

## الفصل الخامس استخدام الطبقات Layers

تعتبر الطبقات **Layers** العنصر الأساسي داخل **Flash** حيث تستخدم لإنشاء الرسوم المتحركة والتأثيرات الخاصة فضلاً عن استخدامها في تنظيم الرسوم والأشكال المستخدمة داخل الفيلم، حيث تتشابه الطبقة كثيراً مع السطح الشفاف في أنها تمكنك من وضع الرسوم على مساحة العمل مع ظهور الطبقات الأخرى كخلفية للطبقة الحالية.

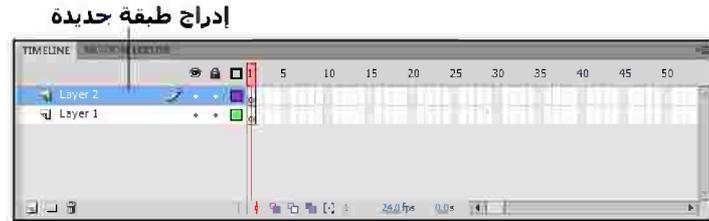
### إنشاء الطبقات

تتركز الوظائف المتعلقة بالطبقات يسار نافذة سطر الوقت. ولعلك لاحظت أن أي فيلم جديد داخل **Flash** يحتوي تلقائياً على طبقة واحدة افتراضية (انظر شكل ٥-١). فحتى هذه اللحظة يحتوي فيلمنا الذي نحن بصدده على طبقة واحدة فقط، كما أن جميع الرسوم التي قمنا بإنشائها تقع على هذه الطبقة.



شكل ٥-١ الوصول إلى وظائف الطبقات من خلال نافذة سطر الوقت.

لإضافة طبقة جديدة إلى الفيلم الحالي، انقر زر إضافة طبقة جديدة  من الركن الأيسر السفلي بسطر الوقت، يتم إضافة طبقة جديدة أعلى الطبقة الافتراضية بالاسم الافتراضي **Layer 2**. لاحظ عدم تغيير مساحة العمل حيث لا تحتوي الطبقة الجديدة على أي عناصر كما أنك ترى الآن كائنات الطبقة الأولى في الخلفية كما تظهر الطبقة الجديدة مضاءة دلالة على أنها الطبقة النشطة.



شكل ٢-٥ إدراج طبقة جديدة

يوجد قلم يمين اسم الطبقة والذي يمكنك من خلاله التعرف على إمكانية تعديل الطبقة الحالية.



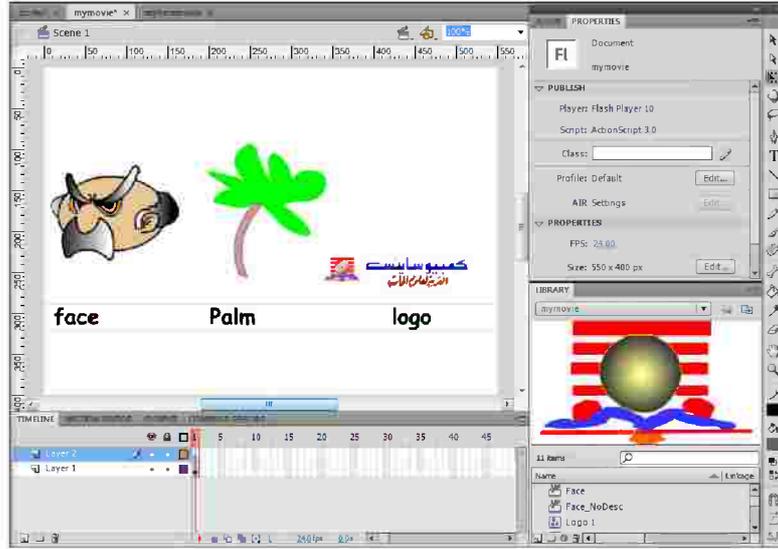
### إضافة الكائنات إلى الطبقة الجديدة

بعد أن قمت بإضافة الطبقة الجديدة، يمكنك نقل بعض الكائنات من الطبقات الأخرى إلى الطبقة الجديدة أو إنشاء كائنات الطبقة من البداية. فعن طريق نقل الكائنات إلى الطبقات الأخرى يمكنك تحريرها بسهولة تامة كما يمكنك تحريكها على الشاشة فيما بعد.

#### تنشيط إحدى الطبقات

يمكنك التنقل بسهولة بين الطبقات المختلفة الموجودة بالفيلم من خلال منطقة الطبقات الموجودة بنافذة سطر الوقت. كل ما عليك فعله هو نقر الطبقة التي ترغب في تنشيطها ليتم نقل الإضاءة ورمز القلم إلى هذه الطبقة دلالةً على أن هذه الطبقة هي النشطة التي يمكنك تحريرها والتعامل معها ، حيث يجب أن تقوم أولاً بتنشيط الطبقة قبل التعامل مع أى عنصر بداخلها. لأننا نرغب في وضع كائنات الطبقة الحالية في طبقات أخرى مستقلة، انقر الطبقة الأولى Layer 1 لتنشيطها (انظر شكل ٣-٥).

## الفصل الخامس: استخدام الطبقات Layers



شكل ٥-٣ تنشيط الطبقة الأولى لإظهار كائناتها.

### نقل الرسوم من طبقة إلى أخرى

لنقل عناصر مساحة العمل بالطبقة الافتراضية إلى طبقاتها الخاصة بحيث يظهر الشعار أعلى النافذة في طبقة بينما باقى الكائنات في طبقة أخرى وخلفية مساحة العمل في طبقة ثالثة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح الفيلم **Mymovie** إذا كان مغلقاً. سنقوم بوضع حالة أخرى من الشعار أعلى مساحة العمل، وذلك بسحبه من المكتبة ووضعه على مساحة العمل مع استخدام أداة التحويل الحر لتكبير هذا الشعار قليلاً.
٢. انقر أداة الاختيار  من لوحة الأدوات ثم انقر في أى مكان خالى على مساحة العمل لإلغاء اختيار أى كائن من الكائنات.
٣. انقر الشعار الكبير كى يكون هو الكائن الوحيد النشط على مساحة العمل.
٤. افتح قائمة **Edit** من شريط القوائم ثم اختر **Cut** من القائمة المنسدلة لقص الكائن.

٥. انقر الطبقة الجديدة **Layer 2** لتنشيطها ثم انقر مساحة العمل بزر الفأرة الأيمن واختر **Paste in Place** من القائمة المنسدلة (انظر شكل ٥-٤)، يتم نقل الشعار من الطبقة القديمة إلى الطبقة الجديدة.



شكل ٥-٤ لصق الكائن باستخدام القائمة المختصرة.

إذا قمت باختيار **Paste** من القائمة السابقة بدلاً من **Paste in Place** ، سيتم لصق الكائن في مكان عشوائي على مساحة العمل. أما الخيار **Paste in Place** فيقوم بلصق الكائن في نفس المكان الذي تم نسخه أو قصه منه.



٦. انقر زر إضافة طبقة جديدة من نافذة سطر الوقت والتي سيتم وضع باقي الكائنات الرسومية بها.

٧. قم بتكرار الخطوات من ١ إلى ٤ مع اختيار الشعار الصغير والوجه والشجرة. واترك الطبقة الافتراضية فارغة.

وبهذا يكون لدينا أربع طبقات بالفيلم الحالي. الطبقة الأولى **Layer 1** ولا تحتوي على أية كائنات عدا خلفية مساحة العمل، بينما تحتوي الطبقة الثانية **Layer 2** على الشعار وأخيراً تحتوي الطبقة الثالثة على الكائنات الرسومية.

لا يوجد اختلاف في مظهر الكائنات الموجودة على مساحة العمل عن ذي قبل. فالاختلاف الوحيد أن كل كائن أصبح الآن داخل طبقته المستقلة.



## إعادة تسمية الطبقات

لإعادة تسمية الطبقات بأسماء معبرة عما بداخلها، تابع الخطوات الآتية:

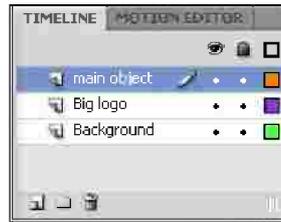
١. من نافذة سطر الوقت، انقر اسم الطبقة التي ترغب في إعادة تسميتها ولكن Layer 1 نقرأ مزدوجاً، يظهر مربع نص يحتوى على اسم الطبقة مضاعفاً تمهيداً لعملية التغيير (انظر شكل ٥-٥).



إعادة تسمية الطبقة

شكل ٥-٥ يظهر مربع النص تمهيداً لإعادة تسمية الطبقة.

٢. قم بإدخال الاسم الجديد للطبقة وليكن **Background** ثم انقر في أى مكان خالى على مساحة العمل.
٣. بنفس الطريقة قم بتغيير اسم الطبقة الثانية (طبقة الشعار) إلى **Big Logo** والطبقة الثالثة (طبقة الكائنات الرسومية) إلى **Main Objects**. يجب أن تكون الطبقات الآن كما في شكل ٦-٥.



شكل ٦-٥ الطبقات بعد إعادة تسميتها

## حذف الطبقات

يمكنك في أى وقت حذف إحدى الطبقات إذا وجدت أنك لست في حاجة إليها. لحذف إحدى الطبقات الموجودة بالفيلم، اختر هذه الطبقة ثم انقر زر الحذف الموجود أسفل منطقة الطبقات بنافذة سطر الوقت أو انقر الطبقة بزر الفأرة الأيمن ومن القائمة المختصرة التي

تظهر اختر Delete Layer (انظر شكل ٧-٥)، يتم حذف الطبقة من الفيلم بالإضافة إلى حذف جميع الكائنات الموجودة على هذه الطبقة.



زر الحذف

شكل ٧-٥ حذف إحدى الطبقات باستخدام زر الحذف أو القائمة المختصرة.

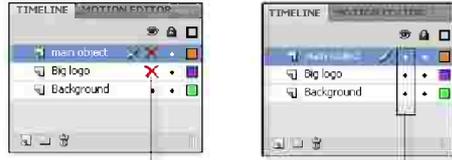
## إخفاء الطبقات وإظهارها

ربما تحتاج في وقتٍ من الأوقات إلى إخفاء طبقات معينة كي توجه تركيزك إلى الطبقة التي تعمل فيها فقط. يوجد بالركن الأيمن العلوي من منطقة الطبقات ثلاثة أزرار، أحد هذه الأزرار هو زر إظهار وإخفاء جميع الطبقات الذي يأخذ رمز العين  والذي يظهر تحته عمود من النقاط الصغيرة التي تختص كل منها بالتبديل بين إظهار وإخفاء الطبقة المصاحبة (انظر شكل ٨-٥). وعلى هذا لإخفاء (أو إظهار) جميع الطبقات الموجودة بالفيلم، انقر رمز العين العلوي. أما إذا أردت إخفاء (أو إظهار) إحدى الطبقات، فقم بنقر النقطة الصغيرة المجاورة للطبقة داخل عمود الإخفاء والذي يظهر رمز العين أعلاه، وبمجرد إخفاء أي من الطبقات يتم إضافة علامة X حمراء إلى النقطة المجاورة (أو رمز العين في حالة إخفاء جميع الطبقات) كما يتم إخفاء جميع الكائنات الموجودة بالطبقة المخفية (انظر شكل ٨-٥).

إذا قمت بإخفاء الطبقة النشطة، تتقاطع علامة X حمراء مع القلم الموجود بجوار اسم الطبقة دلالةً على أنك غير قادر على تحرير الطبقة لأنك قمت بإخفائها.



## الفصل الخامس: استخدام الطبقات Layers



إخفاء الطبقة

عمود إخفاء/إظهار  
كل الطبقات

شكل ٨-٥ إخفاء وإظهار الطبقات.

تعمل أزرار إظهار الطبقات وإخفائها كمفاتيح مفصلية، فإذا نقرت إحدى هذه الأزرار يتم إخفاء الطبقة المصاحبة وإذا نقرتها مرة أخرى يتم إظهار الطبقة من جديد.



### تمكين وتعطيل الطبقات

يمكنك تمكين الطبقات كي تتمكن من التعديل في محتوياتها أو تعطيلها بحيث لا يمكنك المساس بها. يتم هذا باستخدام الزر الثاني من الأزرار الثلاثة الموجودة بالركن الأيمن العلوي من منطقة الطبقات الموجودة بنافاذة سطر الوقت وهو زر تمكين وتعطيل الطبقات  والذي يعمل بنفس طريقة عمل زر الإخفاء/الإظهار الذي قمنا بشرحه منذ قليل (انظر شكل ٩-٥). وعلى هذا لتعطيل (أو تمكين) جميع الطبقات الموجودة بالفيلم، انقر رمز القفل العلوي . أما إذا أردت تعطيل (أو تمكين) إحدى الطبقات، فقم بنقر النقطة الصغيرة المجاورة للطبقة في نفس عمود القفل. وبمجرد تعطيل الطبقة، يظهر رمز القفل فوق النقطة الصغيرة المصاحبة للطبقة داخل عمود القفل دلالةً على أنك غير قادر على تحرير هذه الطبقة بالرغم من ظهورها (انظر شكل ٩-٥).

يمكنك استخدام طريقة السحب باستخدام زر الفأرة الأيسر لتطبيق سمات الإخفاء/الإظهار، والتمكين/التعطيل على مجموعة متجاورة من الطبقات، كما يمكنك تطبيق هذه الخواص على جميع الطبقات عدا الطبقة الحالية. لأداء ذلك اضغط مفتاح **Alt** من لوحة المفاتيح واستمر في الضغط ثم انقر الطبقة التي ترغب في استثنائها من تطبيق الخاصية المستخدمة.



زر تمكين/ تعطيل  
التعامل مع الطبقات



عمود  
القفل



رمز القفل

شكل ٥-٩ تمكين أو تعطيل إحدى الطبقات وظهور رمز القفل للطبقة المعطلة.

## تحرير كائنات الطبقة

يمكنك تنشيط أى طبقة من الطبقات ثم تحرير كائناتها سواءً بتغييرها أو تعديل خصائصها. للتعديل فى طبقة **Background** التى تحتوى على خلفية مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. قم بتعطيل طبقتى **Main Objects** و **Big logo** كما تعلمت سابقاً.
٢. انقر طبقة **Background** لتنشيطها ثم انقر أداة النص من لوحة الأدوات.
٣. انقر أسفل الأشكال الرسومية ثم قم بإنشاء مربع النص الذى سيحتوى على تذييل الصفحة ويشتمل على معلومات عن شركة كمبيوساينس.
٤. من لوحة **Properties** الموجودة يمين الصفحة افتح قائمة الخطوط ومنها اختر الخط **Comic Sans MS** بحجم ٩ نقاط وباللون الأسود.
٥. اكتب النص التالى:

**Head office: 49 Hegaz st.- Heliopolis Tel/fax 22405330-26391295**  
**web site : www.compuscience.com.eg**

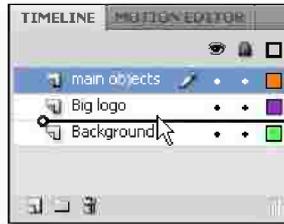
٦. من قسم **Paragraph** ومن أزرار التنسيق **Format** انقر زر التوسيط  قم بتوسيط النص.
٧. قم بإضافة خط أسود بسمك نقطة واحدة فوق النص الذى قمت بإدخاله.
٨. بعد الانتهاء من إدخال النص والخط الصغير، قم بإعادة تمكين الطبقات مرةً أخرى. حيث تظهر مساحة العمل كما فى شكل ٥-١٠.



شكل ١٠-٥ مساحة العمل بعد إدخال تذييل الصفحة.

### إمحاة ترتيب الطبقات

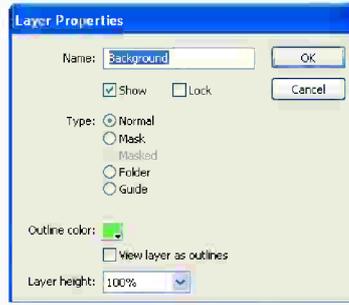
بعد أن قمت بإنشاء الطبقات ووضع كل كائن من كائنات مساحة العمل على الطبقة المناسبة، ربما احتجت إلى إعادة ترتيب الطبقات تبعاً لأهميتها. لإعادة ترتيب طبقات الفيلم الحالي، انقر الطبقة التي ترغب في نقلها ثم اسحبها والقهها في الترتيب المطلوب (انظر شكل ١١-٥).



شكل ١١-٥ إعادة ترتيب الطبقات.

## التحكم في خصائص الطبقات

يحتوي Flash على تقنية أخرى للتحكم في الطبقات وتغيير خصائصها. لأداء ذلك، انقر رمز الوثيقة الموجود يسار اسم الطبقة نقرًا مزدوجاً . يظهر المربع الحوارى **Layer Properties** الذى يمكنك من خلاله التحكم في خصائص الطبقة. يمكنك من خلال مربع الخصائص أداء المهام التالية على الطبقة المختارة (انظر شكل ١٢-٥):



شكل ١٢-٥ مربع خصائص الطبقة.

- لإعادة تسمية الطبقة، قم بإدخال الاسم الجديد داخل مربع النص **Name**.
- لإظهار الطبقة أو إخفائها، قم بتنشيط أو تعطيل مربع الاختيار **Show**.
- لتمكين الطبقة أو تعطيلها، قم بتنشيط أو تعطيل مربع الاختيار **Lock**.
- لتعيين نوع الطبقة، نشط خانة الخيار المناسبة من الجزء **Type** بالمربع الحوارى.
- لتغيير لون مخطط الطبقة، انقر زر **Outline Color** ثم اختر اللون المناسب من لوحة الألوان الناتجة.
- لتغيير ارتفاع الطبقة، انقر مربع السرد **Layer Height** ثم اختر النسبة المثوية من القائمة المنسدلة.

