الفصل الرابع
استخدام الرموز والحالات
Symbols & Instances

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

استخدام الرموز داخل Flash

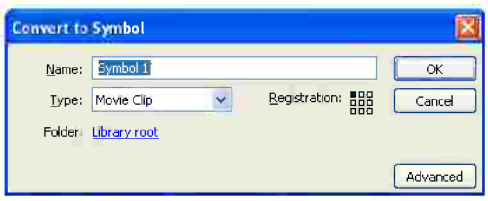
بمجرد البدء فى استخدام **Flash** تكون فى شوق بالغ لإنشاء بعض الرسوم باستخدام أدوات الرسم العديدة الموجودة داخل **Flash** والتى تعاملنا معها فى الفصول السابقة، وإذا ما أردت استخدام قوة **Flash** وتميزه المطرد بين برامج الرسوم الأخرى، كان لزاماً عليك تحويل هذه الرسوم إلى رموز **Symbols**.

تحويل الرسوم إلى رموز

تعتبر عملية تحويل الرسوم الموجودة على مساحة العمل إلى رموز غاية فى السهولة. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح ملف جديد، استخدم أداة **Oval** لرسم شكل بيضاوى فى مساحة العمل، بالألوان التى تروق لك استخدم أداة الاختيار من لوحة الأدوات وتأكد من اختيار الشكل الذى تم رسمه.

٢. افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Convert to Symbol** من القائمة المنسدلة (أو اضغط الاختصار **F8** من لوحة المفاتيح)، يظهر المربع الحوارى **Convert to Symbol** كما فى شكل ٤-١.



شكل ٤-١ مربع خصائص الرمز.

٣. قم بتعيين اسم للرمز الجديد داخل مربع النص **Name** على أن يكون هذا الاسم منطقى يعبر عن الرمز الذى تم إنشاؤه لأن الاسم الافتراضى الذى يتيحه لك البرنامج هو **Symbol1** ولايفضل تركه كما هو لأن الفيلم سيحتوى بالطبع على العديد من الرموز لذلك فليس من المنطقى تسميتهم جميعا باسم **Symbol** قم بتسمية الرمز باسم **Open**.

٤. افتح قائمة **Type** ومنها اختر **Graphic**.

٥. انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوارى، يظهر الرمز الجديد داخل مكتبة الفيلم وبذلك تكون قد قمت بتحويل أول رسم على مساحة العمل إلى رمز داخل مكتبة الفيلم (انظر شكل ٤-٢).

شكل ٤-٢ تحويل الرسم إلى رمز داخل مكتبة الفيلم.

٦. بنفس الطريقة قم بتحويل الرسوم الأخرى الموجودة بمساحة العمل إلى رموز ولاحظ إضافة هذه الرموز إلى مكتبة الفيلم. وقم بتسميتهم بنفس الاسم وليكن مثلاً **Palm** و **Face**.

أنواع الرموز

حينما تقوم بإنشاء أحد الرموز يمكنك تعين ثلاثة أنواع لسلوك هذا الرمز. فربما يعمل الرمز كرسم **Graphic** أو زر **Button** أو مقطوعة فيديو **Movie Clip** وذلك كما يلى:

- *سلوك الرسوم* ***Graphic***

يستخدم هذا النوع من السلوك مع الصور أو الرسومات الثابتة، حيث يمكنك إعادة استخدام هذا النوع من الرموز أى عدد من المرات داخل الفيلم.

- *سلوك الزر* ***Button***

ويستخدم هذا السلوك مع الكائنات التى تحتاج إلى تفاعل المستخدم معها والتى تعمل كما لو كانت أزرار تحكم، حيث يقوم رمز الزر بالاستجابة للأحداث العادية للفأرة مثل حدث المرور على الزر أو نقره ... الخ. فإذا ما اخترت هذا السلوك لإنشاء رمز الزر ، ستحتاج إلى إنشاء صور لثلاث حالات من حالات هذا الزر هى حدث ضغط الزر **Down** وحدث رفعه **Up** وحدث المرور عليه **Over** كما يمكنك تخصيص أحداث للحالات المختلفة من الزر.

- *سلوك مقطوعة الفيديو* ***Movie Clip***

ويستخدم هذا السلوك لإنشاء الرسوم المتحركة التى ستعمل من خلال إعدادات نافذة سطر الوقت الموجودة داخل **Flash**. من الممكن أن تحتوى رموز مقطوعات الفيديو على صوت وأدوات تفاعل مع المستخدم بالإضافة إلى حالات من مقطوعات فيديو أخرى. من الممكن أيضاً أن تكون حالات مقطوعة الفيديو جزء من أحد الأزرار ومن ثمّ يمكنك أيضاً تحريك هذا الزر.

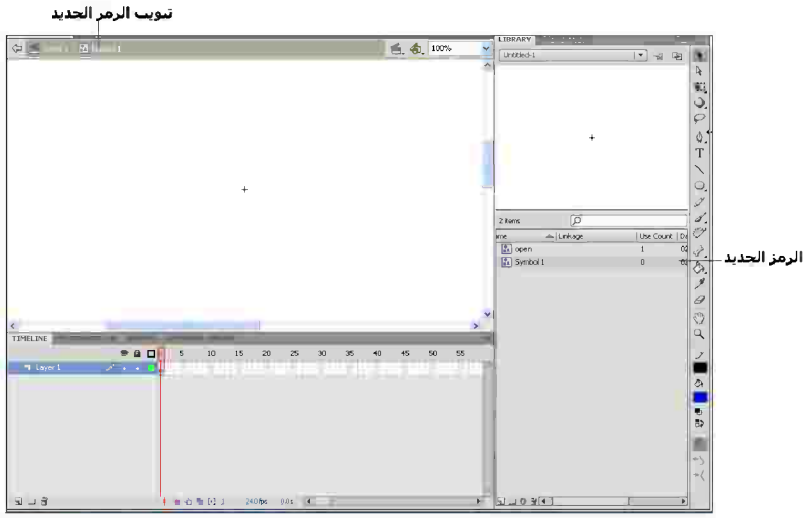
إنشاء الرمز من البداية

لست دائماً فى حاجة إلى إنشاء الرسوم أو إحضارها من الخارج ثم تحويلها بعد ذلك إلى رموز، فهذا الأمر بلا شك ممل للغاية. من حسن الحظ أن **Flash** يتيح لك إنشاء الرموز من البداية. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح قائمة **Insert** من شريط القوائم ثم اختر **New symbol** من القائمة المنسدلة لبدء العمل فى نطاق تحرير الرموز **Symbol-editing mode**. يظهر المربع الحوارى **Create new symbol**.

٢. قم بتعيين اسم للرمز الجديد داخل مربع النص **Name** ثم قم باختيار السلوك المناسب للرمز باختيار أحد خيارات قائمة **Type** الخيار **Graphic** أو **Button** أو **Movie Clip**.

٣. انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوارى، يظهر الرمز الجديد داخل مكتبة الفيلم وتظهر النافذة خالية تماماً كى تتمكن من إنشاء الرمز الجديد بسهولة وبعيداً عن العناصر الأخرى الموجودة على مساحة العمل (انظر شكل ٤-٣).



شكل ٤-٣ إنشاء رمز جديد داخل نطاق تحرير الرموز.

٤. الآن أنت فى نطاق تحرير الرموز حيث تظهر الشاشة مختلفة بعض الشيء عن الشاشة المعتادة. فهناك تبويبين بالركن الأيسر العلوى من النافذة بنفس الأسماء التى اخترتها للرمز الجديد (Symbol 1 فى هذه الحالة) والمنظر المعتاد للفيلم (Scene1 فى هذه الحالة). كما تحتوى مكتبة الفيلم الآن على الرمز الجديد الذى يظهر خالياً فى منطقة المعاينة لأننا لم نقم بعد بإجراء أى عملية عليه.

٥. قم بإنشاء الرمز الجديد باستخدام أدوات الرسم المعتادة داخل Flash أو قم بإحضار أحد الرسوم أو الصور من الخارج.

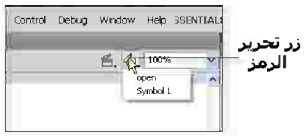
٦. بعد الانتهاء من تصميم الرمز داخل نطاق تحرير الرموز يجب الخروج من هذا النطاق والعودة مرة أخرى إلى نافذة Flash المعتادة. لأداء ذلك، استخدم إحدى الطريقتين الآتيتين:

- افتح قائمة Edit من شريط القوائم ثم اختر Edit Document من القائمة المنسدلة.
- انقر التبويب Scene1 من الركن الأيسر العلوى من النافذة.

باستخدام أيٍ من الطريقتين السابقتين يتم العودة مرة أخرى إلى نافذة Flash المعتادة بحيث يمكنك إنشاء حالات من الرمز الجديد داخل فيلمك.

التعرف على رموز الفيلم

ربما أردت فى وقتٍ من الأوقات التعرف سريعاً على الرموز الموجودة داخل الفيلم الحالى. يحتوى Flash على زر داخل نافذة سطر الوقت يتسبب فى سرد جميع الرموز الموجودة بالفيلم . انقر زر تحرير الرموز Edit Symbol من الركن الأيمن العلوى من النافذة تظهر قائمة بالرموز الموجودة داخل الفيلم الحالى (انظر شكل ٤-٤).



شكل ٤-٤ التعرف على الرموز المستخدمة داخل الفيلم.

العمل مع مكتبة الفيلم

تتميز مكتبة الفيلم بالعديد من السمات كما تمتاز بالمرونة التامة فى التعامل مع جميع عناصر الفيلم. تقوم المكتبة **Library** كما ذكرنا منذ قليل بتخزين جميع الرموز والأصوات والصور المستخدمة داخل الفيلم بحيث يمكنك تجميع هذه العناصر فى مجلدات مستقلة كى تتمكن من الوصول إليها بسهولة.

سمات مكتبة الفيلم

يحتوى كل فيلم على مكتبة واحدة فقط ترتبط به ارتباطاً كلياً. رغم ذلك يمكنك فتح مكتبة فيلم آخر داخل الفيلم الحالى إذا أردت استخدام الرموز المخزنة داخل هذه المكتبة.

تحتوى كل مكتبة على العديد من السمات والأزرار والقوائم المستخدمة لتنظيم عناصرها والتعامل معها كما فى شكل ٤-٥.

شكل ٤-٥ مكونات المكتبة **Library**.

من الشكل السابق، تلاحظ أن نافذة المكتبة تحتوى على العناصر التالية:

- قائمة الخيارات Option menu والتى تحتوى على العديد من الخيارات التى تساعدك على تنظيم الرموز داخل مكتبة الفيلم بالإضافة إلى استخدام سمات المكتبة نفسها.
- إظهار لوحة جديدة للمكتبة والتى تمكنك من التعامل مع المكتبة بشكل مباشر.
- نافذة المعاينة Preview Window والتى يمكنك من خلالها معاينة الرمز الحالى بالمكتبة.
- زر ترتيب الفرز Sort Order Button والذى يقوم بفرز الرموز أبجدياً أو بترتيب عكسى.
- زر الحذف Delete Button ويستخدم لحذف الرمز الحالى.
- زر الخصائص Properties Button ويستخدم لفتح مربع خصائص الرمز الحالى حتى تتمكن من تعديل خصائصه.
- زر مجلد جديد New Folder Button ويستخدم لإنشاء مجلد جديد.
- زر رمز جديد New Symbol Button ويستخدم لإنشاء رمز جديد داخل نطاق تحرير الرموز.

التعرف على عناصر المكتبة

تحتوى مكتبة الفيلم على جميع العناصر الموجودة بهذا الفيلم بما فى ذلك الصور والرسوم التى يتم إحضارها من الخارج فضلاً عن جميع الرموز والأزرار ومقطوعات الفيديو والأصوات التى تم إنشائها داخل الفيلم. وعلى هذا يكون لكل عنصر من هذه العناصر الرمز المصاحب داخل المكتبة حتى يمكنك التعرف على نوعه بسهولة (انظر جدول ٤-١).

جدول ٤-١ الرموز المستخدمة داخل مكتبة الفيلم ودلالة كل منها

الرمز	النوع	ملاحظات
	صورة نقطية Bitmap Graphic	يعبر عن إحدى الصور التى تم إحضارها من الخارج

الرمز	النوع	ملاحظات
	رمز رسوم Graphic Symbol	يجب أن تقوم بإنشاء أو تحويل الرسم أو العنصر إلى رمز مع تخصيصه بسلوك الرسم
	رمز زر Button Symbol	يجب أن تقوم بإنشاء أو تحويل الرسم أو العنصر إلى رمز مع تخصيصه بسلوك الزر
	رمز مقطوعة فيديو Movie Clip Symbol	يجب أن تقوم بإنشاء أو تحويل الرسم أو العنصر إلى رمز مع تخصيصه بسلوك مقطوعة الفيديو
	رمز الصوت Sound Symbol	يمكنك إحضار ملفات الصوت ذات التنسيقات MP3 وWAV وAIFF إلى Flash وتظهر كرمز صوت داخل المكتبة.

إذا اخترت أحد رموز مقطوعات الفيديو من مكتبة الفيلم، يتم إظهار المقطوعة داخل نافذة المعاينة كما يتم إظهار لوحة التحكم فى هذه المقطوعة. انقر زر التشغيل إذا أردت تشغيل المقطوعة أو زر الإيقاف إذا أردت إيقافها (انظر شكل ٤-٦)

شكل ٤-٦ استخدام لوحة التحكم لتشغيل مقطوعة الفيديو داخل نافذة المعاينة.

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. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. انقر العنصر الذى ترغب فى تغيير سلوكه داخل المكتبة ثم انقر زر الخصائص أسفل نافذة المكتبة، يظهر المربع الحوارى **Symbol Properties** والذى يحتوى على ثلاثة أنواع من السلوك هى الرسم **Graphic** والزر **Button** ومقطوعة الفيديو **Video Clip**.

٢. قم بتنشيط خانة الخيار التى تعبر عن السلوك الجديد للرمز ثم انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوارى، تلاحظ تغيير سلوك الرمز داخل مكتبة الفيلم.

يمكنك تغيير سلوك الرمز مباشرة من خلال نقره من على مساحة العمل بزرالفأرة 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

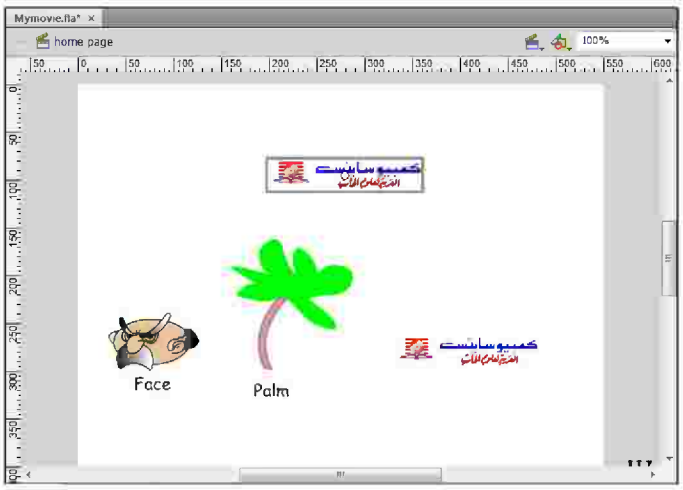
بعد أن تقوم بإنشاء رسومك وتحويلها إلى رموز أو إنشائها من البداية، يمكنك الآن البدء فى استخدام حالات هذه الرموز داخل فيلمك. فقط تذكر دائماً أن قوة **Flash** تكمن دائماً فى استخدام الرموز وحالات هذه الرموز داخل الفيلم.

إنشاء الحالة Instance

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

وفى الفيلم الذى بين أيدينا سنقوم بسحب شعار الشركة من المكتبة ووضعه فى أسفل الفيلم بجوار الشجرة بالإضافة إلى سحب اسم الشركة ووضعه بجوار هذا الشعار، سنقوم أيضاً

بإضافة حالة أخرى من الشعار لتظهر أعلى مساحة العمل، اسحب رمز الشعار من المكتبة وألقه داخل مساحة العمل، تظهر حالة جديدة من الشعار على مساحة العمل. كما فى شكل ٤-٧.



شكل ٤-٧ إضافة حالات متعددة من نفس الشعار

ترتبط كل حالة تقوم بإضافتها إلى مساحة العمل ارتباطاً وثيقاً برمزها الموجود بالمكتبة. فإذا قمت بإجراء أى تعديل فى خصائص الرمز الموجود بالمكتبة، فإن هذا التعديل ينعكس انعكاساً كلياً على جميع حالات هذا الزر.

تغيير خصائص الحالة

بعد أن تقوم بإنشاء أحد حالات الرمز، يمكنك فى أى وقت تغيير بعض أو كل سمات هذه الحالة كأن تقوم بتغيير تأثيرات ألوانها أو شكلها أو حجمها أو حتى درجة دورانها. كما يمكنك بالإضافة إلى ذلك تغيير الرمز المرتبط بهذه الحالة. وهذه المرونة الموجودة داخل **Flash** تمنحك القدرة على التحكم فى حالات الرموز الموجودة داخل فيلمك كى تتمكن من تطويره بسهولة منقطعة النظير.

تغيير شكل وحجم الحالة

لزيادة حجم الشعار الذى أضفناه منذ قليل إلى مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. انقر الشعار الموجود أعلى مساحة العمل لتنشيطه.

٢. افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Transform** ومن القائمة التابعة اختر **Free transform**، تظهر مقابض التحجيم حول الشكل المختار.

٣. لزيادة حجم الشعار قم بسحب المقابض للخارج كما فى شكل ٤-٨.

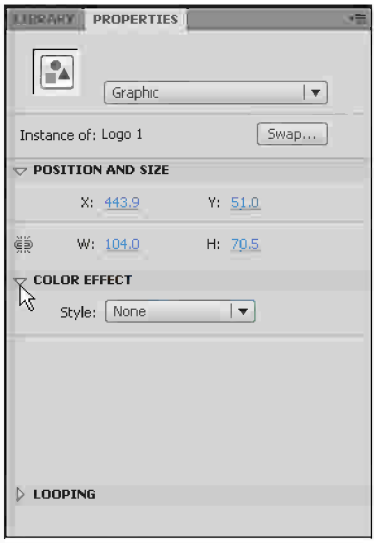
شكل ٤-٨ تغيير حجم حالة الرمز.

تغيير تأثيرات ألوان الحالة

يمكنك تغيير تأثيرات الألوان المطبقة على إحدى الحالات، وهذا يتيح لك وجود أكثر من حالة لنفس الرمز بحيث يكون لكلٍ منها اللون المستقل. لإضافة بعض التأثيرات على ألوان حالة الشعار التى قمنا بإضافتها منذ قليل إلى مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. انقر الحالة العليا للشعار على مساحة العمل لتنشيطها.

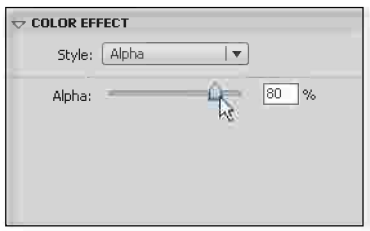
٢. من خلال لوحة **Properties** الخاصة بالحالة انقر السهم الموجود بجوار **Color Effect** لفتح هذا القسم (انظر شكل ٤-٩).



شكل ٤-٩ فتح القسم الخاص بالألوان من خلال لوحة **Properties**

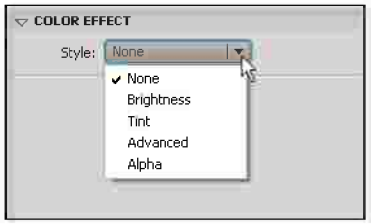
٣. من قسم **Color Effect** انقر السهم المنسدل لفتح قائمة **Style** ومنها اختر **Alpha**، يظهر منزلق يمكنك تحريكه يمينا ويسارا لاختيار قيم مختلفة.

٤. قم بتحريك المنزلق إلى اليسار حتى تصل إلى القيمة ٨٠% كما فى شكل ٤-١٠ أو بإدخال هذه القيمة مباشرة فى المربع الظاهر أمام المنزلق ثم اضغط مفتاح **Enter**، يتم إضافة شفافية للشعار تلاحظ تأثيرها إذا استخدمت هذا الشعار فيما بعد ضمن الرسوم المتحركة.



شكل ٤-١٠ اختيار قيمة **Alpha** بإدخالها مباشرة فى مربع السرد.

عند نقر قائمة **Style** فى قسم **Color Effect** تظهر العديد من الخيارات المستخدمة لإضفاء سمات خاصة على الأشكال كما فى الشكل ٤-١١ والتى يمكن بيانها فيما يلى:



شكل ٤-١١ قائمة **Style** تحتوى على العديد من الخيارات لنمط الألوان

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

قطع الاتصال بين الحالة ورمزها

ربما رغبت أحياناً فى قطع الاتصال بين الحالة الموجودة على مساحة العمل ورمزها الموجود بالمكتبة وذلك لتغيير شكل هذه الحالة فقط دون بقية الحالات المنبثقة عن نفس الرمز. فلو قمت بتغيير الرمز نفسه لانعكس ذلك على جميع الحالات الموجودة بالفيلم، لذا كان لابد من قطع اتصال هذه الحالة فقط. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. قم باختيار الحالة التى ترغب فى قطع اتصالها بالرمز المصاحب.
٢. افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Break Apart** من القائمة المنسدلة، يتم قطع الاتصال بين الحالة ورمزها.

٣. 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 النهائى للفيلم.

المزيد عن سمات الرموز والحالات

هناك بعض الخصائص والسمات التى ربما احتجت إليها أثناء عملك مع الحالات والرموز الموجودة بالفيلم.

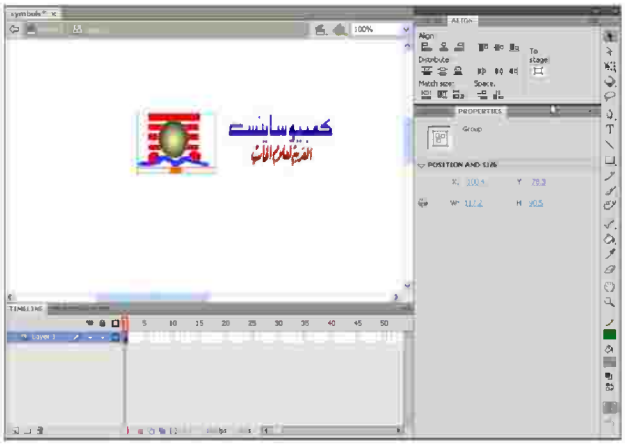
تحرير الرموز

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

لإضافة بعض التأثيرات على أحد الرموز الموجودة على مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر حالة الرمز على مساحة العمل.

٢. انقر هذه الحالة بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Edit** من القائمة المنسدلة، يتم الدخول فى نطاق تحرير الرموز حيث تظهر النافذة مشابهة تماماً لنافذة إنشاء رمز جديد (انظر شكل ٤-١٢).



شكل ٤-١٢ تعديل خصائص الرموز داخل نطاق التحرير.

٣. قم بإجراء التعديلات التى ترغب فى تطبيقها على الرمز ثم انقر التبويب **Scene1** للعودة مرة أخرى إلى بيئة **Flash** المعتادة.

يمكنك الدخول فى نطاق تحرير الرموز باتباع أىٍّ من الطرق التالية:

- انقر الرمز نقراً مزدوجاً من نافذة المعاينة بالمكتبة.
- انقر الأيقونة المجاورة لاسم الرمز نقراً مزدوجاً من نافذة المكتبة.
- انقر حالة الزر الموجودة على مساحة العمل نقراً مزدوجاً.

وفى جميع الحالات يتم الدخول فى نمط تحرير الرموز تمهيداً للبدء فى تغيير خصائص هذا الرمز.

تعديل الرموز على مساحة العمل

يعتبر تعديل الرموز على مساحة العمل من الطرق المفيدة فى تعديل الرموز. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر حالة الرمز التى ترغب فى تعديلها من على مساحة العمل.

٢. انقر الحالة بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Edit in Place** من القائمة المنسدلة.

٣. بمجرد اختيارك لهذا الخيار تتحول جميع العناصر الموجودة على مساحة العمل عدا الحالة التى ترغب فى تعديلها إلى اللون الباهت. كما يظهر تبويب جديد بالركن الأيسر العلوى من النافذة.

٤. قم بإجراء التعديلات التى ترغب فيها على الحالة ثم افتح قائمة **Edit** واختر **Edit Document** من القائمة المنسدلة (أو انقر التبويب **Scene1** من الركن الأيسر العلوى من النافذة).

تبديل رمز الحالة

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

Switching a Symbol. يمكنك تبديل الرموز من خلال لوحة الحالة. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. انقر الحالة التى ترغب فى تغيير رمزها كى يتم تنشيطها إذا لم تكن نشطة بالفعل.

٢. من لوحة الخصائص **Properties** انقر زر تبديل الرمز **Swap Symbol** Swap... ، يظهر المربع الحوارى **Swap Symbol** كما فى شكل ٤-١٣.

شكل ٤-١٣ اختيار الرمز الجديد من قائمة الرموز المتاحة.

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

٤. انقر الرمز الجديد الذى ترغب فى استخدامه عوضاً عن الرمز الحالى ثم انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوارى، تلاحظ استبدال الرمز القديم بالرمز الجديد الذى قمت باختياره على مساحة العمل.

تضمين رمز داخل رمز آخر

تعتبر عملية تضمين رمز جديد داخل رمز آخر موجود مسبقاً داخل الفيلم من التقنيات الجديدة داخل **Flash** والتى تقوم بتوفير قدر كبير من الذاكرة. حيث يمكنك إنشاء رمز جديد باستخدام أحد الرموز الموجودة مسبقاً مما يقلل من الحجم النهائى للفيلم. لإنشاء مثل هذا النوع من الرموز، قم باتباع إحدى الطرق التالية:

- قم بوضع جميع الرموز التى ترغب فى استخدامها لإنشاء الرمز الجديد على مساحة العمل ثم قم بإجراء أى تعديلات ترغب فى إدخالها على هذه الحالات وبعد الانتهاء

قم باختيارها جميعاً باستخدام الفأرة ومفتاح **Shift** من لوحة المفاتيح. افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Convert to Symbol** من القائمة المنسدلة، يظهر رمز جديد يحتوى على جميع الحالات التى قمت باختيارها.

- اختر إحدى حالات الرمز الذى ترغب فى تضمينه ثم قم بتحويلها إلى رمز باختيار **Convert to symbol** من قائمة **Modify**. قم بسحب جميع الرموز التى ترغب فى تضمينها بالرمز الجديد من نافذة المكتبة إلى نافذة نطاق تحرير الرموز، يتم تجميع الحالة المحولة مع الرموز التى قمت بسحبها من نافذة المكتبة فى رمز واحد جديد.
- اختر جميع الحالات والرسوم التى ترغب فى تضمينها بالرمز الجديد من على مساحة العمل ثم اختر **Convert to Symbol** من قائمة **Modify**، يظهر رمز جديد يحتوى على جميع الحالات التى قمت باختيارها.
- قم بإنشاء رمز جديد باختيار **New Symbol** من قائمة **Insert** ، تظهر نافذة نطاق تحرير الرموز. قم بسحب الرموز التى ترغب فى تضمينها من نافذة المكتبة، يظهر رمز جديد يحتوى على جميع الحالات التى قمت باختيارها.