

الفصل الثاني جولة داخل Flash CS4

يخاطب هذا الفصل من لهم خبرة بأحد الإصدارات السابقة من Flash، حيث يحتوي على السمات الجديدة والتحسينات التي طرأت على الإصدار السابق من البرنامج. بالإضافة إلى كيفية تخصيص واجهة البرنامج والتعامل مع الألواح والنوافذ.

بانتهاء هذا الفصل ، ستتعرف على:

- ◆ الجديد في Flash CS4.
- ◆ تشغيل البرنامج.
- ◆ تخصيص نافذة البرنامج.

الجديد في Flash CS4

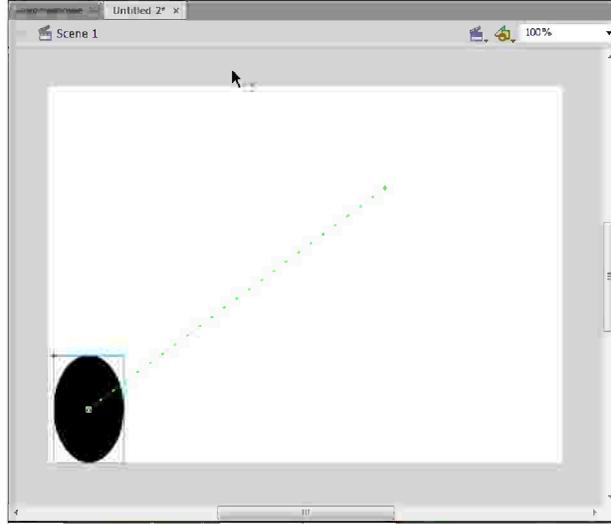
قامت شركة Adobe جاهدة في محاولة تلافي القصور الموجود بالإصدارات السابقة من Flash بإضافة العديد من التحسينات على السمات الموجودة من قبل، وهذا فضلاً عن السمات الجديدة التي تم إضافتها لهذا الإصدار الجديد وفيما يلي سنقوم بعمل جولة سريعة داخل البرنامج للتعرف على هذه التحسينات وتلك الإضافات.

حركة الكائنات

أصبح الآن بإمكانك تحريك الكائنات بشكل أسهل، حيث يمكنك تطبيق الحركة البيئية Tweens على الكائنات مباشرة دون استخدام الاطارات الرئيسية KeyFrames، وهذا النوع يسمح بالتحكم في الأجزاء المختلفة للحركة.

لتجربة استخدام حركة الكائنات مباشرة تابع معنا الخطوات التالية:

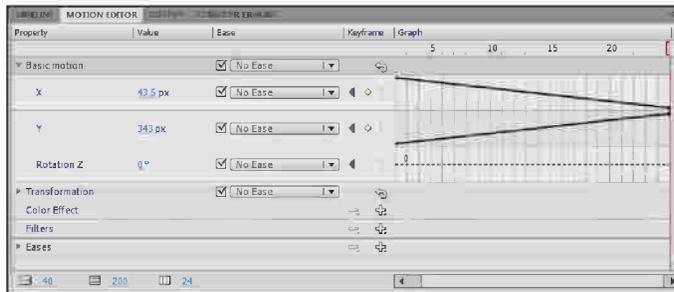
1. افتح ملف فلاش جديد ثم قم برسم أى شكل فيه وليكن شكل دائري. حول هذا الشكل الى رمز من خلال نقر قائمة Modify ومنها اختر Convert to Symbol . اختر اسم مناسب لهذا الرمز وأختر Movie clip من قائمة Type .
2. انقر الاطار رقم ٢٥ بزر الفأرة الايمن ومن القائمة المختصر اختر امر Insert frame وذلك لادراج إطار عادى.
3. انقر الاطار رقم ٢٥ بزر الفأرة الايمن ومن القائمة المختصرة التي تظهر اختر Create Classic tween يتغير شكل الرمز الموجود أمام الطبقة Layer .
4. ومن مساحة العمل حرك الشكل الى أقصى اليسار تلاحظ امتداد خط من النقطة الاولى (المكان الاول للشكل) إلى النقطة الاخيرة بمكان استقرار الشكل النهائى (انظر الشكل ٢-١).



شكل ٢-١ الخط الذي يظهر دلالة على تطبيق حركة بينية

استخدام لوحة *Motion Editor*

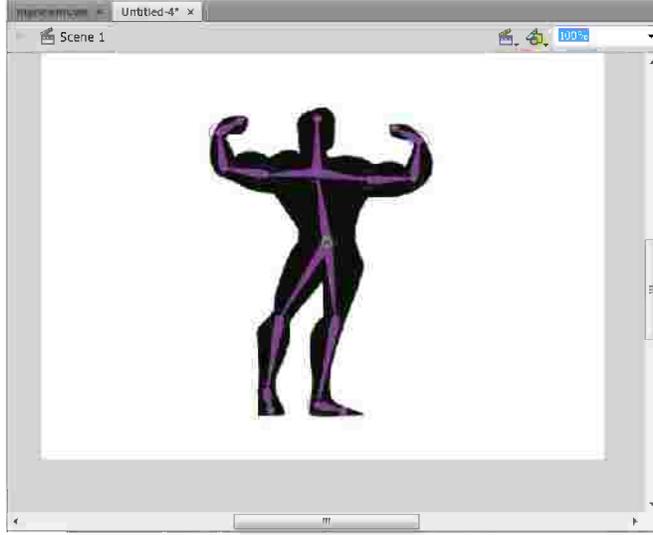
لمزيد من التحكم في كل إطار رئيسي موجود في الفيلم بما يحمله هذا الإطار من خصائص مثل الحجم والموضع والدوران والمرشحات، يمكنك استخدام لوحة **Motion Editor**، فمن خلال هذه اللوحة يمكنك التحكم في إحداثيات نقطة البداية وكذلك إحداثيات نقطة النهاية، ومعدل الدوران إن وجد، والتأثيرات المختلفة للألوان بالإضافة إلى العديد من الخصائص الأخرى الخاصة بحركة الكائنات (انظر شكل ٢-٢).



شكل ٢-٢ لوحة *Motion Editor* الجديدة

الحركة المعكوسة باستخدام Bone tool

في البداية لابد من تعريف **Inverse Kinematics** وهي عبارة عن نوع من أنواع الحركة المستخدمة لتحريك كائن أو مجموعة من الكائنات بشكل يتناسب مع بعضهم البعض، وذلك عن طريق استخدام نقاط (مثل المفاصل)، تسمح هذه المفاصل لحالات الرمز بتكوين حركة معقدة وطبيعية في نفس الوقت. على سبيل المثال يمكنك استخدام هذا النوع من الحركة في تكوين حركة الأرجل أو الأيدي بأقل مجهود كما في شكل ٢-٣.

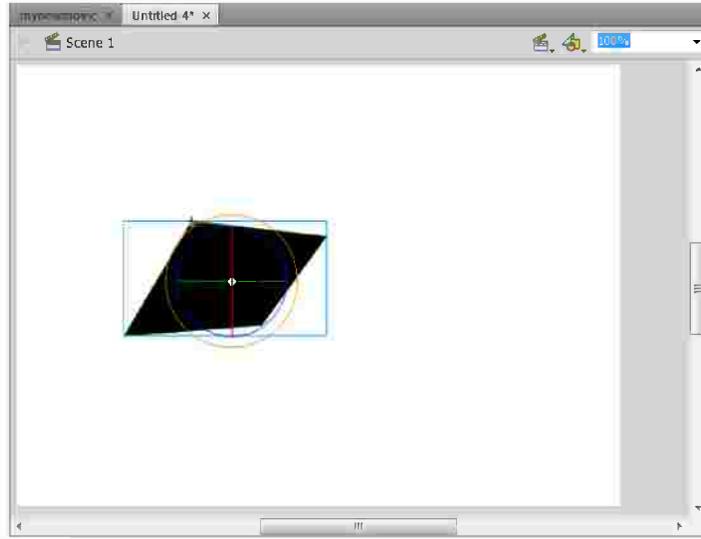


شكل ٢-٣ استخدام المفاصل في الحركة

يستخدم لهذا النوع من الحركة الأداة **Bone**  حيث يمكنك من خلال هذه الأداة وضع هذه المفاصل ومن ثم تحريكها.

الدوران ثلاثي الأبعاد 3D Transformation

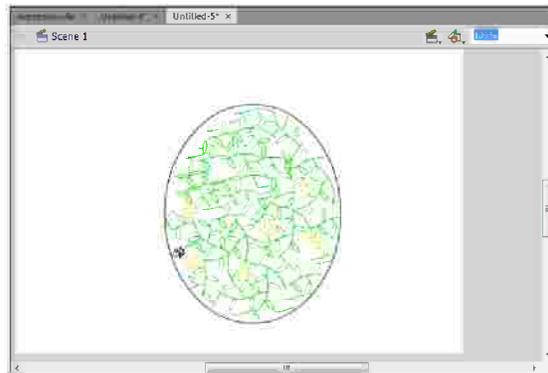
أصبح بإمكانك الآن تحريك جسم ثنائي الأبعاد في فضاء ثلاثي الأبعاد وذلك من خلال استخدام الأداة الجديدة **3D Transformation** حيث تسمح لك هذه الأداة بالحركة في الاتجاهات **X** و **Y** و **Z** كما في الشكل ٢-٤.



شكل ٢-٤ الحركة الثلاثية لأحد كائنات مساحة العمل

أداة الزخرفة الجديدة *Deco Tool*

تستخدم هذه الأداة الجديدة، لإضافة مزيدٍ من الزخرفة على مساحة العمل، فحينما تقوم باستخدام أداة الفرشاة أو أداة التعبئة لرسم شكل معين ، فيمكن لأداة الزخرفة أن تضيف لمسة جمالية إلى هذا الشكل كما في شكل ٢-٥.



شكل ٢-٥ استخدام الأداة *Deco tool* لزخرفة الشكل من الداخل

لوحة Adobe Kuler

لوحة Kuler هي عبارة عن مجموعة من الألوان والسمات التي تم إنشاؤها بواسطة مصممين محترفين، حيث يمكنك الاختيار من بين آلاف السمات الموجودة على موقع Kuler ومن ثم تنزيل هذه السمة لتعديلها وتضمينها داخل مشروعك، ليس هذا فقط بل يمكنك أيضاً إنشاء السمة التي تروق لك ومن ثم حفظها في هذه اللوحة، انظر شكل ٢-٦.



شكل ٢-٦ لوحة Kuler الجديدة

مكتبة الصوت

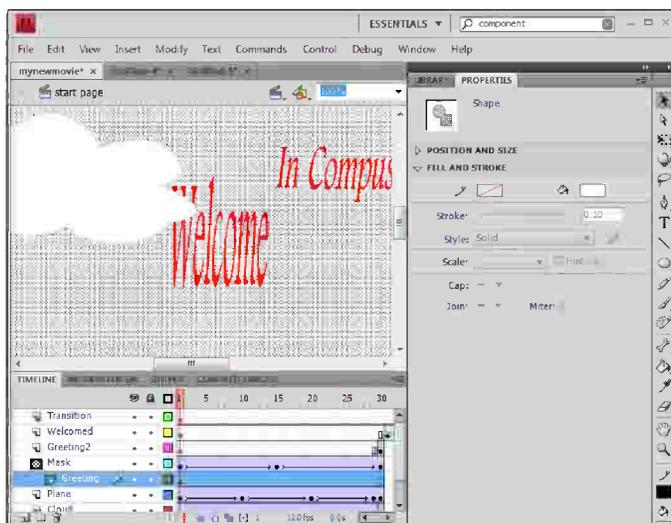
تتضمن مكتبة الصوت على تأثيرات صوتية جديدة يمكنك تضمينها داخل فيلمك. (انظر شكل ٢-٧).



شكل ٧-٢ مكتبة الصوت التي تشتمل على تأثيرات صوتية جديدة

لوحة الخصائص العمودية

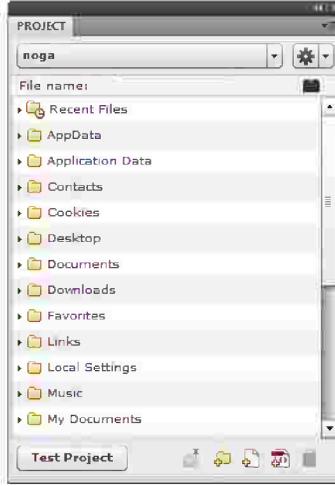
تظهر الآن لوحة الخصائص بشكل عمودي في الناحية اليمنى من النافذة، حتى تسمح لك بعرض أكبر قدر ممكن من خصائص الكائنات والأفلام وتظهر كما في شكل ٨-٢.



شكل ٨-٢ لوحة الخصائص تظهر بشكل عمودي في الناحية اليمنى من النافذة

لوحة *Project* الجديدة

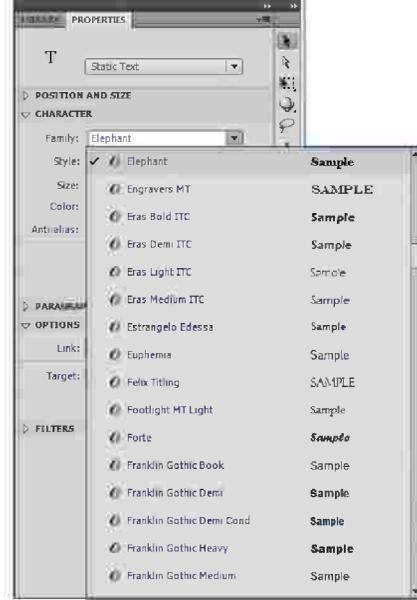
يمكنك الآن العمل مع أكثر من مشروع في نفس الوقت، وذلك من خلال استخدام لوحة *Project* حيث يمكنك تطبيق خصائص مختلفة على العديد من الملفات في نفس الوقت. وتظهر هذه اللوحة كما في شكل ٩-٢.



شكل ٩-٢ لوحة *Project* الجديدة

قائمة الخطوط الجديدة

لعل من أهم المزايا الجديدة التي طرأت على فلاش هي قائمة الخطوط التي تظهر عند كتابة النصوص داخل فلاش وتشتمل هذه القائمة على معاينة لشكل الخط قبل استخدامه. (انظر شكل ١٠-٢).



شكل ٢-١٠ قائمة الخطوط الجديدة التي تشتمل على معاينة لشكل الخط قبل استخدامه

تشغيل البرنامج

يتطلب تشغيل برنامج **Flash CS4** وجود بيئة التشغيل الرسومية المعروفة باسم **Windows** (يفضل وجود إصدار حديث مثل **Windows Vista**). بعد تشغيل **Windows**، تستطيع تشغيل **Flash CS 4**. بكل بساطة كما يلي:

١. افتح قائمة **Start** ومنها اختر **All Programs**.

٢. من قائمة **All Programs** اختر **Adobe Flash CS4** تظهر نافذة **Flash** كما

في شكل ٢-١١.



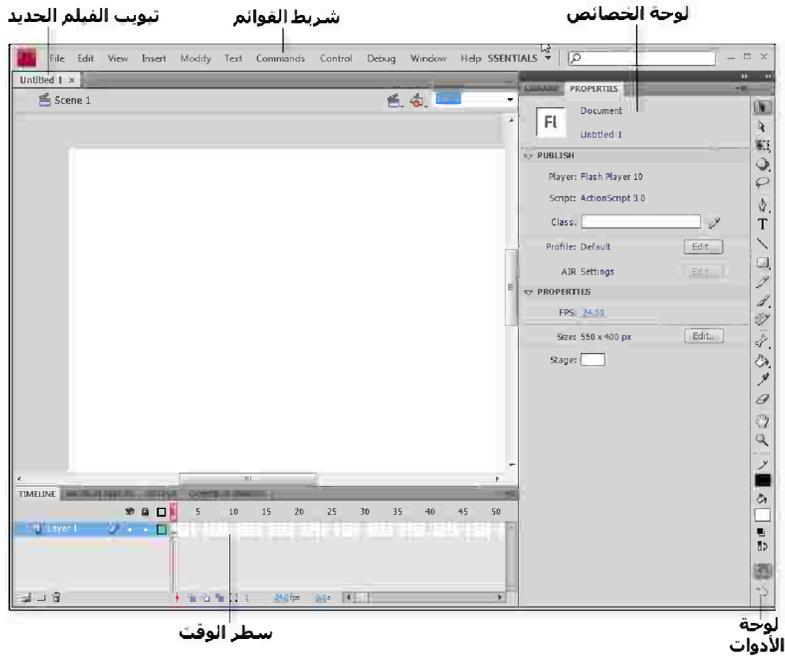
شكل ٢-١١ الشاشة الافتتاحية التي تظهر عند تشغيل Flash

من شكل ٢-١١ تلاحظ أن الشاشة الافتتاحية للبرنامج تتكون من عدة أقسام:

- **Open a Recent Item** : يشتمل هذا القسم على الملفات التي تم استخدامها مؤخراً بالإضافة إلى زر **Open** والذي بنقره يظهر لك المربع الحوارى **Open** والذي يتيح لك أن تختار مكان واسم الملف الذى تريد أن تتعامل معه.
 - **Create New** : القسم الأوسط فى هذه الشاشة هو قسم **Create New** والذي يتيح لك عدة خيارات تستخدمها أثناء إنشاء الملف خاصة بإصدار الكود الذى ستستخدمه فهل تريد ملف فلاش يستخدم به **ActionScript3.0** أو **ActionScript2.0** أو **Adobe Air** وغيرها من الخيارات.
 - **Create From Template** : يشتمل القسم الثالث **Create From Template** على إمكانية إنشاء الفيلم باستخدام قالب.
- لتلاشى ظهور هذه الشاشة فى كل مرة تقوم فيها بفتح البرنامج يمكنك تنشيط الخيار **.Don't show again**.

الشاشة الافتتاحية للبرنامج

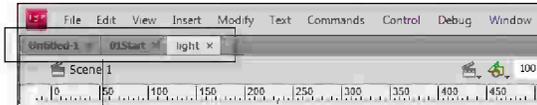
بعد تشغيل البرنامج واختيار أحد خيارات المتاحة لفتح فيلم جديد، تظهر نافذة البرنامج كما في شكل ١٢-٢.



شكل ١٢-٢ الشاشة الافتتاحية للبرنامج

بالنظر للشكل ١٢-٢ نجد أنه يشتمل على:

تويب الفيلم الجديد: ويظهر تويب الفيلم الجديد في أعلى الجهة اليسرى من نافذة البرنامج ويظهر اسم الفيلم الذي تعمل عليه في هذا التويب حيث تظهر نافذة للبرنامج واحدة بينما يظهر لكل ملف مفتوح تويب مستقل داخل هذه النافذة، أي أنه عندما تقوم بفتح ملف آخر يظهر له تويب بجوار التويب السابق (انظر شكل ١٣-٢).



تويبات الملفات المفتوحة

شكل ١٣-٢ تويبات الملفات المفتوحة

شريط القوائم *Menu bar*

يظهر أعلى النافذة شريط يسمى شريط القوائم والذي يشتمل على قوائم يمكنك من خلالها التعامل مع الأوامر المختلفة للبرنامج.

لوحة الخصائص *Properties Panel*

تظهر لوحة الخصائص في الناحية اليسرى من نافذة البرنامج ، والتي تشتمل على الخصائص المختلفة الخاصة بالكانن المختار.

لوحة الأدوات *Tools Panel*

توجد هذه اللوحة في أقصى يمين البرنامج وتشتمل على أدوات Flash المختلفة (سنتعرف على لوحة الأدوات بالتفصيل في الفصل الثالث "التعرف على بيئة عمل Flash").

سطر الوقت *Timeline*

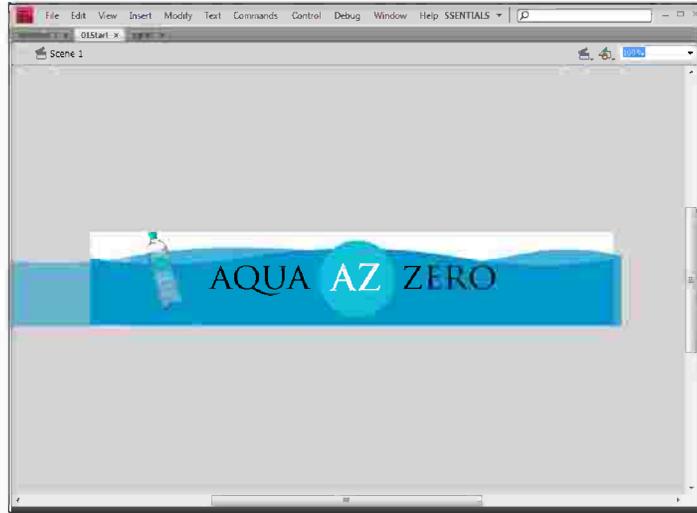
يظهر سطر الوقت أسفل شاشة البرنامج (سنتعرف بالتفصيل على سطر الوقت في الفصل الثالث "التعرف على بيئة عمل Flash").

تخصيص نافذة البرنامج

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

Hide or show all Panels إخفاء وعرض اللوحات

لعرض وإخفاء جميع اللوحات التي تظهر على مساحة العمل يمكنك ضغط مفتاح F4 ، أو افتح قائمة Window ومنها اختر Hide Panels حيث تظهر مساحة العمل فارغة تماماً كما في شكل ٢-١٤.



شكل ٢-١٤ مساحة العمل فارغة تماماً من جميع الألواح

عرض خيارات الألواح *Display Panel option*

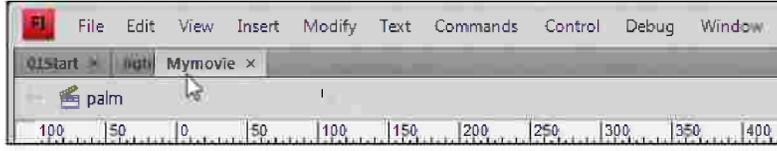
لعرض الخيارات الخاصة بأى لوحة تظهر على مساحة العمل انقر زر الخيارات  والذي يظهر في أعلى الركن الأيمن من اللوحة.

التعامل مع النوافذ والألواح *Mange Windows and Panels*

يمكنك إنشاء مساحة العمل الخاصة بك، من خلال نقل النوافذ والألواح ومن ثم تخصيصها ليس هذا فقط بل ويمكنك أيضا حفظها والتبديل بينها.

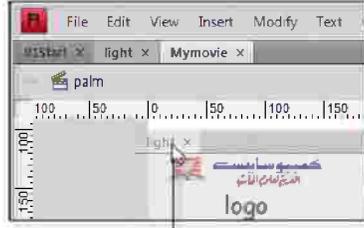
التعامل مع نوافذ البرنامج *Mange Document Windows*

- كما ذكرنا من قبل أن كل فيلم تقوم بفتحه يظهر له تبويب أعلى نافذ البرنامج، ويمكنك إتباع أحد الإجراءات التالية للتعامل مع تبويبات الملفات حسب ما يروق لك:
- لإعادة ترتيب تبويبات الملفات المفتوحة اسحب تبويب الملف المراد نقله وضعه في المكان الذي يروق لك (شكل ٢-١٥).



شكل ٢-١٥ تغيير ترتيب الملفات المفتوحة

- لفصل تبويب أحد الملفات ووضعها في أي مكان آخر على مساحة العمل انقر تبويب هذا الملف واسحبه حيث تريد وضعه كما في شكل ٢-١٦.



سحب الملف خارج شريط التبويبات

شكل ٢-١٦ وضع الملف خارج منطقة التبويبات

- لتجميع مجموعة معينة من الملفات معاً في مجموعة واحدة ، انقر الملف المطلوب سحبه وضعه في المكان الذي يروق لك على مساحة سطح العمل، ثم اسحب ملف آخر وضعه بجوار الأول ثم الذي يليه وهكذا حتى تنتهي من تجميع مجموعة ملفاتك المطلوبة معاً (انظر شكل ٢-١٧).

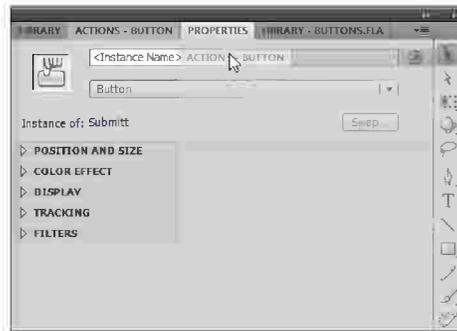


شكل ٢-١٧ سحب أحد الملفات إلى مجموعة جديدة أخرى من الملفات

تجميع وفصل الألواح Dock and undock panels

Dock panels هي عبارة عن مجموعة من اللوحات المجمعة معاً وتظهر بشكل تلقائي عمودية الاتجاه، ويمكنك تجميع أو فصل هذه الألواح عن طريق سحبها ووضعها داخل المجموعة أو خارجها.

لوضع اللوحة في أي مجموعة من مجموعات الألواح الموجودة، اسحب تبويب هذه اللوحة وضعه في المكان الجديد مباشرة (انظر شكل ٢-١٨).



شكل ٢-١٨ سحب أحد الألواح ووضعها في مكان جديد

لحذف أحد هذه الألواح خارج المجموعة اسحب هذه اللوحة وضعها في المكان الذي تريده.

تحجيم الألواح *Resize Panels*

لتكبير أو تصغير لوحة واحدة أو مجموعة من الألواح، انقر نقرًا مزدوجًا تبويب هذه اللوحة ليتم تصغير هذه المجموعة كما في شكل ٢-١٩.



شكل ٢-١٩ تصغير مجموعة من الألواح

لإعادة تحجيم اللوحة سحب من أحد جوانب هذه اللوحة لتكبيرها أو تصغيرها حسب مساحة العمل (انظر شكل ٢-٢٠).



شكل ٢-٢٠ إعادة تحجيم اللوحة

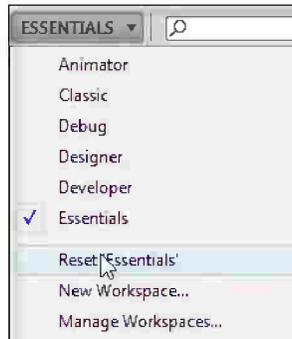
Manipulate Panels Collapsed to Icons تجميع اللوحات ووضعها كرموز
يمكنك تجميع الألواح إلى رموز على مساحة العمل من خلال نقر الزر  يتم تجميع اللوحات إلى رموز على مساحة العمل كما في شكل ٢-٢١.



شكل ٢-٢١ تجميع ووضع الألواح كرموز على نافذة العمل

لفك تجميع اللوحات كرموز ووضعها بشكل طبيعي على مساحة العمل انقر هذا الزر  مرة أخرى لعودة اللوحات إلى وضعها السابق.

Restore the default workspace استعادة الوضع الافتراضي لمساحة العمل
من نافذة مساحة العمل انقر القائمة التي تظهر في الناحية اليمنى من النافذة ومن القائمة التي تظهر اختر Rest ثم اختر النمط الذي تعمل عليه فمثلاً نفترض أنك تعمل في النمط الافتراضي Essentials فاختر من القائمة Rest Essentials. كما في شكل ٢-٢٢.



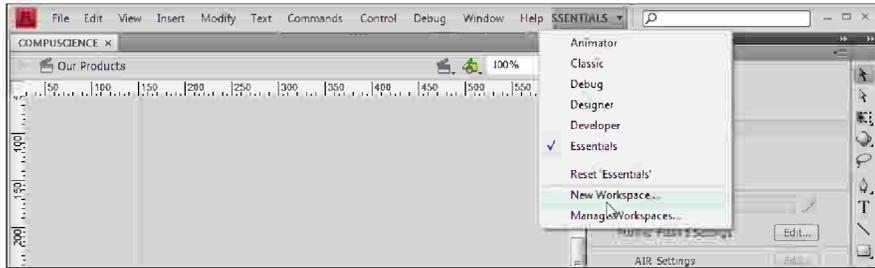
شكل ٢-٢٢ استعادة الوضع الافتراضي لمساحة العمل

حفظ مساحة عمل مخصصة Save a custom workspace

بعد أن تقوم بتحجيم الألواح والنوافذ التي تتعامل معها، يمكن حفظ مساحة العمل هذه لكي تتعامل معها فيما بعد. لحفظ مساحة العمل بشكلها المخصص تابع معنا الخطوات التالية:

١. من نافذة البرنامج انقر قائمة أنماط العمل **work switcher** الموجود في شريط قوائم الملف أعلى نافذة مساحة العمل.

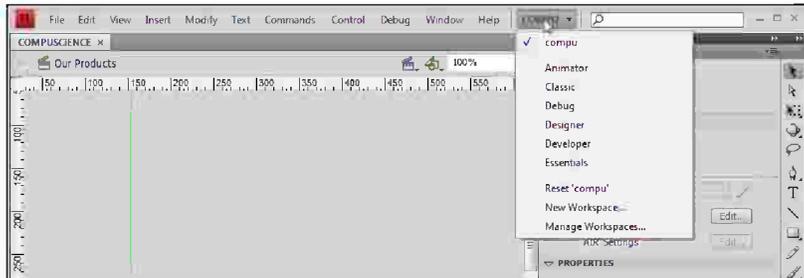
٢. من هذه القائمة اختر **New Workspace** كما في شكل ٢-٢٣.



شكل ٢-٢٣ إنشاء مساحة عمل مخصصة

يظهر مربع **New workspace** والذي يسمح لك بإعطاء اسم لمساحة العمل التي تنوى إنشاؤها.

٣. في مربع **Name** اكتب الاسم الذي يروق لك، تلاحظ ظهور هذا الاسم في قائمة الأنماط كما في شكل ٢-٢٤.



شكل ٢-٢٤ إضافة اسم مساحة العمل الجديدة وهو **Compu**

