الفصل السابع
العمل مع المشاهد والأزرار

*بعد أن استمتعنا سوياً فى الفصول السابقة بملامح الرسوم المتحركة داخل **Flash**، حان الوقت لإضافة صفحات أخرى مرتبطة بالكائنات الموجودة على الصفحة الأم الحالية وذلك بإضافة مشاهد هذه الصفحات وتعيين أحداث الأزرار داخل **Flash** ، فأكمل معنا المسيرة بعزمٍ شديد.*

المشهد **Scene** داخل **Flash** عبارة عن مجموعة من الرسوم المتحركة والأحداث التى تمثل جزء معين داخل الفيلم، وعلى ذلك تقوم المشاهد بتقسيم الفيلم أو المشروع الكبير إلى أجزاء صغيرة كى يسهل التعامل معه. ولأن كل مشهد من المشاهد يحتوى على نافذة سطر الوقت والطبقات المستقلة، لذا يمكنك استخدام مشهد مختلف مع كل صفحة من صفحات المستوى الثانى.

إعادة تسمية المشاهد

تعتبر لوحة المشاهد **Scene Panel** أيسر الطرق لإنشاء وتعديل المشاهد. وحينما تقوم بإنشاء فيلم جديد، يقوم **Flash** تلقائياً بإضافة مشهد افتراضى باسم **Scene 1** إلى هذا الفيلم والذى يمثل الصفحة الأساسية للفيلم. لإعادة تسمية المشهد الافتراضى داخل الفيلم الحالى **MyMovie**، تابع معنا الخطوات الآتية:

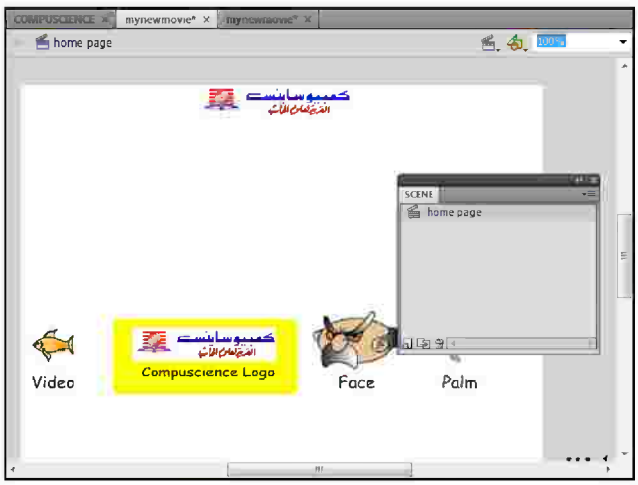
١. افتح قائمة **Window** من شريط القوائم ثم اختر **Other Panels** ومن القائمة التابعة اختر **Scene**، تظهر لوحة المشاهد **Scene Panel** وبداخلها المشهد الافتراضى **Scene 1** وهو المشهد الذى يقوم **Flash** تلقائياً بإنشائه مع جميع الأفلام (انظر شكل ٧-١).

٢. انقر المشهد الافتراضى **Scene 1** نقراً مزدوجاً، يظهر مربع نص حول الاسم الافتراضى تمهيداً للبدء فى إدخال الاسم الجديد.

٣. قم بكتابة الاسم الجديد للمشهد وليكن **Home Page** للتعبير عن الصفحة الرئيسية أو الصفحة المرجعية.

شكل ٧-١ تحتوى لوحة المشاهد على المشهد الافتراضى الذى يقوم فلاش بإنشائه.

٤. انقر فى أى مكان خالى، تلاحظ تغيير اسم المشهد إلى الاسم الجديد كما يتغير التبويب الموجود بالركن الأيسر العلوى من النافذة أيضاً ليظهر الاسم الجديد للمشهد (انظر شكل ٧-٢).



شكل ٧-٢ تغيير اسم المشهد الافتراضى.

٥. ابق على لوحة المشاهد مفتوحة كما هى، فأمامنا المزيد من العمل داخل هذه اللوحة.

لإعادة تحجيم لوحة المشاهد، انقر الركن الأيمن السفلى من اللوحة ثم اسحبه لتكبير أو تصغير هذه اللوحة.

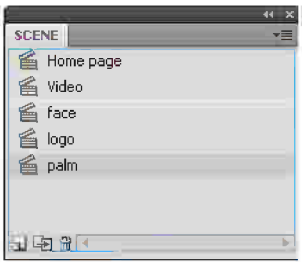
إنشاء مشاهد جديدة

لاستخدام لوحة المشاهد فى إنشاء مشاهد جديدة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. انقر زر إضافة مشهد جديد من لوحة المشاهد، يظهر مشهد جديد باسم Scene 2 أسفل مشهد Home Page، كما يعكس مساحة العمل محتويات هذا المشهد حيث لا يحتوى المشهد على أى كائنات حتى الآن.

٢. انقر المشهد الجديد نقراً مزدوجاً ثم أعد تسميته إلى اسم أكثر تعبيراً وليكن Video للتعبير عن الصفحة التى سنقوم بإنشاءها.

٣. قم بتكرار الخطوتين السابقتين لإضافة ثلاث مشاهد أخرى للصفحات التى تظهر عند نقر الكائنات الأخرى الموجودة على مساحة العمل وهى Face و logo وPalm. يجب أن تظهر لوحة المشاهد الآن كما فى شكل ٧-٣.



شكل ٧-٣ اللوحة بعد إضافة المشاهد الجديدة.

لحذف أى من المشاهد الموجودة باللوحة، اختر المشهد الذى ترغب فى حذفه ثم انقر زر الحذف من لوحة المشاهد.

التبديل بين المشاهد

بعد أن قمت بإنشاء مشاهد الفيلم، ستحتاج بالتأكيد للتنقل فيما بينها من حين إلى آخر. لأداء ذلك ببساطة شديدة، انقر المشهد الذى ترغب فى الذهاب إليه من لوحة المشاهد ولاحظ تغير مساحة العمل ليعكس مكونات المشهد الذى قمت باختياره، كما يظهر اسم المشهد بالركن الأيسر العلوى من منطقة الطبقات داخل سطر الوقت (انظر شكل ٧-٤).

شكل ٧-٤ التبديل بين مشاهد الفيلم من خلال لوحة المشاهد.

يمكنك التبديل بين المشاهد من خلال زر تحرير المشاهد الموجود بالركن الأيمن العلوى من لوحة سطر الوقت. انقر الزر ، تظهر قائمة بالمشاهد الموجودة داخل فيلمك كى تختار المشهد الذى ترغب فى الذهاب إليه.

إنشاء محتويات المشاهد الجديدة

بعد القيام بإنشاء المشهد الجديد، يمكنك الآن إضافة محتويات مساحة العمل التى ستظهر مع هذا المشهد دون غيره من المشاهد الأخرى الموجودة داخل الفيلم، حيث يحتوى كل مشهد جديد على سطر الوقت الخاص به والطبقات الموجودة بداخله، وبالتالى يمكنك إضافة محتويات مساحة العمل من خلال سطر الوقت وعن طريق ضبط خصائص طبقات المشهد. فمثلاً لإعداد صفحة الفيديو التى ستظهر بمجرد نقر الكائن **Video**، تابع معنا الخطوات الآتية:

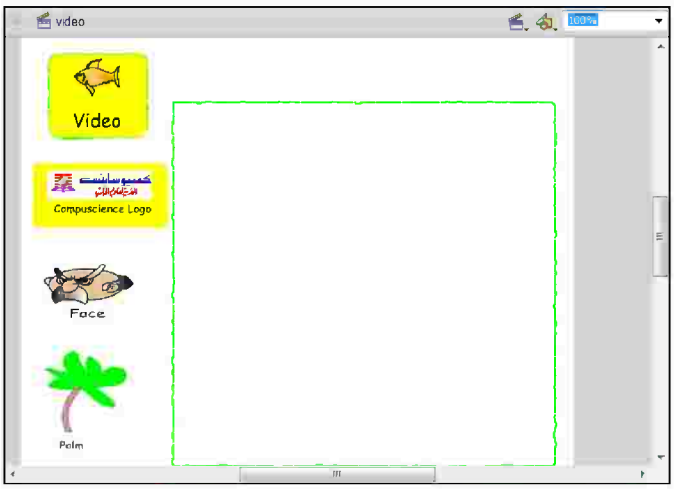
١. من لوحة المشاهد انقر المشهد **Video** لتنشيطه، يظهر عنوان المشهد بالركن الأيسر العلوى من نافذة مساحة العمل، كما يعكس مساحة العمل محتويات هذا المشهد والتى نعلم أنها خالية من الكائنات حتى الآن.

٢. قم بإعادة تسمية الطبقة الأولى الافتراضية من Layer 1 إلى Background ثم قم بإضافة طبقة جديدة باسم Buttons.

٣. انقر طبقة Buttons لتنشيطها ثم افتح مكتبة الفيلم وقم بإضافة رموز الأشكال إلى مساحة العمل وهى face وPalm و Logo وبنفس ترتيبها على Home Page قم بتصغير هذه الرموز إذا لزم الأمر.

٤. أنشىء أى رمز جديد داخل الفيلم Mymovie وسميه باسم Video وذلك تمهيداً لاستخدامه فيما بعد (انظر شكل ٧-٥). قم بتغير هذه الرموز إذا لزم الأمر.

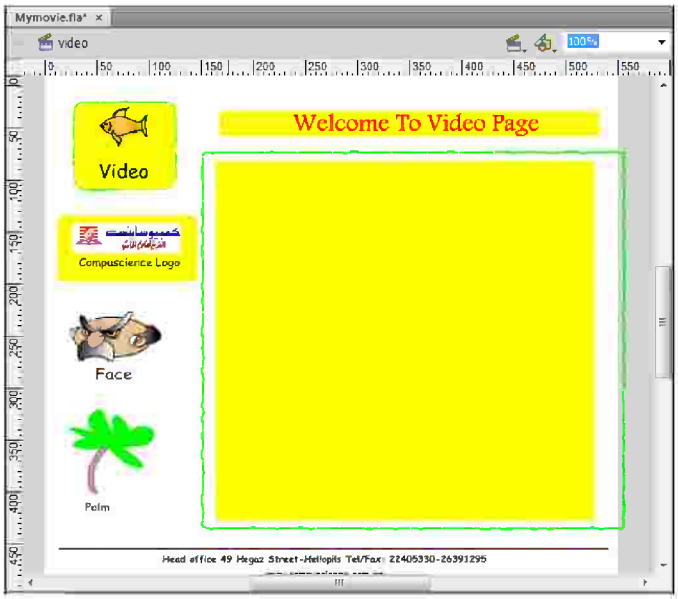
٥. انقر طبقة Background لتنشيطها ثم استخدم أداة رسم المستطيل من مربع الأدوات لرسم مستطيل كبير يمين عمود الأزرار التى قمت بإضافته منذ قليل مع اختيار نمط الخط Stippled ولون الخط الخارجى Stroke أخضر، واختر لون الملء الأبيض من لوحة الخصائص Properties الخاصة بالأداة رسم المربع والتى تظهر يمين النافذة. يجب أن يظهر المستطيل بمحاذاة عمود الزرار مع ترك مساحة صغيرة خالية أعلى الصفحة وأسفلها (انظر شكل ٧-٥).



شكل ٧-٥ وضع الأزرار فى شكل رأسى على مساحة العمل.

إذا لم تظهر هذه الرموز داخل المكتبة قم بنقرها هذه الأشكال على مساحة العمل ثم قم بتحويلها إلى رمز واختر له السلوك الرسومى Graphic فى هذه الحالة ستظهر هذه الرموز داخل مكتبة الفيلم.

٦. استخدم أداة النص من لوحة الأدوات لكتابة العبارة Welcome to video page أعلى الصفحة وفوق المستطيل مباشرةً. على أن يكون نوع الخط Comic sans Ms وحجمه ٢٥ نقطة ولونه أسود. كما يمكنك إضافة تذييل للصفحة إذا لزم الأمر. يجب أن يظهر مساحة عمل المشهد الآن Video كما فى شكل ٧-٦).



شكل ٧-٦ المخطط الابتدائى لصفحة Video.

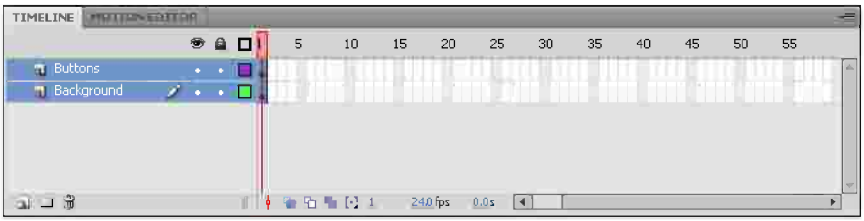
تبادل الطبقات والإطارات بين المشاهد

بمجرد البدء فى استخدام المشاهد داخل فيلمك، سترى أنه من الضرورى نسخ الكائنات أو الإطارات أو الطبقات المتشابهة من مشهد ولصقها فى مشهد آخر. ولأننا سنقوم باستخدام نفس التخطيط الذى أنشأناه منذ قليل بالمشهد Video مع المشاهد

الجديدة الأخرى مع إجراء بعض التعديلات عليها، فمن الأولى توفيراً للوقت والجهد نسخ هذا التخطيط إلى المشاهد الأخرى. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. قم بتنشيط المشهدVideo إذا لم يكن نشطاً ثم انقر الطبقة **Buttons** لتنشيطها ومن ثمّ يتم إضاءة الإطار الأول بالطبقة دلالةً على تنشيطه.

٢. اضغط مفتاح **Shift** من لوحة المفاتيح ثم انقر طبقة **Background** مع استمرار الضغط كى يتم اختيار الطبقتين معاً وبالتالى يتم إضاءة إطارى الطبقتين (انظر شكل ٧-٧).



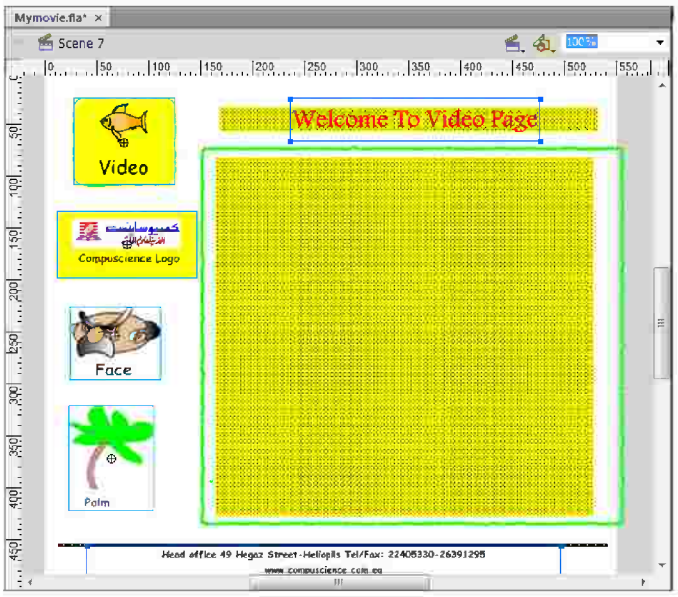
شكل ٧-٧ اختيار الطبقتين والإطار الأول فى كلٍ منهما.

٣. افتح قائمة **Edit** من شريط القوائم ثم **Timeline** ومن القائمة التابعة اختر **Copy Frames** من القائمة المنسدلة لنسخ كلٍ من الطبقتين والإطارات الموجودة فيهما (إطار واحد فقط فى كلٍ منهما).

٤. قم بتنشيط المشهد **Face** من لوحة المشاهد أو من القائمة المنسدلة من زر تحرير المشاهد بالركن الأيمن العلوى من نافذة سطر الوقت.

٥. انقر الإطار الأول من الطبقة الأولى **Layer 1** بالمشهد **Face** داخل نافذة سطر الوقت.

٦. افتح قائمة **Edit** مرةً أخرى ثم اختر **timeline** ومنها اختر **Paste Frames** من القائمة المنسدلة للصق الإطارات داخل المشهد **Face** (انظر شكل ٧-٨).



شكل ٧-٨ نسخ الطبقات من مشهد إلى آخر.

٧. قم بتكرار الخطوات من ٤ إلى ٧ مع المشاهد Logo وPalm. وبذلك نكون قد أعددنا التخطيط المبدئى لصفحات المستوى الثانى لموقع الويب.

تخصيص محتويات كل مشهد على حده

بعد أن قمنا بإعداد التخطيط الأول المشترك لجميع المشاهد، سنقوم الآن بتخصيص محتويات كل مشهد على حده، تابع معنا الخطوات الآتية:

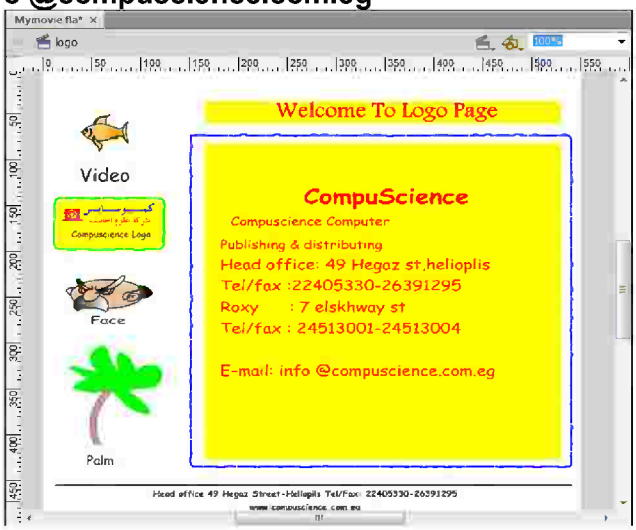
١. قم بتنشيط المشهد Video ثم انقر طبقة Background لتنشيطها أيضاً. استخدم أداة النص من لوحة الأدوات ثم نشط لوحة الخصائص أو قم بإظهارها إذا لم تكن ظاهرة أمامك ثم اكتب العبارة التالية وقم بوضعها داخل المستطيل ذى الخلفية البيضاء على أن يكون الخط المستخدم هو نفس الخط الذى استخدمناه مسبقاً وهو Comic sans ms وحجم ١٦ ولونه أسود:

Welcome our friends to video page. This page contain some useful information about playing video inside flash

٢. قم بتنشيط المشهد Logo ثم انقر طبقة Background لتنشيطها أيضاً. قم بتغير لون حدود المستطيل إلى اللون الأزرق ثم قم أيضاً بتغير عنوان الصفحة إلى Welcome to Logo Page ثم قم بإضافة البيانات الآتية الخاصة بعناوين وتليفونات شركة كمبيوساينس (انظر شكل ٧-٩) :

Compuscience
Computer
Publishing & distributing

Head office: 49 Hegaz st,helioplis
Tel/fax :22405330-26391295
Roxy : 7 elskhway st
Tel/fax: 24513001-24513004
E-mail: info @compuscience.com.eg



شكل ٧-٩ إدخال بيانات شركة كمبيوساينس فى صفحة الشعار Logo.

٣. قم بتنشيط المشهد Face ثم انقر طبقة Background لتنشيطها أيضاً. قم بتغير لون حدود المستطيل إلى اللون البنى ثم قم أيضاً بتغير عنوان الصفحة إلى Welcome to Face Page واترك الصفحة كما هى لأننا سنضيف إليها المزيد فيما بعد.

٤. قم بتنشيط المشهد **Palm** ثم انقر طبقة **Background** لتنشيطها أيضاً. قم بتغير لون حدود المستطيل إلى اللون الرمادى ثم قم أيضاً بتغير عنوان الصفحة إلى **Welcome to Palm Page** واترك الصفحة كما هى لأننا سنضيف إليها المزيد فيما بعد.

تشغيل جميع مشاهد الفيلم

على الرغم من أنك قمت بتقسيم فيلمك إلى مجموعة من المشاهد، فإن **Flash** يتعامل مع هذه المشاهد كما لو كانت فيلماً واحداً. يمكنك التحرك عبر الفيلم لمشاهدة مشهد وراء الآخر عن طريق تشغيل الفيلم. وكى تتمكن من رؤية جميع المشاهد داخل بيئة تطوير **Flash** ،تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح قائمة **Control** ثم قم بتنشيط الخيار **Play All Scenes** من القائمة المنسدلة.

٢. افتح لوحة المشاهد إذا لم تكن أمامك بالفعل وتأكد من أن رأس التشغيل فى نافذة سطر الوقت تشير إلى بداية الفيلم وإلا افتح قائمة **Control** مرةً أخرى ثم اختر **Rewind** من القائمة المنسدلة.

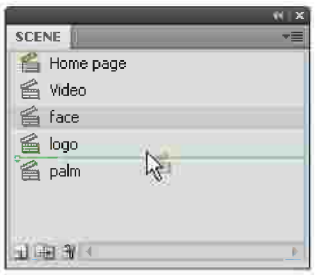
٣. قم بتشغيل الفيلم ولاحظ تنفيذه مشهداً وراء الآخر بدايةً من الصفحة المرجعية **Home Page** وانتهاءً بصفحة الشجرة **Palm** حيث يمكنك ملاحظة الانتقال من مشهد إلى آخر من خلال لوحة المشاهد.

إعادة ترتيب المشاهد داخل الفيلم

عندما تقوم بتشغيل فيلمك، يتم تنفيذ مشهد وراء الآخر تبعاً لترتيب هذه المشاهد داخل لوحة المشاهد. يمكنك فى أى وقت تغيير هذا الترتيب، لأداء ذلك. تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح لوحة المشاهد إذا لم تكن مفتوحة بالفعل ثم انقر المشهد الذى ترغب فى تغيير ترتيبه ثم اسحبه إلى المكان الجديد، تلاحظ ظهور خط أخضر اللون يوضح المكان الذى

سيقبع فيه المشهد ويتغير شكل المؤشر كما فى الشكل التالى ٧-١٠.



شكل ٧-١٠ إعادة ترتيب المشاهد داخل الفيلم.

٢. قم بتحرير زر الفأرة، تلاحظ إعادة ترتيب المشهد الذى قمت باختياره ومن ثمَّ إعادة ترتيب جميع المشاهد التى تليه.

٣. قم بإعادة تشغيل الفيلم ولاحظ ترتيب عرض المشاهد الجديد.

إنشاء الأزرار متعددة الحالة

بعد أن قمت بإنشاء جميع مشاهد الفيلم، يمكنك البدء فى إضفاء المزيد من الجاذبية والجمال إلى صفحاتك وذلك عن طريق تنشيط الأزرار الموجودة داخل الصفحات (المشاهد). فمن الضرورى حينما يقوم المستخدم بنقر أحد الأزرار أن يتم عرض الصفحة المصاحبة للزر.

قمنا فيما سبق بتحويل الأشكال الرسومية التى سنستخدمها الآن كأزرار إلى رموز مع اختيار السلوك الرسومى **Graphic Behavior** كسلوك لهذه الأشكال. والآن سنحتاج لتحويل هذه الرموز ذات ذات السلوك الرسومى إلى أزرار حتى نستطيع استخدامها ونقوم بإنشاء الحالات المختلفة لكل زر من الأزرار الموجودة بالفيلم والتى ستختلف بالطبع من المستوى الأول الذى يحتوى على الصفحة المرجعية إلى المستوى الثانى الذى يحتوى على الصفحات الفرعية الأخرى، حيث يوجد أربع حالات لكل زر من الأزرار وهى حالة ارتفاع الزر **Up State** وحالة انخفاضه **Down State** وحالة المرور فوق الزر **Over State** وحالة النقر **Hit State**.

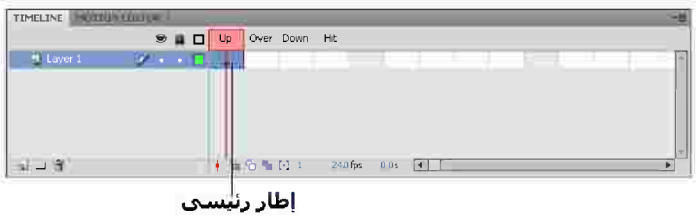
إنشاء حالات زر الشعار

للعمل مع الأزرار الموجودة بالصفحة الرئيسية **Home Page** قم بتنشيط الصفحة من خلال لوحة المشاهد. ولأن الأزرار الموجودة فى هذه الصفحة عبارة عن رموز، يجب الدخول إلى نطاق تحرير الرموز كى تتمكن من تعديل خصائصها. لتجهيز الأزرار لعمليات التعديل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد من ظهور المكتبة أمامك فى الفيلم الحالى.

٢. ربما تجد نفسك فى حاجة إلى تحويل هذا الرمز إلى **Button**، انقر هذا الرمز بزر الفأرة الأيمن ومن القائمة التى تظهر اختر **Convert to symbole** يظهر المربع الحوارى **Convert to Symbole** ومن قائمة **Type** اختر **Button**.

٣. للبدء فى تعديل خصائص زر الشعار ، انقر الرمز **Face** بزر الفأرة الأيمن داخل مكتبة الفيلم ثم اختر **Edit** من القائمة المختصرة، يظهر الزر داخل نطاق تحرير الرموز تمهيداً لإنشاء حالاته المختلفة. كما تظهر نافذة سطر الوقت بشكل جديد، حيث تحتوى على الحالات الأربع للزر وهى **Up,Over,Down,Hit** (انظر شكل ٧-١١).



شكل ٧-١١ تظهر نافذة سطر الوقت بشكل جديد عند تحرير الأزرار.

سنقوم فيما يلى بتمثيل الرسوم والأشكال التى ستظهر مع الحالات المختلفة لكل زر بدءً بزر الشعار.

تعيين حالة ارتفاع الزر ***Up State***

تعتبر هذه هى الحالة الافتراضية للزر ، لذا يقوم **Flash** تلقائياً بتمثيل صورة الزر لهذه

الحالة وهذه هى أول صور الزر التى ستستخدمها. بالنظر إلى نافذة سطر الوقت، تجد أنها تحتوى أساساً على إطار رئيسى يحتوى على الصورة الافتراضية للزر. لذا فلست فى حاجه لتغيير شكل الزر فى هذه الحالة.

تعيين حالة المرور على الزر Over State

يتم الوصول إلى حالة المرور على الزر **Over State** حينما يقوم المستخدم بتمرير مؤشر الفأرة على هذا الزر. لتغيير شكل الزر بحيث يتم إظهار نصه بلون مختلف كما يتم إظهار تلميح للزر، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. من نافذة سطر الوقت انقر الإطار **Over** ثم اضغط زر **F6** من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى وبذلك يتم نسخ محتويات الحالة السابقة **Up State** إلى الحالة الحالية **Over State**.

٢. انقر صورة الزر ثم افتح قائمة **Modify** واختر **Ungroup** من القائمة المنسدلة لإلغاء تجميع الصورة لأننا نرغب فى تغيير لون نص الزر، يتم فصل صورة الزر عن النص الذى يظهر أسفل الصورة.

٣. اختر أداة الاختيار من لوحة الأدوات ثم انقر نص الزر نقراً مزدوجاً كى يكون هو الكائن النشط الوحيد على مساحة العمل.

٤. اختر أداة النص من لوحة الأدوات ثم قم بتغيير لون النص إلى اللون الأخضر ، وبالتالى يتحول لون نص الزر إلى اللون الأخضر بمجرد تمرير المستخدم لمؤشر الفأرة على هذا الزر.

تعيين حالة انخفاض الزر Down State

يتم الوصول إلى حالة انخفاض الزر **Down State** حينما يقوم المستخدم بنقر الزر ومن ثمَّ يرى صورة هذه الحالة بمجرد ضغط زر الفأرة الأيسر. لإنشاء صورة زر الشعار فى هذه الحالة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. من نافذة سطر الوقت انقر الإطار **Down** ثم اضغط زر **F6** من لوحة المفاتيح

لإضافة إطار رئيسى وبذلك يتم نسخ محتويات الحالة السابقة **Over State** إلى الحالة الحالية **Down State**.

٢. اختر أداة الاختيار من لوحة الأدوات ثم انقر نص الزر نقراً مزدوجاً كى يكون هو الكائن النشط الوحيد على مساحة العمل.

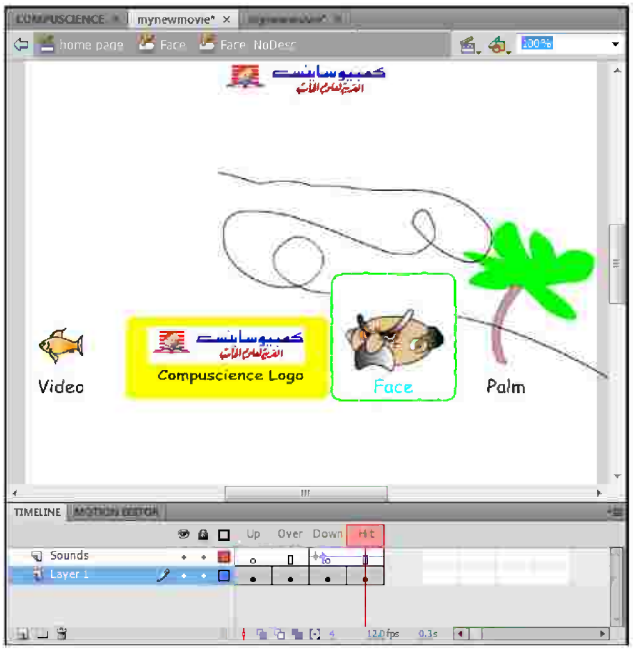
٣. اختر أداة النص من مربع الأدوات ثم قم بتغيير لون النص إلى اللون الأخضر الفاتح، وبالتالى يتحول لون نص الزر إلى اللون الأخضر الفاتح بمجرد نقر المستخدم لزر الشعار.

تعيين حالة نقر الزر Hit State

يتم الوصول إلى حالة نقر الزر **Hit State** حينما يقوم المستخدم بنقر الزر أو المنطقة المحددة مسبقاً حول هذا الزر التى تسمى المكان الساخن **Hot Spot** ثم تحرير زر الفأرة (وهو يختلف فى ذلك عن الحالة السابقة التى تحدث بمجرد نقر المستخدم للزر). لإنشاء هذه الحالة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. من نافذة سطر الوقت انقر الإطار **Hit** ثم اضغط زر **F6** من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى وبذلك يتم نسخ محتويات الحالة السابقة **Down State** إلى الحالة الحالية **Hit State**.

٢. اختر أداة رسم المستطيل من لوحة الأدوات ثم قم برسم مستطيل حول الزر كى تحدد المنطقة التى سيتم تنشيط هذه الحالة بمجرد نقر أى جزءٍ فيها (انظر شكل ٧-١٢).



شكل ٧-١٢ تعيين منطقة تنشيط الزر من خلال رسم مستطيل حوله.

اختبار عمل الزر

بعد أن انتهيت من إعداد الحالات المختلفة لزر الشعار، قم باختبار هذه الحالات كى تتعرف على طبيعة وسلوك وشكل كل منها. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح قائمة **Control** من شريط القوائم ثم اختر **Enable Simple Buttons** لتمكين عمل الأزرار داخل بيئة تطوير **Flash**. قم بنقر الأزرار وتجربتها.

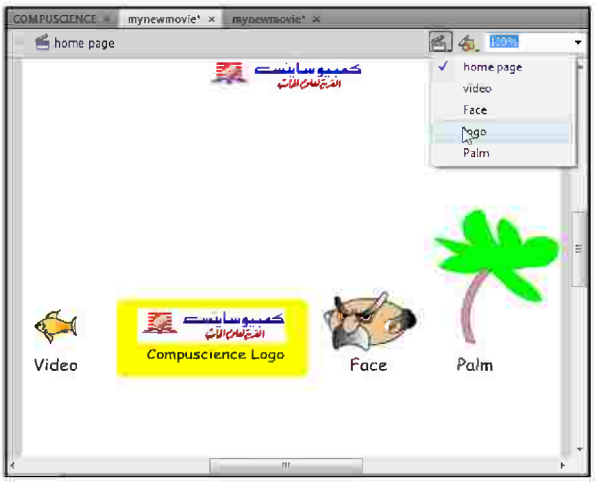
٢. بعد الانتهاء من تجربة الأزرار، قم بتعطيل الخيار **Enable Simple Buttons** مرةً أخرى كى تتمكن من تحرير الأزرار أو التعديل فى خصائصها.

إنشاء أزرار المستوى الثانى من الصفحات

بعد الانتهاء من إنشاء الحالات المختلفة لأزرار الصفحة الرئيسية، يمكنك الآن البدء فى ضبط خصائص هذه الأزرار فى صفحات المستوى الثانى (الصفحات المتفرعة عن الصفحة الرئيسية) والتى ستختلف نوعاً ما عن مثيلاتها بالصفحة الرئيسية. يجب أولاً إنشاء شكل

جديد للزر المستخدم لفتح الصفحة الحالية كى يعرف المستخدم المكان الحالى له داخل الفيلم (الموقع). لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. قم بالانتقال إلى صفحة الشعار **Logo** عن طريق اختيار اسم المشهد من القائمة المنسدلة باستخدام زر تحرير المشاهد الموجود بالركن الأيمن العلوى من نافذة مساحة العمل أو من خلال لوحة المشاهد كى تتمكن من تحرير الصفحة والأزرار الموجودة بها (انظر شكل ٧-١٣).



شكل ٧-١٣ الانتقال إلى صفحة الشعار.

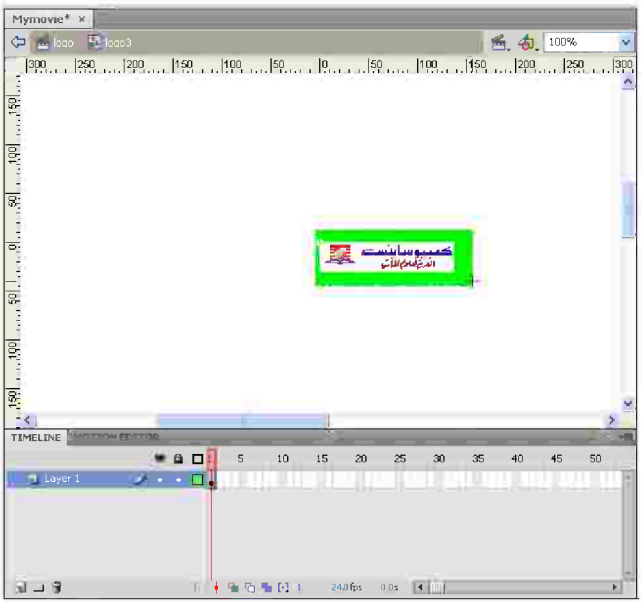
٢. اختر زر الشعار على مساحة العمل ثم انقره بزر الفأرة الأيمن واختر **Edit** من القائمة المختصرة للدخول فى نطاق تحرير الرموز.

٣. تأكد من تنشيط زر الشعار على مساحة العمل ثم افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم واختر **Convert to Symbol** من القائمة المنسدلة. قم بتسمية الرمز **Logo1** مع اختيار السلوك الرسومى **Graphic** لأن هذه الصورة لن تستخدم لفتح أى صفحات أخرى وإنما ستشير إلى أن المستخدم موجود الآن داخل صفحة الشعار.

٤. لاحظ أنه على الرغم من إنشاء رمز جديد، إلا أنك لم تزل فى نطاق تحرير الرمز

الأول للشعار. للتبديل إلى الرمز الجديد، افتح مكتبة الفيلم ثم انقر الرمز الجديد **Logo1** نقراً مزدوجاً، تلاحظ استبدال الرمز القديم بالرمز الجديد داخل نطاق التحرير.

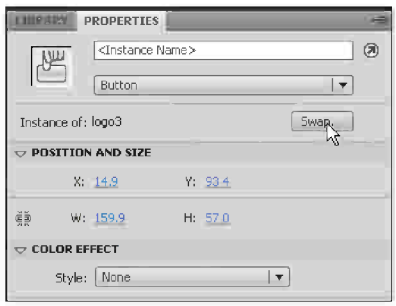
٥. لإنشاء مستطيل حول الصورة كمؤشر على أن المستخدم موجود الآن داخل صفحة هذا الزر، اختر أداة رسم المستطيل من مربع الأدوات ثم افتح لوحة الخصائص **Properties panel** واختر الإعدادات التى تروق لك ثم قم برسم مستطيل حول الصورة (انظر شكل ٧-١٤).



شكل ٧-١٤ رسم مستطيل حول الصورة.

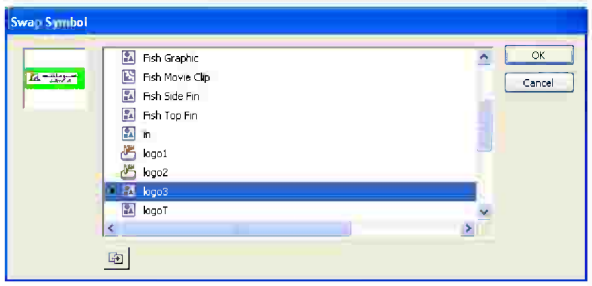
٦. انقر التبويب **Logo** من الركن الأيمن العلوى لنافذة سطر الوقت للخروج من نطاق تحرير الرموز والعودة مرةً أخرى إلى صفحة الشعار.

٧. والآن لتبديل حالة رمز الشعار الموجودة على مساحة العمل بالرمز الجديد، انقر الشعار على مساحة العمل لتنشيطه ثم تأكد أن لوحة **Properties** ظاهرة أمامك يمين الشاشة (انظر شكل ٧-١٥).



شكل ٧-١٥ لوحة الخصائص الخاصة بالحالة **Instance**.

٨. انقر زر التبديل **Swap**، يظهر المربع الحوارى **Swap Symbol** (انظر شكل ٧-١٦).



شكل ٧-١٦ تبديل الرموز من خلال المربع الحوارى **Swap Symbol**.

٩. ابحث عن الرمز **Logo1** داخل قائمة الرموز ثم انقره.

١٠. انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوارى واستبدال الرمز القديم بالرمز الجديد.

١١. انقر حالة الرمز على مساحة العمل ثم قم بتغيير سلوك الرمز من لوحة الخصائص من **Button** إلى **Graphic** ثم قم بإخفاء لوحة الخصائص عن طريق نقر السهم الموجود فى أقصى يسار اللوحة من أعلى.

١٢. قم بتكرار الخطوات السابقة مع جميع الأزرار الافتتاحية لكل صفحة من صفحات المستوى الثانى.