

الفصل الخامس عشر

التعامل مع ملفات الفيديو

ستتعرف في هذا الفصل على كيفية استيراد ملفات الفيديو إلى **Flash** وتضمينها داخل فيلمك وكيفية التعامل معها وتشغيلها.



استيراد ملف الفيديو *Import A video*

تشغيل ملفات الفيديو المضمنة

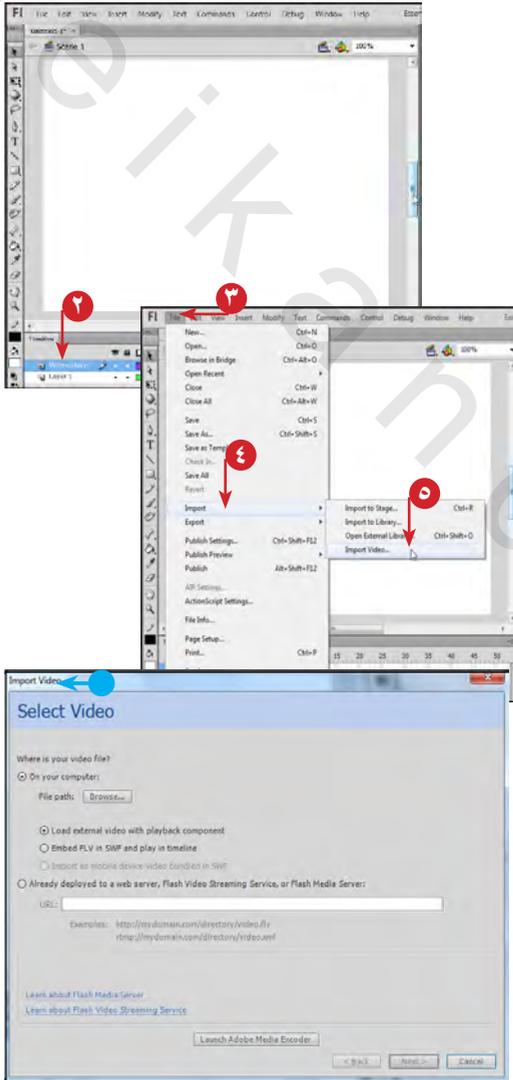
التحكم بالفيديو

برمجة أزرار الفيديو

دمج أكثر من مقطع فيديو *Combine Movie Clips*

استيراد ملف الفيديو Import A video

لاستيراد فيديو معين وتضمينه في فيلم Flash لابد من تحضير هذا الفيديو لاستيراده، حيث لابد أن تكون الأفلام التي تقوم باستيرادها هي ملفات **FLV**. فإذا قمت باستيراد أنواع أخرى لابد من تحويل هذه الأنواع إلى التنسيق **FLV**. يمكنك استيراد ملف الفيديو ووضعه في سطر الوقت حيث يصبح جزءاً من ملف **Flash**، أو قم بتحميله خارج البرنامج بحيث يظل ملف منفصل.



١ افتح ملفاً جديداً لنقوم باستيراد مقطوعة فيديو داخله.

٢ قم بإنشاء طبقة جديدة خاصة بالفيديو ولتكن **Video Player**. هذه الخطوة أساسية بالنسبة لك لأي فيديو تقوم باستيراده داخل الفيلم.

٣ افتح قائمة **File**.

٤ اختر **Import**.

٥ اختر **Import Video**.

تظهر أول شاشة من شاشات المعالج.

٦ نجد أن الخيار **On Your Computer** نشط تلقائياً.

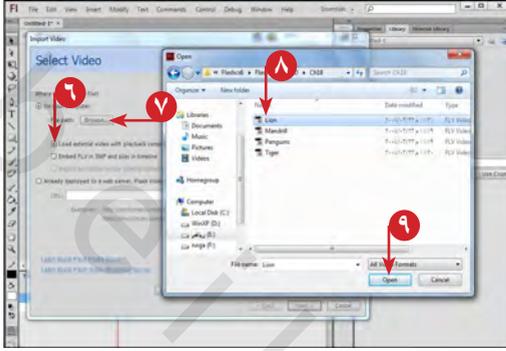
ومعناها أن هذا الملف سيتم تخزينه على الكمبيوتر الخاص بك.

٦ تأكد من تنشيط الخيار الأول

Load external video with

Playback component ومعناه

إدراج الفيديو مباشرة داخل الفيلم.



● يحتوى المعالج على خيارات أخرى

خاصة بنوع الفيديو الذى تقوم

باستيراده :

Embed FLV in SWF and

Play in timeline يقوم بتضمين ملف فيديو فى سطر الوقت. وهو مستحسن فقط لملفات

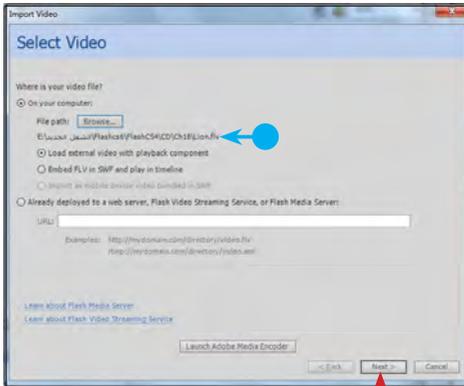
الفيديو القصيرة دون مسارات صوتية.

As Mobile Device Video Bundled in SWF نشط هذا الخيار إذا كنت تقوم بإنشاء

ملف **Flash** من أجل **Flash lite 2.0** وما بعده، حيث يقوم بتحميل ملف الفيديو مع ملف

SWF للاستخدام مع الأجهزة المتوافقة مع **Flash Lite 2.0** مثل الهواتف النقالة والحواسب

المحمولة.



٧ انقر زر **Browse**

اختر ملف **Lion** والموجود على

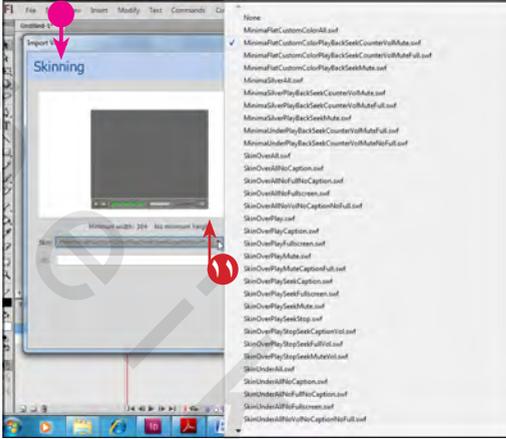
مجلد الفصل الحالى.

٩ انقر زر **Open**.

تلاحظ ظهور اسم الملف ومكانه

أسفل **File path**

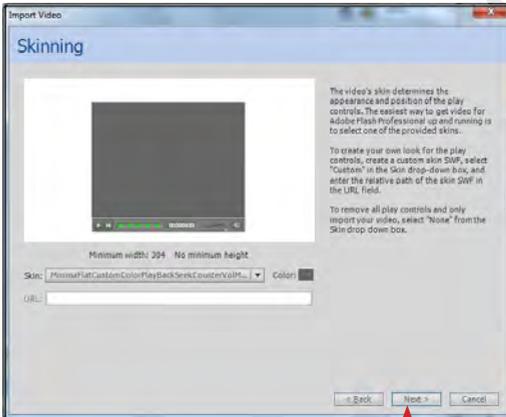
١٠ انقر زر **Next**



تظهر شاشة Skinning

حدد الخيار المناسب من قائمة

Skin



انقر زر Next

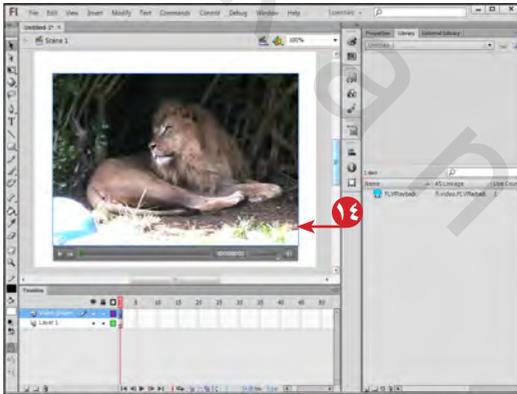
تظهر آخر شاشة من شاشات
المعالج وفيها ملخص لما تم
استيراده

تأكد أن خيارك سليم ثم انقر زر
Finish.



يظهر أول مشهد في نافذة البرنامج.

شغل الفيلم. 14



تأكد أن هذا الفيديو يعمل بشكل
جيد.
اغلق الملف دون حفظ.

يمكنك استيراد الفيديو كمقطوعة فيديو **Movie Clip**، حيث يمكنك تطبيق جميع خصائص مقطوعة الفيديو عليها من حيث التحجيم والأنماط المختلفة... وغيرها من الخصائص، فقط كل ما عليك هو تحديد **Movie Clip** الذي تريد استيراده وسيقوم البرنامج باستيراده ووضع نسخة منه في المكتبة. حيث تأخذ شكل رمز ملف الفيديو.

تشغيل ملفات الفيديو المضمنة

ذكرنا فيما سبق أن ملف الصوت الذى يتم وضعه فى الإطار الرئيسى يشتمل على إعدادات التزامن الخاصة به والتي تبدأ فى العمل عندما تصل إلى هذا الإطار، وتستمر حتى ينتهى الصوت، بينما ملفات الصوت التى لها إعدادات تزامن من النوع **Stream** يتم غلقها فى سطر الوقت بمعنى أنك لا بد أن تتأكد أن الصوت المطلوب تشغيله يخصص له مسافة كافية على سطر الوقت حتى ينتهى. وقد ذكرنا هنا النوع **Stream** تحديداً لسببين الأول أنه يتشابه مع ملفات الفيديو المضمنة فلا بد أن تكون لها مسافة كافية على سطر الوقت لتشغيله. السبب الثانى فى ذكر هذا النوع أن الوضع الافتراضى للصوت المصاحب لجميع ملفات الفيديو المضمنة داخل ملف **Flash** يكون متأثراً بشكل كبير بإعدادات النشر الخاصة بالصوت والموجودة فى المربع الحوارى **Publish setting**.

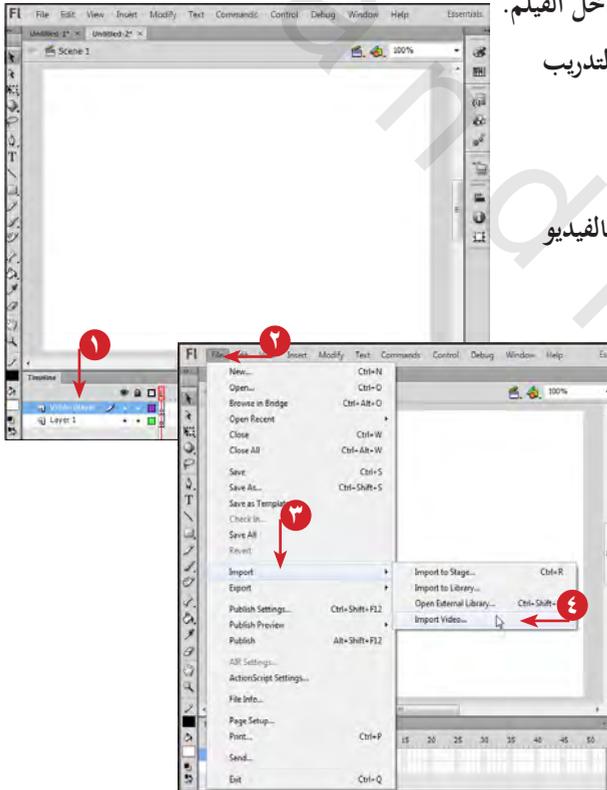
التحكم فى ملفات الفيديو المضمنة

فيما يلي سنقوم بتضمين فيديو داخل الفيلم.

● افتح ملفاً جديداً لإجراء التدريب التالى عليه.

① أنشئ طبقة جديدة خاصة بالفيديو

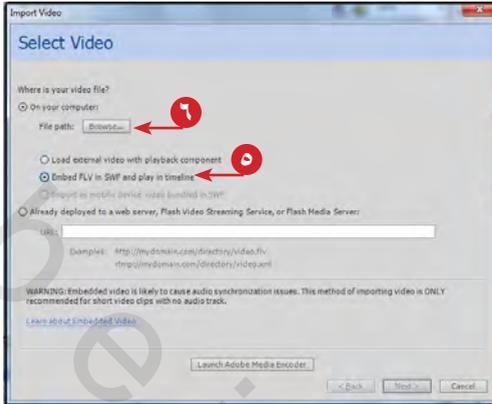
ولكن **Video Player**



② افتح قائمة **File**

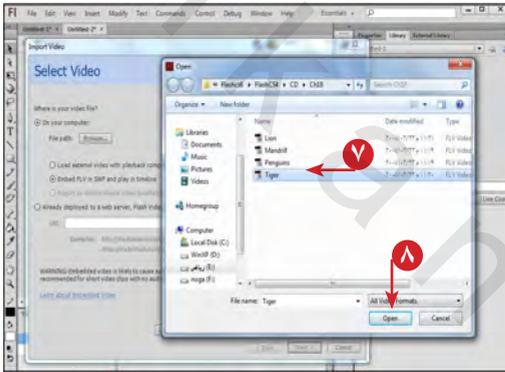
③ اختر **Import**

④ اختر **Import Video**.



تظهر أول شاشة من شاشات المعالج.

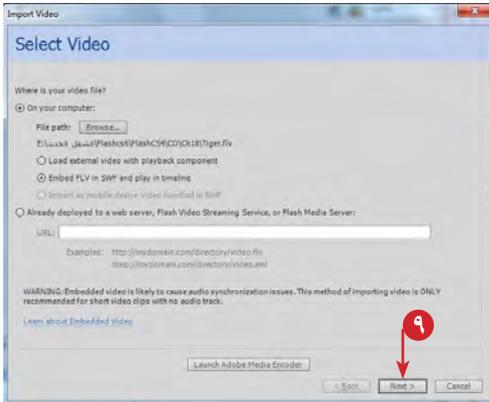
نشط الخيار Embed FLV in SWF and Play in timeline لتضمين فيلم FLV في سطر الوقت.



انقر زر Browse ٦

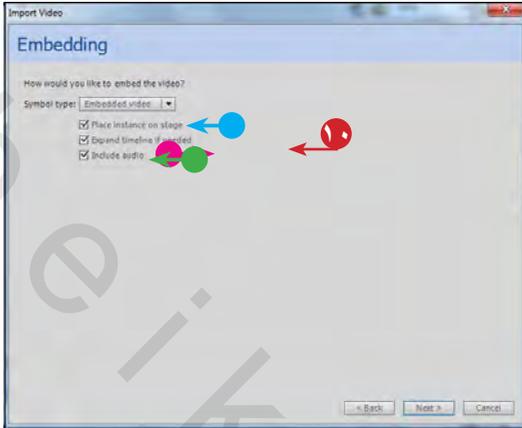
اختر الفيديو الموجود باسم Tiger. flv في مجلد الفصل الحالي.

انقر زر Open ٨



يختفي المربع الحوارى ويظهر اسم الملف ومكانه أسفل File path.

انقر زر Next ٩



تظهر الشاشة التالية من شاشات المعالج وهي شاشة **Embedding**.

10 تأكد من تنشيط الخيارات التالية

Place instance on stage

لوضع الفيديو على مساحة العمل.

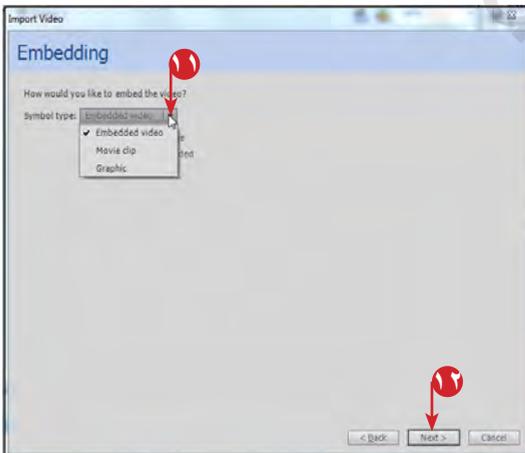
Expand timeline if

needed لمدد سطر الوقت إذا

لزم الأمر.

Include audio وذلك إذا

أردت تضمين الصوت مع الفيديو.



من قائمة **Symbol Type**

حدد نوع الفيديو المضمن حيث تشمل هذه القائمة على ثلاث خيارات كما يلي :

Embedded video

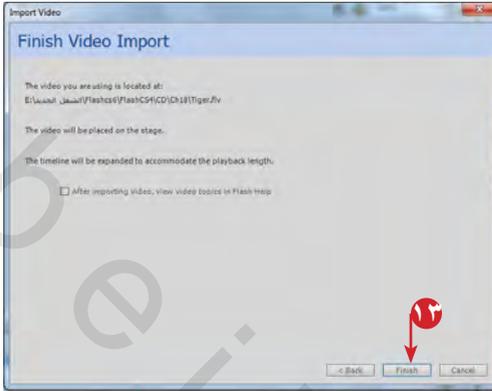
Video clip

Graphic

11 تأكد من تنشيط الخيار

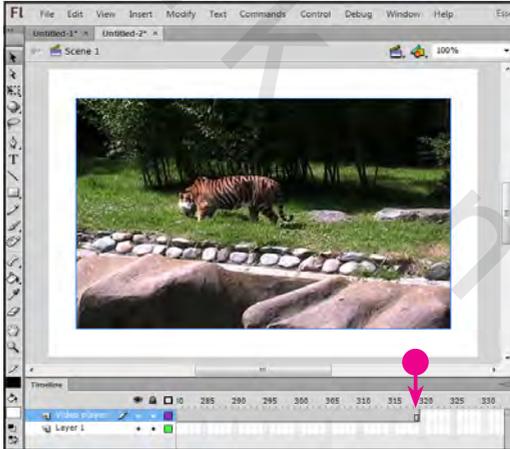
. Emedded video

12 انقر زر **Next**



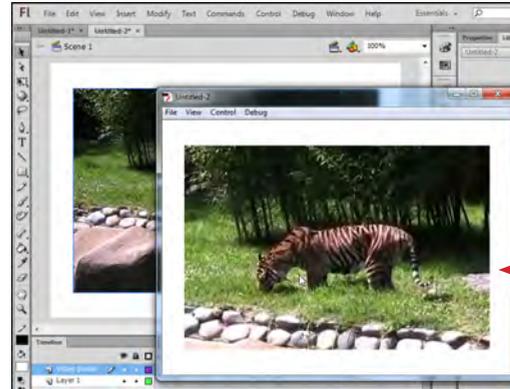
تظهر آخر شاشة من شاشات المعالج، وفيها ملخص لما تم اختياره في الشاشات السابقة.

13 انقر زر **Finish** يظهر الفيديو مباشرة داخل مساحة العمل.



● ماذا تلاحظ؟

نظراً لأن ملف الفيديو الذي قمنا باستيراده طويل يتمدد سطر الوقت ليصل إلى الإطار رقم 319 والذي عنده ينتهي فيلم الفيديو



14 شغل الفيلم بعد ذلك لرؤية الفيديو المضمن

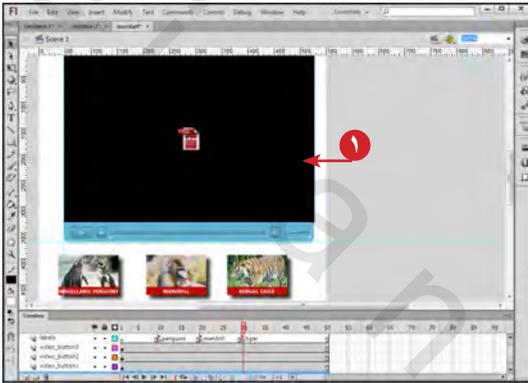
● اغلق الملف دون حفظ.

التحكم بالفيديو

يسمح المكون **FLV Playback** والموجود ضمن لوحة المكونات **Component** بالتحكم في ملف الفيديو الذي يتم تشغيله، وذلك من خلال كود **ActionScript** كي تقوم بتشغيل فيديو خارجي أو للتحكم في سطر الوقت الخاص بهذا الفيديو، فمثلاً نجد أن الوضع التلقائي للفيديو هو تشغيله تلقائياً، لذلك سنقوم فيما يلي بإلغاء الإعادة التلقائية لفيلم الفيديو، بحيث لا يبدأ التشغيل حتى يضغط المشاهد على الزر **Play**.

● افتح فيلم **Zoo_start fla**

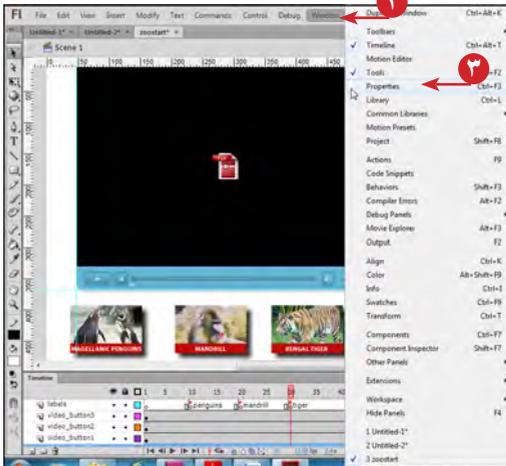
الموجود في مجلد الفصل الحالي على القرص المدمج المرفق بالكتاب.



● اختر المكون **Video** على

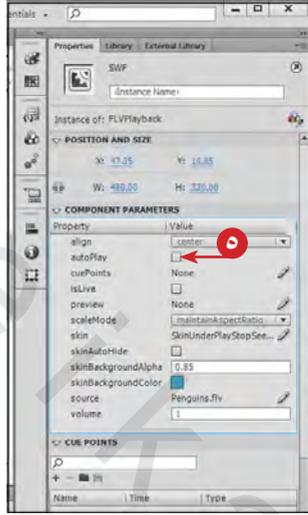
مساحة العمل.

● افتح قائمة **Window**



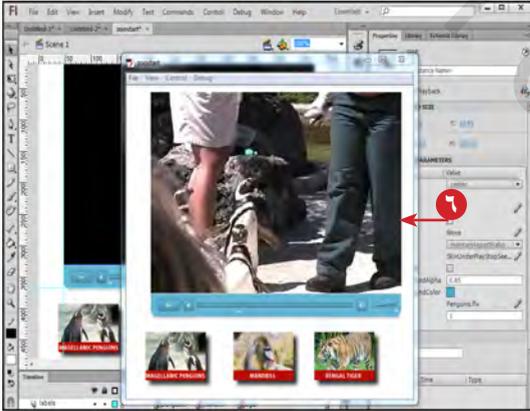
● اختر **Properties** لتنشيط

لوحة الخصائص ما لم تكن ظاهرة أمامك.



● تأكد أن قسم **Component Parameters** ظاهر أمامك

● 5 تأكد أن المعامل **autoplay** غير نشط، أو قم بتعطيله.



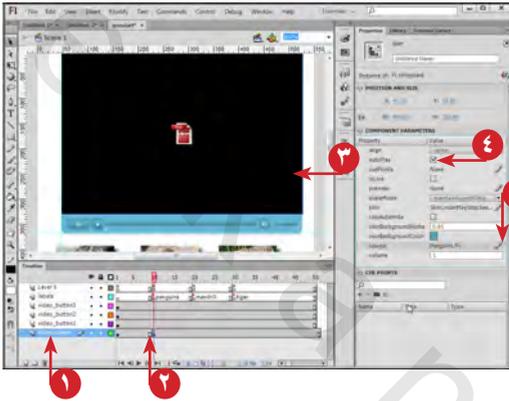
● 6 جرب تشغيل الفيلم مرة أخرى
تلاحظ عدم تشغيله إلا بعد نقر زر **.Play**

● احفظ الملف وابقه مفتوحاً

برمجة أزرار الفيديو

في المثال السابق قمنا بضبط تشغيل الفيديو بحيث لا يعمل إلا عند نقر زر **Play**، سنقوم الآن بكتابة كود **ActionScript** بحيث ينقل مؤشر التشغيل إلى الإطار المناسب في سطر الوقت عند نقر الزر .

١ اختر طبقة Video Player

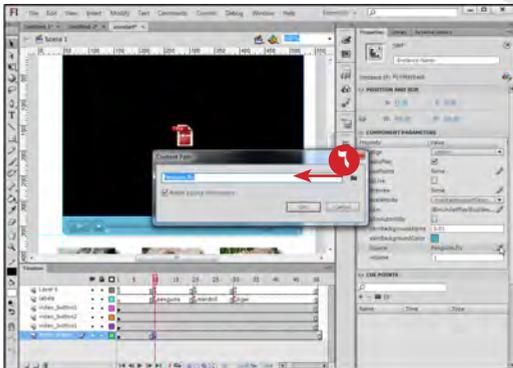


٢ اختر الإطار رقم ١٠، اضغط **F6** لإدراج إطار رئيسي.

٣ اختر المكون **FLV** الموجود على مساحة العمل.

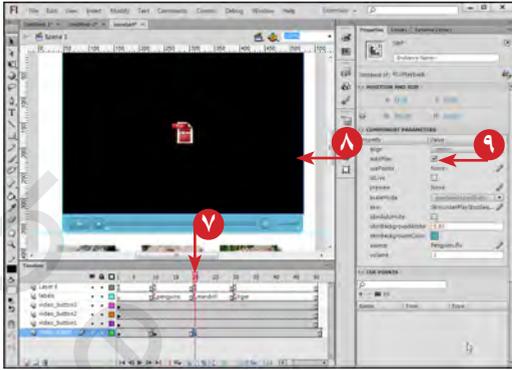
٤ من لوحة الخصائص، نشط الخاصية **autoplay**.

اختر المعامل **Source** .



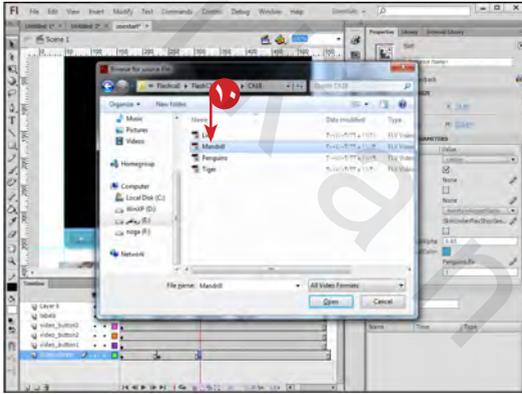
٥ انقر رمز القلم الموجود أمام المعامل **Source**.

٦ انقر رمز المجلد الذي يظهر ومنه حدد اسم ملف الفيديو. المطلوب وليكن **Penguins.flv** والموجود على مجلد الفصل الحالي.



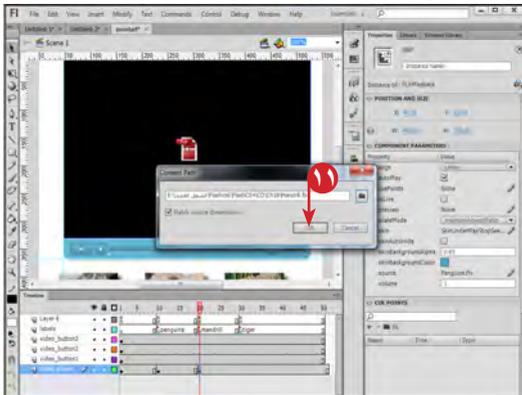
٧ انقر الإطار ٢٠ في طبقة Video
 ٨ Player ، اضغط مفتاح F6 لإدراج إطار رئيسي جديد.

٩ اختر المكون FLV Playback

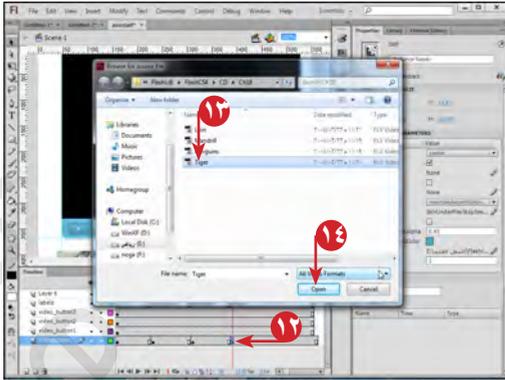


٩ تأكد أن الخاصية Autoplay مازالت نشطة أو قم بتنشيطها.

١٠ من الخاصية Source انقر رمز القلم وحدد الملف Mandrill والموجود أيضاً على مجلد الفصل الحالي.



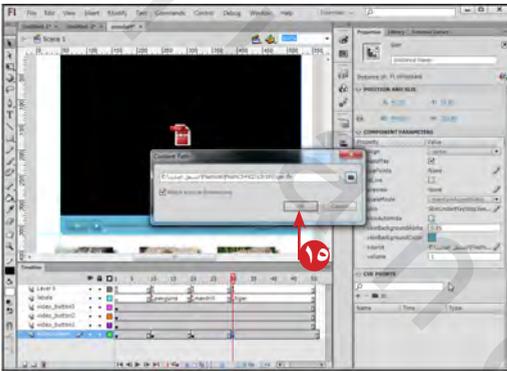
١١ انقر Ok لإغلاق مربع Content Path.



١٣ انقر الإطار رقم ٣٠ في نفس الطبقة ثم اضغط مفتاح **F6** لإدراج إطار رئيسي.

١٤ من الخاصية **source** انقر رمز العدسة ومن مربع **Content path** انقر رمز المجلد.

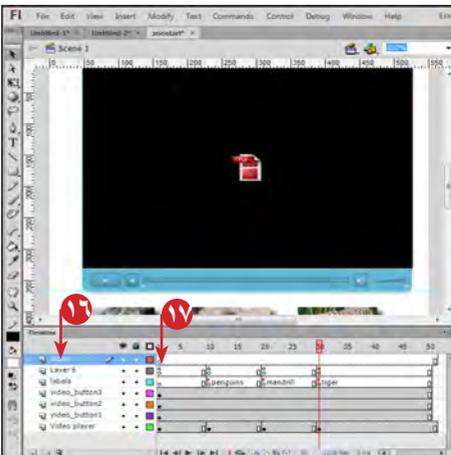
من مربع **Browse for a source file** حدد الملف **Tiger.flv**.



١٥ انقر زر **Open**

تعود إلى مربع **Content path** ويظهر اسم الملف الأخير بداخله.

١٥ انقر زر **ok**.



١٦ أدرج طبقة جديدة باسم **Action** لكتابة الكود المناسب داخلها.

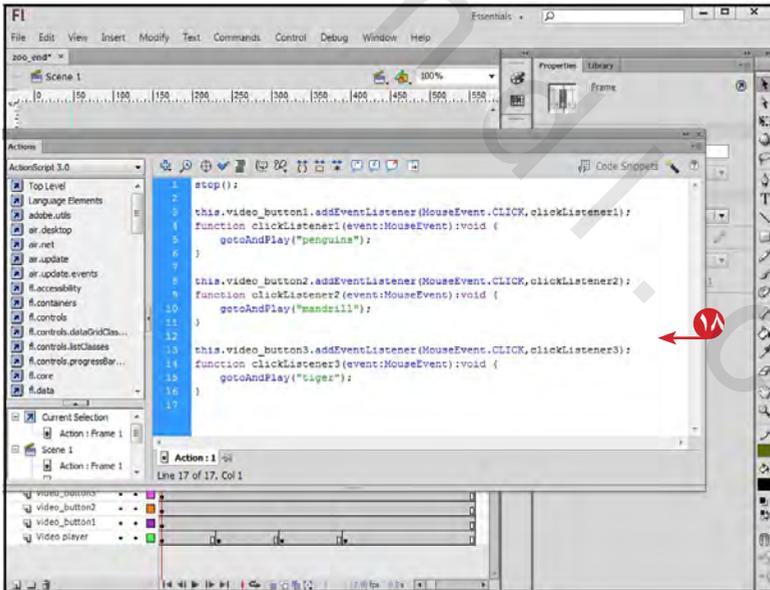
١٧ انقر الإطار الأول لهذه الطبقة ثم اضغط مفتاح **F9** لإظهار لوحة الإجراءات **Action** إذا لم تكن ظاهرة أمامك.

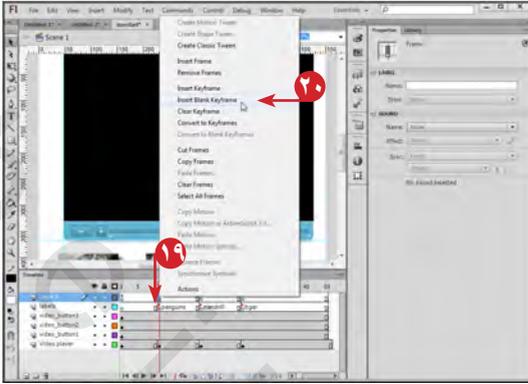
stop());

```
this.video_button1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickListener1);  
function clickListener1(event:MouseEvent):void {  
    gotoAndPlay(«penguins»);  
}
```

```
this.video_button2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickListener2);  
function clickListener2(event:MouseEvent):void {  
    gotoAndPlay(«mandrill»);  
}
```

```
this.video_button3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickListener3);  
function clickListener3(event:MouseEvent):void {  
    gotoAndPlay(«tiger»);  
}
```



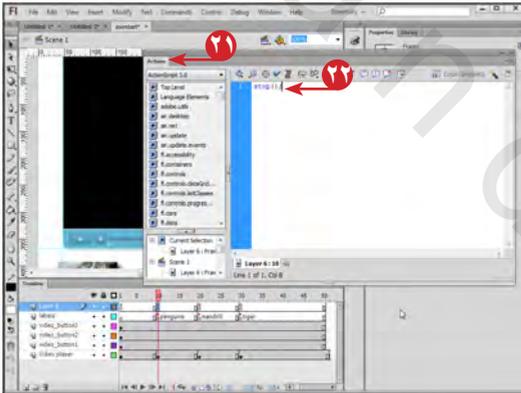


١٩ انقر الإطار رقم ١٠ في طبقة

Action

٢٠ قم بإدراج إطار رئيسي فارغ

Blank Keyfram



٢١ اضغط مفتاح **F9** لإظهار لوحة

الإجراءات **Action** إذا لم تكن
ظاهرة أمامك.

٢٢ أكتب الكود التالي

stop();

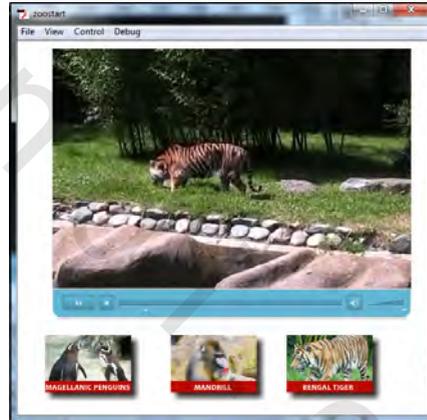
٢٣ كرر الخطوة السابقة في الإطار

رقم ٢٠ ورقم ٣٠ لطبقة **Action**



٢٤ اغلق لوحة الإجراءات ثم شغل الفيلم بعد ذلك لرؤية التغييرات التي تمت حيث تلاحظ أنه بنقر أى زر من الأزرار السفلية يتم تشغيل الفيلم الخاص به.

● احفظ الفيلم باسم **Zoo_end** ثم اغلقه **fla**



يوجد نسخة من الفيلم النهائي باسم **Zoo** على القرص المدمج المرفق بالكتاب في مجلد الفصل الحالي.

دمج أكثر من مقطوعة فيديو Combine Movie Clips

أصبح بمقدورك الآن داخل **Flash** إنشاء رسوم متحركة من أكثر من مقطوعة فيديو على مسرح العمل، هذه التقنية تسمح لك بتجميع العديد من مقطوعات الفيديو وسحبهم كحالة واحدة على مسرح العمل، على عكس المجموعات القياسية (والتي نحصل عليها من خلال قائمة **Modify** ومنها نختر **Group**) نجد أن مجموعات مقطوعة الفيديو تمتاز بجميع مزايا الرموز والحالات مثل إمكانية التكرار (حيث يمكنك تكرار أكثر من مجموعة على مسرح العمل) وتعديل هذه الرموز بالإضافة إلى إمكانية حركة هذه المجموعة معا كوحدة واحدة.

ويقال في بعض الأحيان عن مقطوعة الفيديو الموجودة داخل مقطوعة فيديو أخرى أنها مقطوعات متداخلة، وعلى الرغم من أن مقطوعة الفيديو الواحد يمكن أن تشتمل على رموز من النوع مقطوعة فيديو **Movie Clip** أو رسم **Graphic** أو حتى أزرار **Buttons** إلا أن الرسم **Graphic** لا يمكن أن يشتمل على مقطوعة فيديو **Movie Clip**، ونجد أن مقطوعات الفيديو الموجودة داخل أخرى تعمل على أن تكون الرسوم المتحركة في النهاية تعمل بشكل صحيح.

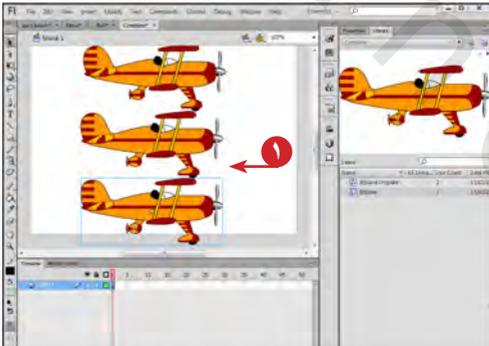
● من مجلد الفصل الحالي افتح الملف

.Combine

١ اسحب أكثر من حالة من الرمز

Biplane إلى مسرح العمل وليكن

مثلاً ٣ حالات



٢ قم بتصغير واحد بنسبة ٥٠٪

والأخرى بنسبة ٧٥٪ واترك الثالثة

كما هي بحجمها الطبيعي (لا تهرق

نفسك باختيار نسب التصغير فقط كل

ما عليك تصغيرها بمجرد النظر) حتى

تستطيع تطبيق باقي التمرين عليها

