الفصل الأول

جولة داخل Flash

أعلم أنك كثيراً ما سمعت عن برنامج Flash إلا أنك لا تعرف شيئاً عن مميزاته والأسباب التى دعت كل هذا الحشد من مطورى برامج الرسوم ومواقع الويب لاستخدامه. فى هذا الفصل سنتعرف سوياً على برنامج Flash ومميزاته وأهم سماته وتكامله مع البرامج الأخرى.

obeikandi.com

مقدمة إلى فلاش Introducing Flash

تشغيل Flash وإنهائه Open and Close Flash

الشاشة الافتتاحية للبرنامج Flash User Interface

استخدام لوحات فلاش Using Flash Utility Panels

فتح الملفات Open Files

حفظ وإغلاق الملفات Save and close Files

إنشاء ملف جديد Create a New Document

ضبط إعدادات مستند جديد Set up a new Flash Document

تنظيم وحفظ مساحة العمل Organize and save Workspace

تحجيم مساحة العمل والتنقل داخلها

استخدام المساطر والشبكة Using Rulers and Grids

إنشاء اختصارات لوحة المفاتيح

obeikandi.com

مقدمة إلى فلاش Introducing Flash

أخذت شعبية Flash تتزايد بصورة كبيرة منذ الإصدار الأول وحتى وصل بنا المطاف إلى الإصدار الأخير والذى نحن بصدده الآن وهو Adobe Flash CS 6 ويعتبر برنامج أدوبي فلاش بيئة تطوير متكاملة، مصممة خصيصا لإنشاء الرسوم المتحركة وتجارب الوسائط المتعددة وعناصر صفحة ويب. لذا قام الكثير من المستخدمين بالإنتقال إلى Flash لأداء أعمالهم اليومية التى تتـــدرج من تصميم مواقع الويب إلى إعداد الرسوم البسيطة ولوحات القصص والحكايات وأيضاً إنشاء العديد من الفيديوهات وعرضها على الإنترنت حيث أن معظم المستعرضات تقريباً تدعم Flash.

ما الذى يمكنك عمله باستخدام Flash

تصميم الرسوم

يستخدم الكثير من مصممى الرسوم برنامج Flash لأداء أعمالهم نتيجةً لقدرته على تحويل الصور والرسوم إلى التنسيق Vector ومن ثم يمكنهم تحسين مظهر الصور والرسوم النقطية المعتادة بحيث تظهر ملساء صافية وواضحة بعيدةً عن التشققات التى تظهر فى الصور العادية خاصةً عند تكبيرها، هذا إلى جانب تصغير حجم الملفات المنشأة بواسطة Flash للسبب ذاته.

يحتوى Flash أيضاً على سمة الألوان المتدرجة Graident Colors التى تتيح للمصممين الاختيار من عدد لا حصر له من الألوان كما تتيح لهم أيضاً التحكم فى اتجاه انحدار هذه الألوان داخل لوحة الألوان نفسها.

يحتوى Flash أيضاً على مجموعة من الأدوات سهلة الاستخدام والتى تتشابه إلى حد كبير مع الأدوات المستخدمة فى جميع برامج التصميم الأخرى.

تطوير صفحات الويب

يستخدم مطوروا الويب ملفات Flash التى يطلق عليها أيضاً أفلام Movies أكثر من غيرهم. وذلك لأنهم أيقنوا أنه لا بديل عن هذا البرنامج للحصول على صفحات ويب شديدة الجاذبية تحقق لهم ما يريدونه من صفحاتهم. لذا فعلى الرغم من استخدام Flash لإنشاء الرسوم، إلا أن قوته تظهر أساساً فى كونه أداةً لتطوير صفحات ومواقع الويب على الإنترنت.

وكما ذكرنا فإن Flash يقوم بإنشاء الصور والرسوم ذات التنسيق Vector التى تتميز بالصفاء والوضوح وصغر حجم ملفاتها مما يؤدى إلى سرعة تحميلها على صفحات الويب. وبالتالى تم التغلب على الكثير من القيود والصعاب التى كانت موجودة قبل ظهور Flash والتى تتمثل فى حجم مستعرض الويب وحجم النص المستخدم ونسب أبعاد وهوامش الصفحة ودرجة وضوح وصفاء الصور، لهذا قام مطوروا الويب بتحويل صفحاتهم ومواقعهم إلى تنسيق Flash.

obeikandl.com

إنشاء العروض

يعتبر إنشاء العروض Presentations من الأشياء التى يبرع فيها Flash. حيث يمكنك استخدامه لتمثيل الأفلام والرسوم المتحركة سواءً داخل الويب أو خارجها وسواءً كنت خبيراً بإنشاء العروض فى برامج العروض الأخرى أم لا. وعلى الرغم من أن الاستخدام الأشهر لهذا البرنامج لتطوير صفحات ومواقع الويب، إلا أنك تستطيع استخدامه أيضاً لإنشاء الأفلام التى يمكنك توزيعها بعد ذلك على الأقراص المدمجة أو أقراص الفلاش أو حتى عرضها على البروجيكتور. أى أن لديك العديد من الوسائل التى تستطيع من خلالها عرض أعمالك سواءً على الإنترنت أو خارجها.

تبادل الملفات مع البرامج الأخرى

يستطيع Flash تبادل الملفات مع البرامج الأخرى ، حيث يمكنك إحضار الملفات ذات التنسيقات GIF وJPEG وEPS وPNG كما يمكنك إحضار ملفات الصور النقطية أو حتى نسخها ولصقها داخل Flash. يمكنك أيضاً تضمين أى مخطط أو رسم بيانى تم إنشاءه بواسطة أحد البرامج الأخرى مثل Microsoft Office عن طريق النسخ واللصق. ولأن معظم العروض يتم تصميمها للعرض خارج الإنترنت، فبإمكانك تصدير ملفات Flash إلى التنسيقات الأخرى من خلال سمتى «تصدير الأفلام» Export Movie و«النشر» Publishing. حيث تعتبر سمة النشر من السمات الهامة داخل Flash والتى من خلالها يمكنك تحويل عملك إلى التنسيقات المختلفة للملفات.

سهولة الاستخدام لمن ليس له ميول رسومية

لأن Flash يحتوى على العديد من الأدوات سهلة الاستخدام ، يستطيع الأشخاص الذين ليس لديهم ملكات الرسم أن يبدأوا فى استخدام البرنامج لإنشاء عروضهم وأعمالهم. وقد قامت شركة Adobe بتوفير نقطة البدء لهم ولغيرهم من ذوى الخبرة من خلال استخدام أدوات سهلة يمكنك استخدامها لإنشاء ملفات البرنامج.

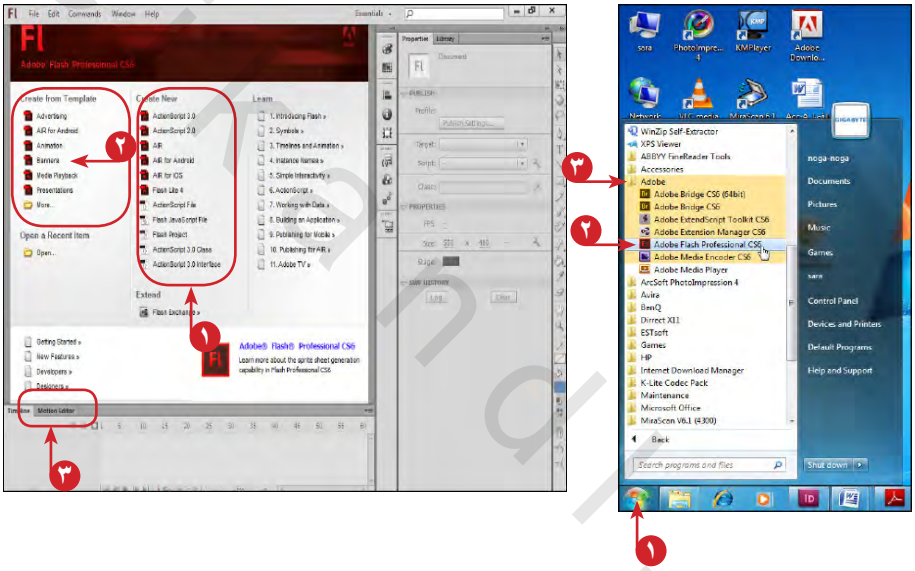
نشر فيلمك

يمكنك نشر ومشاركة أفلامك عبر الويب أو إنشاء ملفات جهاز قائم بذاته. كما يمكنك أيضا تصدير أفلام فلاش وأفلام Quick time وملفات Gif المتحركة ومجموعة متنوعة من تنسيقات تسلسل الصور. كما سترى لاحقاً.

تشغيل Flash وإنهائه Open and Close Flash

عندما تقوم بتشغيل Flash أول مرة تظهر صفحة البداية حيث يمكنك نقر الارتباطات الموجودة فى هذه الصفحة لفتح ملفات جديدة، أو فتح ملفات موجودة أو فتح القوالب أو الوصول إلى نظام المساعدة الخاص بالبرنامج

تشغيل Flash



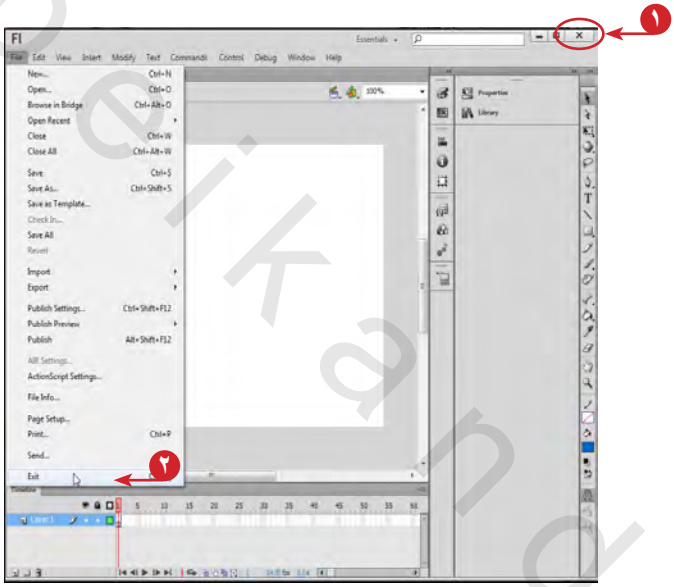
١ انقر زر Start ثم انقر All Programs
٢ انقر Adobe
٣ انقر Adobe Flash Professional CS6
يتم فتح برنامج Flash على صفحة البداية

١ انقر هذا الخيار لفتح ملف جديد
٢ لفتح قالب اختر مجلد القالب من هنا
٣ لفتح ملف موجود انقر هذا الخيار

إنهاء Flash

١ انقر زر إغلاق البرنامج

٢ افتح قائمة File ومنها اختر Exit.



إذا لم تقم بحفظ عملك ربما يظهر لك مربع حوارى يحثك على حفظ عملك قبل الخروج من البرنامج

obeikandl.com

الشاشة الافتتاحية للبرنامج Flash User Interface

بعد تشغيل البرنامج واختيار أحد خيارات المتاحة لفتح فيلم جديد، تظهر نافذة البرنامج كما فى الشكل. حيث تشتمل على العديد من المكونات للتعامل مع الرسومات والأفلام والتى ربما تأخذ منك بعض الوقت للتعرف على هذه المكونات والتعامل معها.

شريط العنوان Title bar
عادة يستخدم هذا الشريط لفتح وإغلاق وتصغير نافذة البرنامج.

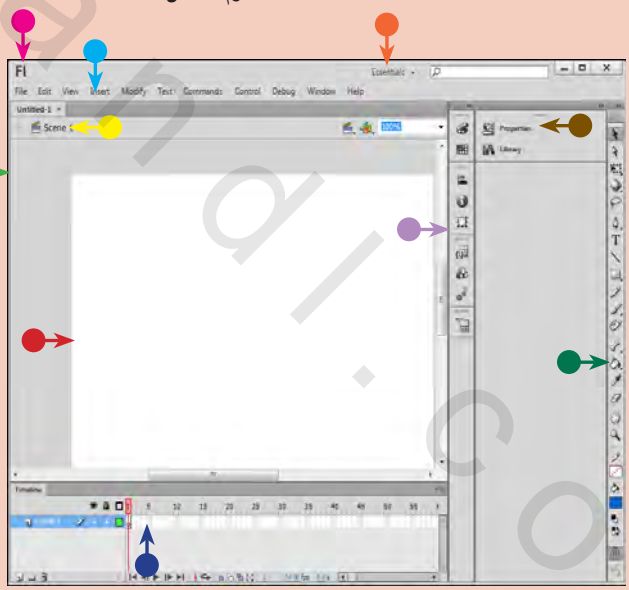
قائمة مساحة العمل Workspace Menu
تسمح لك هذه القائمة بالتبديل بين الأنماط المختلفة لمساحة العمل وأيضاً فتح نافذة عمل جديدة

المسرح Stage
المساحة التى تقوم بالعمل داخلها والتى تكون ظاهرة عند عرض فيلمك على الإنترنت.

شريط القوائم Menu bar
عادة يستخدم هذا الشريط لفتح وإغلاق وتصغير نافذة البرنامج.

الموضع الحالى Current Location
يعرض لك اسم المشهد الحالى الذى تقوم بالعمل داخله.

مساحة العمل Work Area
هـــذه هى المساحـــة المحيطة بالمسرح حيث أى شيء يتم وضعه فى مساحة العمل لايظهر داخل الفيلم .



تبويب الخصائص Properties Tab
عندما تقوم بالنقر هنا يتم فتح لوحة الخصائص .

لوحة الأدوات Tools Panel
يشتمل على الأدوات الرئيسية التى تحتاجها لإنشاء الرسومات.

سطر الوقت Timeline
يظهـر سطر الوقت أسفل شاشة البرنامج ويشتمل على الإطارات والطبقات والمشاهد الخاصة بالفيلم

شريط الألواح Panels bar
عند نقر أى زر من هذا الشريط تظهر اللوحة الخاصة به

obeikandi.com

استخدام لوحات فلاش Using Flash Utility Panels

من مزايا لوحات فلاش أنها تسمح لك بتنظيم مساحة العمل الخاصة بك من خلال استخدام العديد من الأدوات والتى كثيراً ما تقوم باستخدامها، بالإضافة إلى ذلك أن هذه الألواح يمكن أن تُثبت فى نافذة البرنامج وبهذا يمكن لأى لوحة من اللوحات أن تكون تبويب من مجموعة تبويبات أخرى.

زر التقليص Minimize Button

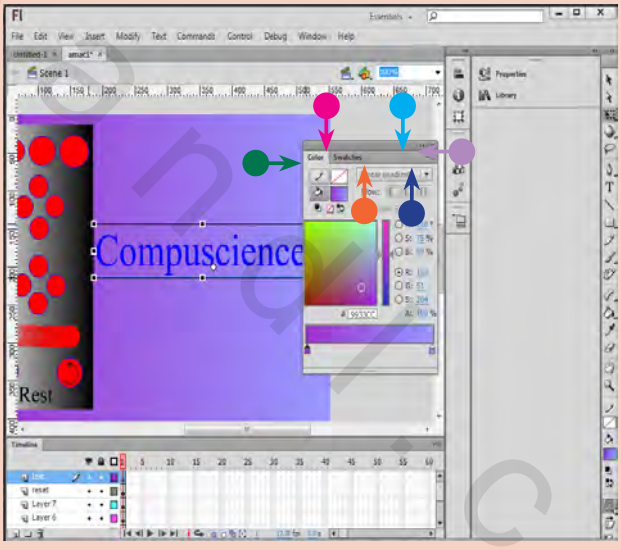
نقر هذا الزر يصغر هذه اللوحة إلى رموز صغيرة يمكنك سحبها ووضعها فى شريط الألواح.

الشريط العلوى Top Bar

نقر هذا الشريط نقراً مزدوجاً يتسبب فى تصغير وتكبير اللوحة.

شريط تبويبات الألواح Tabs bar

يشتمل هذا الشريط على أسماء الألواح على شكل تبويبات وبنقر أى تبويب تظهر اللوحة الخاصة به



زر الإغلاق Close Button

نقر هذا الزر يقوم غلق اللوحة.

التبويب Tabs

يعرض اسم اللوحة الحالية. حيث يمكنك نقر وسحب هذا التبويب لمكان آخر على هذه اللوحة أو فصله بعيداً عن هذه المجموعة.

القائمة المنسدلة Panel Dropdown

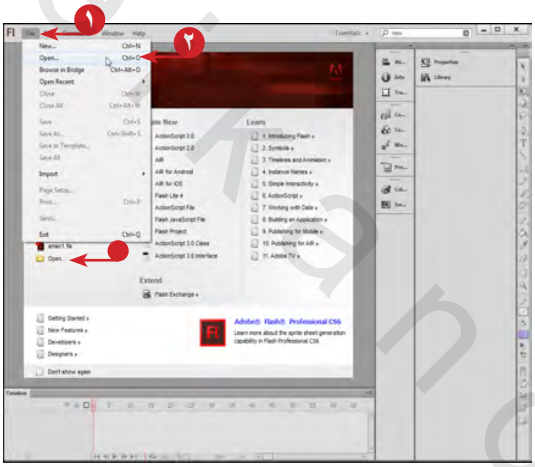
نقر هذا الزر يُظهر لك قائمة منسدلة تتمل على عدة أوامر خاصة باللوحة الحالية

openkonan.com

فتح الملفات Open Files

هناك ثلاثة أنواع من رئيسية يمكنك استخدامها لإنشاء فيلم **Flash** فمثلاً يمكنك إنشاء ملفات **Flash** من النوع (**fla**.) أو ملفات من النوع (**as**.) لملفات **ActionScript** أو ملفات خارجية من النوع (**jsfl**.) والخاصة بملفات **JavaScript**

فتح ملف واحد Open one File

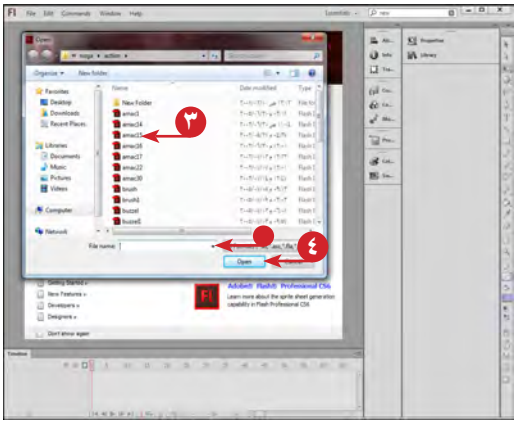


١ انقر **File**

٢ انقر **Open**

- إذا لم تكن هناك أى ملفات مفتوحة وكانت شاشة الترحيب ظاهرة أمامك فيمكنك نقر زر **Open** الظاهر أمامك.

يظهر المربع الحوارى **Open**



٣ اختر الملف المطلوب فتحه.

- إذا كنت تريد فتح نوع معين من الملفات فيمكنك اختيار هذا النوع من هنا.

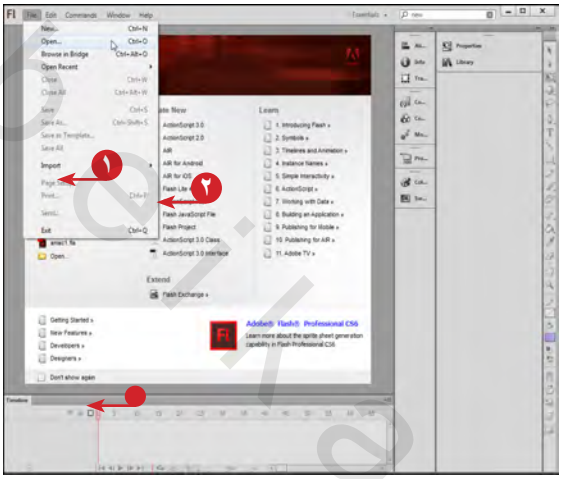
٤ انقر **Open**.

يتم فتح الملف ويظهر أمامك.

obeikandl.com

فتح أكثر من ملف فى خطوة واحدة

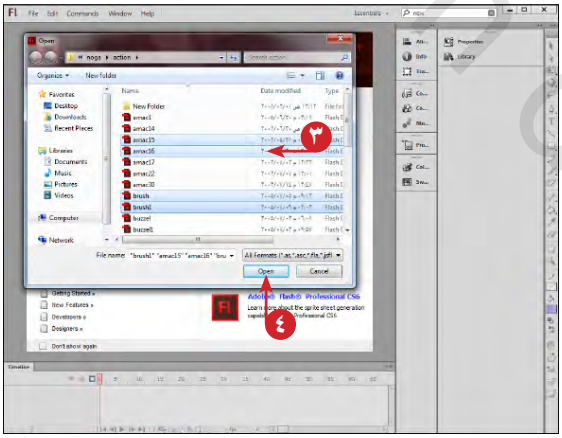
فتح أكثر من ملف فى خطوة واحدة اتبع الخطوات الآتية



١ انقر File.

٢ انقر Open .

يظهر المربع الحوارى Open



٣ اختر أكثر من ملف عن طريق ضغط مفتاح Ctrl أثناء نقر الملفات المطلوب فتحها.

٤ انقر Open

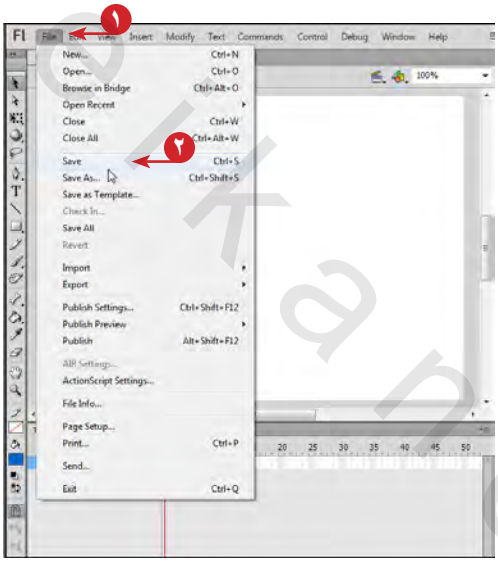
يتم فتح جميع الملفات التى قمت باختيـــارها من المربـــع الحوارى Open وتظهر على شكل تبويبات فى نافذة البرنامج.

يمكنك التبديل بين العديد من الملفات المفتوحة من خلال نقر التبويب الخاص بهذا الملف من أعلى نافذة البرنامج.

حفظ وإغلاق الملفات Save and close Files

حينما تقوم بإنشاء العديد من الأفلام والملفات تجد نفسك فى حاجة إلى حفظ هذه الأفلام والملفات التى قمت بإنشائها، فمن المفيد دائماً حفظ عملك باستمرار تحسباً لانقطاع التيار أو حدوث أى عطل مفاجئ فى جهازك. ومن المفيد أيضاً تخصيص مجلد يحتوى على ملفات الموقع الواحد. .

حفظ الملف Save File

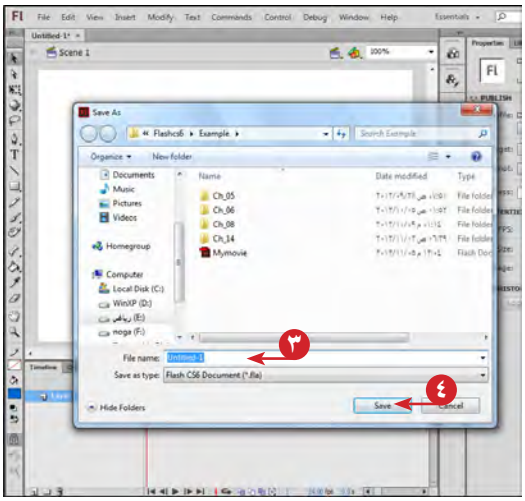


١ انقر File

٢ انقر Save

يمكنك كذلك ضغط مفتاحى Ctrl+S من لوحة المفاتيح لحفظ التغيرات التى تقوم بها أثناء العمل

يمكنك كذلك ضغط المفاتيح Ctrl+Shift+s لفتح المربع الحوارى Save As.

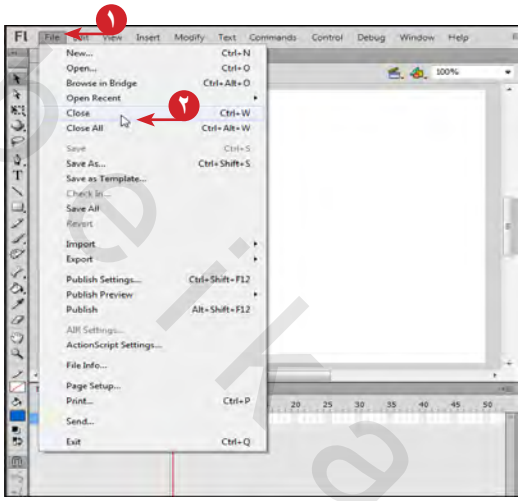


٣ داخل المجلد المطلوب اكتب اسم الملف الذى تريده. وليكن مثلاً MyMovie.fla والذى يعتبر الفيلم الذى سنقوم بإنشائه عبر فصول هذا الكتاب.

٤ انقر Save أو (Save as)

إغلاق الملف Close File

يجب عليك فى البداية حفظ الملف ثم بعد ذلك تقوم بإغلاقه.



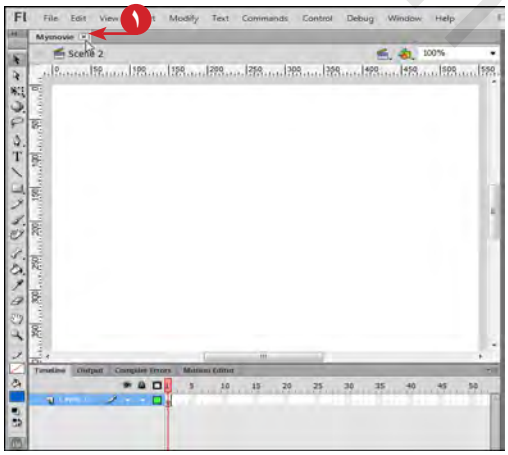
١ انقر File.

٢ انقر Close.

يمكنك كذلك ضغط مفتاحى Ctrl+w من لوحة المفاتيح لإغلاق الملف.

إذا نسيت حفظ ملف الفلاش قبل الإغلاق ستظهر لك رسالة تحذيرية تخبرك أنك لم تقم بحفظ الملف.

إغلاق الملف باستخدام زر الإغلاق



١ فى البداية اضغط Ctrl+s لحفظ الملف

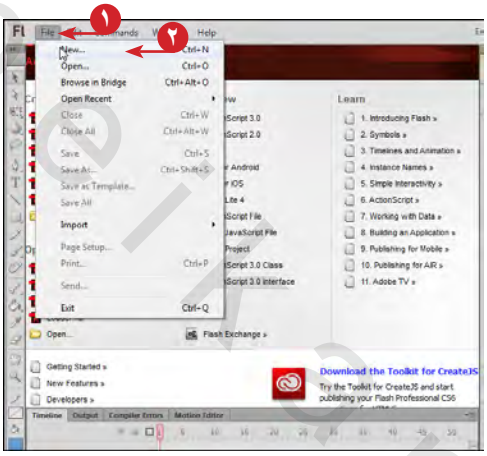
انقر زر Close الموجود أعلى النافذة فى تبويب الملف.

إذا قمت فتح أكثر من ملف وتريد إغلاق جميع الملفات فى خطوة واحدة أنقر زر الإغلاق الخاص بنافذة البرنامج سيتم إغلاق جميع الملفات ولكن تأكد أولاً أنك قمت بحفظ هذه الملفات حتى لاتظهر لك رسالة تحذيرية ذلك.

obeikandl.com

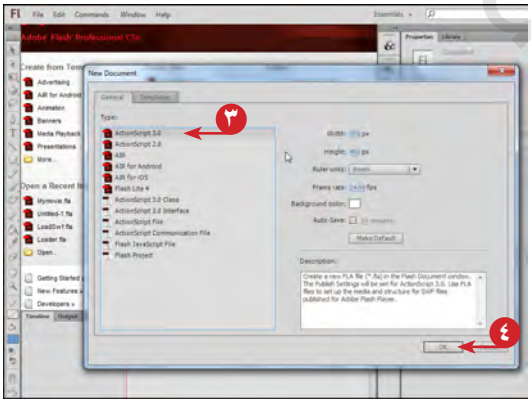
إنشاء ملف جديد Create a New Document

ملفات فلاش يطلق عليها عادة مستندات أو أفلام، حيث يمكنك إنشاء مستند جديد لتصميم لوحة معينة أو لإنشاء رسم متحرك، ويتم حفظ ملفات وأفلام فلاش بالامتداد .fla



١ انقر File

٢ انقر New



يظهر المربع الحوارى New Document

٣ انقر نوع المستند الذى تريد إنشاؤه.

● يظهر وصف للمستند هنا

٤ انقر Ok .

يظهر مستند فارغ فى بيئة عمل فلاش .

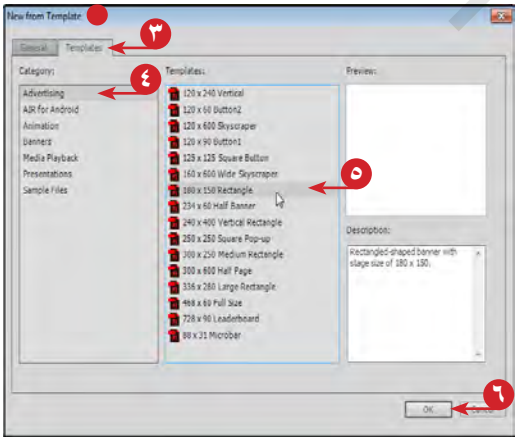
إنشاء مستند جديد من قالب
Create a new Document From Template

يشتمل Flash على مكتبة تحتوى على العديد والعديد من القوالب التى يمكنك استخدامها كنقطة بداية تبدأ بها فيلمك الخاص، كذلك يمكنك إنشاء القوالب الخاصة بك كما يمكنك تحميل قوالب أخرى من على الإنترنت

١ افتح قائمة File

٢ انقر New.

يظهر المربع الحوارى New Document .



٣ نشط التبويب Templates.

● يتغير عنوان المربع الحوارى إلى New from template

٤ من عمود Category اختر الفئة التى تريدها.

تظهر القوالب الخاصة بهذه الفئة.

٥ نشط القالب الذى يروق لك.

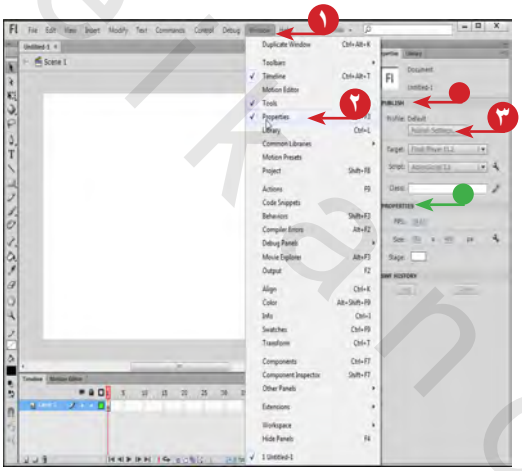
٦ انقر Ok.

يمكنك إنشاء القوالب الخاصة بك من خلال تحويل أى مستند Flash إلى قالب ، فقط افتح المستند الذى تريد استخدامه فيما بعد كقالب ثم افتح قائمة File ومنها اختر Save As Template.

ضبط إعدادات مستند جديد Set up a new Flash Document

عندما تقوم بفتح مستند Flash لأول مرة، فإنه من الأفضل لك ضبط حجم مساحة العمل، الإطارات ، لون الخلفية، ضبط إصدار ActionScript الذى تتعامل معه، حتى لاتفاجأ فيما بعد أن الحركة التى قمت بإنشائها لاتعمل بشكل جيد أو أنها سريعة أكثر من اللازم أو بطيئة أكثر من اللازم. فضبط هذه الإعدادات من البداية يوفر عليك الوقت والمجهود.

ضبط إصدار ActionScript ومشغل فلاش Flash Player



١ افتح لوحة Properties Inspector

إذا لم تكن مفتوحة أمامك من خلال فتح قائمة Window.

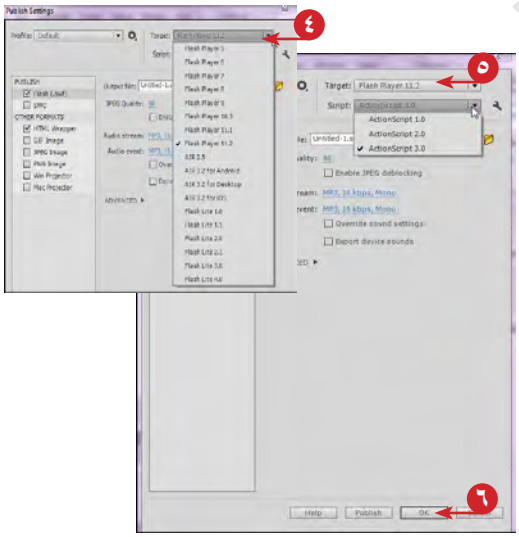
٢ اختر properties .

● يمكنك كذلك ضغط مفتاحى Ctrl+F3

يظهر هنا الخصائص الإفتراضية للنشر.

● يظهر هنا الخصائص الافتراضية للمستند.

٣ انقر زر Publish settings يظهر المربع الحوارى Publish settings.



٤ افتح قائمة Publish Target ومنها اختر إصدار Flash player وليكن Player 11.2.

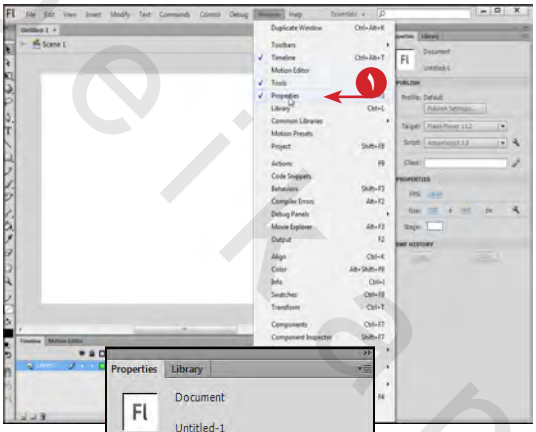
٥ من القائمة المنسدلة Script اختر Script 3.0.

٦ انقر Ok.

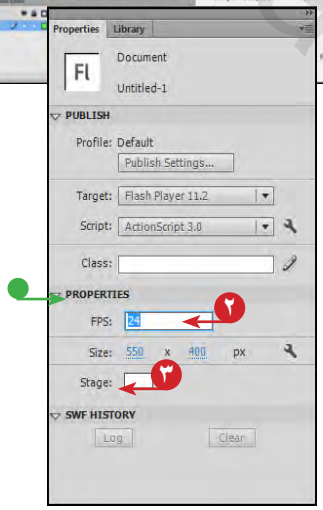
يتم حفظ إعدادات النشر التى قمت بإدخالها فى مستند Flash.

تغيير عدد الإطارات Change Frame Rate

الخيار **Frame Rate** هو عبارة عن عدد الإطارات التى يمكنك عرضها فى الثانية الواحدة وتقاس بوحدة **fps**. والعدد الافتراضى داخل **Flash** هو ٢٤ إطار وهو المعدل القياسى لعرض الفيلم على صفحات الويب من خلال مستعرض متوسط وسرعة اتصال متوسطة. ولتغيير هذا الرقم تابع الخطوات التالية:



١ تأكد أن لوحة الخصائص ظاهرة أمامك أو افتح قائمة **Window** ومنها اختر **Properties**.



- تظهر خصائص المستند أسفل إعدادات النشر **Publish settings**.

٢ انقر الرقم الموجود أمام الخيار **FPS** والذى يعنى **Frame per Second** (عدد الإطارات فى الثانية).

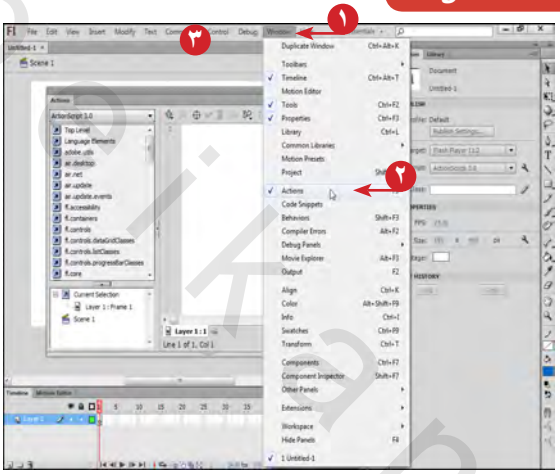
٣ اكتب الرقم الجديد وليكن مثلاً ٣١.

من الجدير بالذكر هنا أنه من المفيد جداً حفظ هذه الإعدادات لاستخدامها فيما بعد فى أى مشروع تقوم بإنشائه، ولاستخدام هذه الإعدادات فيما بعد لابد من حفظها فى قالب عن طريق فتح قائمة **File** ومنها اختر **Save As Template**، وعندما تقوم بإنشاء مستند جديد يمكنك اختيار القالب الذى قمت بحفظه كنقطة بداية للمشروع.

تنظيم وحفظ مساحة العمل Organize and save Workspace

هناك العديد من الإمكانيات التى يمكنك استخدامها لتخصيص واجهة البرنامج حسب ما يروق لك حيث يمكنك تخصيص النوافذ والألواح والتى سنتناول أهمها فيما يلى:

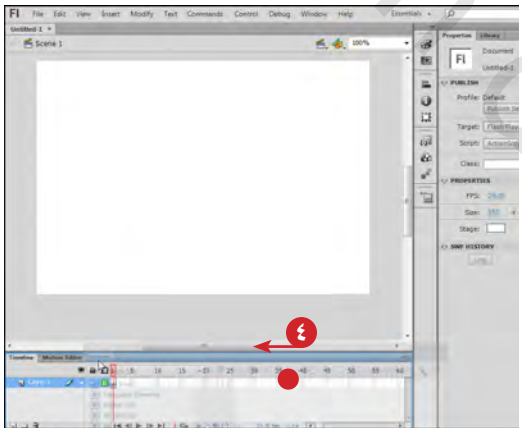
تنظيم مساحة العمل Organize workspace



١ انقر Window

٢ انقر Action

٣ تظهر لوحة Action.



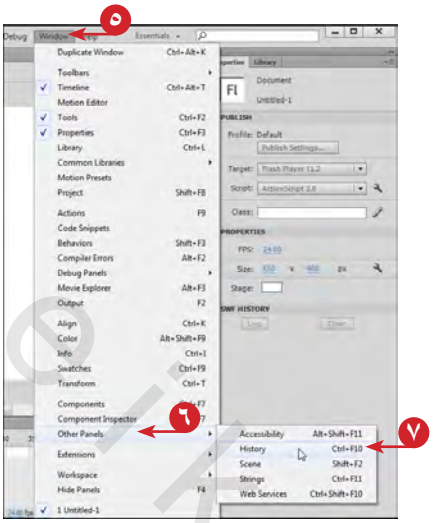
٤ انقر مع السحب لوحة Action وضعها بعد تبويب Timeline أسفل مساحة العمل.

- يظهر برواز خفيف باللون الأزرق حول مجموعة الألواح هذه

حرر زر الفأرة يتم وضع اللوحة فى المكان المحدد

بنفس الطريقة يمكنك سحب ووضع العديد من اللوحات فى الأماكن التى ترغب فيها.

يمكنك إخفاء وإظهار جميع لوحات مساحة العمل فى خطوة واحدة، وذلك من خلال فتح قائمة Window ومنها اختر Hide Panels وذلك لإخفاء كل شيء عدا المسرح فقط، كذلك يمكنك إظهارهم جميعاً من خلال فتح قائمة Window ومنها اختر Show Pnels .

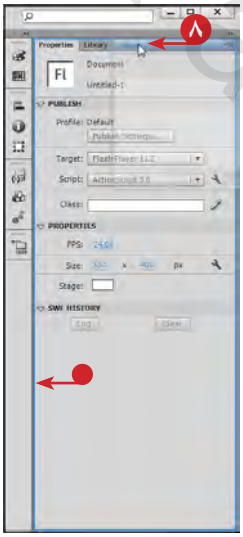


٥ افتح قائمة Window.

٦ انقر Other panels.

٧ انقر History.

تظهر لوحة History أمامك على مساحة العمل.



٨ انقر مع السحب لوحة History على يمين التبويب Library.

- يظهر برواز أزرق رفيع حول اللوحة دلالة على أن هذا المكان هو الذى سيتم وضع اللوحة الجديدة به.

حرر زر الفأرة يتم وضع اللوحة فى المكان الجديد.

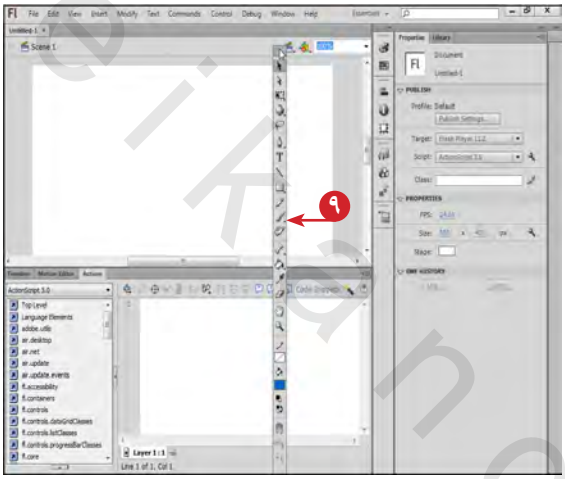
يمكنك استعادة مساحة العمل الأصلية والخاصة بالبرنامج من خلال فتح قائمة Window ومنا اختر Workspace ومن القائمة التابعة اختر Essentils.

يتبع

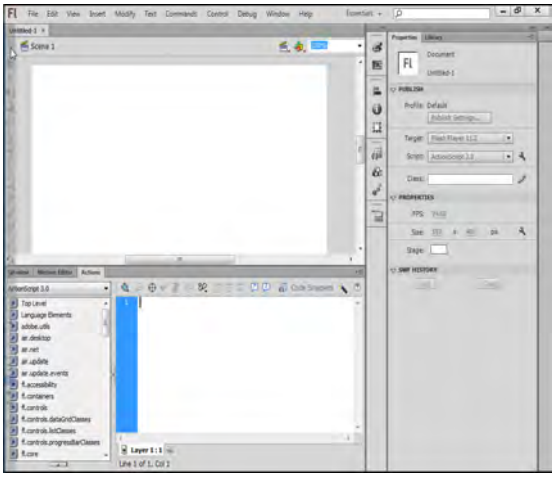
openkanal.com

بعد أن تقوم بتحجيم الألواح والنوافذ التى تتعامل معها، يمكنك حفظ مساحة العمل هذه لكى تتعامل معها فيما بعد.

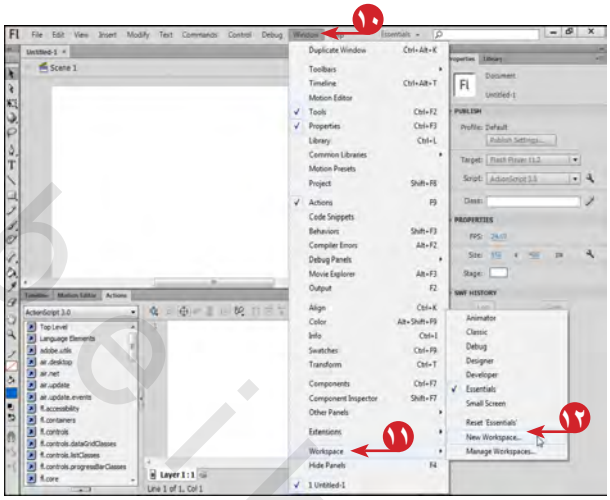
حفظ مساحة العمل Save Workspace



٩ انقر مع السحب لوحة الأدوات Tools إلى يسار مساحة العمل



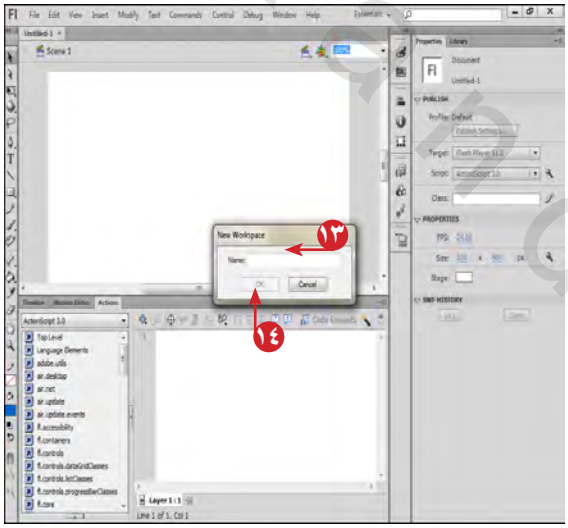
● وعندما يظهر الخط الأزرق الخفيف دلالة على أن هذا هو المكان المطلوب للوحة حرر زر الفأرة



١٠ افتح قائمة Window.

١١ انقر Workspace.

١٢ انقر New Workspace.



يظهر المربع الحوارى New Workspace.

١٣ اكتب اسم مساحة العمل الجديدة التى تريدها

١٤ انقر Ok .

يتم حفظ مساحة العمل الجديدة بالاسم الذى اخترته

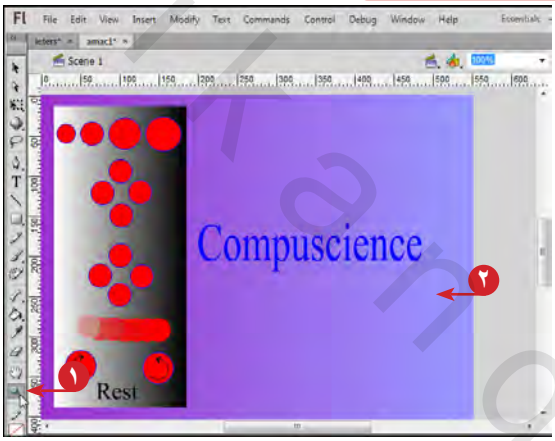
يمكنك حذف أو إعادة تسمية أى مساحة عمل جديدة تقوم بإنشائها وذلك من خلال فتح قائمة Window ومنها اختر Workspace ومن القائمة التابعة اختر Mange Workspaces ومن المربع الحوارى الذى يظهر اختر مساحة العمل المطلوبة ثم قم بحذفها أو إعادة تسميتها.

تحجيم مساحة العمل والتنقل داخلها
Move In and Zoom the Workspace

يوجد العديد من التقنيات المختلفة المستخدمة لتغيير طريقة عرض العناصر داخل مساحة العمل، حيث تساعدك هذه التقنيات بشكل كبير حينما ترغب فى تحسين مظهر الصور والرسوم فيما بعد. يمكنك تكبير الشكل بالكامل أو تكبير جزء معين منه والتنقل داخله إن أردت ذلك. من خلال استخدام سمة التكبير/ التصغير Zoom.

تحجيم مساحة العمل Zoom the Workspace

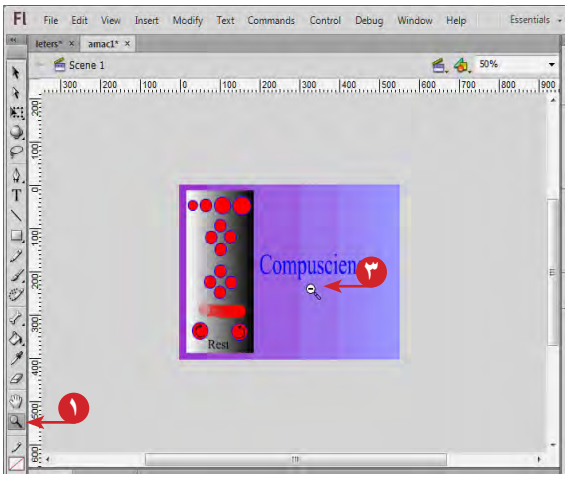
تكبير مساحة العمل



١ انقر الأداة Zoom من لوحة الأدوات، تلاحظ تغيير شكل المؤشر من الشكل إلى

٢ انقر على مساحة العمل للتكبير. يقوم البرنامج بتكبير الجزء الذى نقرت فوقه.

تصغير مساحة العمل

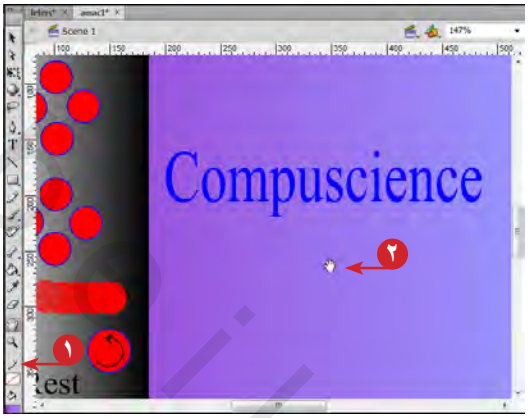


١ انقر الأداة Zoom مرة أخرى من لوحة الأدوات.

٢ اضغط مفتاح Alt تلاحظ تغيير رمز العدسة من الشكل إلى الشكل .

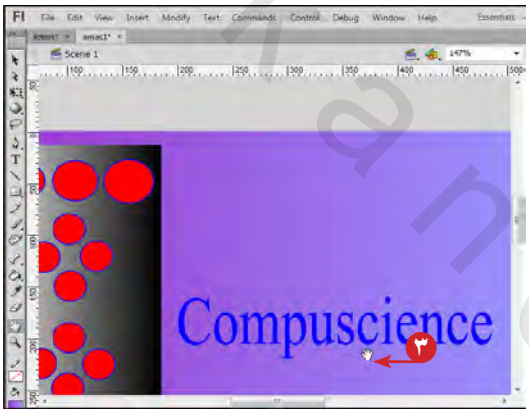
٣ انقر داخل مساحة العمل. يقوم البرنامج بتصغير مساحة العمل

التنقل داخل مساحة العمل Move In Workspace



١ انقر الأداة Zoom من لوحة الأدوات.

٢ اضغط مفتاح «مسطرة المسافات» Spacebar تلاحظ تغيير شكل المؤشر من الشكل إلى



٣ انقر مع السحب مساحة العمل لتحريكها. والتركيز على الجزء المطلوب.

بعد الانتهاء من معاينة الجزء المطلوب حرر زر الفأرة ومفتاح «مسطرة المسافات».

- يمكنك استخدام مربع السرد والتحرير 134% الموجودة بالركن الأيسر العلوى من نافذة Flash لتكبير مساحة العمل. فإذا أردت تكبير مساحة العمل بنسبة ١٠٠٪ مثلاً ، انقر سهم أداة التكبير ثم اختر ١٠٠٪ من القائمة المنسدلة. وإذا أردت أن يتلائم مساحة العمل مع شاشتك ، انقر سهم أداة التكبير ثم اختر Show Frame من القائمة المنسدلة.

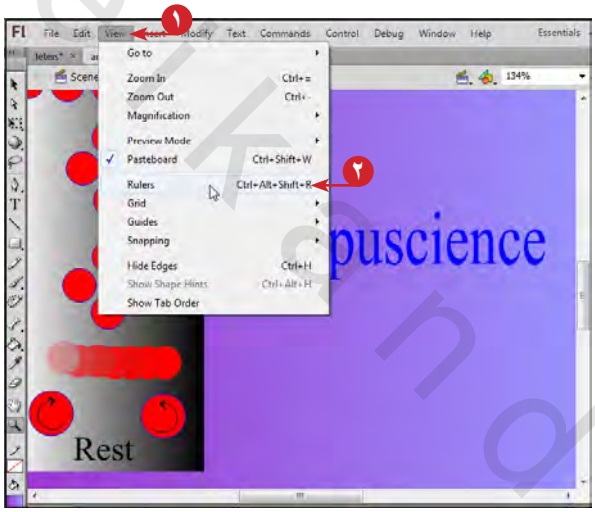
- يمكنك تصغير/ تكبير مساحة العمل بنسبة غير الموجودة بالقائمة وذلك عن طريق إدخال النسبة الجديدة بنفسك داخل أداة التكبير ثم ضغط مفتاح Enter يتم تصغير/تكبير مساحة العمل حسب القيمة التى كتبتها.

استخدام المساطر والشبكة Using Rulers and Grids

إذا أردت إنشاء أشكال بأبعاد معينة ، فلا شك أنك فى حاجة إلى وسيلة لقياس هذه الأبعاد. يحتوى Flash على مسطرتين إحداهما أفقية والأخرى رأسية يتم من خلالهما التحكم فى هذه الأبعاد.

يمكنك كذلك إظهار الشبكة التى تساعدك على رسم الأشكال والكائنات بدقة متناهية، حيث يمكنك استخدامها لمحاذاة العناصر على مساحة العمل.

إظهار المساطر Using Rulers



إظهار المساطر

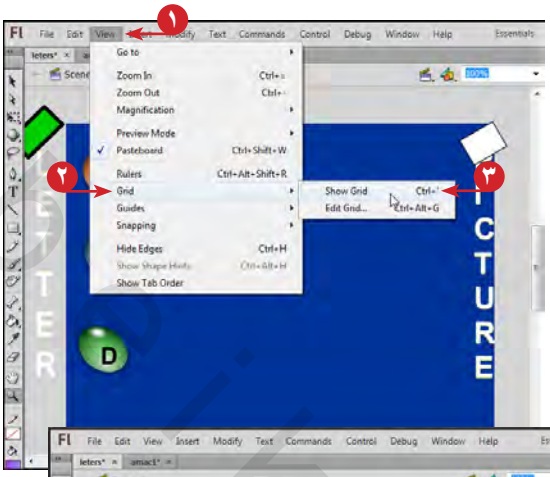
١ افتح قائمة View.

٢ انقر Rulers.

يقوم Flash بإظهار المساطر الأفقية والرأسية فى مساحة العمل.

يمكنك إعادة الخطوات ١-٢ وذلك لإخفاء المساطر بدلاً من إظهارها.

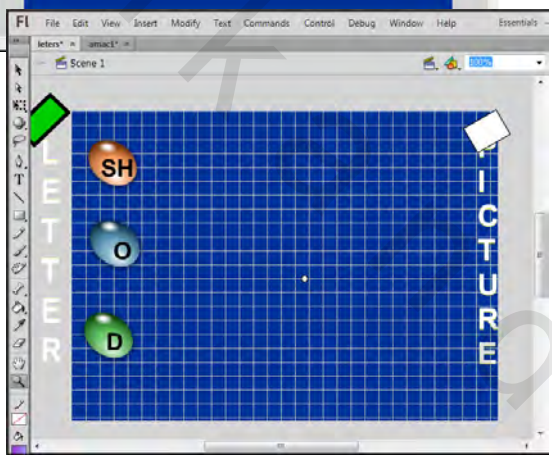
إظهار الشبكة Using Grids



١ افتح قائمة View.

٢ انقر Grid.

٣ انقر Show Grid.



تظهر خطوط الشبكة داخل مساحة العمل.

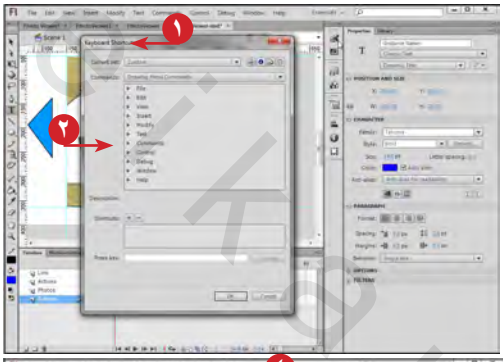
يمكنك إعادة الخطوات ١-٢ وذلك لإخفاء الشبكة بدلاً من إظهارها.

- يمكنك تغيير حجم مربعات الشبكة من خلال فتح قائمة View ومنها اختر Grid ومن القائمة التابعة اختر Edit Grid يظهر مربع حوارى يسمح لك بتغيير الأبعاد الرأسية والأفقية لهذه المربعات.

- يتيح لك Flash استخدام خاصية الالتصاق Snapping، حيث تساعدك هذه الخاصية فى محاذاة الكائنات مع بعضها، حيث يمكنك من خلال هذه الخاصية لصق الكائنات التى تقوم بنقلها باستخدام أداة الإختيار إلى نقاط المنتصف والأركان للكائنات الأخرى الموجودة على مساحة العمل. لتنشيط هذه الخاصية، افتح قائمة View ومنها اختر Snapping ومن القائمة التابعة اختر Snap to Objects .

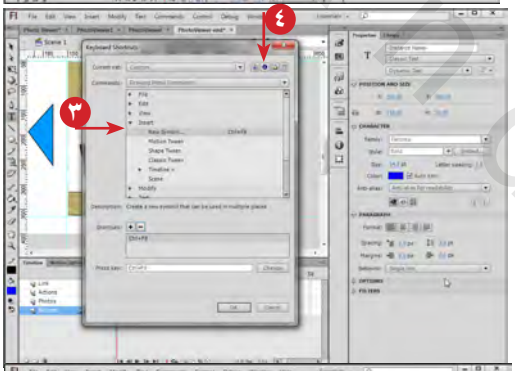
إنشاء اختصارات لوحة المفاتيح

جزء من إنشاء بيئة عمل سلسلة وسهلة وسريعة داخل Flash هى وجود الأوامر واللوحات والأدوات المفضلة لديك فى متناول يدك، حيث تم تجهيز معظم عناصر القوائم واللوحات الموجودة داخل Flash باختصارات من لوحة المفاتيح تضمن لك وصول سهل وسريع إلى هذه الأدوات والأوامر دون الحاجة إلى فتح العديد من القوائم. لكن ماذا لو احتجت إلى إنشاء اختصارات خاصة بك.

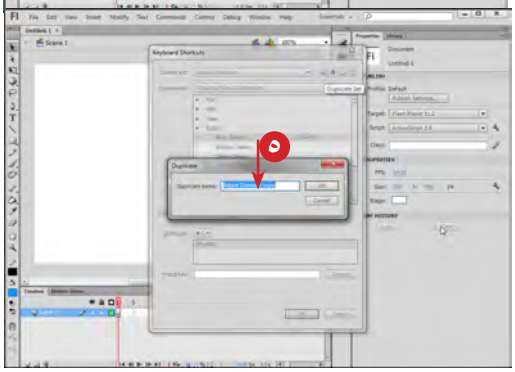


١ افتح قائمة Edit ومنها اختر Keyboard shortcuts ، يظهر المربع الحوارى Keyboard shortcuts.

٢ من أمام قسم Shortcuts انقر السهم المجاور لاسم القائمة ▶ لتوسعته ورؤية أوامر القائمة مع اختصاراتها

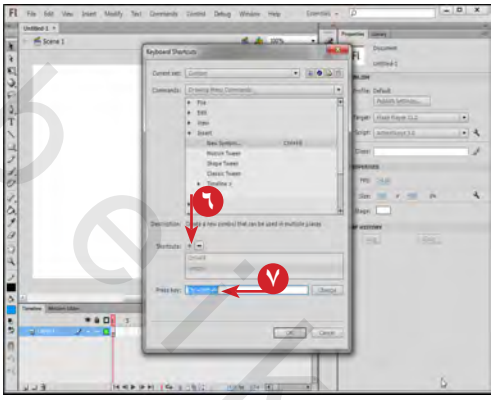


٣ اختر القائمة التى تشتمل على الأمر المطلوب إنشاء اختصار له، سنقوم بإنشاء اختصار لأمر New Symbol والموجود داخل قائمة Insert لاحظ أننا لن نستطيع تعديل أو إدخال أى تعديل على هذا الأمر نظراً لأنه موجود مسبقاً لذلك لابد من تكرار العنصر أولاً ثم إنشاء الاختصار للعنصر الجديد.



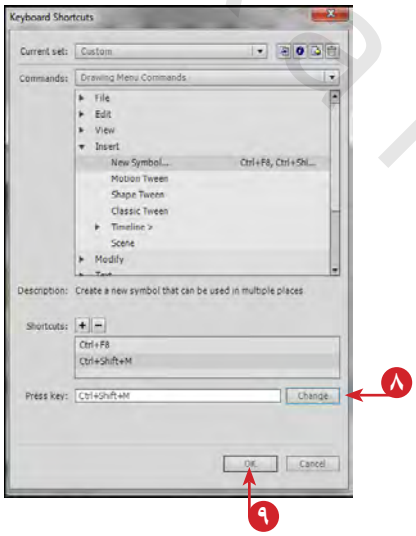
٤ من أعلى المربع الحوارى انقر زر Duplicate set .

٥ اكتب اسم المجموعة الجديد وليكن مثلاً Custom ثم انقر زر ok



٦ انقر علامة الجمع الموجودة فى قسم Shortcuts ، تظهر كلمة Empty أمامك فى هذه الحالة انت جاهز لإدخال الاختصار الجديد

٧ اضغط مفتاح Ctrl مع Shift مع الحرف الذى تريده كاختصار فى وقت واحد وليكن مثلا حرف M يمكنك وضع رقم بدل الحرف ، يظهر الاختصار أمامك فى مربع Press key ، إذا كان هذا الاختصار مستخدم من قبل فستحصل على رسالة تحذير تخبرك بأن هذا الاختصار مخصص من قبل لأحد الأوامر ، تأكد أن الاختصار الذى أدخلته لايخص أى أمر قبل أن تقرر أن تستخدمه وتستبدل الاختصار القديم.



٨ للتأكيد على استخدام هذا الاختصار الجديد انقر زر Change.

٩ يظهر الاختصار الجديد فى قائمة Shortcuts، انقر ok لإغلاق المربع الحوارى ومن ثم حفظ الاختصار الجديد الذى أنشأته

فى أى وقت يمكنك العودة إلى المجموعة الجديدة التى أنشأتها فى المربع الحوارى Keyboard shortcuts لتعديل أو إضافة أى اختصارات جديدة.