الفصل العاشر

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

obeikandl.com

التعرف على المشاهد وإعادة تسميتها

إنشاء محتويات المشاهد الجديدة

تبادل الطبقات والإطارات بين المشاهد

تخصيص محتويات كل مشهد على حده

تشغيل جميع مشاهد الفيلم

إنشاء الأزرار متعددة الحالة

إضافة تلميح إلى الزر

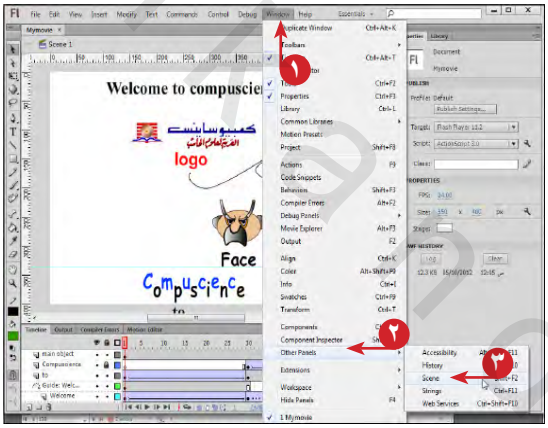
إنشاء أزرار المستوى الثاني

إنشاء أزرار الأمام والخلف

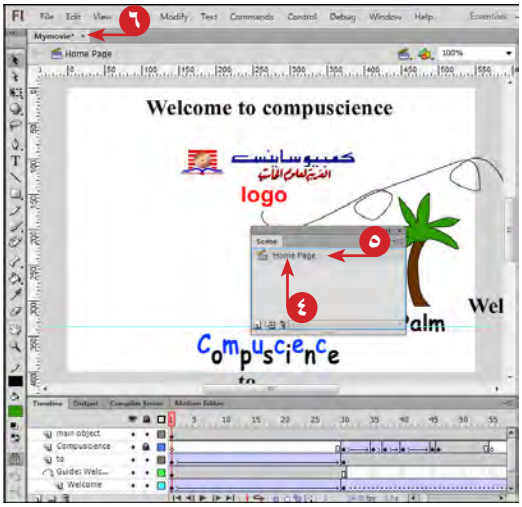
obeikandl.com

التعرف على المشاهد وإعادة تسميتها

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. قمنا فى الفصول السابقة بإنشاء مستوى أول للعرض عبارة عن الصفحة الرئيسية، وفى هذا الفصل سنستخدم المشاهد(الصفحات) لإنشاء مستوى ثانى عن طريق إنشاء صفحات أخرى تنبثق من الصفحة الرئيسية باستخدام الكائنات الموجودة بهذه الصفحة. ولأن كل مشهد من المشاهد يحتوى على نافذة سطر الوقت والطبقات المستقلة، لذا يمكنك استخدام مشهد مختلف مع كل صفحة من صفحات المستوى الثانى.



- افتح الفيلم Mymovie10_start.fla الموجود على مجلد الفصل الحالى
- ١ افتح قائمة Window
- ٢ ختر Other Panels
- ٣ اختر Scene.

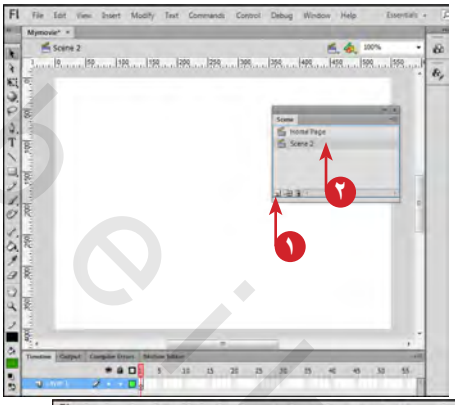


- ٤ انقر المشهد الافتراضى Scene 1 نقراً مزدوجاً.
- ٥ اكتب الاسم الجديد للمشهد وليكن Home Page
- ٦ انقر فى أى مكان خالى.

- تلاحظ تغيير اسم المشهد إلى الاسم الجديد كما يتغير التبويب الموجود بالركن الأيسر العلوى من النافذة أيضاً ليظهر الاسم الجديد للمشهد

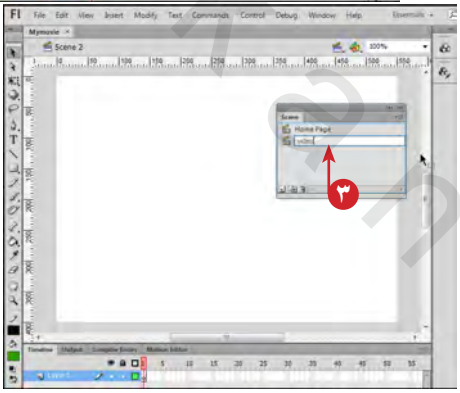
إنشاء مشاهد جديدة

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

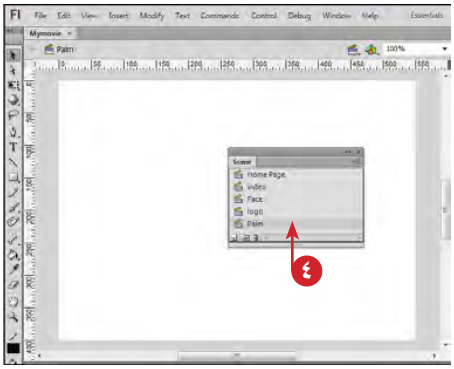


١ انقر زر إضافة مشهد جديد

٢ يظهر مشهد جديد باسم **Scene**



٣ انقر المشهد الجديد نقراً مزدوجاً ثم أعد تسميته إلى اسم أكثر تعبيراً وليكن **Video**.



٤ قم بتكرار الخطوتين السابقتين لإضافة ثلاث مشاهد أخرى للصفحات التى تظهر عند نقر الكائنات الأخرى الموجودة على مساحة العمل وهى **Face** و **logo** و **Palm**.

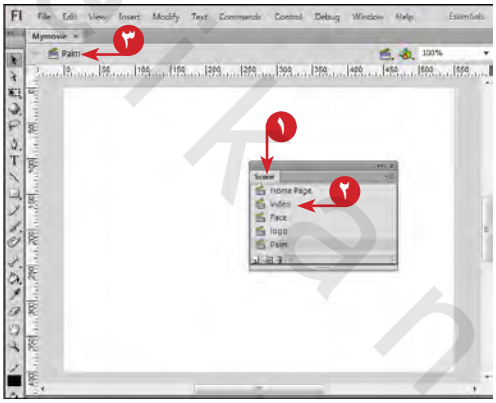
- احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريب التالى.

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

التبديل بين المشاهد الجديدة

بعد أن قمت بإنشاء مشاهد الفيلم، ستحتاج بالتأكيد للتنقل فيما بينها من حين إلى آخر. يمكنك أداء ذلك ببساطة شديدة. كما سترى فيما يلى.

١ تأكد أن لوحة المشاهد ظاهرة أمامك.



٢ انقر المشهد الذى ترغب فى الذهاب إليه

- لاحظ تغير مساحة العمل ليعكس مكونات المشهد الذى قمت باختياره.

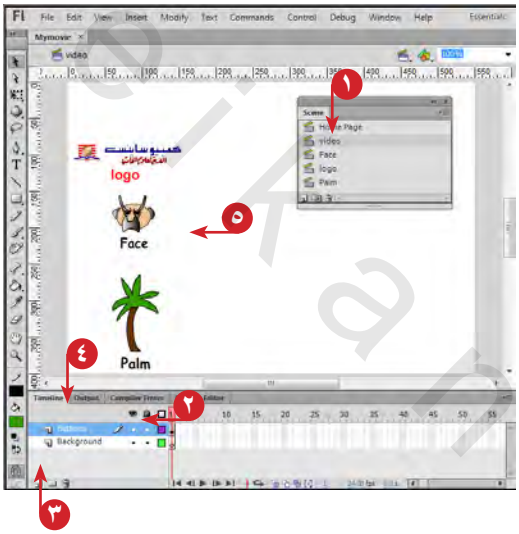
٣ يظهر اسم المشهد بالركن الأيسر العلوى من منطقة الطبقات داخل سطر الوقت.

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.

obeikandl.com

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.

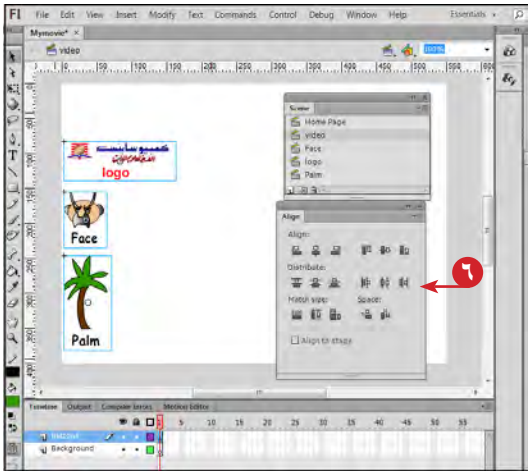


١ انقر المشهد Video لتنشيطه.

٢ قم بإعادة تسمية الطبقة الأولى الافتراضية من Layer 1 إلى Background

٣ قم بإضافة طبقة جديدة باسم Buttons.

٤ انقر طبقة Buttons لتنشيطها.



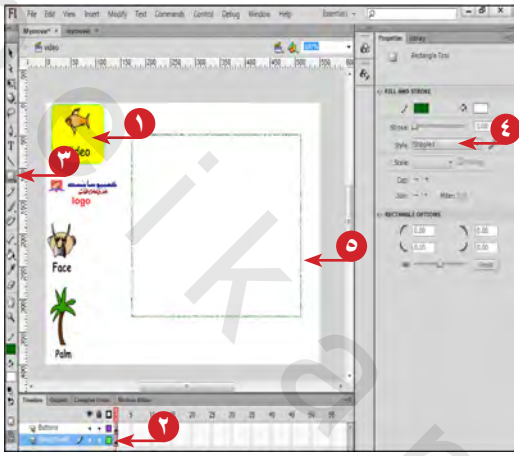
٥ افتح مكتبة الفيلم وقم بإضافة رموز الأشكال (الأزرار) إلى مساحة العمل وهى face وPalm و Logo

٦ استخدم لوحة المحاذاة Align Panel لضبط هذه الأشكال رأسياً بالجانب الأيسر من مساحة العمل وبنفس ترتيبها على الصفحة المرجعية Home Page.

- احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً

يتبع

١ أضف رمز جديد من لوحة المكتبة الموجودة مع الفيلم Mymovie وهو رمز Video.

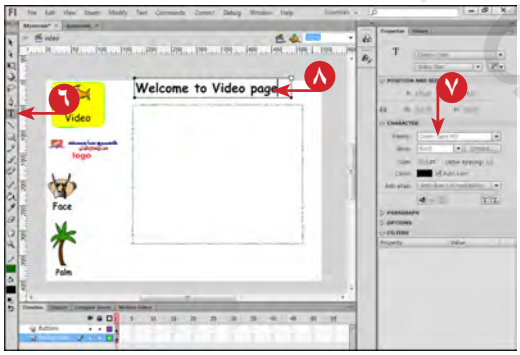


٢ انقر طبقة Background لتنشيطها.

٣ انقر أداة رسم المستطيل.

٤ اختر نمط الخط Stippled ولون الخط الخارجى Stroke أخضر، ولون الملء الأبيض.

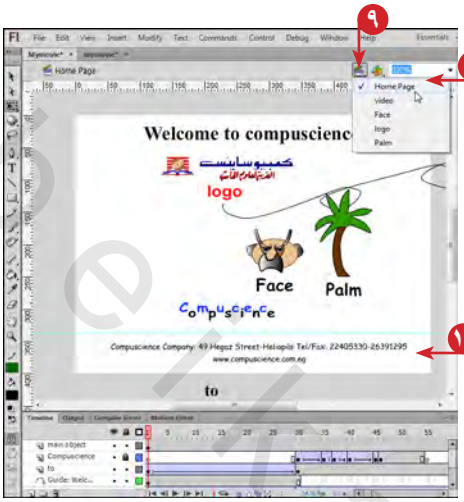
٥ اسحب لرسم المستطيل.



٦ انقر أداة النص.

٧ اختر نوع الخط Comic sans Ms وحجمه 25 نقطة ولونه أسود

٨ اكتب العبارة Welcome to video page أعلى الصفحة.



٩ انقر زر المشاهد.

١٠ اختر Home Page لتنشيط الصفحة المرجعية.

١١ انسخ تذييل الصفحة.

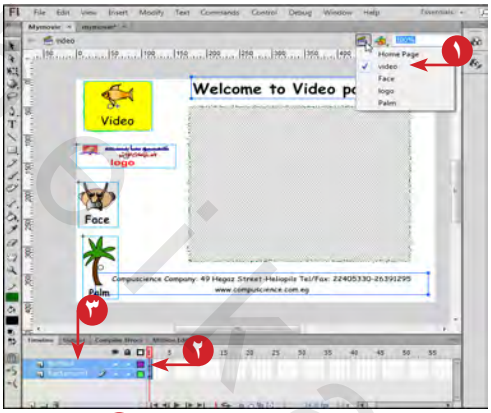
١٢ نشط المشهد Video مرةً أخرى.

١٣ الصق التذييل أسفل الصفحة وتحت المستطيل مباشرة

احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

تبادل الطبقات والإطارات بين المشاهد

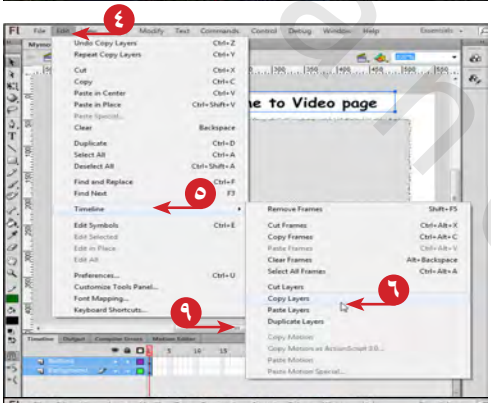
بمجرد البدء فى استخدام المشاهد داخل فيلمك، سترى أنه من الضرورى نسخ الكائنات أو الإطارات أو الطبقات المتشابهة من مشهد ولصقها فى مشهد آخر.



١ نشط المشهد **Video**.

٢ انقر الطبقة **Buttons** لتنشيطها.

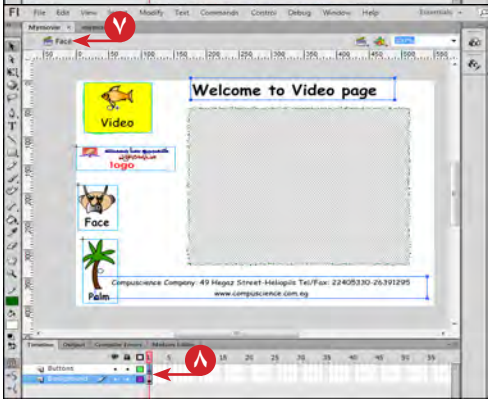
٣ اضغط مفتاح **Shift** ثم انقر طبقة **Background** مع استمرار الضغط كى يتم اختيار الطبقتين معاً وبالتالى يتم إضاءة إطارى الطبقتين



٤ افتح قائمة **Edit** .

٥ اختر **Timeline**

٦ اختر **Copy Frames**



٧ نشط المشهد **Face**.

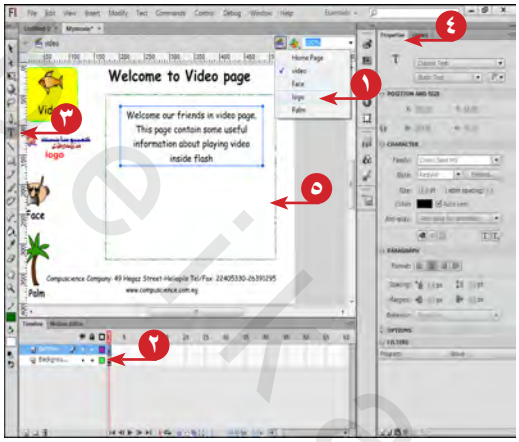
٨ انقر الإطار الأول من الطبقة الأولى **Layer 1** .

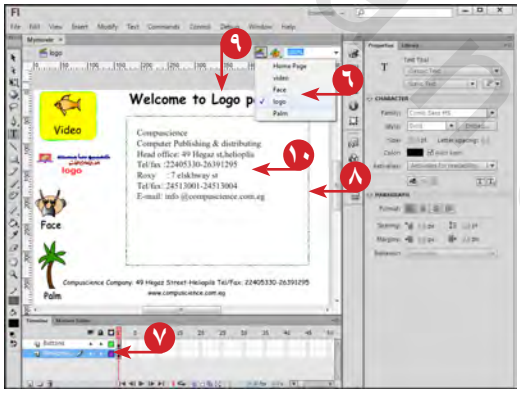
٩ افتح قائمة **Edit** ثم اختر **Timeline** ثم اختر **Paste Frames** للصق الإطارات داخل المشهد **Face** .

- قم بتكرار الخطوات من **4** إلى **7** مع المشاهد **Logo** و **Palm**.

تخصيص محتويات كل مشهد على حده

بعد أن قمنا بإعداد التخطيط الأول المشترك لجميع المشاهد، سنقوم الآن بتخصيص محتويات كل مشهد على حده.





١ نشط المشهد Video

٢ نشط الطبقة Background.

٣ انقر أداة النص

٤ نشط لوحة الخصائص أمامك.

٥ اكتب العبارة التالية داخل المستطيل ذى الخلفية البيضاء على أن يكون الخط هو Comic sans ms وحجم 16 ولونه أسود:

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

٦ نشط المشهد Logo

٧ انقر طبقة Background لتنشيطها أيضاً.

٨ غير لون حدود المستطيل إلى اللون الأزرق.

٩ غير عنوان الصفحة إلى Welcome to Logo Page

١٠ أضف البيانات الآتية الخاصة بعناوين وتليفونات شركة كمبيوساينس

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

يتبع

١١ نشط المشهد Face

١٢ نشط طبقة Background.

١٣ غير لون حدود المستطيل إلى اللون البنى

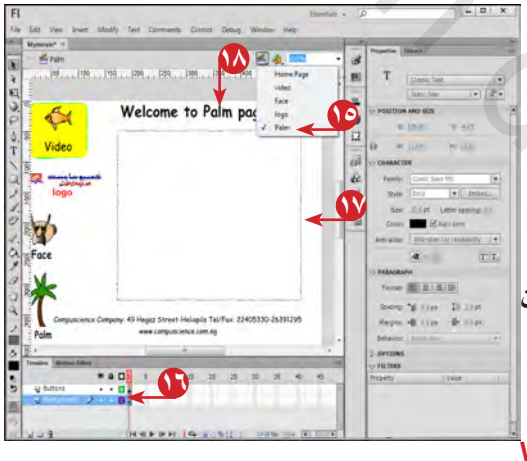
١٤ غير عنوان الصفحة إلى Welcome to Face Page

١٥ نشط المشهد Palm

١٦ نشط طبقة Background.

١٧ غير لون حدود المستطيل إلى اللون الرمادى

١٨ غير عنوان الصفحة إلى Welcome to Palm Page

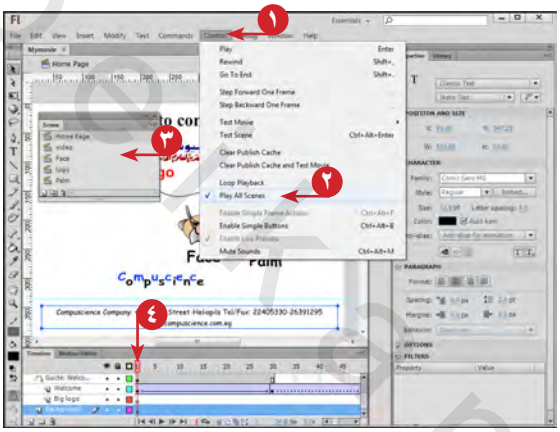


- احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

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.

١ افتح قائمة Control

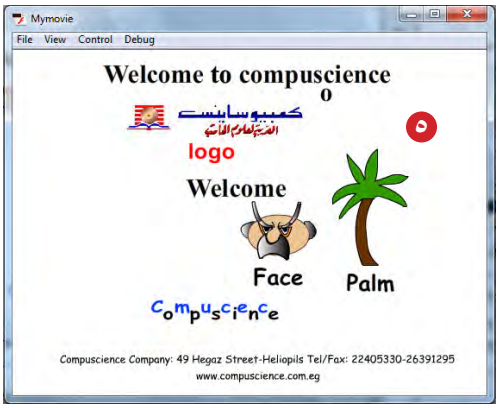


٢ انقر Play All Scenes.

٣ افتح لوحة المشاهد إذا لم تكن أمامك بالفعل

٤ تأكد أن رأس التشغيل فى نافذة سطر الوقت تشير إلى بداية الفيلم.

٥ شغل 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.

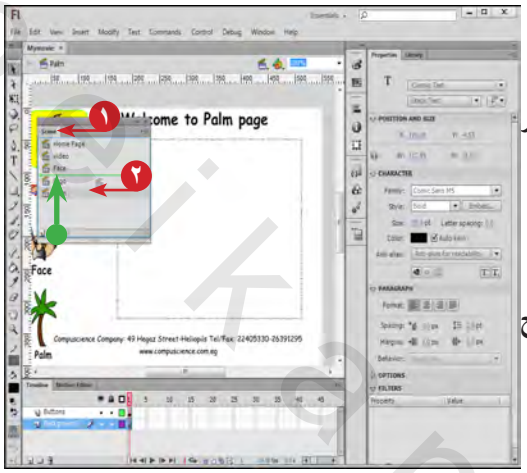


إذا قمت باختبار الفيلم داخل مشغل Flash، يتم تشغيل جميع المشاهد بغض النظر عن حالة الخيار Play All Scenes لأن عمل هذا الخيار أو عدمه ينعكس على بيئة تشغيل Flash فقط.

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.

١ افتح لوحة المشاهد



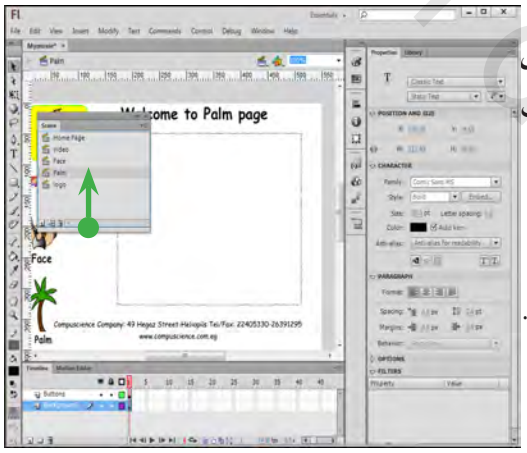
٢ انقر المشهد الذى ترغب فى تغيير ترتيبه.

٣ اسحبه إلى المكان الجديد.

- تلاحظ ظهور خط أخضر اللون يوضح المكان الذى سيقبع فيه المشهد .

٤ حرر زر الفأرة.

- تلاحظ إعادة ترتيب المشهد الذى قمت باختياره ومن ثمَّ إعادة ترتيب جميع المشاهد التى تليه.



٥ قم بإعادة تشغيل الفيلم.

لاحظ ترتيب عرض المشاهد الجديدة.

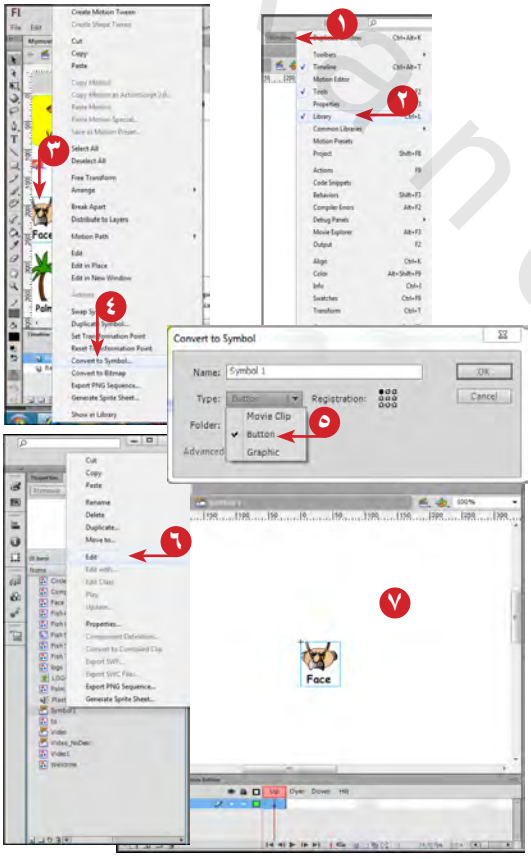
- احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

إنشاء الأزرار متعددة الحالة

بعد أن قمت بإنشاء جميع مشاهد الفيلم، يمكنك البدء فى إضفاء المزيد من الجاذبية والجمال إلى صفحاتك كى تحصل على المزايا والخصائص العامة الموجودة بصفحات الويب وذلك عن طريق تنشيط الأزرار (الأشكال الرسومية) الموجودة داخل الصفحات(المشاهد). فمن الضرورى حينما يقوم المستخدم بنقر أحد الأزرار أن يتم عرض الصفحة المصاحبة للزر. من الجدير بالذكر هنا أنه 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



١ افتح قائمة Window

٢ اختر Library.

٣ انقر هذا الرمز بزر الفأرة الأيمن.

٤ اختر Convert to symbole.

٥ من قائمة Type اختر Button.

٦ من نافذة المكتبة انقر الرمز Face بزر الفأرة الأيمن ثم اختر Edit.

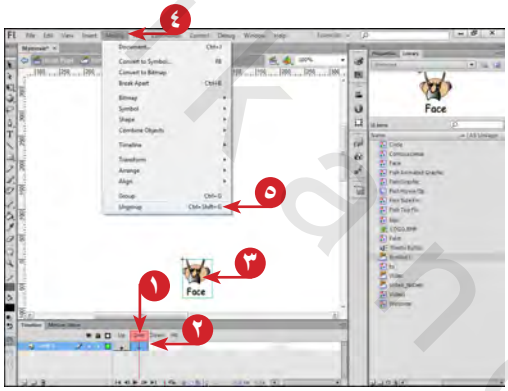
٧ تظهر نافذة سطر الوقت بشكل جديد، حيث تحتوى على الحالات الأربع للزر وهى Up,Over,Down,Hit

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.

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.



١ انقر الإطار Over

٢ اضغط زر F6.

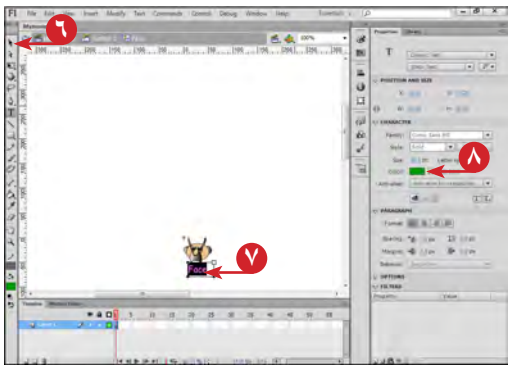
يتم إضافة إطار رئيسى وبذلك يتم نسخ محتويات الحالة السابقة Up State إلى الحالة الحالية Over State.

٣ انقر صورة الزر.

٤ افتح قائمة Modify.

٥ اختر Ungroup

لإلغاء تجميع الصورة لأننا نرغب فى تغيير لون نص الزر، يتم فصل صورة الزر عن النص الذى يظهر أسفلها.



٦ اختر أداة الاختيار.

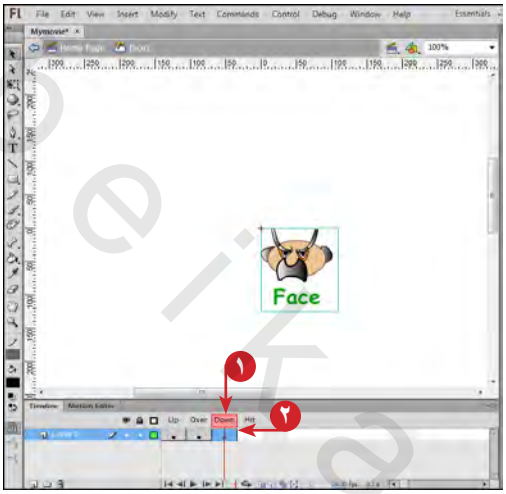
٧ انقر نص الزر نقراً مزدوجاً.

٨ اختر أداة النص ثم قم بتغيير لون النص إلى اللون الأخضر.

بالتالى يتحول لون نص الزر إلى اللون الأخضر بمجرد تمرير المستخدم لمؤشر الفأرة على هذا الزر.

تعيين حالة نقر 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.



١ انقر الإطار Down.

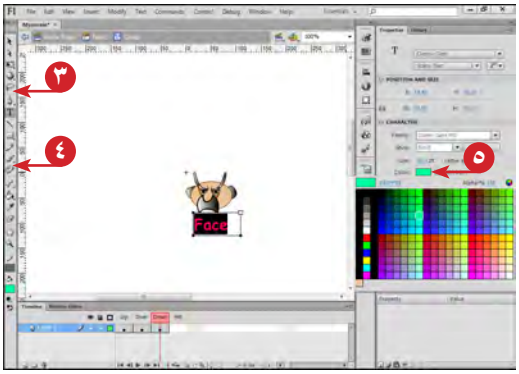
٢ اضغط مفتاح F6.

بذلك يتم نسخ محتويات الحالة السابقة Over State إلى الحالة الحالية Down State.

٣ اختر أداة الاختيار

انقر نص الزر نقراً مزدوجاً كي يكون هو الكائن النشط الوحيد على مساحة العمل.

٤ اختر أداة النص.



٥ غير لون النص إلى اللون الأخضر الفاتح.

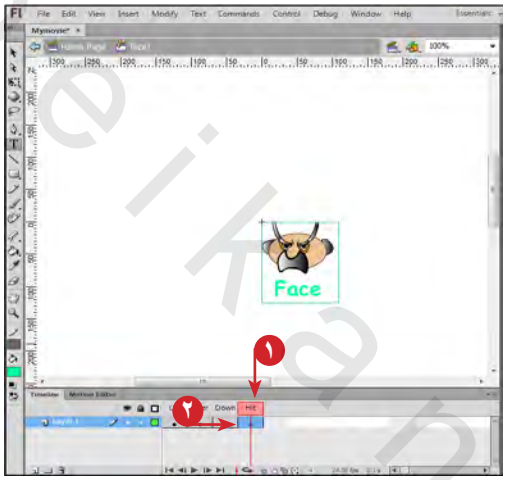
- بالتالي يتحول لون نص الزر إلى اللون الأخضر الفاتح بمجرد نقر المستخدم لزر الشعار.

- احفظ الفيلم حتى هذه الخطوة وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

obeikandl.com

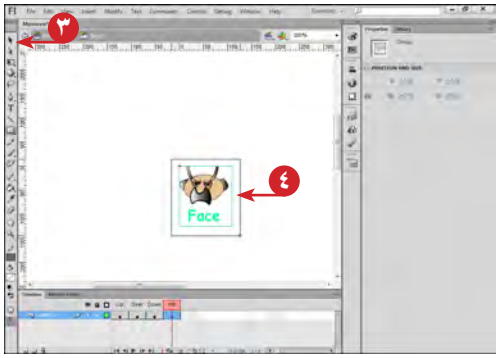
تعيين حالة نقر الزر Hit State

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.



١ انقر الإطار **Hit**.

٢ اضغط زر **F6**.لإضافة إطار رئيسى . بذلك يتم نسخ محتويات الحالة السابقة **Down State** إلى الحالة الحالية **Hit State**.



٣ اختر أداة رسم المستطيل.

٤ ارسم مستطيل حول الزر.

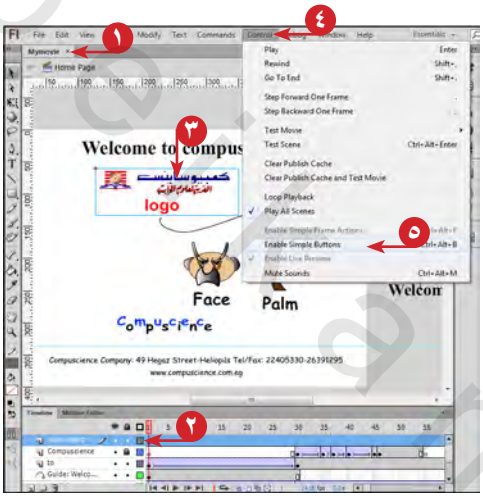
- وبذلك يتم تحديد المنطقة التى سيتم تنشيط هذه الحالة فيها بمجرد نقر أى جزءٍ فيها

- احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً.

obeikandl.com

إضافة تلميح إلى الزر

من المفيد دائماً عند العمل فى صفحات الويب أن يتم إظهار تلميح للزر يوضح محتويات الصفحة التى سيتم فتحها بمجرد نقر هذا الزر، حيث يظهر هذا التلميح بمجرد تمرير مؤشر الفأرة على الزر. لأداء ذلك يجب تحرير الزر مباشرةً على مساحة العمل أثناء مشاهدتك لبقية الكائنات وبالتالى يتم وضع التلميح فى مكان مناسب.



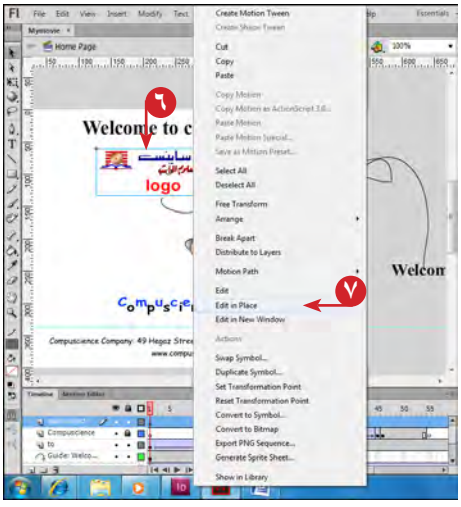
١ تأكد أنك الآن داخل الصفحة الرئيسية Home Page .

٢ نشط طبقة Main objects

٣ نشط زر الشعار كى يكون هو الكائن النشط الوحيد على مساحة العمل.

٤ افتح قائمة Control.

٥ عطل الخيار Enable Simple Buttons

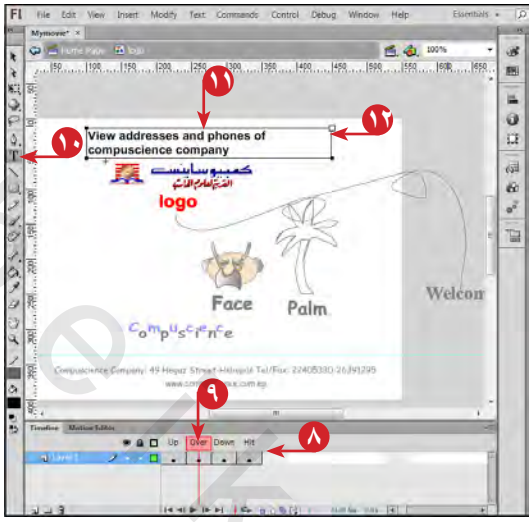


٦ انقر زر الشعار بزر الفأرة الأيمن.

٧ اختر Edit in Place.

يتبع

٨ أدرج إطار رئيسى للحالات Over و Down و Hit كما تعلمت سابقاً.



٩ انقر الإطار الرئيسى للحالة Over لتنشيطه.

١٠ اختر أداة النص

١١ ضع مربع نص على مساحة العمل وفوق سطر الأزرار مباشرة.

١٢ أدخل نص التلميح الذى ترغب فى إظهاره بمجرد مرور مؤشر الفأرة على الزر وليكن

View addresses and phones of compuscience company.

١٣ انقر التبويب Home Page .

١٤ افتح قائمة Control.

١٥ نشط الخيار Enable Simple Buttons.

مرر مؤشر الفأرة على الزر، تلاحظ ظهور التلميح بالمكان الذى قمت بتحديده فيما سبق.

- احفظ الملف وابقه مفتوحاً.

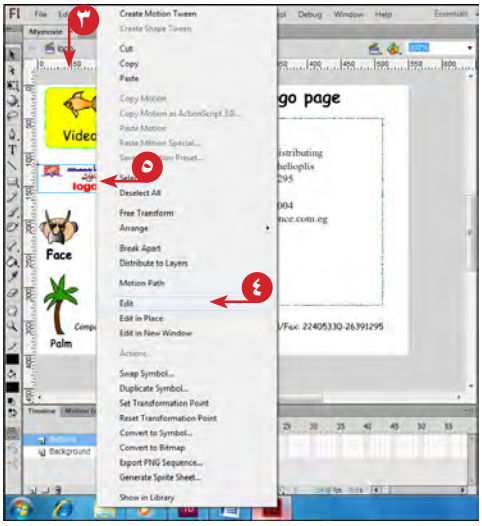
يتيح لك الخيار Edit in place وضع العناصر المرتبطة بالزر على مساحة العمل بدقة مقارنةً بالكائنات الأخرى الموجودة بالطبقات المختلفة على مساحة العمل.

إنشاء أزرار المستوى الثانى

بعد الانتهاء من إنشاء الحالات المختلفة لأزرار الصفحة الرئيسية بما فى ذلك ظهور تلميح مع كل زر من هذه الأزرار، 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).

١ افتح قائمة Edit Scene.

٢ انقر صفحة الشعار Logo



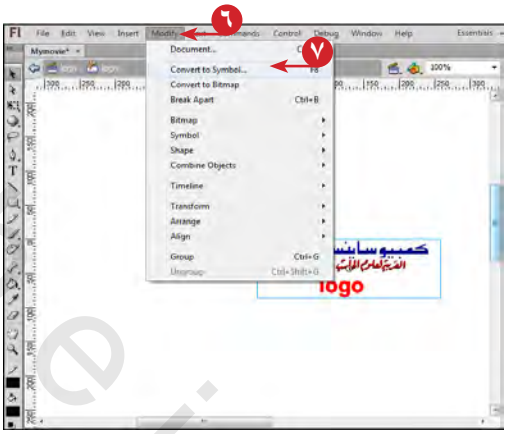
٣ انقر زر الشعار على مساحة العمل بزر الفأرة الأيمن.

٤ اختر Edit.

٥ نشط زر الشعار على مساحة العمل .

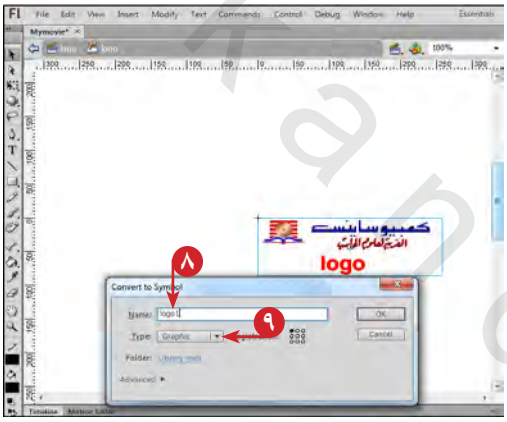
يتبع

obeikandl.com



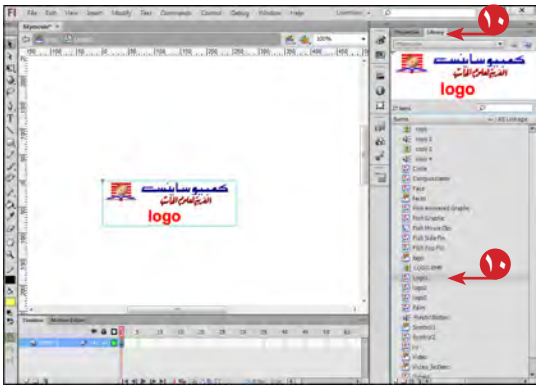
٦ افتح قائمة **Modify**.

٧ اختر **Convert to Symbol**.



٨ فى مربع **Name** اكتب **Logo1**.

٩ افتح قائمة **Type** واختر **Graphic**.



١٠ افتح مكتبة الفيلم.

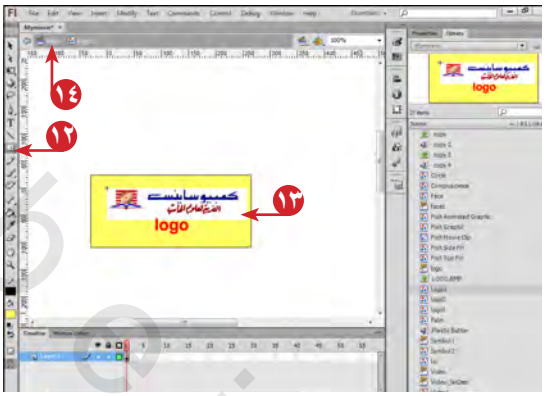
١١ انقر الرمز الجديد **Logo1** نقراً مزدوجاً.

- تلاحظ استبدال الرمز القديم بالرمز الجديد داخل نطاق التحرير.

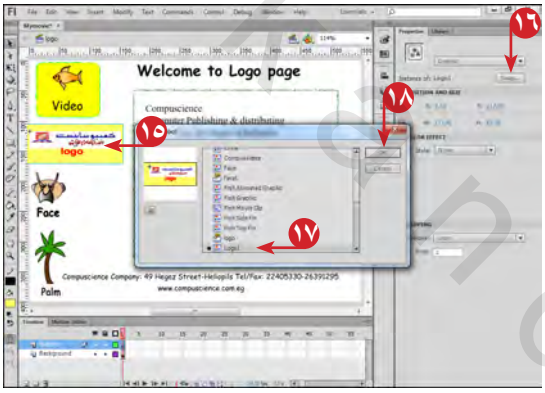
obeikandl.com

١٢ اختر أداة رسم المستطيل.

١٣ ارسم مستطيل حول الصورة.



١٤ انقر التبويب **Logo**
لتبديل حالة رمز الشعار الموجودة على مساحة العمل بالرمز الجديد



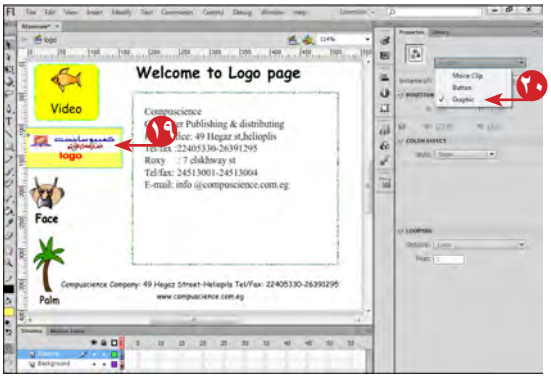
١٥ انقر الشعار على مساحة العمل لتنشيطه.

١٦ انقر زر التبديل **Swap**.

١٧ انقر الرمز **Logo1**.

١٨ انقر زر **Ok** .

١٩ انقر حالة الرمز على مساحة العمل.

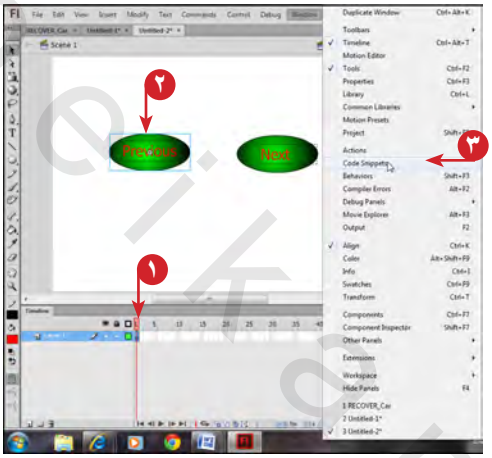


٢٠ غير سلوك الرمز **Button** إلى **Graphic**.

- كرر الخطوات السابقة مع جميع الأزرار الافتتاحية لكل صفحة من صفحات المستوى الثانى.

إنشاء أزرار الأمام والخلف Create Previous and Next Buttons

بعد أن تقوم بإنشاء العديد من العناصر على سطر الوقت فإنك تحتاج إلى منح المستخدمين القدرة على التحرك للأمام والخلف بين كائنات سطر الوقت، لذلك يجب إنشاء طبقة على سطر الوقت تشتمل على حالتين من الزر إحدهما تشير إلى «التالى» والآخر يشير إلى «السابق».

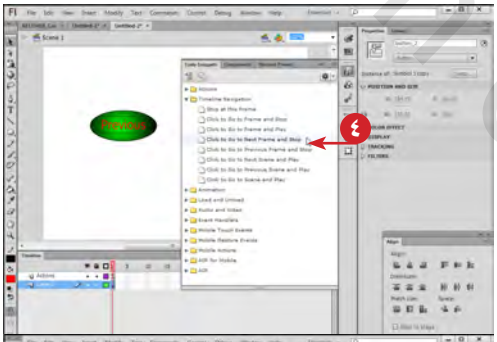


- افتح ملفاً جديداً، للتدريب عليه.

١ اسحب رأس التشغيل إلى الإطار الأول حيث لابد من إضافة الكود على الزر من بداية الفيلم.

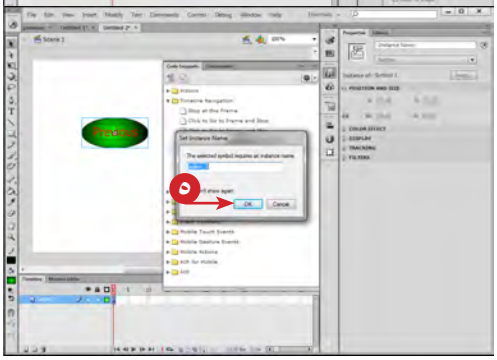
٢ انقر الزر الذى تريده للزر السابق على مساحة العمل.

٣ افتح قائمة Window ومنها اختر Code Snippets تظهر لوحة Code Snippets أمامك.



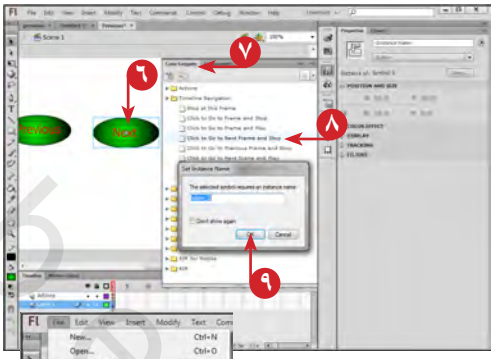
٤ قم بتوسعة الفئة Timeline Navigation. انقر نقراً مزدوجاً الخيار Click to go to Previous frame and stop .

هذه الخطوة تعنى إضافة كود لطبقة الإجراءات والتى تشتمل على الزر المختار



٥ يظهر مربع حوارى يخبرك أن فلاش سيقوم بإنشاء حالة جديدة من الزر ويطلب منك تسميتها، انقر OK.

obeikandl.com

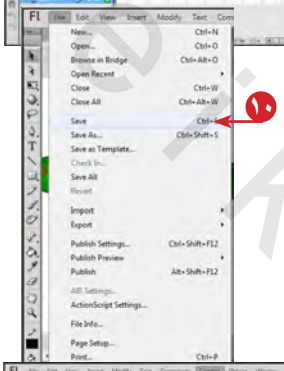


٦ انقر على الزر الآخر وهو زر التالى.

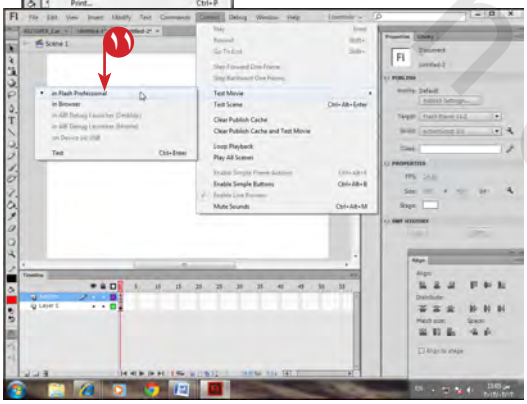
٧ تأكد أن لوحة Code Snippets مفتوحة أمامك وأن الفئة Timeline Navigation ظاهرة كلها أمامك.

٨ انقر نقراً مزدوجاً الإجراء Click to go to Next frame and stop.

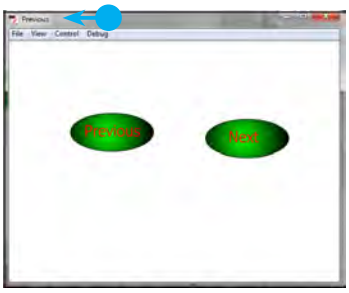
٩ انقر Ok.



١٠ احفظ فيلمك من خلال فتح قائمة File ومنها اختر Save.



١١ اختبر فيلمك افتح قائمة Control ومنها اختر Test movie. ومن القائمة التابعة اختر test.



- عندما يقوم Flash بفتح مشغل Flash انقر زر Next وزر Previous لاختبارهما.

- اغلق الملف دون حفظ.

obeikandi.com