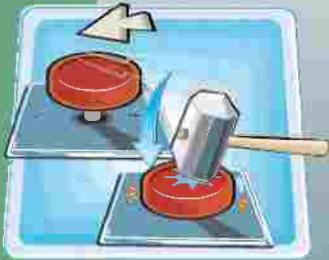


الفصل السادس

استخدام الرموز والحالات



تعتبر الرموز **Symbols** والحالات **Instances** العناصر الأساسية لأي فيلم تقوم بإنشائه داخل **Flash**، كما يتم تجميع هذه العناصر داخل مكتبة مستقلة ترتبط ارتباطاً كلياً بهذا الفيلم.

Using Symbols استخدام الرموز

Create a symbol إنشاء الرمز

استخدام المكتبة المشتركة

استخدام المكتبة في تنظيم كائنات الفيلم

إعادة تسمية عناصر المكتبة

تغيير سلوك الرمز داخل المكتبة

Instances إنشاء واستخدام الحالات

تغيير شكل وحجم الحالة

Using Instance Panel استخدام لوحة الحالة

قطع الاتصال بين الحالة ورمزها

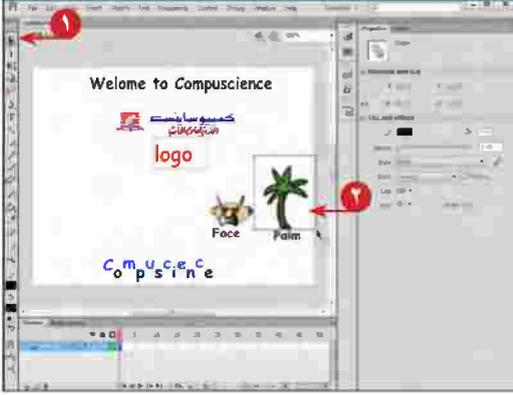
المزيد عن سمات الرموز والحالات

Swap Symbols تبديل رمز الحالة

إنشاء قائمة لموقع ويب

استخدام الرموز Using Symbols

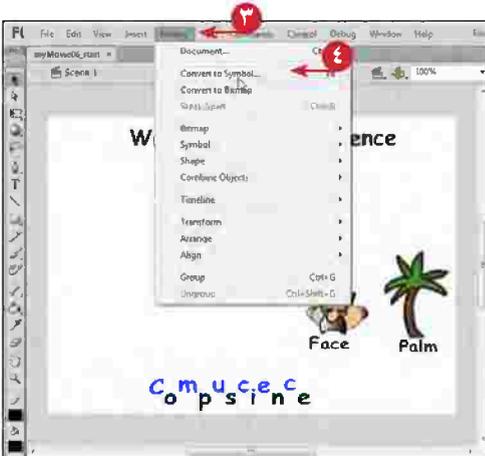
الرمز عبارة عن رسم أو صورة أو صوت أو زر أو حتى مقطوعة فيلمية تقوم بإنشائها داخل Flash أو إحضارها من الخارج. ويعتبر إنشاء الرموز واستخدام حالات منه له ميزتين كبيرتين. الأولى: المحافظة على حجم الملف. ذلك لأن الحجم المحفوظ هو حجم الرمز الموجود في المكتبة فقط ولن يتم حساب حجم الحالات المأخوذة منه. تماما كما في نظام التشغيل Windows أثناء استخدام رموز الاختصارات Shortcuts. الثانية: يمكنك إجراء أي تعديل تراه مناسباً على الرمز الأصلي الموجود في المكتبة ومن ثم يظهر هذا التأثير على باقي حالات هذا الرمز. لكن دعنا في البداية نتعرف أكثر على الرموز وكيفية إنشاؤها.



١ افتح الفيلم Mymovie06_start من مجلد الفصل الحالي

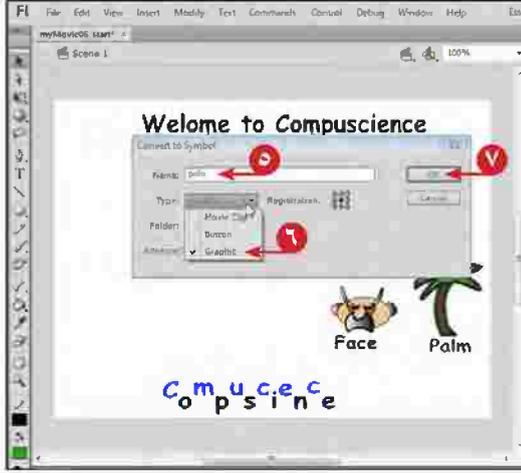
١ انقر أداة الاختيار Selection.

٢ انقر مع السحب حول الشجرة لتحديدها.



٣ افتح قائمة Modify

٤ اختر Convert to Symbol



٥ اكتب اسم الرمز الجديد. وليكن .palm

٦ افتح قائمة Type اختر Graphic.

٧ انقر زر Ok

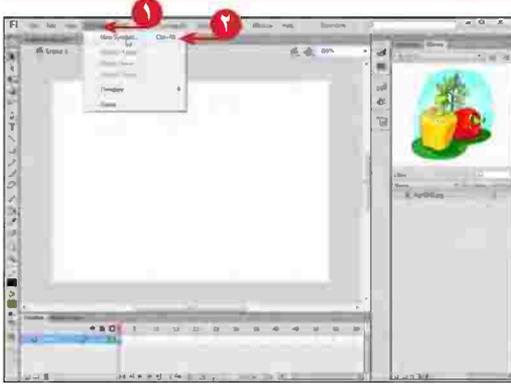


٨ بنفس الطريقة قم بتحويل الوجه الموجود في الفيلم إلى رمز ولاحظ إضافة هذه الرموز إلى مكتبة الفيلم.

٩ احفظ الفيلم حتى هذه الخطوة باسم .Mymovie06_End

إنشاء الرمز *Create a symbol*

لست دائماً في حاجة إلى إحضار الرسوم من الخارج ثم تحويلها بعد ذلك إلى رموز، فهذا الأمر بلا شك عمل للفاية. من حسن الحظ أن **Flash** يتيح لك إنشاء الرموز من البداية.



1 افتح الملف **Symbol1_Start**.

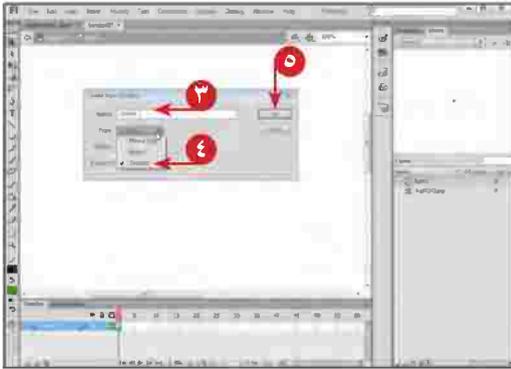
2 لإجراء التدريب التالي عليه من مجلد الفصل الحالي.

3 افتح قائمة **Insert**

4 اختر **New symbol**

5 عین اسم للرمز الجديد داخل مربع

النص **Name** وليكن مثلاً **Sym1**



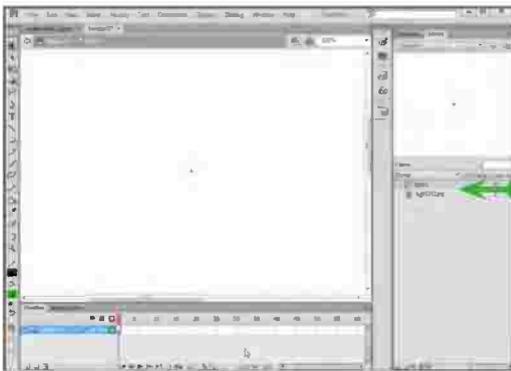
6 اختر السلوك المناسب للرمز من

قائمة **Type**. وهو إما الخيار

Graphic أو **Button** أو

Movie Clip.

7 انقر زر **Ok**



8 يظهر الرمز الجديد داخل مكتبة

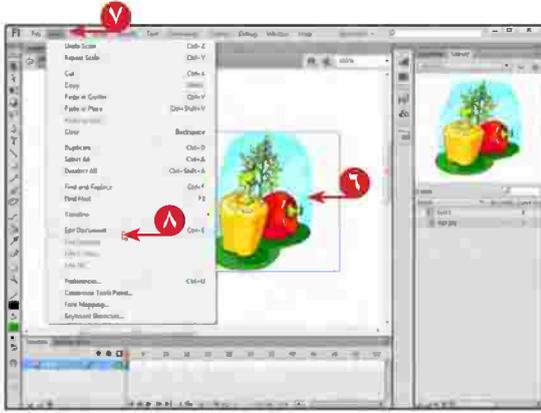
الفيلم وتظهر النافذة خالية تماماً

كي تتمكن من إنشاء الرمز الجديد

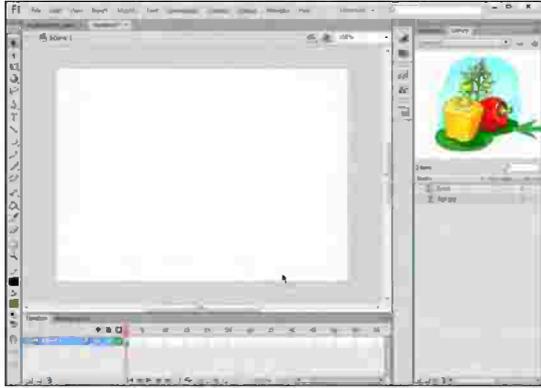
بسهولة وبعبداً عن العناصر الأخرى

الموجودة على مساحة العمل.

الآن أنت في نطاق تحرير الرموز حيث تظهر الشاشة مختلفة بعض الشيء عن الشاشة المعتادة.



أنشئ الرمز الجديد باستخدام أدوات الرسم المعتادة داخل Flash أو اسحب الصورة Agr.jpg من مكتبة الفيلم إلى مساحة العمل. وقم بتصغيرها إذا لزم الأمر



افتح قائمة Edit

اختر Edit Document

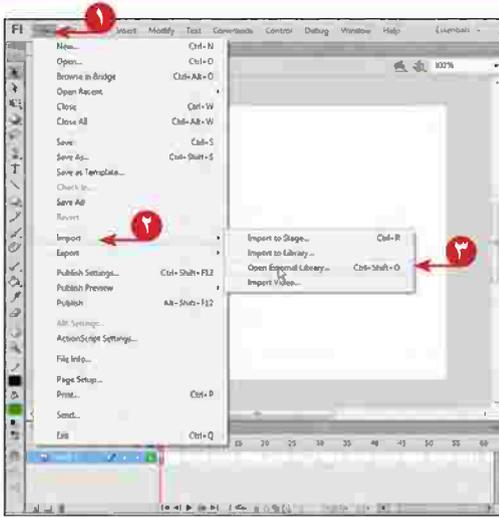
يتم العودة مرة أخرى إلى نافذة Flash المعتادة ، ويظهر الرمز الجديد داخل مكتبة الفيلم.

احفظ الملف باسم Symbol1_end.fla. ثم اغلقه

حينما تقوم بإنشاء رمز جديد داخل نطاق تحرير الرموز، فلا داعي لتجميع الصور والرسوم التي يتكون منها هذا الرمز. فحينما تقوم باستخدام أحد حالات هذا الرمز، يتم تلقائياً تجميع عناصره في كائن واحد يمثل الرمز.

استخدام المكتبة المشتركة

من السمات الموجودة داخل Flash استخدام المكتبة المشتركة في حالة العمل مع مجموعة من المشروعات التي يقوم بإعدادها فريق متكامل من المبرمجين والمصممين، حيث تمكن هذه المكتبة فريق العمل من الوصول إلى العديد من الرموز والكائنات المشتركة. بعكس المكتبة العادية التي ترتبط ارتباطاً كلياً بالفيلم، يتم تخزين المكتبة المشتركة خارج ملف الفيلم. كما أن أى تغيير برمز من رموز المكتبة المشتركة ينعكس على جميع الحالات المنبثقة عن هذا الرمز في أى مشروع من المشاريع.



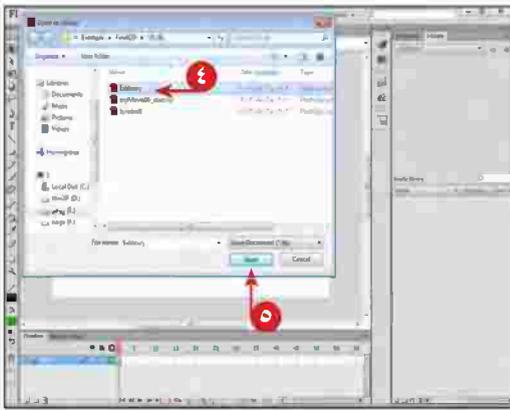
1 افتح ملفاً جديداً لإجراء التدريب التالي عليه.

2 افتح قائمة File

3 اختر Import

4 اختر Open External Library

5 يظهر المربع الحوارى Open as .Library



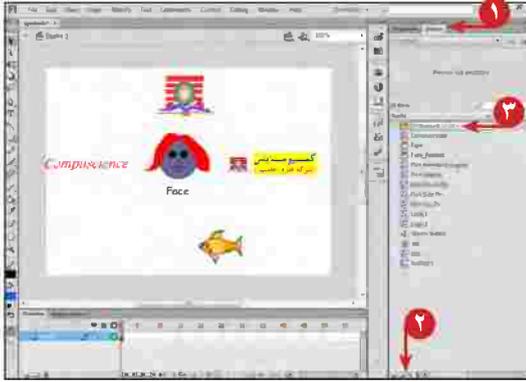
6 حدد اسم الفيلم الذى يحتوى على المكتبة المشتركة وليكن مثلاً .Exlibrary fla

7 انقر زر Open. تظهر المكتبة المشتركة أمامك.

8 اغلق الملف دون حفظ.

استخدام المكتبة فى تنظيم كائنات الفيلم

يمكنك باستخدام مكتبة الفيلم تنظيم الكائنات الموجودة بهذا الفيلم عن طريق وضعها فى مجلدات منفصلة. وعند العمل مع أفلامك، تحتاج إلى قليل من المجلدات كي يحتوى كل مجلد منها على نوع معين من الرموز أو الكائنات.



1 افتح الفيلم **Symbols_start**.

الموجود على مجلد الفصل الحالي.

1 انقر مكتبة الفيلم لتنشيطها.

2 انقر زر إنشاء مجلد جديد.

3 قم بإدخال اسم المجلد الجديد

ولیکن **Bitmapped Graphic**



4 انقر الرمز المطلوب نقله

إلى المجلد **Bitmapped**

Graphic.

5 اسحبه وإلقه فى المجلد الجديد.

6 حرر زر الفأرة

7 يتم تلقائياً نقل الرمز من مكانه إلى

داخل المجلد.

8 كرر الخطوة السابقة حتى تنتهى

من نقل جميع الرموز الرسومية إلى

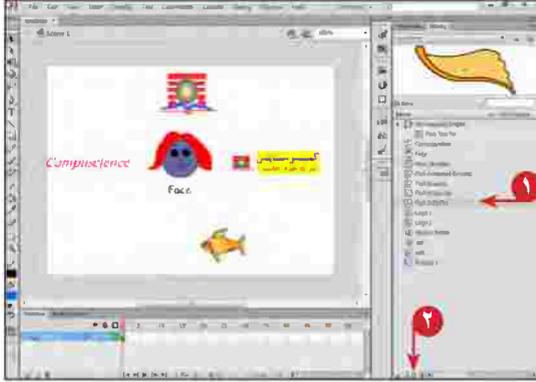
المجلد الجديد.

● احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التمرين التالى.

إذا أردت إغلاق أو فتح أحد المجلدات الموجودة بالمكتبة، انقر هذا المجلد
نقراً مزدوجاً.

إعادة تسمية عناصر المكتبة

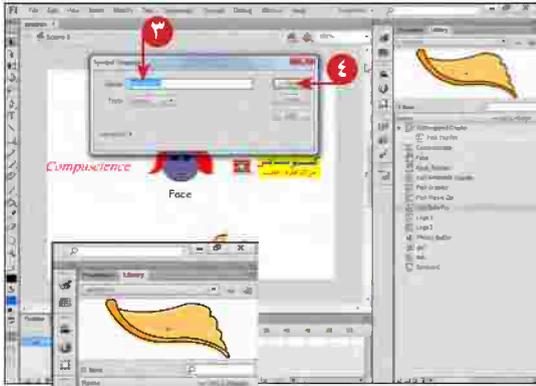
ربما ترغب في أى وقتٍ من الأوقات إعادة تسمية أحد الرموز التي قمت بإنشائها. تابع الخطوات الآتية:



١ انقر العنصر الذي ترغب في إعادة تسميته داخل المكتبة.

٢ انقر زر الخصائص

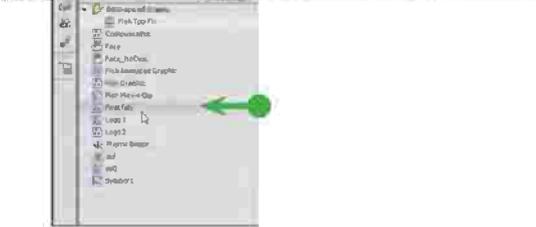
يظهر المربع الحوارى **Symbol Properties** حيث يظهر اسم الرمز مضاءً داخل مربع النص **.Name**



٣ اكتب الاسم الجديد للرمز.

٤ انقر زر **Ok**

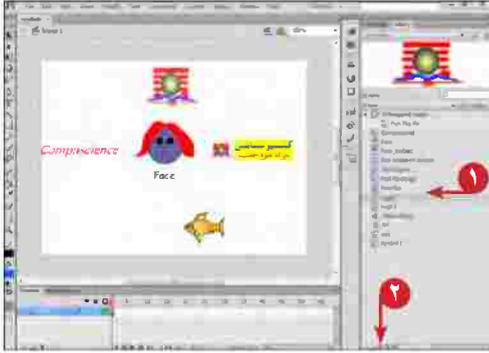
● تلاحظ تغيير اسم الرمز داخل مكتبة الفيلم.



إذا أردت إعادة تسمية الرمز مباشرةً من نافذة المكتبة، انقر اسم الرمز (وليس الرمز نفسه) نقرأ مزدوجاً ثم قم بكتابة الاسم الجديد.

تغيير سلوك الرمز داخل المكتبة

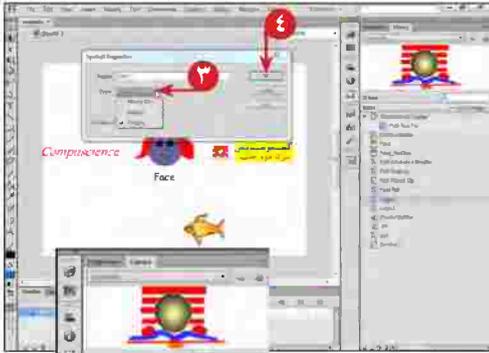
يمكنك إعادة تعيين سلوك الرمز الموجود داخل المكتبة كأن تقوم بتحويل سلوك الرمز من رسم إلى زر أو مقطوعة فيديو إلى رسم ... وهكذا.



1 انقر العنصر الذي ترغب في تغيير سلوكه داخل المكتبة.

2 انقر زر الخصائص

يظهر المربع الحوارى **Symbol Properties** والذى يحتوى على ثلاثة أنواع من السلوك هى الرسم **Graphic** والزر **Button** ومقطوعة الفيديو **Video Clip**.

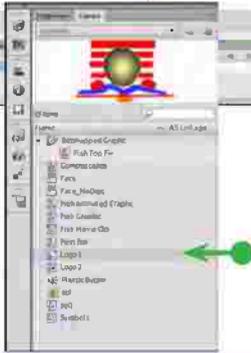


3 نشط الخيار الذى تريده.

4 انقر زر **Ok**.

تلاحظ تغيير سلوك الرمز داخل مكتبة الفيلم.

احفظ الفيلم واتركه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية



يمكنك تغيير سلوك الرمز مباشرة من خلال نقره من على مساحة العمل بزرافارة الأيمن ومن القائمة التى تظهر اختر **Convert to symbol** يظهر المربع الحوارى **Convert to symbol** من قائمة اختر النوع الجديد للرمز ثم انقر زر **Ok**. يتم تحويل الرمز إلى النوع المختار.

إنشاء واستخدام الحالات Instances

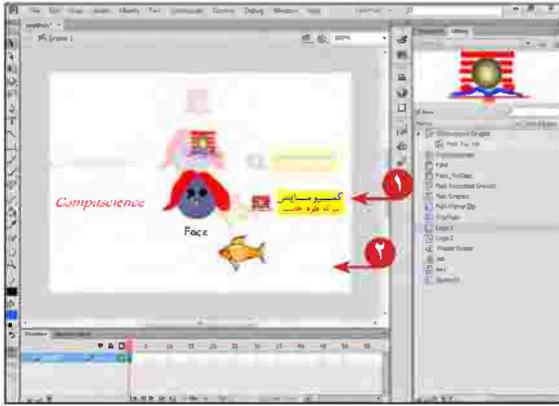
بعد أن تقوم بإنشاء رسومك وتحويلها إلى رموز أو إنشائها من البداية، يمكنك الآن البدء في استخدام حالات هذه الرموز داخل فيلمك. فقط تذكر دائماً أن قوة **Flash** تكمن دائماً في استخدام الرموز وحالات هذه الرموز داخل الفيلم.

إنشاء الحالة Instance

لإضافة أحد حالات رموز جديد إلى مساحة العمل، انقر الرمز المطلوب ثم اسحبه إلى مساحة العمل، تظهر أحد حالات الرموز على مساحة العمل. يمكنك بعد ذلك نقل هذه الحالة إلى المكان الذي ترغب فيه على مساحة العمل.

● تأكد أن الفيلم Symbols_

start مازال مفتوحاً أمامك.



1 اختر (حدد) جميع الكائنات

مساحة العمل.

● انقر أول كائن. اضغط مفتاح

Ctrl ثم استمر ضاغطاً أثناء نقر باقي الكائنات



2 اسحب الكائنات بعد تحديدها

إلى أسفل لإخلاء مكان للشعار الجديد.

3 انقر رمز الشعار **logo2** من

مكتبة الفيلم.

4 اسحب الرمز وألقه داخل

مساحة العمل.

تظهر حالة جديدة من الشعار على مساحة العمل.

تغيير شكل وحجم الحالة

لزيادة حجم الشعار الذي أضفناه منذ قليل إلى مساحة العمل.



1 انقر الشعار الموجود أعلى مساحة العمل لتنشيطه.

2 افتح قائمة **Modify**.

3 اختر **Transform**.

4 اختر **Free transform**.



تظهر مقابض التحجيم حول الشكل المختار.

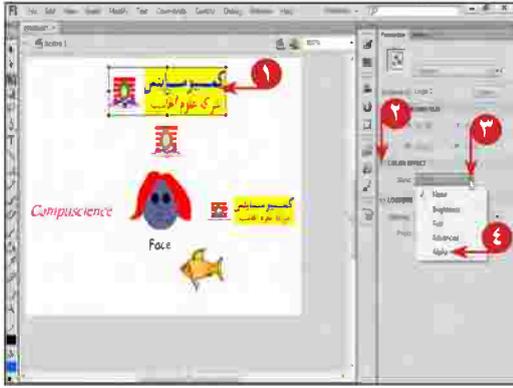


5 لزيادة حجم الشعار قم بسحب المقابض للخارج.

احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريب التالي.

تغيير تأثيرات ألوان الحالة

يمكنك تغيير تأثيرات الألوان المطبقة على إحدى الحالات، وهذا يتيح لك وجود أكثر من حالة لنفس الرمز بحيث يكون لكل منها اللون المستقل. لإضافة بعض التأثيرات على ألوان حالة الشعار التي قمنا بإضافتها منذ قليل إلى مساحة العمل. اتبع الآتي

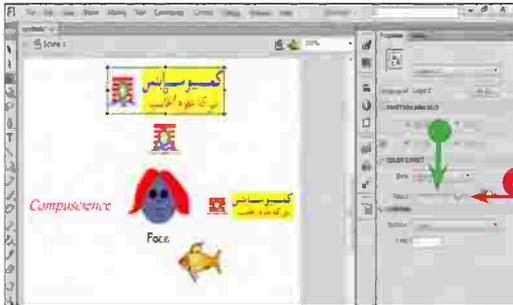


١ انقر الحالة العليا للشعار على مساحة العمل لتنشيطها.

٢ انقر السهم الموجود بجوار Color Effect لفتح هذا القسم

٣ انقر السهم المنسدل لفتح قائمة Style.

٤ اختر Alpha.



● يظهر منزلق يمكنك تحريكه يمينا ويسارا لاختيار قيم مختلفة.

٥ حرك المنزلق إلى اليسار حتى تصل إلى القيمة ٨٠٪.

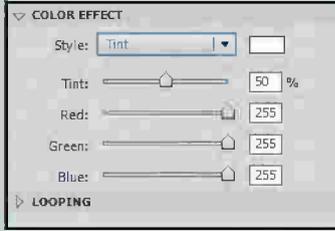
● يتم إضافة شفافية للشعار تلاحظ تأثيرها إذا استخدمت هذا الشعار فيما بعد ضمن الرسوم المتحركة.

تشتمل قائمة **Style** والموجودة في قسم **Color effect** على العديد من الخيارات نتناولها فيما



درجة السطوع **Brightness**

وتقوم بضبط درجة سطوع الحالة عن طريق المنزلق أو إدخال النسبة مباشرةً.



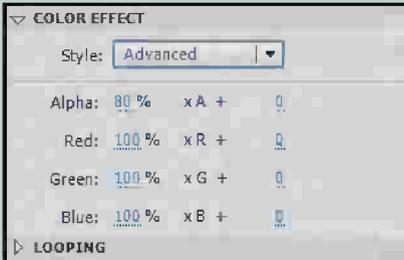
تعيين الألوان **Tint**

وتقوم بضبط الألوان العامة للحالة بتعيين كل لون من الألوان الأساسية على حده من خلال لوحة الألوان



الشفافية **Alpha**

وتقوم بضبط شفافية الحالة باستخدام المنزلق أو بإدخال النسبة مباشرةً

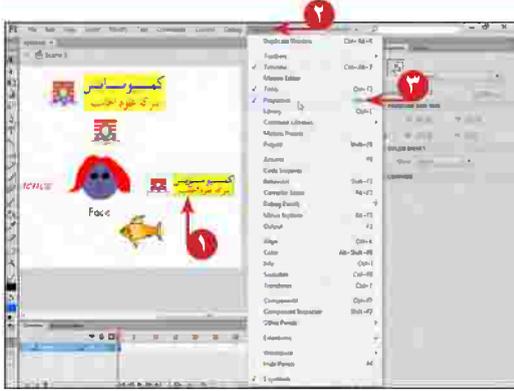


السمات المتقدمة **Advanced**

ويتم من خلالها التحكم في الخواص السابقة، بمعنى آخر يمكنك تعيين الثلاث عناصر السابقة في قسم واحد فعند اختيار **Advanced** من قائمة **Style** تتغير محتويات هذا القسم حتى تشتمل على الخيارات المتقدمة للألوان.

استخدام لوحة الحالة

يمكنك استخدام لوحة الخصائص الخاصة بالحالة أيضا لتغيير سلوك الحالة، حيث تختلف هذه العملية بالطبع عن تغيير سلوك الرمز وذلك لأن التغيير الذي يحدث للحالة ينعكس عليها فقط ولا ينعكس على رمز هذه الحالة. لتغيير سلوك الحالة اتبع الآتي.



١ اختر الحالة التي ترغب في تغيير سلوكها من على مساحة العمل.

٢ افتح قائمة **Window**.

٣ نشط الخيار **Properties**، لإظهار لوحة خصائص الحالة **Properties**.



٤ انقر مربع السرد **Instance Behavior**.

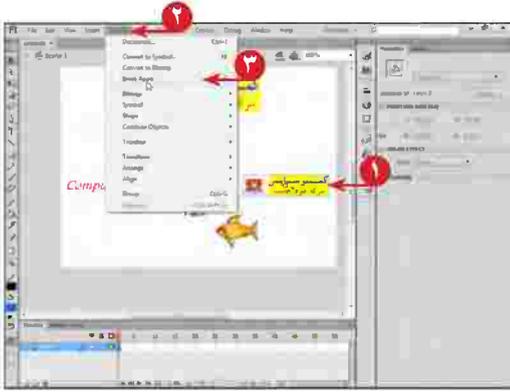
٥ اختر السلوك الجديد من القائمة المنسدلة.

يمكنك استخدام لوحة الحالة لتحديد العديد من خيارات حركة الحالة من خلال قائمة مربع سرد الخيارات.

قطع الاتصال بين الحالة ورمزها

ربما ترغب أحياناً في قطع الاتصال بين الحالة الموجودة على مساحة العمل ورمزها الموجود بالمكتبة وذلك لتغيير شكل هذه الحالة بعينها دون بقية الحالات المنبثقة عن نفس الرمز. فلو قمت بتغيير الرمز نفسه سينعكس ذلك على جميع الحالات الموجودة بالفيلم، لذا كان لابد من قطع اتصال هذه الحالة فقط.

١ اختر الحالة التي ترغب في قطع اتصالها بالرمز المصاحب.



٢ افتح قائمة **Modify**.

٣ اختر **Break Apart**.

يتم قطع الاتصال بين الحالة ورمزها.

إذا قمت الآن بإجراء أية تعديلات على الرمز القديم للحالة فلن تتأثر هذه الحالة إطلاقاً بهذه التعديلات. وبهذا تصبح هذه الحالة مستقلة استقلالاً تاماً مما يزيد بالطبع من الحجم النهائي للفيلم.

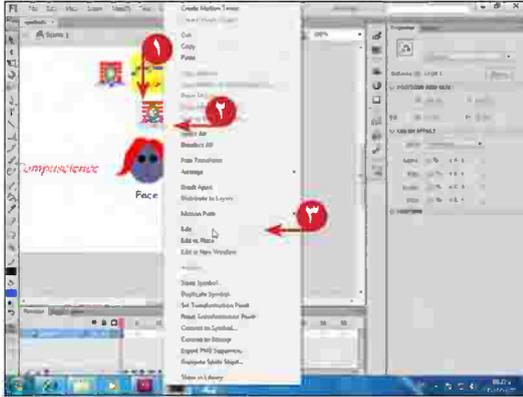
المزيد عن سمات الرموز والحالات

هناك بعض الخصائص والسمات التي ربما تحتاج إليها أثناء عملك مع الحالات والرموز الموجودة بالفيلم. فكما رأينا منذ قليل يمكنك تغيير خصائص الحالة كي تظهر بطريقة مختلفة تماماً عن الرمز التي تنبثق منه. ولكن ماذا لو أردت تغيير الرمز نفسه؟. في الواقع يمكنك أداء ذلك من خلال نمط تحرير الرموز، وبمجرد الانتهاء من عملية التغيير، ينعكس هذا التغيير على جميع حالات هذا الرمز.

تحرير الرموز

يمكنك تحرير الرموز باستخدام العديد من الطرق والتقنيات المختلفة التي ربما تضطر إلى استخدام إحداها دون الأخرى، حيث يعتمد ذلك على مكانك داخل بيئة التطوير.

١ اختر حالة الرمز من على مساحة العمل.

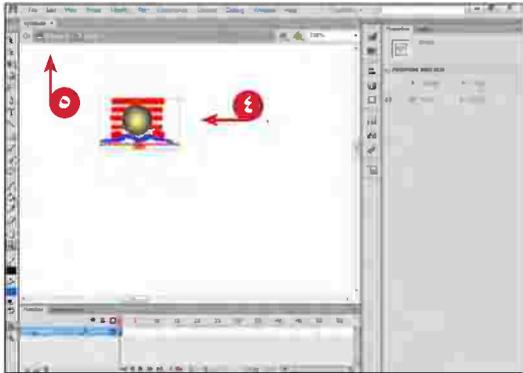


٢ انقر الحالة بزر الفأرة الأيمن. لإظهار القائمة المختصرة

٣ اختر **Edit**.

٤ يتم الدخول في نطاق تحرير الرموز حيث تظهر النافذة مشابهة تماماً لنافذة إنشاء رمز جديد.

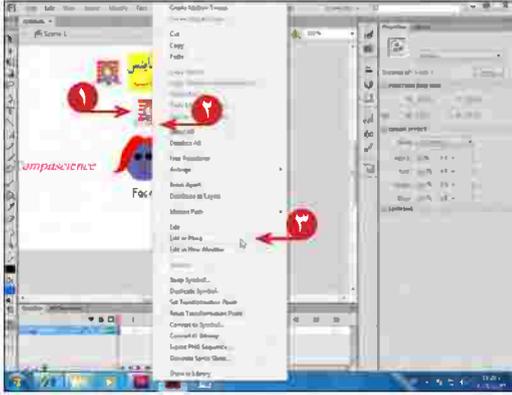
٤ قم بإجراء التعديلات التي ترغب في تطبيقها على الرمز.



٥ انقر التبويب **Scene1** للعودة مرة أخرى إلى بيئة **Flash** المعتادة.

تعديل الرموز على مساحة العمل

يعتبر تعديل الرموز على مساحة العمل من الطرق المفيدة في تعديل الرموز.



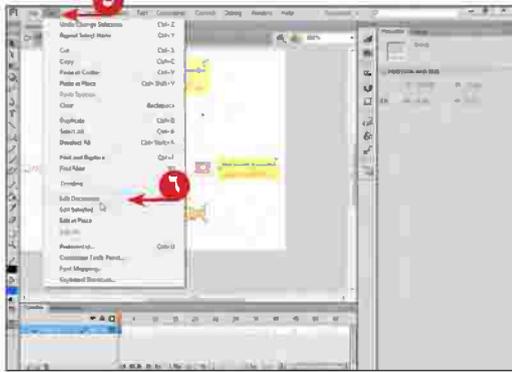
1 اختر حالة الرمز التي ترغب في تعديلها من على مساحة العمل.

2 انقر الحالة بزر الفأرة الأيمن. لإظهار القائمة المختصرة

3 اختر **Edit in Place**.



4 بمجرد اختيارك لهذا الخيار تتحول جميع العناصر الموجودة على مساحة العمل عدا الحالة التي ترغب في تعديلها إلى اللون الباهت. كما يظهر تبويب جديد بالركن الأيسر العلوي من النافذة.



5 قم بإجراء التعديلات التي ترغب فيها على الحالة.

6 افتح قائمة **Edit**

7 اختر **Edit Document**

تبديل رمز الحالة Swap Symbols

ربما ترغب أحياناً في استبدال الرمز المرتبط بحالة معينة بأحد الرموز الأخرى لأنك اكتشفت أنه لا يفي باحتياجاتك أو أن هناك رمز آخر أكثر تعبيراً. يطلق على عملية الاستبدال هذه **Switching** **Symbol**.



١ انقر الحالة التي ترغب في تغيير رمزها.

٢ انقر زر تبديل الرمز Swap Symbol.



٣ يظهر المربع الحوارى Swap Symbol.

٤ لاحظ ظهور دائرة مصممة صغيرة بجوار الرمز النشط بقائمة الرموز كما يظهر الرمز نفسه فى نافذة المعاينة.

٣ انقر الرمز الجديد الذى ترغب فى استخدامه عوضاً عن الرمز الحالى.

٤ انقر زر Ok.

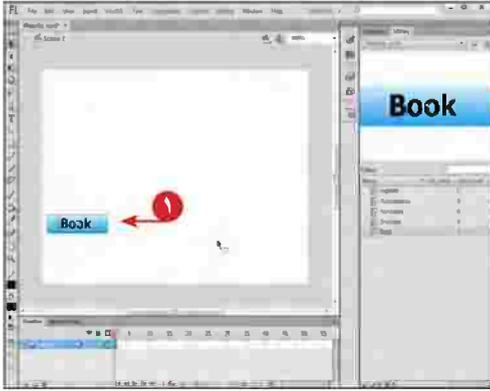
تلاحظ على مساحة العمل استبدال الرمز القديم بالرمز الذى قمت باختياره على مساحة العمل.

٥ احفظ الفيلم باسم Symbols_end. ثم اغلقه.

إنشاء قائمة لموقع ويب *Create menu for your website*

في كثير من الأحيان وخاصة عندما تقوم بتصميم موقع ويب تجد نفسك في حاجة لتصميم قائمة لموقع الويب تشتمل هذه القائمة على عدد من الأزرار الخاصة بالموقع.

نفترض اننا نريد إنشاء قائمة في موقع خاص بشركة كميوساينس تشتمل على الفئات المختلفة للكتاب مثل فئة كتب الشهادات وكتب أنظمة التشغيل وغيرها..... نفترض أن لديك زر تريد تكراره على مساحة العمل ولكن بأسماء مختلفة وذلك لإنشاء عناصر القائمة.



● افتح الملف **Website_Start** لإجراء التدريب التالي عليه.

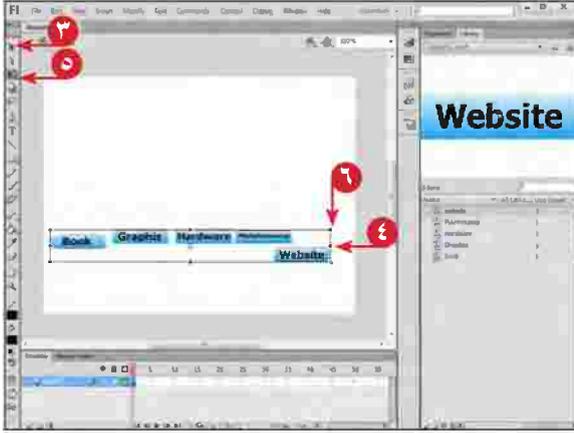
● يظهر الفيلم أمامك وتلاحظ أنه يشتمل على ٥ رموز

① ضع أول حالة من الزر على مساحة العمل ولتكن زر **Book**.



② كرر الخطوة السابقة أربع مرات وذلك لإدراج جميع الأزرار الموجودة بالملف.

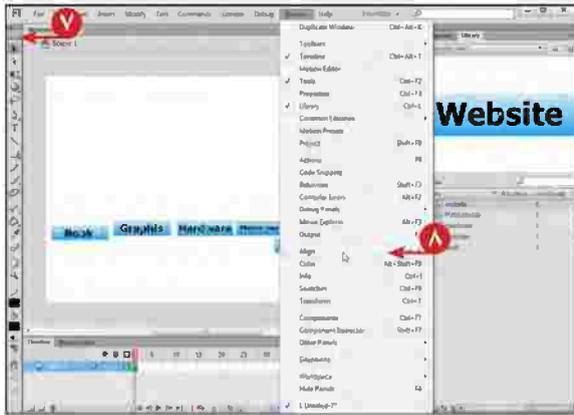
٣ انقر أداة الاختيار Selection



٤ انقر مع السحب على رمز الملف الخمسة لاختيارهم جميعاً.

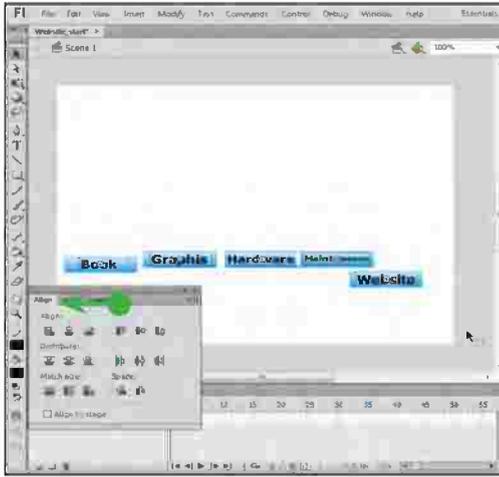
٥ انقر أداة «التحجيم الحر» Free Transform

٦ من مقبض التحجيم الموجود في ركن المستطيل اسحب للداخل لتصغير الرمز الخمسة.

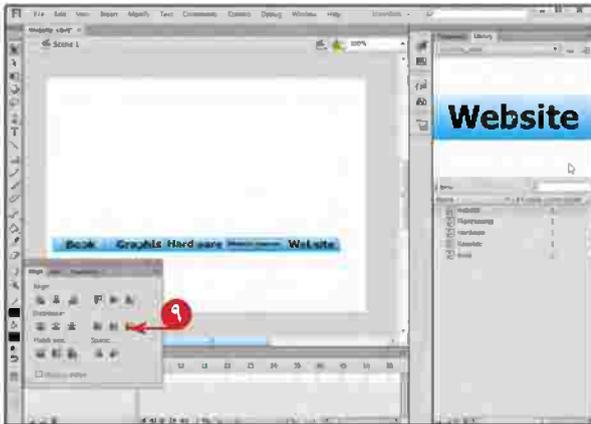


٧ انقر أداة الاختيار مرة أخرى.

٨ افتح قائمة Window ومنها اختر Align



تظهر لوحة **Align** أمامك.



اختر **Distribute**
ثم **Vertical Center**
Distribute Horizontal
ثم اختر **Center**
Vertical Center تظهر
الأزرار أمامك كما الشكل

احفظ الملف باسم **Website_End**، يوجد نسخة من هذا الملف في مجلد الفصل الحالي على القرص المدمج المرفق بالكتاب.