الفصل السابع
العمل مع النصوص

كثيراً ما تحتاج إلى النصوص سواءً كنت تقوم بإنشاء صفحات موقع على الويب أو تقوم بإنشاء أحد العروض الرسومية. يمكنك باستخدام ***Flash*** *اختيار الخطوط التى تروق لك بالأحجام التى ترغب فيها ثم عرض النصوص فيما بعد داخل أى مستعرض ويب.*

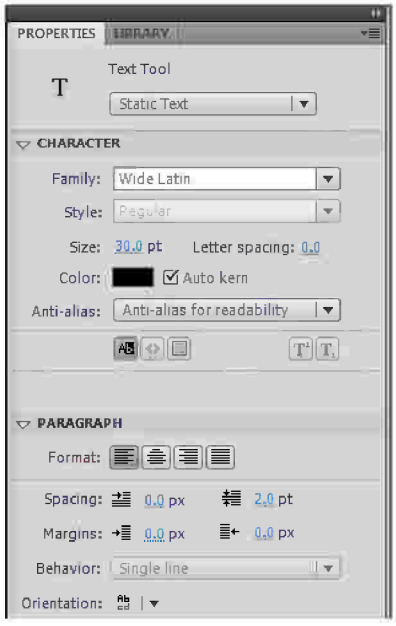
بانتهاء هذا الفصل ، ستتعرف على:

- *إنشاء نص ثابت* ***Static text***.
- *تحويل النصوص إلى رسوم*
- *تجميع النص الرسومى*
- *تدوير النصوص*
- *تحريك النص باستخدام الأقنعة* ***Using masks***.
- *إنشاء نص ديناميكى* ***Dynamic text***.
- *إنشاء نص إدخال* ***Input Text***.

باستخدام النص فى برنامج Flash يمكنك عمل أى شيء تقريبا فمثلاً، يمكن إنشاء النص مباشرة فى الفلاش، أو استيراده من ملف آخر. يمكنك أيضاً توجيه النص أفقياً أو عمودياً. كما يمكن تنسيق النص وتغيير الإعدادات الخاصة به.

إنشاء نص ثابت Static text

يمكنك إنشاء النصوص داخل Flash باستخدام العديد من الأدوات البسيطة سهلة الاستخدام والتى ستجد معظمها داخل لوحة الأدوات Toolsولوحة Properties. قبل أن تبدأ فى إضافة النصوص إلى مساحة العمل، اختر أداة النص Text Tool من مربع الأدوات، تظهر لوحة الأدوات يمين الشاشة قم بإلقاء نظرة سريعة على الخصائص والخيارات المصاحبة لكلٍ من أداة النص ولوحة الحروف كما فى شكل ٧-١.

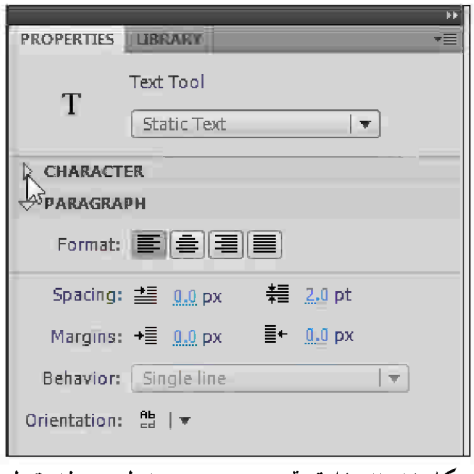


شكل ٧-١ خصائص أداة النص ولوحة الحروف.

إذا أردت اختيار أداة النص مباشرةً من لوحة المفاتيح، اضغط مفتاح T.

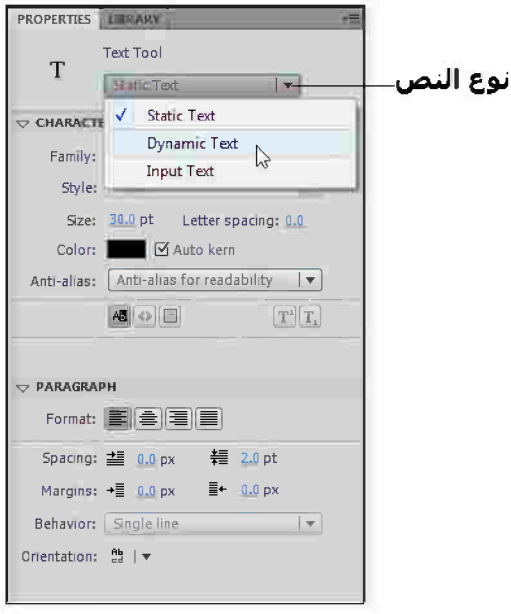
تلاحظ من لوحة الخصائص الجديدة مايلى:

- تنقسم هذه اللوحة إلى قسمان الأول **Character** والذى يشتمل على خيارات خاصة بنوع الخط وحجمه ولونه.
- الثانى خاص بتنسيق الفقرات وضبط هوامش الفقرات واتجاه الفقرة. حيث يمكنك تغيير إعدادات الفقرة من خلال هذا القسم نفسه دون اللجوء إلى فتح أى مربعات حوارية فرعية.
- يمكنك نقر السهم الموجود أمام اسم القسم لإغلاق هذا القسم عند عدم الحاجة إليه كما فى شكل ٧-٢. وتعد هذه الميزة من مزايا **Flash** الجديدة.



شكل ٧-٢ إغلاق قسم **Character** لعدم الحاجة إليه

كما يمكنك باستخدام نفس لوحة **Properties** تعيين خيارات النص. افتح القائمة المنسدلة **Text Type** كما فى شكل ٧-٣.



شكل ٧-٣ تعيين خيارات النص من القائمة المنسدلة Text Type

باستخدام اللوحة السابقة وأداة النص الموجودة بلوحة الأدوات يمكنك العمل بحرية تامة مع النصوص داخل **Flash**. فإذا ما أردت إضافة نص إلى مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة النص T من لوحة الأدوات ثم قم بتوجيه المؤشر إلى مساحة العمل، يتغير شكل المؤشر إلى العلامة ⊤ .

٢. قم بتعيين خيارات النص وخصائصه من لوحة الحروف كما يروق لك.

٣. انقر فى المكان الذى ترغب فى وضع النص فيه، وليكن أسفل مساحة العمل، يظهر مستطيل صغير قابل للامتداد، حيث يمتد المستطيل كلما قمت بإدخال أحد الحروف من لوحة المفاتيح. أما إذا قمت بالنقر على مساحة العمل ثم قمت بسحب المستطيل مسافة معينة فهذا يعنى أنك ترغب فى إنشاء مستطيل نصى ثابت أى غير قابل للامتداد. وعلى هذا يتم تلقائياً تنسيق النص الذى تقوم بإدخاله كى يتم احتوائه

داخل المستطيل النصى ومن ثمَّ الانتقال إلى سطر جديد كلما انتهى السطر الحالى (انظر شكل ٧-٤).

شكل ٧-٤ استخدام أداة النص لكتابة النصوص على مساحة العمل.

٤. قم بإدخال النص الذى تريده، ثم انقر فى أى مكان خالى على مساحة العمل.

عند استخدامك لأداة النص، يجب مراعاة النقاط الآتية:

- يتوقف حجم مستطيل النص الممتد على كمية الحروف التى يتم إدخالها.
- يمكنك إعادة تعيين حجم مستطيل النص الثابت فى أى وقت، انقر المقبض المربع الموجود بالركن الأيمن العلوى من المستطيل ثم اسحبها فى الاتجاه الذى ترغب فيه لتعيين الحجم الجديد.
- إذا أردت تحويل مستطيل النص الثابت إلى مستطيل نص ممتد، انقر المقبض المربع الموجود بالركن الأيمن العلوى من المستطيل نقراً مزدوجاً، تلاحظ إعادة تعيين حجم المستطيل كى يظهر النص على سطر واحد فقط. كما يتم تحويل المقبض من مربع إلى دائرة (راجع شكل ٧-٤).
- إذا أردت تحويل مستطيل النص الممتد إلى مستطيل نص ثابت، انقر المقبض الدائرى الموجود بالركن الأيمن العلوى من المستطيل ثم اسحبه إلى أى مكان آخر، تلاحظ

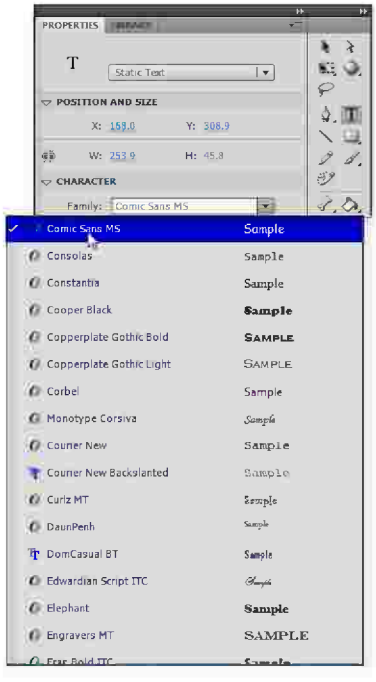
تثبيت حجم المستطيل بحيث يظهر النص على أكثر من سطر إذا تعدى السطر الواحد. كما يتم تحويل الذراع من دائرة إلى مربع.

لإضافة نصوص تعريف الرسوم الموجودة على مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد أن الفيلم **Mymovie** مفتوح أمامك، اختر أداة النص من لوحة الأدوات ثم افتح لوحة الحروف.

٢. من قسم الحروف الموجود فى لوحة الخصائص قم بتعيين إعدادات النص كما يلى:

- اختر **Comic Sans Ms** من قائمة الخطوط ، تلاحظ ظهور معاينة لشكل الخط أمام اسم الخط نفسه (انظر شكل ٧-٥).



شكل ٧-٥ اختيار الخطوط ومعاينتها.

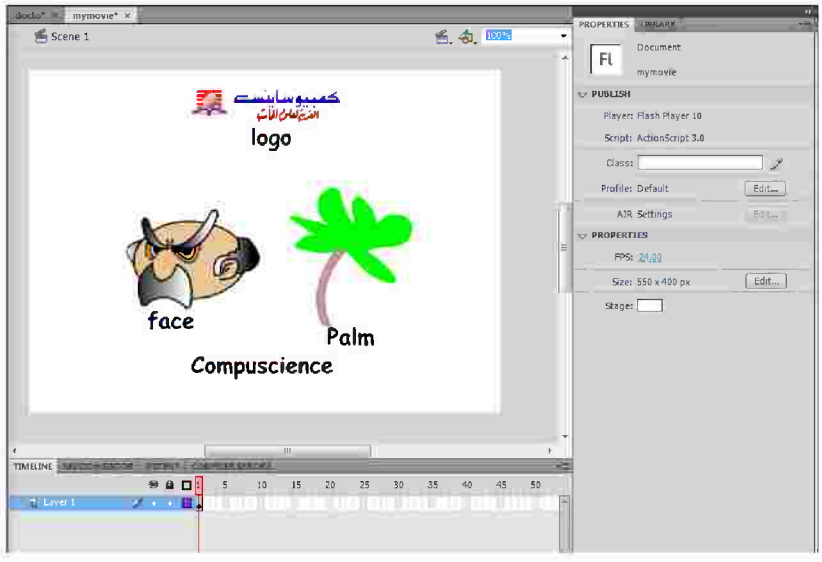
- من قسم الحروف حرك مؤشر الفأرة أمام الخيار **Size** وعندما يتحول المؤشر إلى الشكل اسحب للخارج لتكبير حجم الخط حتى يصل إلى ٤٠

نقطة واجعله سميك **Bold** ثم انقر زر اللون واختر اللون الأسود من لوحة الألوان.

ربما تكون عملية سحب مؤشر الفأرة للخارج أوللدخل غير دقيقة بالنسبة لك أو لاتعطيك النتيجة المرجوة، لذلك يمكنك فقط استخدام هذه الطريقة إذا كنت تريد اختيار حجم يلاءم مساحة العمل وشكله النهائى، أما إذا كنت تعلم حجم الخط المطلوب فيمكن أن تقوم بإدخاله مباشرة فى مربع **Size**.

- ابق على باقى الإعدادات الأخرى كما هى.

٣. قم بتكرار الخطوة السابقة مع باقى الأشكال الموجودة بمساحة العمل ولكن مع كتابة النصوص **Logo** و **Face** و**Palm**. يجب أن يظهر مساحة العمل الآن كما فى شكل ٧-٦.



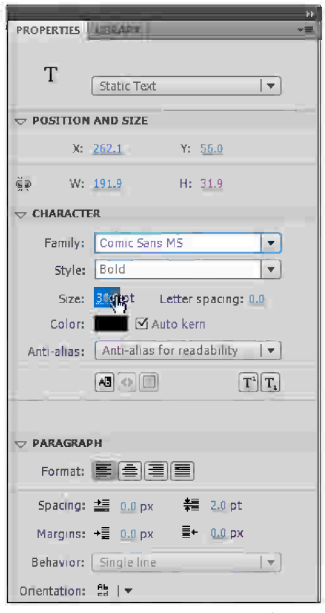
شكل ٧-٦ كتابة النصوص أسفل الأشكال.

لا تقلق إذا لم تظهر النصوص فى أماكنها المناسبة، فسوف نقوم بمعالجة هذه النقطة بعد قليل.

تغيير نوع الخط

يشتمل Flash على عدة خصائص خاصة بالنصوص للاختيار فيما بينها هذه الخصائص تتضمن نوع الخط وحجمه ولونه ونمطه، كذلك يمكنك تعيين هذه الخصائص قبل إنشاء الحقل النصى ولإجراء تغييرات على الحقل النصى بأكمله، حدده باستخدام أداة السهم Arrow ثم قم بإجراء التغيرات اللازمة، ولإجراء ذلك تابع الخطوات الآتية :

١. حدد الحقل المطلوب تغييره وليكن جملة logo، باستخدام اداة السهم.
٢. انقر القائمة المنسدلة Family من لوحة Properties وقم بتغيير نوع الخط حسب ما يروق لك وليكن مثلا Arial black
٣. يمكنك إدخال حجم الخط فى مربع Size أو سشحب المؤشر جهة اليمين أو اليسار حتى تصل تصل إلى حجم الخط المناسب كما فى شكل ٧-٧.



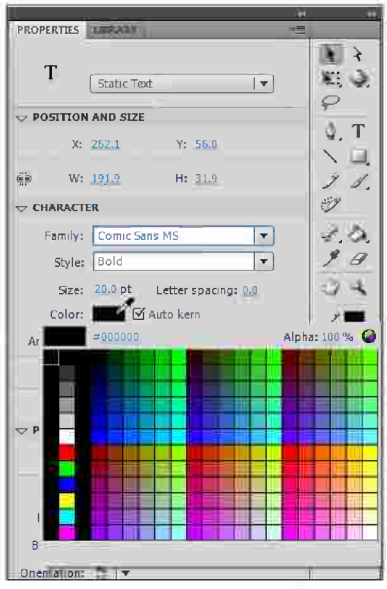
شكل ٧-٧ تغيير حجم الخط

تغيير لون الخط

لتغيير لون الخط تابع معنا الخطوات الآتية

١. اترك الجملة مختارة كما هى أو قم بتحديدها كما تعلمت سابقا.

٢. انقر القائمة المنسدلة **Color** فى لوحة **Property** ثم حدد لون التعبئة كما فى شكل ٧-٨.

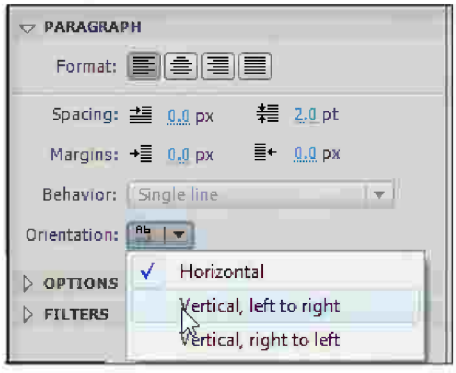


شكل ٧-٨ تغيير لون الخط

تغيير اتجاه النص

من مزايا **Flash** إمكانية تغيير اتجاه النص ليكون عموديا أو أفقيا ويتم ذلك مباشرة عن طريق قائمة **Orientation** وعند نقر هذا الزر تظهر قائمة منسدلة تشتمل على ٣ خيارات (انظر شكل ٧-٩)كما يلى:

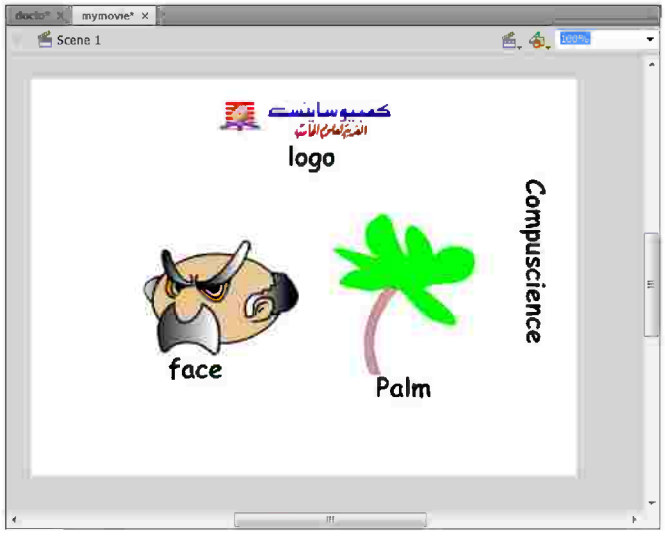
- **Horizantal**: ومن خلالها يتم ضبط النص بشكل أفقى.
- **Vertical, left to right**: عمودى ويكون من اليسار لليمين.
- **Vertical,right to left**: عمودى ، من اليمين لليسار.



شكل ٧-٩ خيارات تغيير اتجاه النص

تدوير الأحرف فى النص العمودى

يمكنك استخدام خاصية تدوير النص فقط فى حالة النص العموى، قم بتحديد النص باستخدام أداة السهم ثم انقر زر **Rotation** يمكنك تكبير مربع النص لأعلى حتى يتلاءم مع خاصية تدوير النص الجديدة، ليظهر كما فى شكل ٧-١٠.



شكل ٧-١٠ تدوير النص

محاذاة النصوص والأشكال

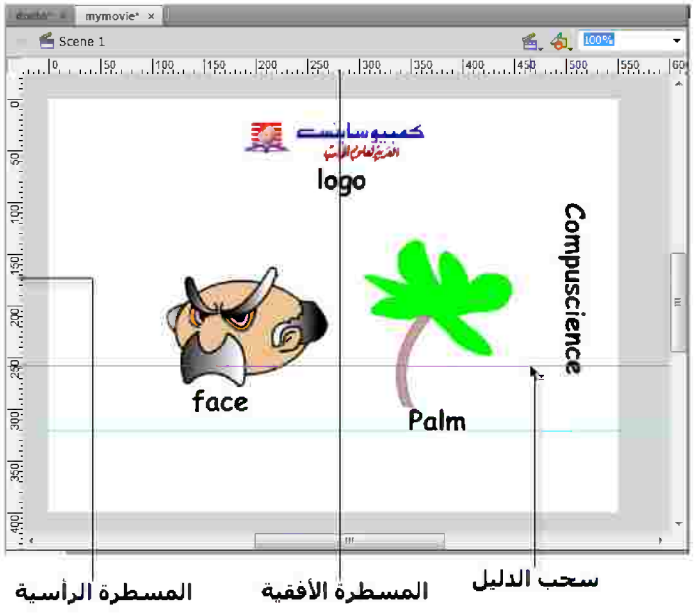
يمكنك محاذاة النصوص مع الأشكال الموجودة على مساحة العمل باستخدام العديد من التقنيات الموجودة داخل **Flash**، حيث يمكنك محاذاة الرسوم والأشكال باستخدام الدليل **Guide** بينما يمكنك محاذاة النصوص باستخدام أداوت المحاذاة من لوحة **Properties**.

تستخدم الأدلة **Guides** والتى تنبثق من المساطر **Rulers** الموجودة فى مساحة العمل فى محاذاة الكائنات على مساحة العمل. لإظهار المساطر حول مساحة العمل إذا لم تكن ظاهرة، اختر **View** من شريط القوائم ثم اختر **Rulers** من القائمة المنسدلة أو اضغط **Ctrl+shift+Alt+R**. ولإظهار الأدلة، افتح قائمة **View** ثم اختر **Guides** و **Show Guides** من القوائم المنسدلة. وأخيراً لتنشيط خاصية الالتصاق بأقرب كائن **Snapping**، افتح قائمة **View** ثم **Snapping** ثم **Snap to Guides** من القوائم المنسدلة.

تعتبر الخيارات **Rulers** و**Show Guides** و**Snap to Guides** خيارات مفصلية. فإذا ظهرت العلامة ✔ بجوار الخيار، كان هذا دليلاً على تنشيطه وإلا يكون الخيار معطلاً.

لمحاذاة النصوص مع الأشكال، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. من الحافة العليا للمسطرة الأفقية، انقر بزر الفأرة ثم اسحب إلى مساحة العمل، تلاحظ ظهور خط أفقى يمثل أحد الأدلة كما فى شكل ٧-١١.

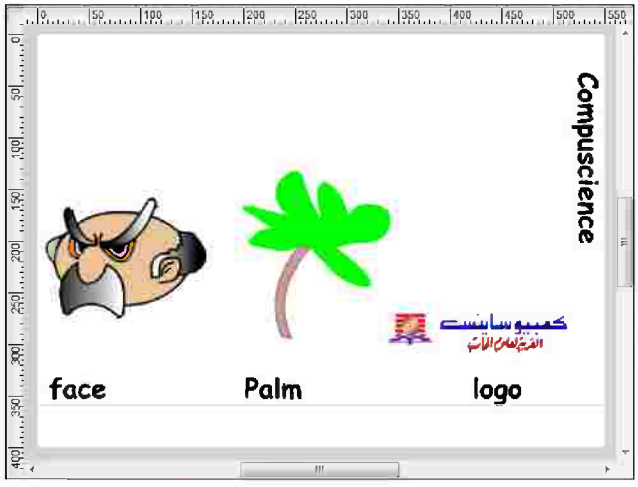


شكل ٧-١١ إضافة الأدلة إلى مساحة العمل.

٢. قم بإلقاء الدليل فى المكان الذى ترغب فى وضع الحافة السفلية للكائنات فيه.

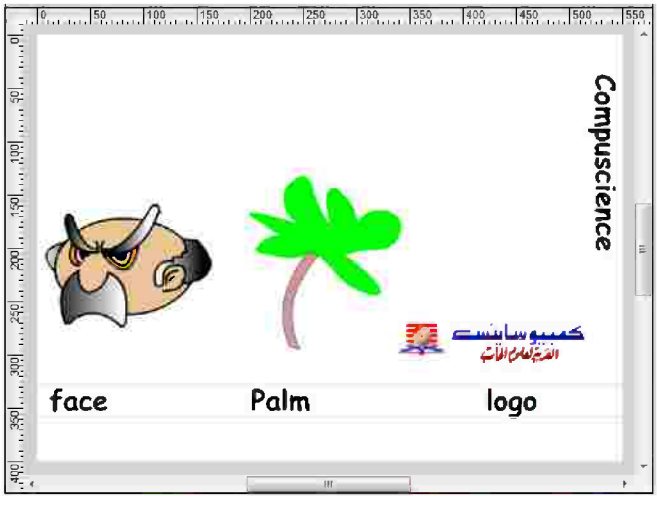
٣. قم بنقل جميع الكائنات بحيث تتلامس الحافة السفلية من الكائنات مع خط الدليل. انقر الكائن الذى ترغب فى محاذاته، تلاحظ ظهور دائرة صغيرة منتصف الكائن دلالةً على أنك تستطيع محاذاة الكائن من إحدى حافتيه أو من منتصفه. يجب أن تظهر الكائنات الآن كما فى شكل ٧-١٢.

٤. قم بسحب دليل آخر من المسطرة الأفقية ثم قم بإلقائه أسفل الأشكال حتى تتمكن من محاذاة النصوص أيضاً.



شكل ٧-١٢ محاذاة الأشكال باستخدام الدليل الأول.

٥. بنفس الطريقة قم بسحب دليل أفقى آخر لمحاذاة النصوص مع بعضها البعض مع استخدم الدائرة الموجودة وسط النص فى عملية المحاذاة.وبذلك نكون قد قمنا بمحاذاة الأشكال باستخدام الدليل الأول بينما قمنا بمحاذاة النصوص باستخدام الدليل الثانى (انظر شكل ٧-١٣).



شكل ٧-١٣ محاذاة النصوص باستخدام الدليل الثانى.

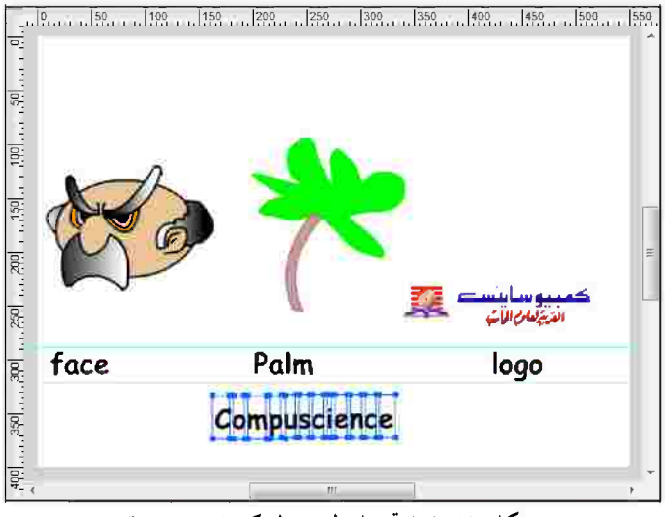
يمكنك إضافة دليل رأسى لمساحة العمل بنفس الطريقة السابقة ولكن مع استخدام المسطرة الرأسية. كما يمكنك أيضاً إضافة عدد لا حصر له من الأدلة إلى الإطار الحالى.

تحويل النصوص إلى رسوم

إذا أردت تعديل أو تغيير حروف النص الموجودة بمربع النص كل على حده، يجب أن تقوم أولاً بتحويل النص إلى رسم، وفى هذه الحالة يمكنك تغير شكل الحروف أو إعادة تلوينها وما إلى ذلك من الخصائص الشهيرة الأخرى. فنص الشعار على سبيل المثال يحتاج إلى الألوان المتدرجة بدلاً من الألوان العادية لتحسين مظهره. ولأداء ذلك يجب تحويل نص الشعار إلى كائن رسومى أولاً. تابع معنا الخطوات الآتية:

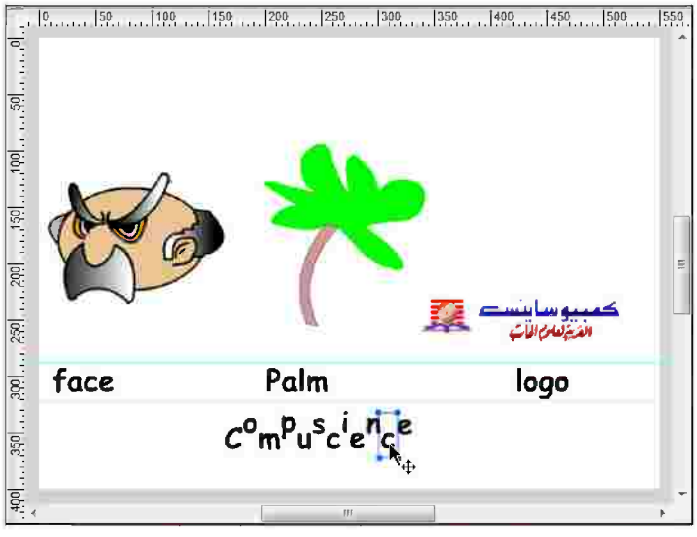
١. طالما ترغب فى تحويل النص إلى رسم ، قم أولاً بفتح الملف **mymovie.fla**. أو تأكد أنه مفتوح أمامك.

٢. اختر كلمة **Compuscience** الموجودة أسفل الفيلم، لتقسيم هذا النص إلى أجزاء صغيرة، استخدم أداة الاختيار لاختيار مربع النص ثم افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم واختر **Break Apart** من القائمة المنسدلة (أو استخدم الاختصار **Ctrl+B** من لوحة المفاتيح)، يتحول مربع النص إلى حروف رسومية منفصلة كما فى شكل ٧-١٤.



شكل ٧-١٤ تحويل النص إلى كائنات رسومية

٣. لا يمكنك حينئذٍ تطبيق خصائص النصوص على هذا النص لأنه لم يعد نصاً وإنما أصبح كائنا رسومياً قابل لتغيير الألوان والقص واللصق وما إلى ذلك من خصائص أخرى بالإضافة إلى إمكانية تحريك كل حرف على حدا وأيضا تلوين كل حرف بمفرده على اعتبار أنه كائن منفصل انظر شكل ٧-١٥.



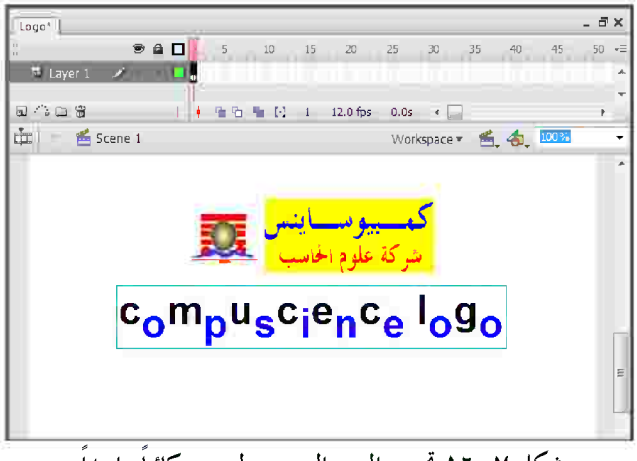
شكل ٧-١٥ بعد عملية التحويل أصبح كل حرف كائناً مستقلاً يمكنك التعامل معه بمفرده.

تجميع النص الرسومى

بعد إجراء عمليات التنسيق اللازمة ثم إضفاء الصفات الخاصة على الحروف كل على حده، من الأفضل الآن تجميع هذه الكائنات (الحروف) فى كائن واحد. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة الاختيار من لوحة الأدوات ثم قم باختيار جميع الحروف لتجميعها بالكامل.

٢. افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Group** من القائمة المنسدلة أو اضغط الاختصار **Ctrl+G** مباشرةً من لوحة المفاتيح ، تلاحظ تحول اسم الشعار إلى كائن واحد فقط مرةً أخرى (انظر شكل ٧-١٦). وعلى هذا فأى تعديل فى الخصائص ينعكس على نص الشعار بالكامل وليس على أحد الحروف الموجودة فيه.



شكل ٧-١٦ تجميع النص الرسومى ليصبح كائناً واحداً.

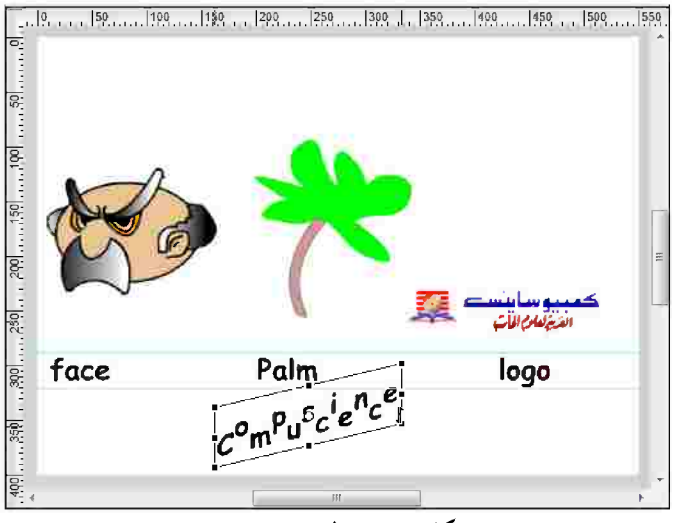
تدوير النصوص

يمكنك استخدام خاصية الدوران الحر، لتحريك النص وتدويره ولإجراء ذلك تابع الخطوات الآتية:

١. اختر النص المطلوب دورانه عن طريق أداة التحديد Selection Tool .

٢. انقر الأداة Free transform يتغير شكل المؤشر إلى الشكل .

٣. اسحب هذا المؤشر يسارا ويمينا حتى تحصل على الشكل المطلوب كما فى شكل ٧-١٧ ثم انقر فى أى مكان خال لرؤية هذا التعديل.



شكل ٧-١٧ النص بعد تدويره

٤. يمكنك تكبير هذا الكائن عن طريق سحب مربعات التحجيم للخارج لتكبير الشكل أو للداخل للتصغير الشكل.

إعادة تحجيم النص الرسومى

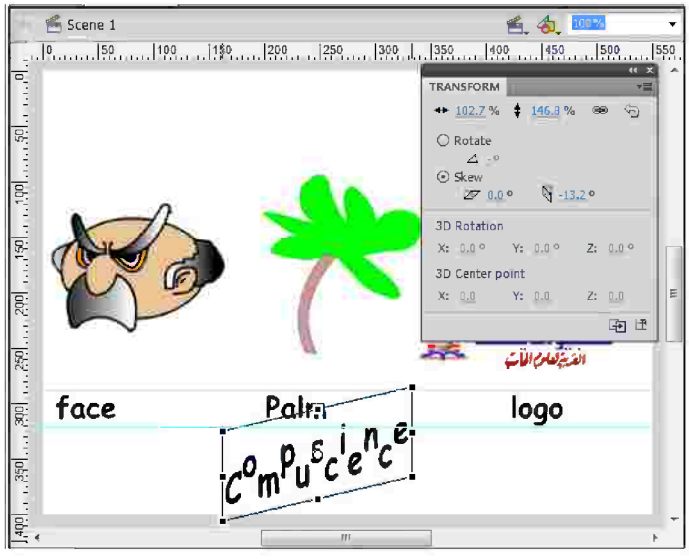
يمكنك إن أردت إعادة تحجيم النص الرسومى بعد عملية التحويل. لزيادة ارتفاع نص الشعار، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة الاختيار من مربع الأدوات ثم انقر النص الرسومى لاختياره.

٢. افتح قائمة Window من شريط القوائم ثم اختر Transform.يظهر لوحة Transform أمامك.

٣. قم بزيادة ارتفاع الخط إلى ١٢٠% ثم اضغط مفتاح Enter ، تلاحظ زيادة ارتفاع

الخط بنسبة ٢٠% عن ذى قبل كما فى شكل ٧-١٨.



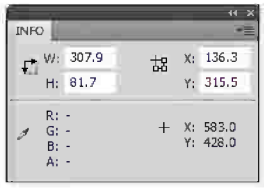
شكل ٧-١٨ زيادة ارتفاع النص بنسبة ٢٠%.

يمكنك إعادة تحجيم النص الرسومى أيضاً باستخدام لوحة المعلومات **Info**. لأداء ذلك تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة الاختيار من مربع الأدوات ثم انقر النص الرسومى لاختياره.

٢. افتح قائمة **Window** من اختر **Info** من القوائم المنسدلة لتنشيط لوحة المعلومات **Info**.

٣. قم بتعيين ارتفاع وعرض النص كما يروق لك. يمكنك أيضاً تعيين موضع النص على مساحة العمل (انظر شكل ٧-١٩).



شكل ٧-١٩ تغيير أبعاد النص الرسومى من خلال لوحة المعلومات.

يمكنك تدوير النص الرسومى أو جعله منحرفاً بزاوية معينة كما لو كان كائناً رسومياً وذلك باستخدام خاصية الدوران المصاحبة لأداة الاختيار فى لوحة الأدوات.

تحريك النص باستخدام الأقنعة Using Masks

سنقوم فى المثال التالى بجعل النص يظهر بشكل تدريجى على الشاشة وذلك باستخدام الأقنعة، وفى الواقع أن القناع هو الذى يتحرك وليس النص.

تحتل الأقنعة جزء كبير من اهتمام كثير من المستخدمين خاصة مستخدمى البرامج الرسومية مثل **Adobe Photoshop** و **Adobe Flash** حيث يستخدم القناع كنافذة للعناصر الموجودة تحته، مما يعنى أن أى شيء تحت القناع مباشرة فى الطبقة الموجودة تحته سيكون مرئى، وأن شيء خارج نطاق القناع يكون مخفى (غير مرئى)، كما يجب أن يكون القناع مصمتاً كرمز **Symbol** مثلا، أو فيلم يمكن حجب عدة طبقات منه.

استخدام القناع

لاستخدام القناع قم أولاً بإنشاء طبقة القناع، ثم قم برسم القناع. حرك هذه الطبقة إلى المكان المطلوب على سطر الوقت، تجد أن طبقة القناع تحجب الطبقة الواقعة أسفلها مباشرة. للتدريب على استخدام الأقنعة فى النصوص تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح فيلم جديد لإجراء التدريب التالى فيه.
٢. اختر الطبقة الحالية وقم بتسميتها باسم **Text**.
٣. اختر أداة الكتابة **Text** ثم انقر فى مساحة العمل واكتب كلمة **Compuscience** يليها ثلاث نقاط. (حيث سنقوم بعمل **Mask** على هذه النقاط).
٤. فى سطر الوقت وعند الدليل رقم ١١٠ اضغط مفتاح **F6** لإدراج إطار رئيسى يشتمل على النص كاملاً.

٥. أنشىء طبقة جديدة للقناع، من خلال نقر زر New Layer من أسفل منطقة الطبقات فى سطر الوقت. (أو افتح قائمة Insert ومن القائمة التى تظهر اختر Timeline ومن القائمة التابعة اختر Layer). وقم بتسميتها باسم Mask.

٦. أغلق جميع الطبقات الموجودة أسفل الطبقة Mask لضمان عدم تحريك أى كائن آخر دون قصد.

٧. فى الطبقة Mask وفى سطر الوقت وعند الدليل رقم 10 انقر زر F7 لإدراج لقطة فارغة.

٨. قم برسم مستطيل لتخبئة كلمة Compuscience فقط (أى بدون أخذ أى من النقاط الثلاث) بدون حدود وباللون الأحمر.

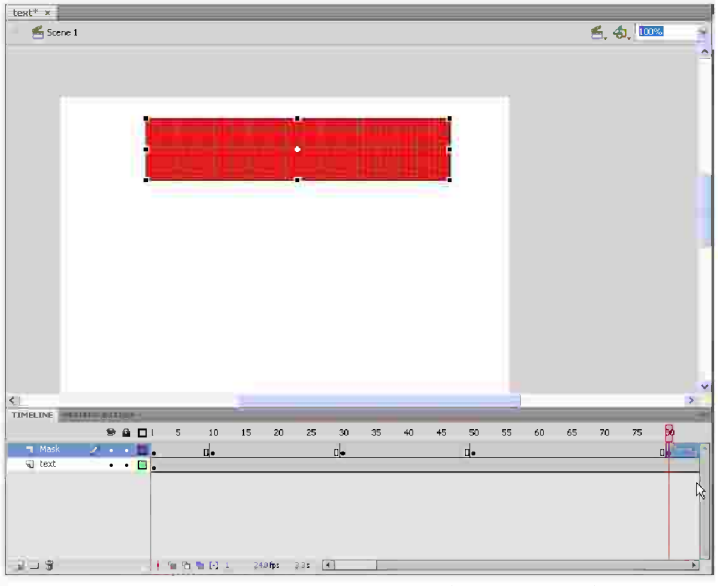
يمكنك استخدام أى لون تريده لتحديد لون تعبئة القناع، فلن يظهر فى الفيلم النهائى.

٩. فى سطر الوقت وفى طبقة Mask وعند اللقطة رقم ٣٠ اضغط مفتاح F6 لإدراج "إطار رئيسى" Keyframe.

١٠. قم بتمديد المستطيل (القناع) لتغطية النقطة الأولى.

١١. فى طبقة Mask وعند الدليل رقم ٥٠ اضغط مفتاح F6 لإدراج إطار رئيسى جديد. ثم قم بتمديد المستطيل لتغطية النقطة الثانية.

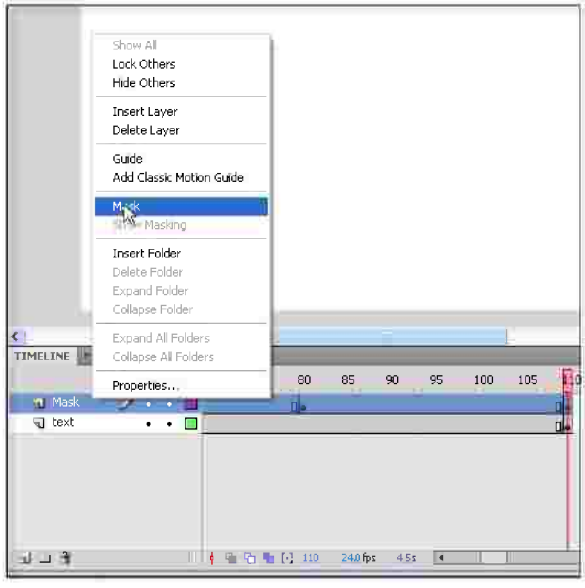
١٢. فى طبقة Mask وعند الدليل رقم ٨٠ اضغط مفتاح F6 لإدراج إطار رئيسى جديد. ثم قم بتمديد المستطيل لتغطية النقطة الثالثة والأخيرة. يجب أن تظهر نافذة البرنامج فى النهاية كما فى شكل ٧-٢٠.



شكل ٧-٢٠ الشكل الأخير للطبقات والإطارات الرئيسية

١٣. فى طبقة **Mask** وعند الدليل رقم ١١٠ اضغط مفتاح **F6** لإدراج إطار رئيسى جديد. (فائدة هذا الإطار الرئيسى هوثبات القناع لبضع ثوانى).

١٤. فى قسم الطبقات انقر الطبقة **Mask** بزر الفأرة الأيمن ومن القائمة التى تظهر اختر **Mask** كما فى شكل ٧-٢١.



شكل ٧-٢١ اختيار **Mask** من القائمة المختصرة التى تظهر

١٥. قم بتشغيل الفيلم الآن لتلاحظ ظهور النقاط الثلاثة الموجودة بعد كلمة **Compuscience** الواحدة تلو الأخرى وهكذا.

تطبيق المرشحات على النص ***Applying Filters***

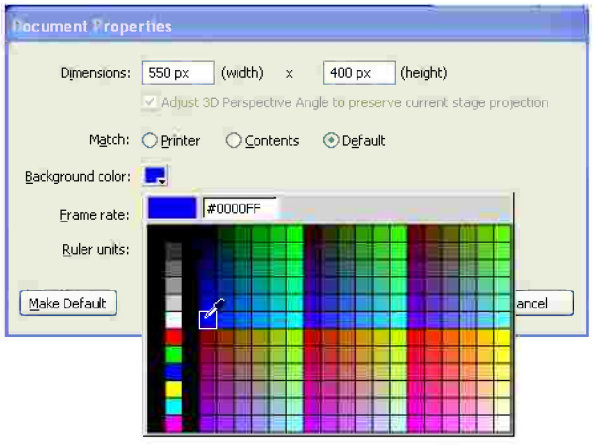
المرشحات هى عبارة عن تأثيرات معينة يمكن تطبيقها على النص، تماماً مثل الموجودة فى برنامج **Photoshop**، لكى تقوم بتطبيق أحد هذه المؤثرات على النص تابع معنا الخطوات الآتية:

١. أنشئ طبقة جديدة أعلى طبقة **Mask** التى قمنا بتطبيق التدريب السابق عليها.

٢. اكتب عبارة **Welcome**. بنفس نوع الخط السابق ولكن بحجم ٤٠ نقطة واللون الأسود.

٣. افتح قائمة **Modify** ومن القائمة التى تظهر اختر **Document** يظهر المربع الحوارى **Document Properties**.

٤. انقر زر الألوان الموجود أمام الخيار **Background Color** ثم اختر اللون الأزرق لتطبيقه على المستند الحالى كما فى الشكل ٧-٢٢.

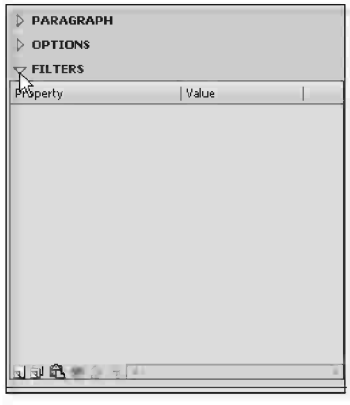


شكل ٧-٢٢ اختر اللون الأزرق لخلفية الفيلم

الغرض من الخطوة السابقة هوإدراج لون آخر لخلفية الفيلم غير اللون الأبيض ليظهر تأثير المرشح على النص المختار.

٥. من شريط الأدوات اختر أداة الاختيار **Selection** ثم اختر النص **Welcom**.

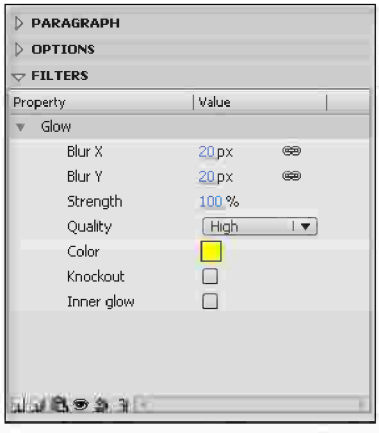
٦. من أسفل مربع الخصائص افتح قسم **Filters** وذلك بنقر السهم الموجود يساره كما فى شكل ٧-٢٣.



شكل ٧-٢٣ فتح قسم المرشحات **Filters**.

٧. من أسفل قسم المرشحات انقر زر **Add Filter** ومن القائمة التى تظهر اختر **Glow**.

٨. حدد الخيارات التالية للفلتر **Blur X,y** قيمتهم ٢٠ و الشدة **Strength** ١٠٠% والجودة **Quality** أعلى جودة **High** واللون **#FFFF00**. لتظهر هذه الخصائص فى النهاية كما فى الشكل ٧-٢٤.



شكل ٧-٢٤ تحديد خصائص الفلتر

٩. انظر لشكل النص بعد تطبيق المرشح ستجد أنه يبدو رائعا، يمكنك معاينة الفيلم والرجوع له فى أى وقت من خلال ملف **Text** الموجود فى مجلد الفصل الحالى على القرص المدمج المرفق بالكتاب.

إنشاء نص ديناميكى Dynamic text

عندما تقوم بإنشاء حقول نصية فى ملف **Flash** فإنها تكون حقول نصية ثابتة بمعنى أن هذا النص يكون للعرض فقط ويتم تشفيره فى تنسيق ملف **swf**.، ولايمكن بأى حال من الأحوال تغييرها إلا بعد العودة إلى برنامج **Flash** ثم تعديلها وتصديرها مرة أخرى، أما إذا أردت تعديل النص بدون الحاجة إلى برنامج **Flash** فيمكنك تحويل هذا النص إلى نص ديناميكى حيث يمكنك استرجاعه ومعالجته باستخدام **ActionScritp** وذلك لأنك عندما تقوم بتحويل النص الثابت إلى نص ديناميكى فإنه يتحول إلى كائن **ActionScript** ومن ثم

يمكنك معالجته دون التعامل مع Flash مباشرة.

لضبط النص ليكون نصا ديناميكيا تابع الخطوات الآتية:

١. حدد النص الذى تريده أن يكون حقلا ديناميكيا.

٢. ومن لوحة Properties الظاهرة يمين الشاشة، انقر القائمة المنسدلة Text type ثم اختر Dynamic Text يتغير الجزء السفلى للوحة الخصائص وتنشط بعض الأزرار التى كانت غير نشطة فى حالة النص الثابت Static text ويظهر زر جديد يسمى Character Embedding. وتشتمل اللوحة على الخيارات الموجودة فى شكل ٧-٢٥.

شكل ٧-٢٥ لوحة الخصائص الخاصة بالنص الديناميكى Dynamic Text

إنشاء نص إدخال input Text

إذا إردت إدخال سلسلة من النصوص يمكنك ضبط الحقل النصى ليكون حقل إدخال. حيث يمكنك إدخال معلومات فى الحقل النصى ثم استرجاعها ومعالجتها مرة أخرى، ويتم عرض نص الإدخال داخل إطار متقطع. لإجراء ذلك تابع الخطوات الآتية:

١. حدد النص الذى تريد أن يكون نص إدخال

٢. من لوحة الخصائص **Properties** ومن القائمة المنسدلة **Text Type** اختر **Input Text** تظهر نفس لوحة الخصائص الخاصة بالنص الديناميكى إلا أن هناك بعض الأزرار التى لا تنشط مع هذا النوع من النصوص مثل "عرض النص كتنسـيق **HTML**" وزر التحديد **Selectable** .

الباب الثالث

إنشاء العناصر الأساسية داخل Flash

٨. استخدام الرموز والحالات

٩. استخدام الطبقات Layers

١٠. إنشاء الرسوم المتحركة.

١١. المزيد عن الرسوم المتحركة.

١٢. العمل مع المشاهد والأزرار.

١٣. التعامل مع الملفات الصوتية.