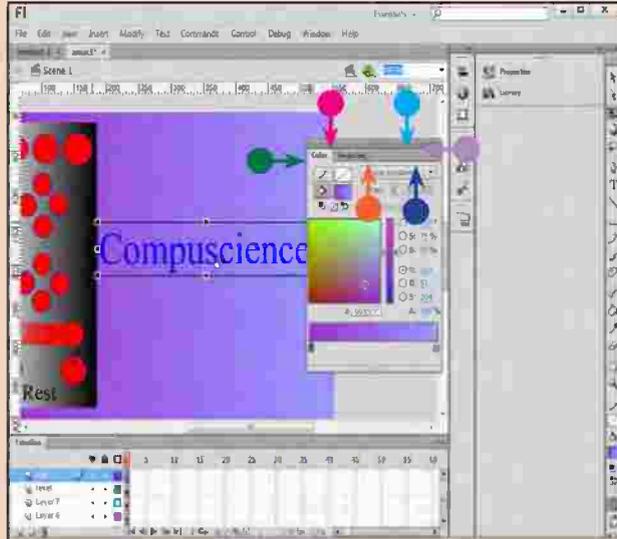
Tabs bar

يشتمل هذا الشريط على أسماء الألواح على شكل تبويبات ونقر أي تبويب تظهر اللوحة الخاصة به

زر الإغلاق

Close Button

نقر هذا الزر يقوم بفتح اللوحة.



القائمة المنسدلة

Panel Dropdown

نقر هذا الزر يُظهر لك قائمة منسدلة تشمل على عدة أوامر خاصة باللوحة الحالية

التبويبات Tabs

يعرض اسم اللوحة الحالية. حيث يمكنك نقر وسحب هذا التبويب لمكان آخر على هذه اللوحة أو فصله بعيداً عن هذه المجموعة.

فتح الملفات Open Files

هناك ثلاثة أنواع من رئيسية يمكنك استخدامها لإنشاء فيلم Flash فمثلاً يمكنك إنشاء ملفات Flash من النوع (.fla) أو ملفات من النوع (.as) لملفات ActionScript أو ملفات خارجية من النوع (.jsfl) والخاصة بملفات JavaScript

فتح ملف واحد Open one File

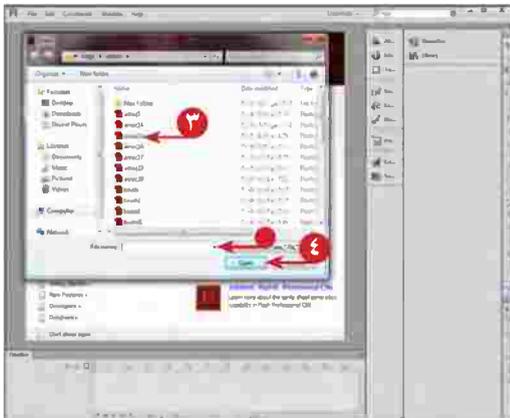


1 انقر File

2 انقر Open

3 إذا لم تكن هناك أى ملفات مفتوحة وكانت شاشة الترحيب ظاهرة أمامك فيمكنك نقر زر Open الظاهر أمامك.

يظهر المربع الحوارى Open



3 اختر الملف المطلوب فتحه.

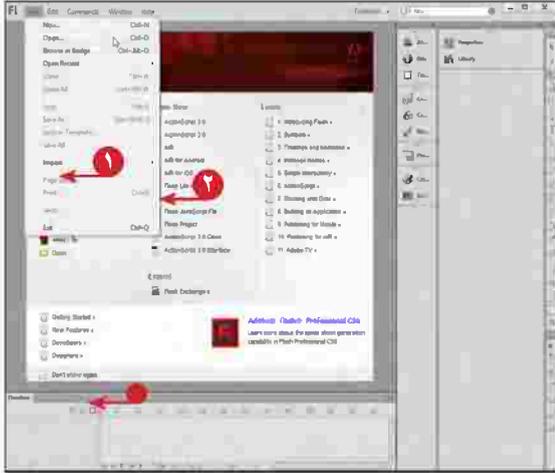
4 إذا كنت تريد فتح نوع معين من الملفات فيمكنك اختيار هذا النوع من هنا.

4 انقر Open.

يتم فتح الملف ويظهر أمامك.

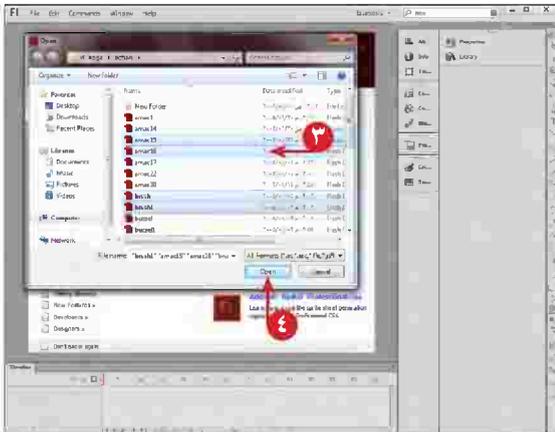
فتح أكثر من ملف في خطوة واحدة

فتح أكثر من ملف في خطوة واحدة اتبع الخطوات الآتية



1 انقر File .

2 انقر Open .



يظهر المربع الحوارى Open

3 اختر أكثر من ملف عن طريق ضغط مفتاح **Ctrl** أثناء نقر الملفات المطلوب فتحها.

4 انقر Open

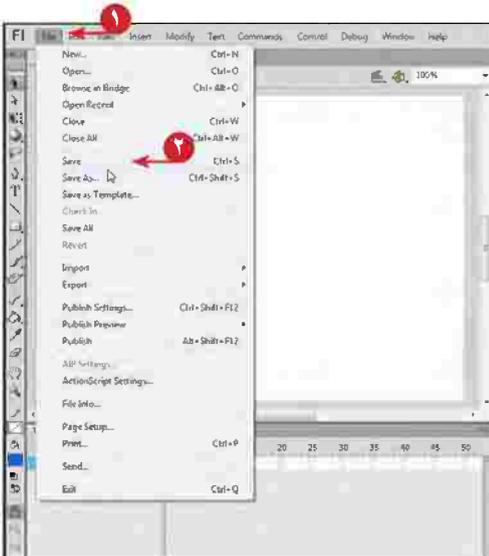
يتم فتح جميع الملفات التي قمت باختيارها من المربع الحوارى **Open** وتظهر على شكل تبويات في نافذة البرنامج.

يمكنك التبديل بين العديد من الملفات المفتوحة من خلال نقر التبويبات الخاص بهذا الملف من أعلى نافذة البرنامج.

حفظ وإغلاق الملفات Save and close Files

حينما تقوم بإنشاء العديد من الأفلام والملفات تجد نفسك في حاجة إلى حفظ هذه الأفلام والملفات التي قمت بإنشائها، فمن المفيد دائماً حفظ عملك باستمرار تحسباً لانقطاع التيار أو حدوث أى عطل مفاجئ في جهازك. ومن المفيد أيضاً تخصيص مجلد يحتوى على ملفات الموقع الواحد.

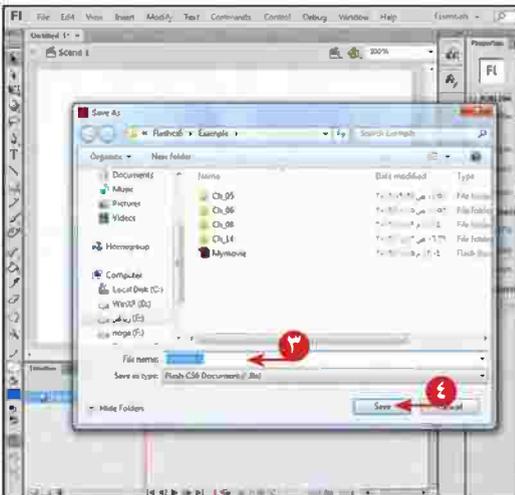
حفظ الملف Save File



1 انقر File

2 انقر Save

يمكنك كذلك ضغط مفتاحي **Ctrl+S** من لوحة المفاتيح لحفظ التغييرات التي تقوم بها أثناء العمل
يمكنك كذلك ضغط المفتاح **Ctrl+Shift+s** لفتح المربع الحواري **Save As**.

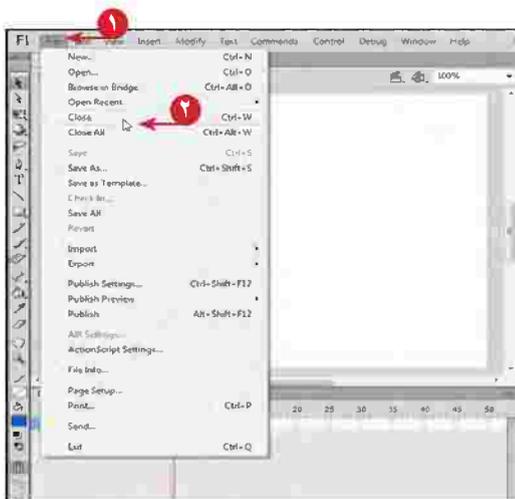


3 داخل المجلد المطلوب اكتب اسم الملف الذي تريده. وليكن مثلاً **MyMovie fla** والذي يعتبر الفيلم الذي سنقوم بإنشائه عبر فصول هذا الكتاب.

4 انقر Save أو (Save as)

إغلاق الملف Close File

يجب عليك في البداية حفظ الملف ثم بعد ذلك تقوم بإغلاقه.

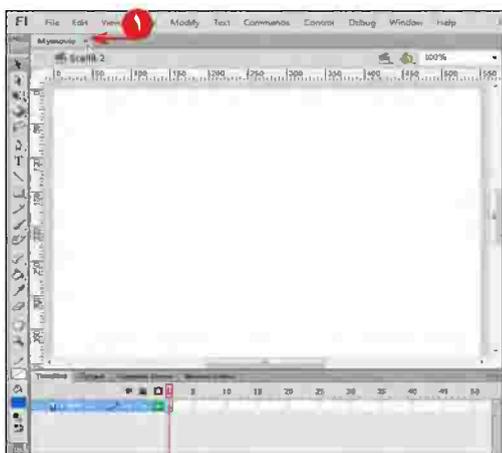


1 انقر File.

2 انقر Close.

يمكنك كذلك ضغط مفاتيح **Ctrl+W** من لوحة المفاتيح لإغلاق الملف.

إذا نسيت حفظ ملف الفلاش قبل الإغلاق ستظهر لك رسالة تحذيرية تخبرك أنك لم تقم بحفظ الملف.



إغلاق الملف باستخدام زر الإغلاق

1 في البداية اضغط **Ctrl+S** لحفظ الملف

انقر زر **Close** الموجود أعلى النافذة في تبويب الملف.

إذا قمت بفتح أكثر من ملف وتريد إغلاق جميع الملفات في خطوة واحدة انقر زر الإغلاق الخاص بنافذة البرنامج سيتم إغلاق جميع الملفات ولكن تأكد أولاً أنك قمت بحفظ هذه الملفات حتى لا تظهر لك رسالة تحذيرية ذلك.

إنشاء ملف جديد Create a New Document

ملفات فلاش يطلق عليها عادة مستندات أو أفلام، حيث يمكنك إنشاء مستند جديد لتصميم لوحة معينة أو لإنشاء رسم متحرك، ويتم حفظ ملفات وأفلام فلاش بالامتداد .fla.



- 1 انقر File
- 2 انقر New



يظهر المربع الحواري New Document

- 3 انقر نوع المستند الذي تريد إنشاؤه.
 - 4 يظهر وصف للمستند هنا.
 - انقر Ok .
- يظهر مستند فارغ في بيئة عمل فلاش .

إنشاء مستند جديد من قالب

Create a new Document From Template

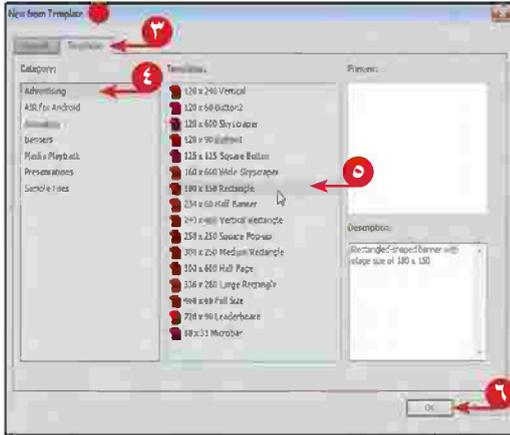
يشتمل **Flash** على مكتبة تحتوي على العديد والعديد من القوالب التي يمكنك استخدامها كنقطة بداية تبدأ بها فيلمك الخاص، كذلك يمكنك إنشاء القوالب الخاصة بك كما يمكنك تحميل قوالب أخرى على الإنترنت



١ افتح قائمة **File**

٢ انقر **New**.

يظهر المربع الحوارى **New Document**.



٣ نشط التبويب **Templates**.

٤ يتغير عنوان المربع الحوارى إلى **New**

from template

٤ من عمود **Category** اختر الفئة التي

تريدها.

تظهر القوالب الخاصة بهذه الفئة.

٥ نشط القالب الذى يروق لك.

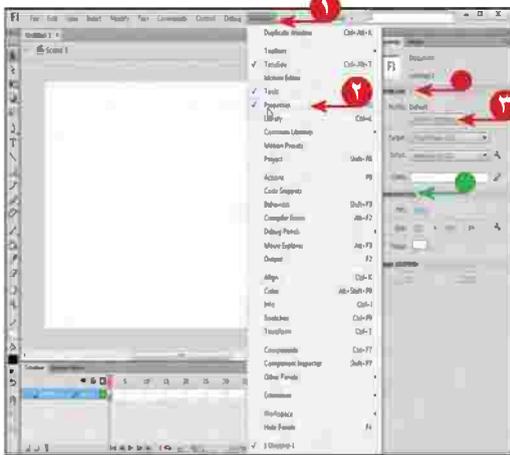
٦ انقر **Ok**.

يمكنك إنشاء القوالب الخاصة بك من خلال تحويل أى مستند **Flash** إلى قالب ، فقط افتح المستند الذى تريد استخدامه فيما بعد كقالب ثم افتح قائمة **File** ومنها اختر **Save As Template**.

ضبط إعدادات مستند جديد Set up a new Flash Document

عندما تقوم بفتح مستند Flash لأول مرة، فإنه من الأفضل لك ضبط حجم مساحة العمل، الإطارات، لون الخلفية، ضبط إصدار **ActionScript** الذي تتعامل معه، حتى لاتفاجأ فيما بعد أن الحركة التي قمت بإنشائها لاتعمل بشكل جيد أو أنها سريعة أكثر من اللازم أو بطيئة أكثر من اللازم. فضبط هذه الإعدادات من البداية يوفر عليك الوقت والمجهود.

ضبط إصدار ActionScript ومشغل فلاش Flash Player



1 افتح لوحة Properties Inspector

إذا لم تكن مفتوحة أمامك من خلال فتح

قائمة **Window**.

2 اختر properties .

يمكنك كذلك ضغط مفتاحي **Ctrl+F3**

يظهر هنا الخصائص الافتراضية

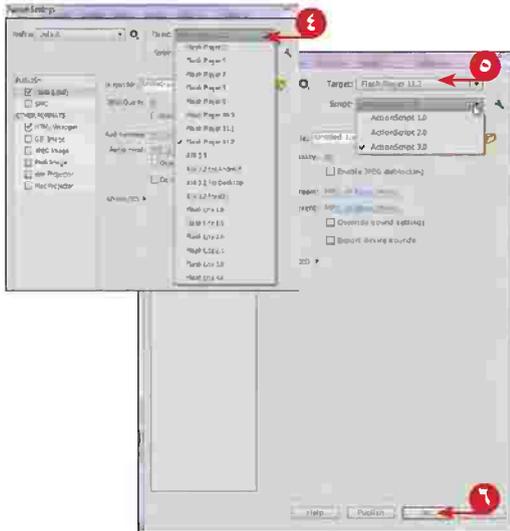
للنشر.

يظهر هنا الخصائص الافتراضية

للمستند.

3 انقر زر Publish settings يظهر

المربع الحواري



.Publish settings

افتح قائمة **Publish Target** ومنها

اختر إصدار **Flash player** وليكن

Player 11.2.

من القائمة المنسدلة **Script** اختر

Script 3.0.

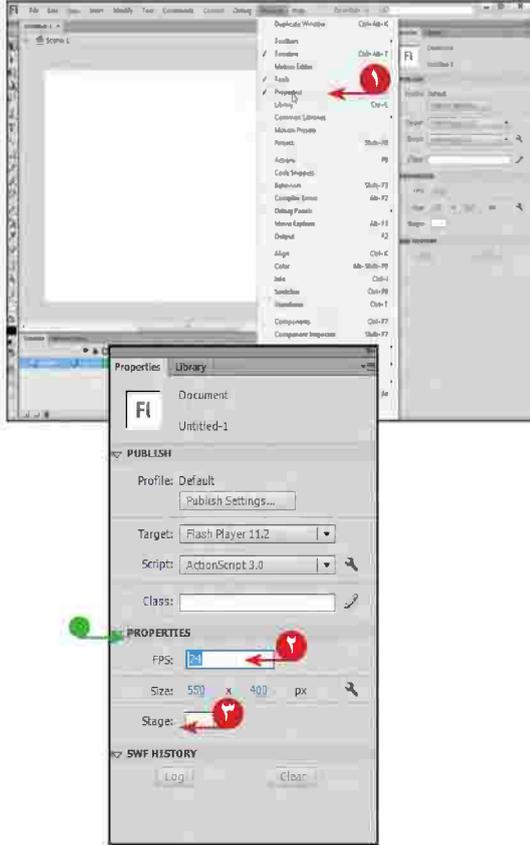
انقر **Ok**.

يتم حفظ إعدادات النشر التي قمت

بإدخالها في مستند **Flash**.

تغيير عدد الإطارات *Change Frame Rate*

الخيار **Frame Rate** هو عبارة عن عدد الإطارات التي يمكنك عرضها في الثانية الواحدة وتقاس بوحدة **fps**. والعدد الافتراضي داخل **Flash** هو ٢٤ إطار وهو المعدل القياسي لعرض الفيلم على صفحات الويب من خلال مستعرض متوسط وسرعة اتصال متوسطة. ولتغيير هذا الرقم تابع الخطوات التالية:



١ تأكد أن لوحة الخصائص ظاهرة أمامك أو افتح قائمة **Window** ومنها اختر **Properties**.

٢ تظهر خصائص المستند أسفل إعدادات

النشر **Publish settings**.

٣ انقر الرقم الموجود أمام الخيار **FPS**

والذي يعني **Frame per Second** (عدد الإطارات في الثانية).

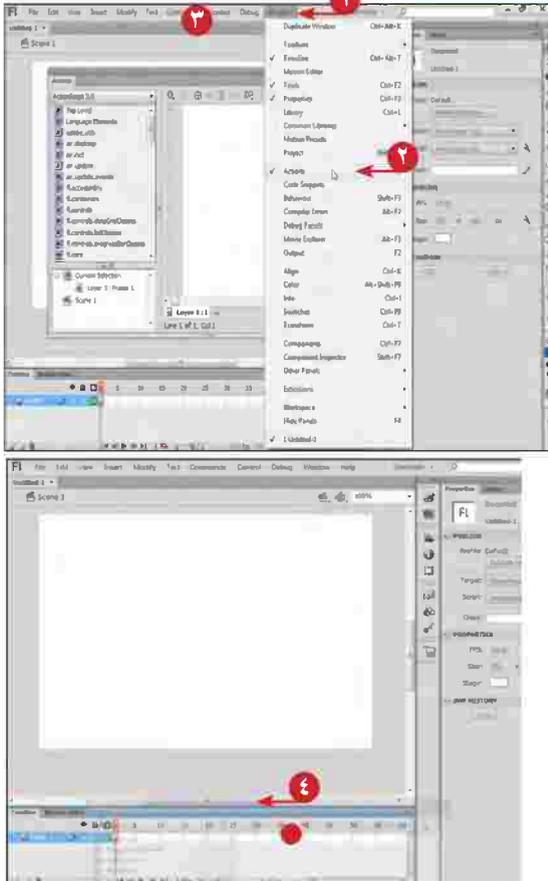
٤ اكتب الرقم الجديد وليكن مثلاً ٣١.

من الجدير بالذكر هنا أنه من المفيد جداً حفظ هذه الإعدادات لاستخدامها فيما بعد في أى مشروع تقوم بإنشائه، ولإستخدام هذه الإعدادات فيما بعد لابد من حفظها في قالب عن طريق فتح قائمة **File** ومنها اختر **Save As Template**، وعندما تقوم بإنشاء مستند جديد يمكنك اختيار القالب الذى قمت بحفظه كنقطة بداية للمشروع.

تنظيم وحفظ مساحة العمل Organize and save Workspace

هناك العديد من الإمكانيات التي يمكنك استخدامها لتخصيص واجهة البرنامج حسب ما يروق لك حيث يمكنك تخصيص النوافذ والألواح والتي سنتناول أهمها فيما يلي:

تنظيم مساحة العمل Organize workspace



١ انقر Window

٢ انقر Action

٣ تظهر لوحة Action.

٤ انقر مع السحب لوحة Action

وتضعها بعد تبويب Timeline

أسفل مساحة العمل.

● يظهر برواز خفيف باللون الأزرق

حول مجموعة الألواح هذه

حرر زر الفأرة يتم وضع اللوحة في

المكان المحدد

بنفس الطريقة يمكنك سحب

ووضع العديد من اللوحات في

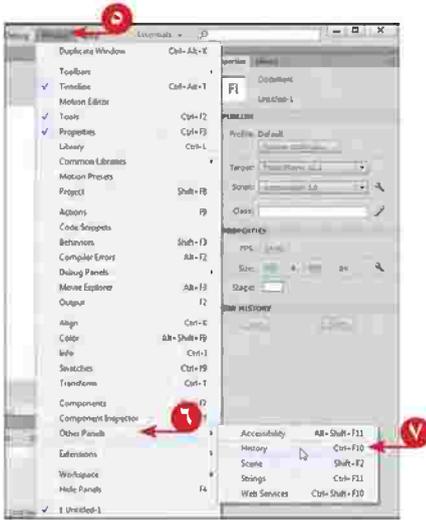
الأماكن التي ترغب فيها.

يمكنك إخفاء وإظهار جميع لوحات مساحة العمل في خطوة واحدة، وذلك من خلال

فتح قائمة **Window** ومنها اختر **Hide Panels** وذلك لإخفاء كل شيء عدا

المسرح فقط، كذلك يمكنك إظهارهم جميعاً من خلال فتح قائمة **Window** ومنها

اختر **Show Panels**.



٥ افتح قائمة **Window**.

٦ انقر **Other panels**.

٧ انقر **History**.

تظهر لوحة **History** أمامك على مساحة العمل.



٨ انقر مع السحب لوحة **History** على

يمين التبويب **Library**.

● يظهر بروز أزرق رفيع حول اللوحة

دلالة على أن هذا المكان هو الذي

سيتم وضع اللوحة الجديدة به.

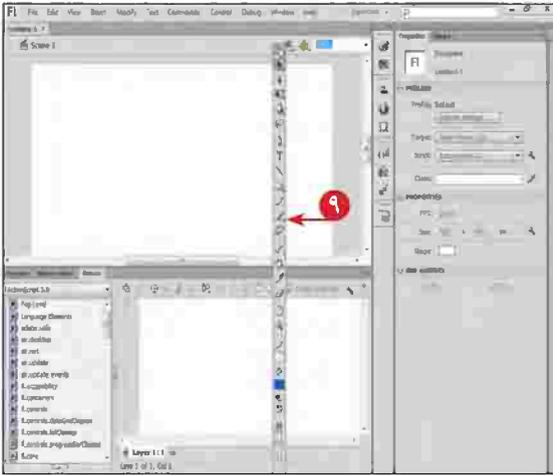
حرر زر الفأرة يتم وضع اللوحة في

المكان الجديد.

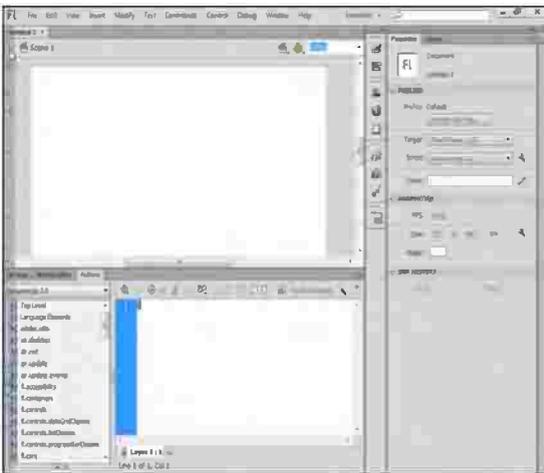
يمكنك استعادة مساحة العمل الأصلية والخاصة بالبرنامج من خلال فتح قائمة **Window** ومنا اختر **Workspace** ومن القائمة التابعة اختر **Essentials**.

بعد أن تقوم بتحجيم الألواح والنوافذ التي تتعامل معها، يمكنك حفظ مساحة العمل هذه لكي تتعامل معها فيما بعد.

حفظ مساحة العمل *Save Workspace*

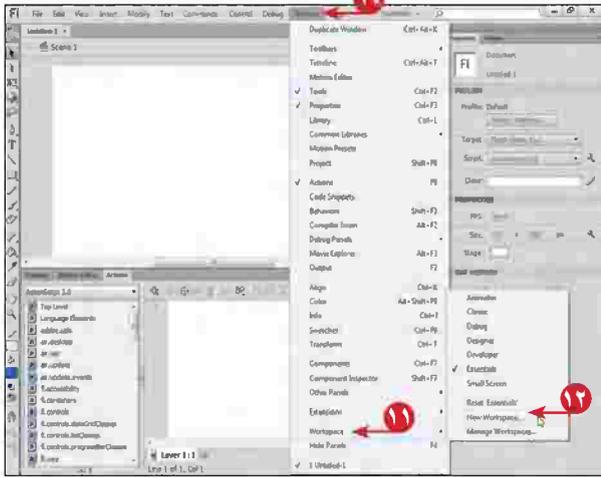


٩ انقر مع السحب لوحة الأدوات **Tools** إلى يسار مساحة العمل



١٠ وعندما يظهر الخط الأزرق الخفيف دلالة على أن هذا هو المكان المطلوب للوحة حرر زر الفأرة

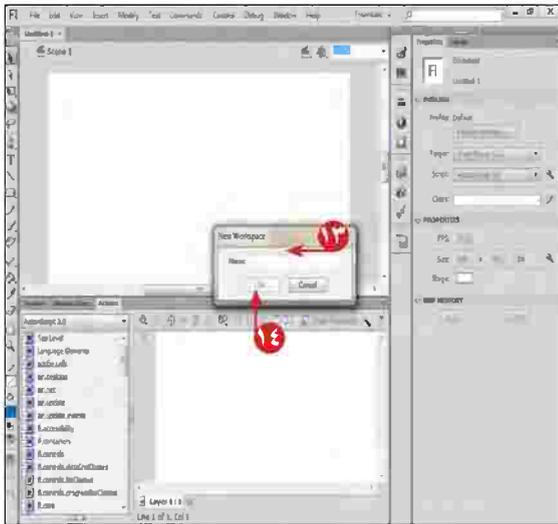
المفصل الأول : جولة داخل Flash



11 افتح قائمة **Window**.

12 انقر **Workspace**.

13 انقر **New Workspace**.



يظهر المربع الحوارى **New**

Workspace

13 اكتب اسم مساحة العمل

الجديدة التى تريدها

14 انقر **Ok**.

يتم حفظ مساحة العمل الجديدة

بالاسم الذى اخترته

يمكنك حذف أو إعادة تسمية أى مساحة عمل جديدة تقوم بإنشائها وذلك من خلال فتح قائمة **Window** ومنها اختر **Workspace** ومن القائمة التابعة اختر **Mange Workspaces** ومن المربع الحوارى الذى يظهر اختر مساحة العمل المطلوبة ثم قم بحذفها أو إعادة تسميتها.

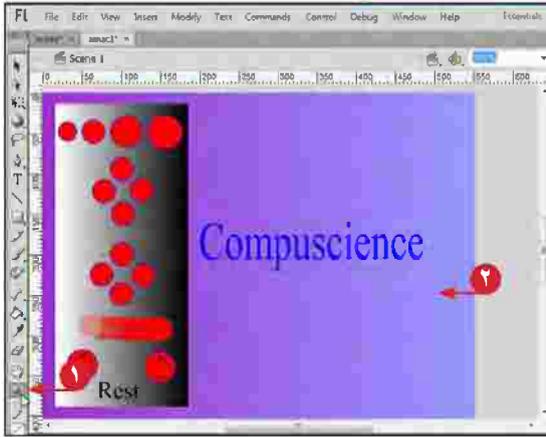
تحجيم مساحة العمل والتنقل داخلها

Move In and Zoom the Workspace

يوجد العديد من التقنيات المختلفة المستخدمة لتغيير طريقة عرض العناصر داخل مساحة العمل، حيث تساعدك هذه التقنيات بشكل كبير حينما ترغب في تحسين مظهر الصور والرسوم فيما بعد. يمكنك تكبير الشكل بالكامل أو تكبير جزء معين منه والتنقل داخله إن أردت ذلك. من خلال استخدام سمة التكبير/التصغير Zoom.

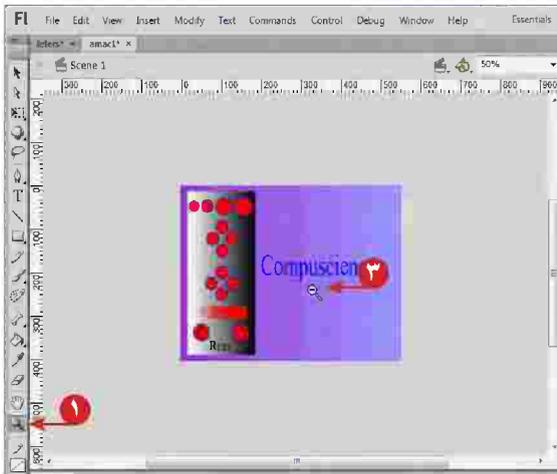
تحجيم مساحة العمل Zoom the Workspace

تكبير مساحة العمل



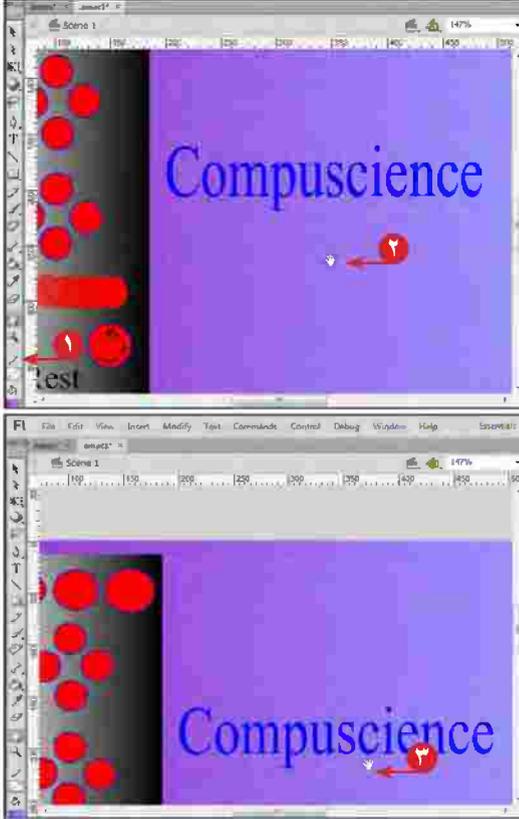
- 1 انقر الأداة Zoom من لوحة الأدوات، تلاحظ تغيير شكل المؤشر من الشكل إلى 
- 2 انقر على مساحة العمل للتكبير. يقوم البرنامج بتكبير الجزء الذي نقرت فوقه.

تصغير مساحة العمل



- 1 انقر الأداة Zoom مرة أخرى من لوحة الأدوات.
- 2 اضغط مفتاح Alt تلاحظ تغيير رمز العدسة من الشكل  إلى الشكل 
- 3 انقر داخل مساحة العمل. يقوم البرنامج بتصغير مساحة العمل

الستقل داخل مساحة العمل Move In Workspace



- 1 انقر الأداة **Zoom** من لوحة الأدوات.
- 2 اضغط مفتاح «مسطرة المسافات» **Spacebar** تلاحظ تغيير شكل المؤشر من الشكل إلى الشكل

- 3 انقر مع السحب مساحة العمل لتحريكها. والتركيز على الجزء المطلوب.
بعد الانتهاء من معاينة الجزء المطلوب حرر زر الفأرة ومفتاح «مسطرة المسافات».

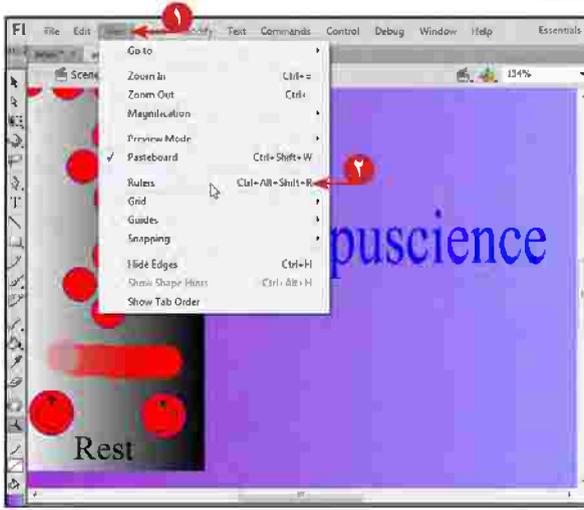
يمكنك استخدام مربع السرد والتحرير الموجودة بالركن الأيسر العلوي من نافذة **Flash** لتكبير مساحة العمل. فإذا أردت تكبير مساحة العمل بنسبة ١٠٠٪ مثلاً ، انقر سهم أداة التكبير ثم اختر ١٠٠٪ من القائمة المنسدلة. وإذا أردت أن يتلائم مساحة العمل مع شاشتك ، انقر سهم أداة التكبير ثم اختر **Show Frame** من القائمة المنسدلة.

يمكنك تصغير/ تكبير مساحة العمل بنسبة غير الموجودة بالقائمة وذلك عن طريق إدخال النسبة الجديدة بنفسك داخل أداة التكبير ثم ضغط مفتاح **Enter** يتم تصغير/تكبير مساحة العمل حسب القيمة التي كتبته.

استخدام المساطر والشبكة

إذا أردت إنشاء أشكال بأبعاد معينة ، فلا شك أنك في حاجة إلى وسيلة لقياس هذه الأبعاد. يحتوي Flash على مسطرتين إحداهما أفقية والأخرى رأسية يتم من خلالهما التحكم في هذه الأبعاد. يمكنك كذلك إظهار الشبكة التي تساعدك على رسم الأشكال والكائنات بدقة متناهية، حيث يمكنك استخدامها لمحاذاة العناصر على مساحة العمل.

إظهار المساطر



إظهار المساطر

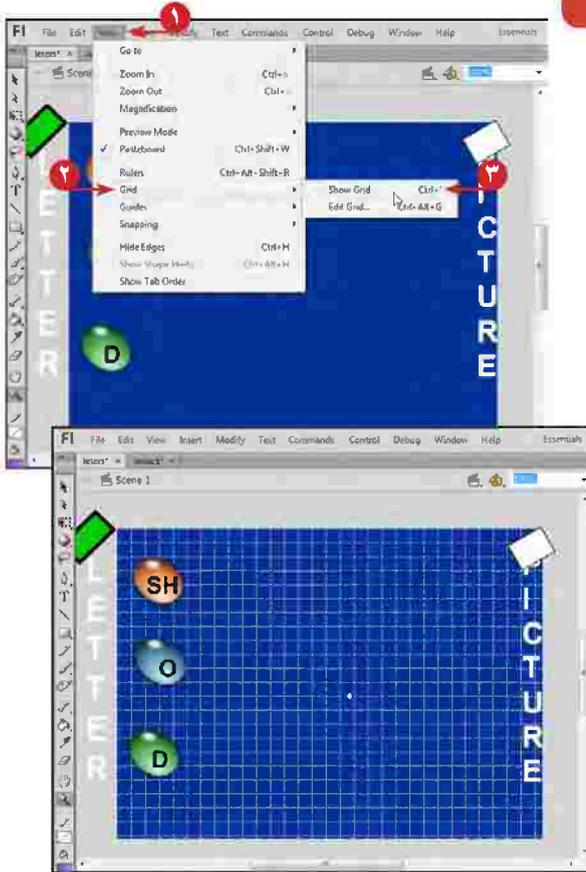
١ افتح قائمة View.

٢ انقر Rulers.



يقوم Flash بإظهار المساطر الأفقية والرأسية في مساحة العمل. يمكنك إعادة الخطوات ١-٢ وذلك لإخفاء المساطر بدلاً من إظهارها.

إظهار الشبكة Using Grids



١ افتح قائمة **View**.

٢ انقر **Grid**.

٣ انقر **Show Grid**.

تظهر خطوط الشبكة داخل مساحة العمل.

يمكنك إعادة الخطوات ١-٢ وذلك لإخفاء الشبكة بدلاً من إظهارها.

• يمكنك تغيير حجم مربعات الشبكة من خلال فتح قائمة **View** ومنها اختر **Grid** ومن القائمة التابعة اختر **Edit Grid** يظهر مربع حوارى يسمح لك بتغيير الأبعاد الرأسية والأفقية لهذه المربعات.

• يتيح لك **Flash** استخدام خاصية الالتصاق **Snapping**، حيث تساعدك هذه الخاصية في محاذاة الكائنات مع بعضها، حيث يمكنك من خلال هذه الخاصية لصق الكائنات التي تقوم بنقلها باستخدام أداة الإختيار إلى نقاط المنتصف والأركان للكائنات الأخرى الموجودة على مساحة العمل. لتنشيط هذه الخاصية، افتح قائمة **View** ومنها اختر **Snapping** ومن القائمة التابعة اختر **Snap to Objects**.

إنشاء اختصارات لوحة المفاتيح

جزء من إنشاء بيئة عمل سلسلة وسهلة وسريعة داخل **Flash** هي وجود الأوامر واللوحات والأدوات المفضلة لديك في متناول يدك، حيث تم تجهيز معظم عناصر القوائم واللوحات الموجودة داخل **Flash** باختصارات من لوحة المفاتيح تضمن لك وصول سهل وسريع إلى هذه الأدوات والأوامر دون الحاجة إلى فتح العديد من القوائم. لكن ماذا لو احتجت إلى إنشاء اختصارات خاصة بك.

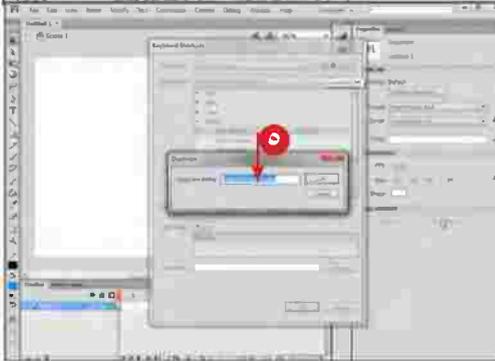


١ افتح قائمة **Edit** ومنها اختر المربع الحوارى **Keyboard shortcuts**.



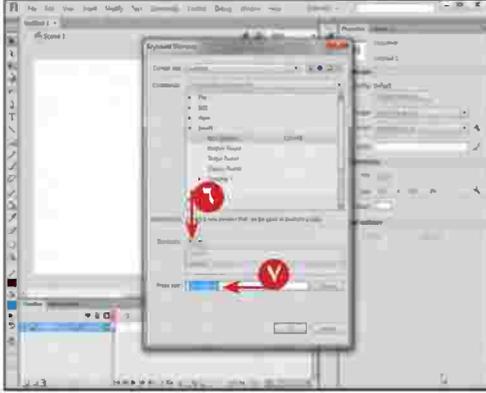
٢ من أمام قسم **Shortcuts** انقر السهم المجاور لاسم القائمة لتوسعته ورؤية أوامر القائمة مع اختصاراتها

٣ اختر القائمة التى تشتمل على الأمر المطلوب إنشاء اختصار له، سنقوم بإنشاء اختصار لأمر **New Symbol** والموجود داخل قائمة **Insert** لاحظ أننا لن نستطيع تعديل أو إدخال أى تعديل على هذا الأمر نظراً لأنه موجود مسبقاً لذلك لا بد من تكرار العنصر أولاً ثم إنشاء الاختصار للعنصر الجديد.



٤ من أعلى المربع الحوارى انقر زر **Duplicate set**.

٥ اكتب اسم المجموعة الجديد وليكن مثلاً **Custom** ثم انقر زر **ok**



٦ انقر علامة الجمع الموجودة في قسم

Shortcuts ، تظهر كلمة **Empty**

أمامك في هذه الحالة انت جاهز لإدخال الاختصار الجديد

٧ اضغط مفتاح **Ctrl** مع **Shift** مع

الحرف الذي تريده كاختصار في

وقت واحد وليكن مثلا حرف **M**

يمكنك وضع رقم بدل الحرف ، يظهر

الاختصار أمامك في مربع **Press**

key ، إذا كان هذا الاختصار مستخدم

من قبل فستحصل على رسالة تحذير

تخبرك بأن هذا الاختصار مخصص من

قبل لأحد الأوامر ، تأكد أن الاختصار

الذي أدخلته لا يخص أى أمر قبل أن

تقرر أن تستخدمه وتستبدل الاختصار

القديم.

٨ للتأكيد على استخدام هذا الاختصار

الجديد انقر زر **Change**.



٩ يظهر الاختصار الجديد في قائمة

Shortcuts، انقر **ok** لإغلاق المربع

الحوارى ومن ثم حفظ الاختصار

الجديد الذى أنشأته

فى أى وقت يمكنك العودة إلى المجموعة الجديدة التى أنشأتها فى المربع الحوارى

Keyboard shortcuts لتعديل أو إضافة أى اختصارات جديدة.