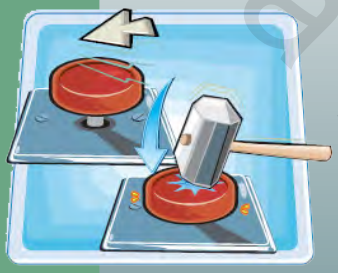
الفصل السادس

استخدام الرموز والحالات



تعتبر الرموز **Symbols** والحالات **Instances** العناصر الأساسية لأى فيلم تقوم بإنشائه داخل **Flash**، كما يتم تجميع هذه العناصر داخل مكتبة مستقلة ترتبط ارتباطاً كلياً بهذا الفيلم.

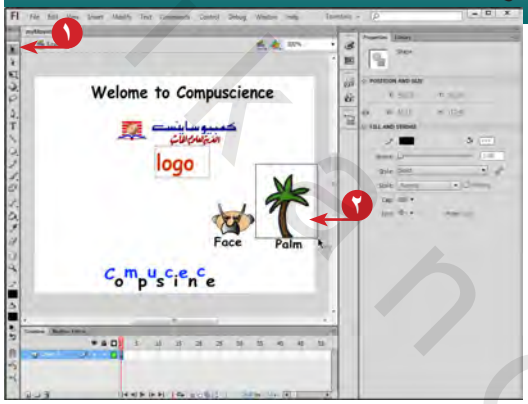
obeikandl.com

- استخدام الرموز Using Symbols
- إنشاء الرمز Create a symbol
- استخدام المكتبة المشتركة
- استخدام المكتبة فى تنظيم كائنات الفيلم
- إعادة تسمية عناصر المكتبة
- تغيير سلوك الرمز داخل المكتبة
- إنشاء واستخدام الحالات Instances
- تغيير شكل وحجم الحالة
- استخدام لوحة الحالة Using Instance Panel
- قطع الاتصال بين الحالة ورمزها
- المزيد عن سمات الرموز والحالات
- تبديل رمز الحالة Swap Symbols
- إنشاء قائمة لموقع ويب

obeikandl.com

استخدام الرموز Using Symbols

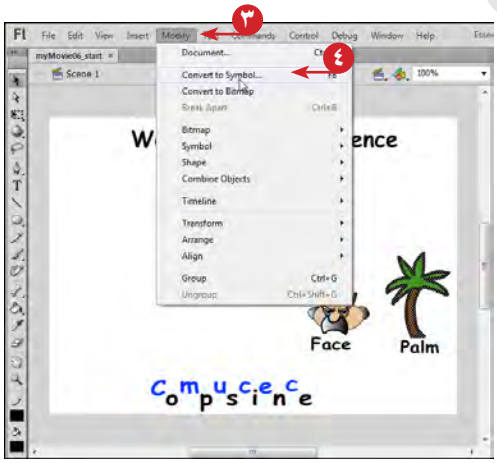
الرمز عبارة عن رسم أو صورة أو صوت أو زر أو حتى مقطوعة فيلمية تقوم بإنشائها داخل Flash أو إحضارها من الخارج. ويعتبر إنشاء الرموز واستخدام حالات منه له ميزتين كبيرتين. *الأولى*: المحافظة على حجم الملف. ذلك لأن الحجم المحفوظ هو حجم الرمز الموجود فى المكتبة فقط ولن يتم حساب حجم الحالات المأخوذة منه. تماما كما فى نظام التشغيل Windows أثناء استخدام رموز الاختصارات Shortcuts. *الثانية* : يمكنك إجراء أى تعديل تراه مناسبا على الرمز الأصلى الموجود فى المكتبة ومن ثم يظهر هذا التأثير على باقى حالات هذا الرمز. لكن دعنا فى البداية نتعرف أكثر على الرموز وكيفية إنشاؤها.



- افتح الفيلم Mymovie06_start من مجلد الفصل الحالى

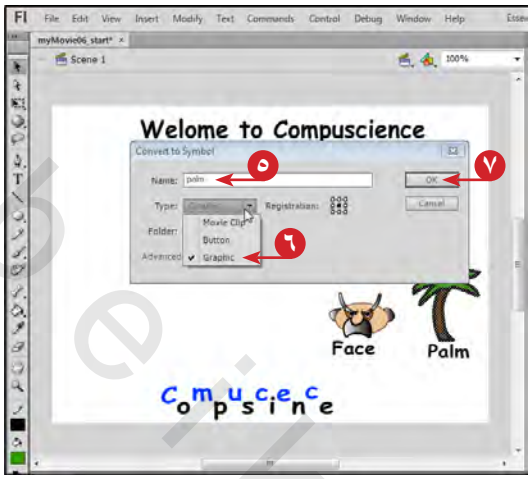
١ انقر أداة الاختيار Selection.

٢ انقر مع السحب حول الشجرة لتحديدها.



٣ افتح قائمة Modify

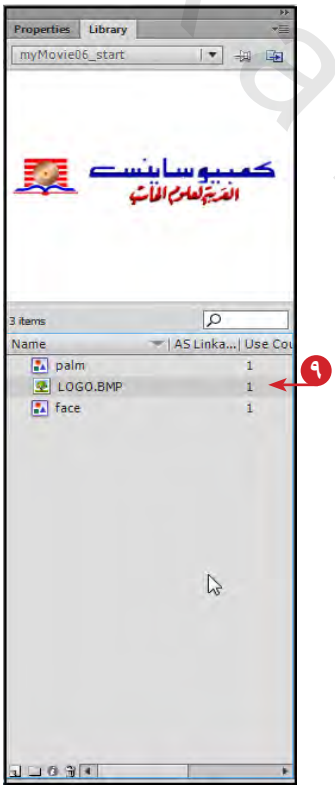
٤ اختر Convert to Symbol



٥ اكتب اسم الرمز الجديد. وليكن palm.

٦ افتح قائمة Type اختر Graphic.

٧ انقر زر Ok

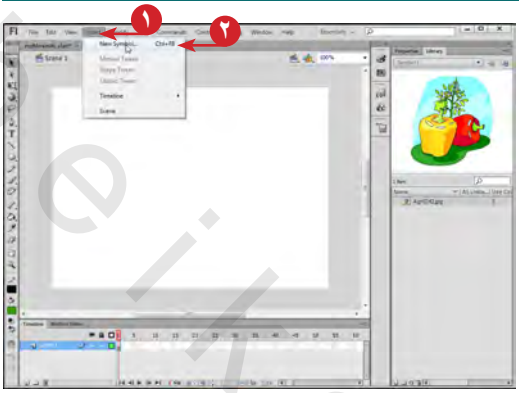


٨ بنفس الطريقة قم بتحويل الوجه الموجود فى الفيلم إلى رمز ولاحظ إضافة هذه الرموز إلى مكتبة الفيلم.

● احفظ الفيلم حتى هذه الخطوة باسم Mymovie06_End.

إنشاء الرمز Create a symbol

لست دائماً فى حاجة إلى إحضار الرسوم من الخارج ثم تحويلها بعد ذلك إلى رموز، فهذا الأمر بلا شك ممل للغاية. من حسن الحظ أن Flash يتيح لك إنشاء الرموز من البداية.

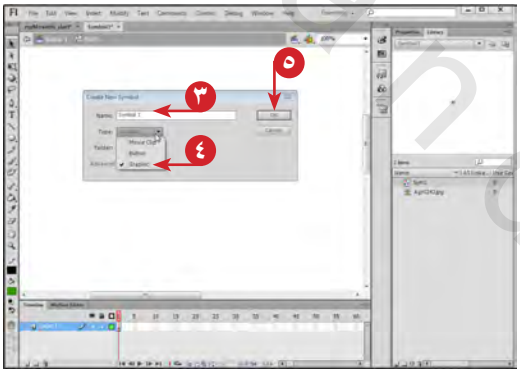


- افتح الملف Symbol1_Start.fla لإجراء التدريب التالى عليه من مجلد الفصل الحالى.

١ افتح قائمة Insert

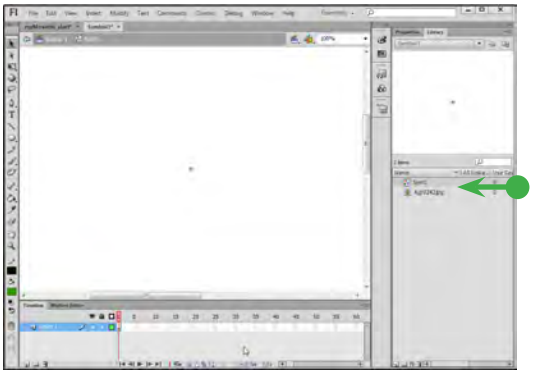
٢ اختر New symbol

٣ عين اسم للرمز الجديد داخل مربع النص Name وليكن مثلاً Sym1



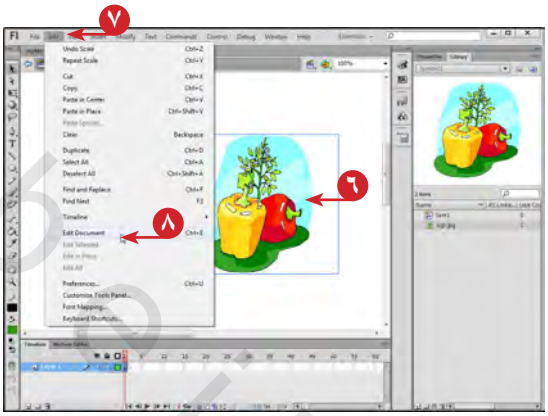
٤ اختر السلوك المناسب للرمز من قائمة Type. وهو إما الخيار Graphic أو Button أو Movie Clip.

٥ انقر زر Ok



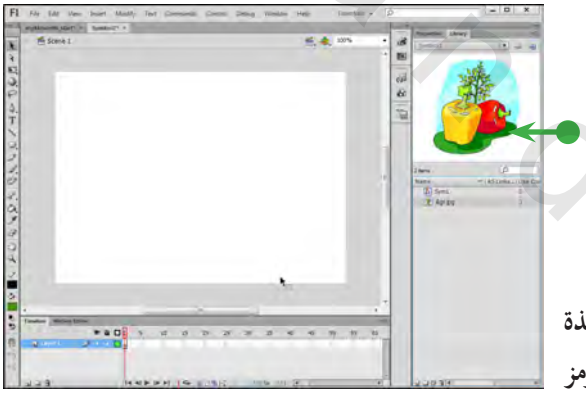
- يظهر الرمز الجديد داخل مكتبة الفيلم وتظهر النافذة خالية تماماً كى تتمكن من إنشاء الرمز الجديد بسهولة وبعيداً عن العناصر الأخرى الموجودة على مساحة العمل.

الآن أنت فى نطاق تحرير الرموز حيث تظهر الشاشة مختلفة بعض الشىء عن الشاشة المعتادة.



٦ أنشئ الرمز الجديد باستخدام أدوات الرسم المعتادة داخل Flash أو اسحب الصـــورة Agr.jpg من مكتبة الفيلم إلى مساحة العمل. وقم بتصغيرها إذا لزم الأمر

٧ افتح قائمة Edit



٨ اختر Edit Document.

- يتم العودة مرة أخرى إلى نافذة Flash المعتادة ، ويظهر الرمز الجديد داخل مكتبة الفيلم.
- احفظ الملف باسم Symbol1_end.fla. ثم اغلقه

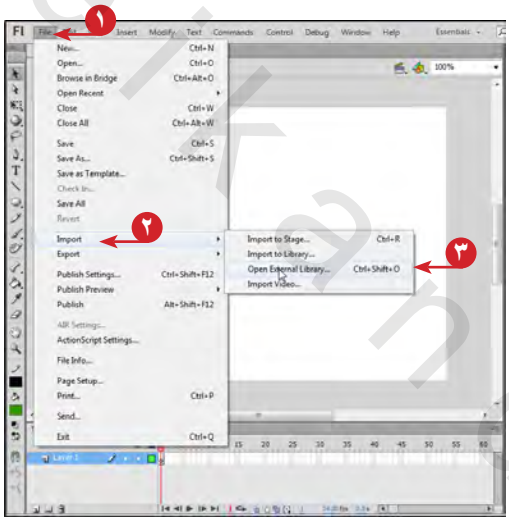
حينما تقوم بإنشاء رمز جديد داخل نطاق تحرير الرموز، فلا داعى لتجميع الصور والرسوم التى يتكون منها هذا الرمز. فحينما تقوم باستخدام أحد حالات هذا الرمز، يتم تلقائياً تجميع عناصره فى كائن واحد يمثل الرمز.

obeikandi.com

استخدام المكتبة المشتركة

من السمات الموجودة داخل Flash استخدام المكتبة المشتركة فى حالة العمل مع مجموعة من المشروعات التى يقوم بإعدادها فريق متكامل من المبرمجين والمصممين، حيث تمكن هذه المكتبة فريق العمل من الوصول إلى العديد من الرموز والكائنات المشتركة. بعكس المكتبة العادية التى ترتبط ارتباطاً كلياً بالفيلم، يتم تخزين المكتبة المشتركة خارج ملف الفيلم. كما أن أى تغيير برمز من رموز المكتبة المشتركة ينعكس على جميع الحالات المنبثقة عن هذا الرمز فى أى مشروع من المشاريع.

- افتح ملفاً جديداً لإجراء التدريب التالى عليه.

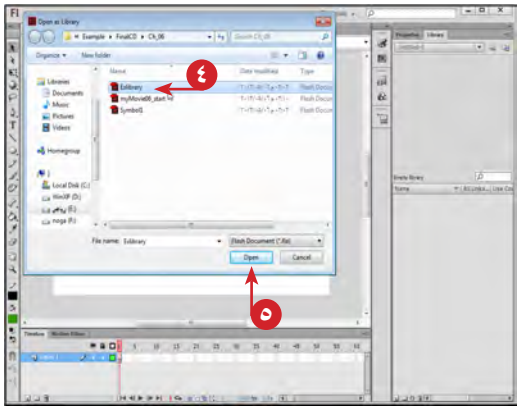


١ افتح قائمة File

٢ اختر Import

٣ اختر Open External Library

يظهر المربع الحوارى Open as Library.



٤ حدد اسم الفيلم الذى يحتوى على المكتبة المشتركة وليكن مثلاً Exlibrary.fla.

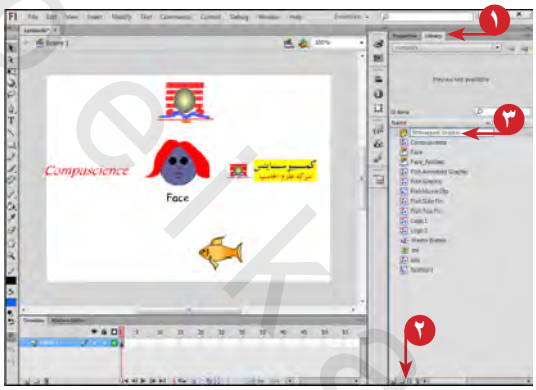
٥ انقر زر Open. تظهر المكتبة المشتركة أمامك.

- اغلق الملف دون حفظ.

استخدام المكتبة فى تنظيم كائنات الفيلم

يمكنك باستخدام مكتبة الفيلم تنظيم الكائنات الموجودة بهذا الفيلم عن طريق وضعها فى مجلدات منفصلة. وعند العمل مع أفلامك، تحتاج إلى قليل من المجلدات كى يحتوى كل مجلد منها على نوع معين من الرموز أو الكائنات.

- افتح الفيلم **Symbols_start.** الموجود على مجلد الفصل الحالى.



١ انقر مكتبة الفيلم لتنشيطها.

٢ انقر زر إنشاء مجلد جديد.

٣ قم بإدخال اسم المجلد الجديد وليكن **Bitmapped Graphic**

٤ انقر الرمز المطلوب نقله إلى المجلد **Bitmapped Graphic.**

٥ اسحبه وإلقه فى المجلد الجديد.

٦ حرر زر الفأرة

٧ يتم تلقائياً نقل الرمز من مكانه إلى داخل المجلد.

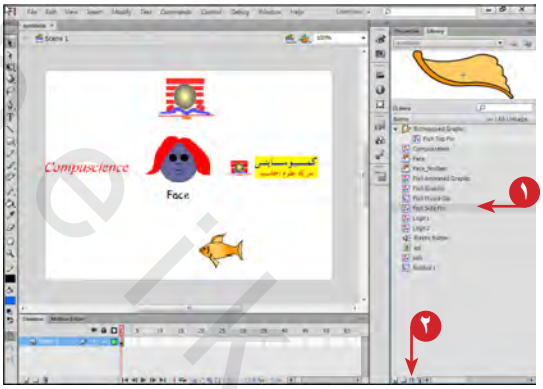
٨ كرر الخطوة السابقة حتى تنتهى من نقل جميع الرموز الرسومية إلى المجلد الجديد.

- احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التمرين التالى.

إذا أردت إغلاق أو فتح أحد المجلدات الموجودة بالمكتبة، انقر هذا المجلد نقراً مزدوجاً.

إعادة تسمية عناصر المكتبة

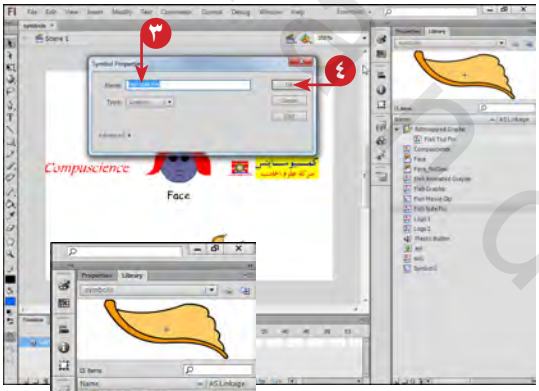
ربما ترغب فى أى وقتٍ من الأوقات إعادة تسمية أحد الرموز التى قمت بإنشائها. تابع الخطوات الآتية:



١ انقر العنصر الذى ترغب فى إعادة تسميته داخل المكتبة.

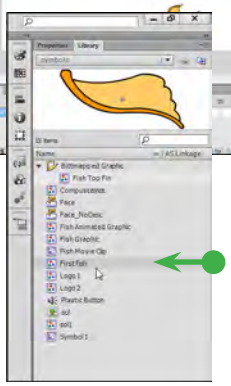
٢ انقر زر الخصائص

يظهر المربع الحوارى **Symbol Properties** حيث يظهر اسم الرمز مضاءً داخل مربع النص **Name**.



٣ اكتب الاسم الجديد للرمز.

٤ انقر زر **Ok**



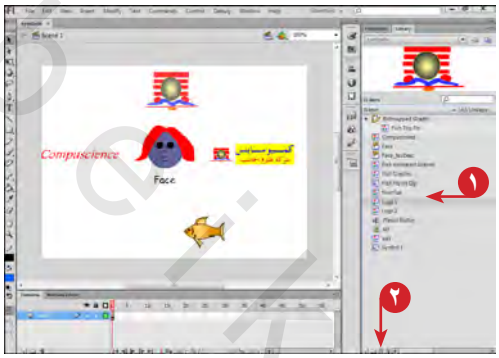
● تلاحظ تغيير اسم الرمز داخل مكتبة الفيلم.

إذا أردت إعادة تسمية الرمز مباشرةً من نافذة المكتبة، انقر اسم الرمز (وليس الرمز نفسه) نقراً مزدوجاً ثم قم بكتابة الاسم الجديد.

obeikandl.com

تغيير سلوك الرمز داخل المكتبة

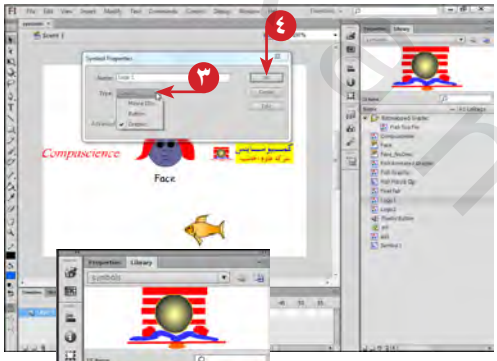
يمكنك إعادة تعيين سلوك الرمز الموجود داخل المكتبة كأن تقوم بتحويل سلوك الرمز من رسم إلى زر أو مقطوعة فيديو إلى رسم ... وهكذا.



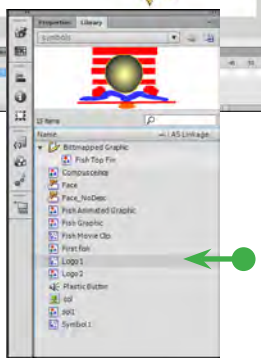
١ انقر العنصر الذى ترغب فى تغيير سلوكه داخل المكتبة.

٢ انقر زر الخصائص

يظهر المربع الحوارى **Symbol Properties** والذى يحتوى على ثلاثة أنواع من السلوك هى الرسم **Graphic** والزر **Button** ومقطوعة الفيديو **Video Clip**.



٣ نشط الخيار الذى تريده.



٤ انقر زر **Ok**.

- تلاحظ تغيير سلوك الرمز داخل مكتبة الفيلم.
- احفظ الفيلم واتركه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية

يمكنك تغيير سلوك الرمز مباشرة من خلال نقره من على مساحة العمل بزرالفأرة الأيمن ومن القائمة التى تظهر اختر **Convert to symbol** يظهر المربع الحوارى **Convert to symbol** من قائمة اختر النوع الجديد للرمز ثم انقر زر **Ok**. يتم تحويل الرمز إلى النوع المختار.

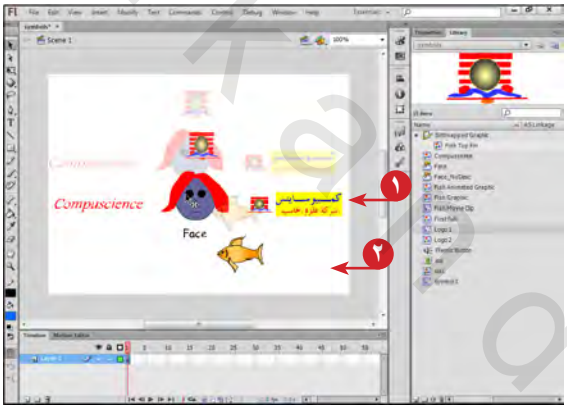
إنشاء واستخدام الحالات Instances

بعد أن تقوم بإنشاء رسومك وتحويلها إلى رموز أو إنشائها من البداية، يمكنك الآن البدء فى استخدام حالات هذه الرموز داخل فيلمك. فقط تذكر دائماً أن قوة Flash تكمن دائماً فى استخدام الرموز وحالات هذه الرموز داخل الفيلم.

إنشاء الحالة Instance

لإضافة أحد حالات رمز جديد إلى مساحة العمل، انقر الرمز المطلوب ثم اسحبه إلى مساحة العمل، تظهر أحد حالات الرمز على مساحة العمل. يمكنك بعد ذلك نقل هذه الحالة إلى المكان الذى ترغب فيه على مساحة العمل.

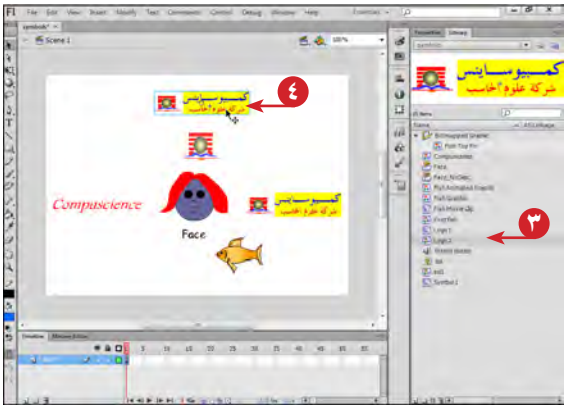
- تأكد أن الفيلم Symbols_start مازال مفتوحاً أمامك.



١ اختر (حدد) جميع كائنات مساحة العمل.

- انقر أول كائن. اضغط مفتاح Ctrl ثم استمر ضاغطاً أثناء نقر باقى الكائنات

٢ اسحب الكائنات بعد تحديدها إلى أسفل لإخلاء مكان للشعار الجديد.



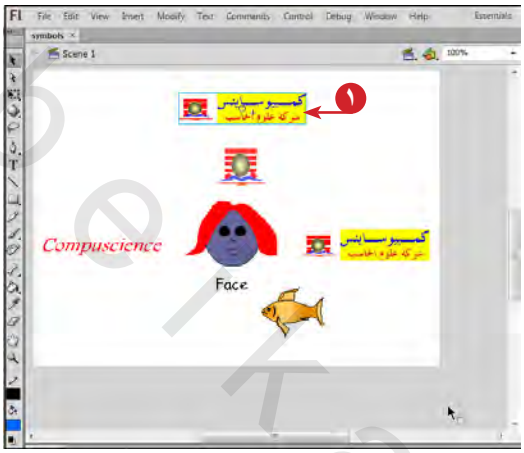
٣ انقر رمز الشعار logo2 من مكتبة الفيلم.

٤ اسحب الرمز وألقه داخل مساحة العمل.

تظهر حالة جديدة من الشعار على مساحة العمل.

تغيير شكل وحجم الحالة

لزيادة حجم الشعار الذى أضفناه منذ قليل إلى مساحة العمل.

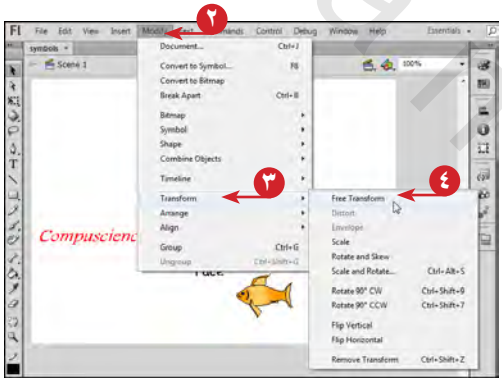


١ انقر الشعار الموجود أعلى مساحة العمل لتنشيطه.

٢ افتح قائمة **Modify** .

٣ اختر **Transform**.

٤ اختر **Free transform**.



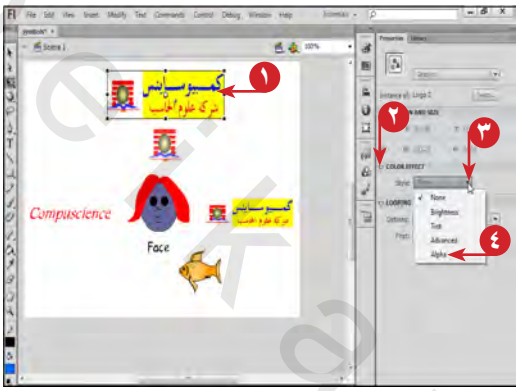
- تظهر مقابض التحجيم حول الشكل المختار.

٥ لزيادة حجم الشعار قم بسحب المقابض للخارج.

- احفظ الملف وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريب التالى.

تغيير تأثيرات ألوان الحالة

يمكنك تغيير تأثيرات الألوان المطبقة على إحدى الحالات، وهذا يتيح لك وجود أكثر من حالة لنفس الرمز بحيث يكون لكلٍ منها اللون المستقل. لإضافة بعض التأثيرات على ألوان حالة الشعار التى قمنا بإضافتها منذ قليل إلى مساحة العمل.اتبع الآتى

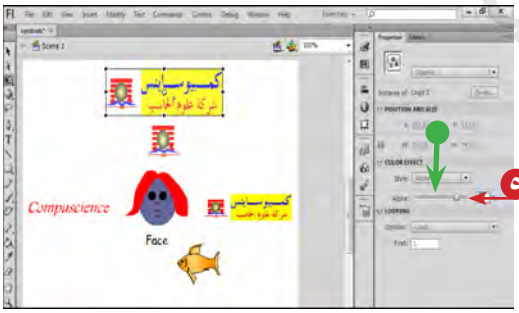


١ انقر الحالة العليا للشعار على مساحة العمل لتنشيطها.

٢ انقر السهم الموجود بجوار Color Effect لفتح هذا القسم

٣ انقر السهم المنسدل لفتح قائمة Style.

٤ اختر Alpha.



- يظهر منزلق يمكنك تحريكه يمينا ويسارا لاختيار قيم مختلفة.

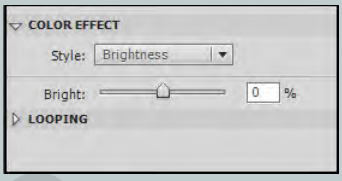
٥ حرك المنزلق إلى اليسار حتى تصل إلى القيمة ٨٠٪.

- يتم إضافة شفافية للشعار تلاحظ تأثيرها إذا استخدمت هذا الشعار فيما بعد ضمن الرسوم المتحركة.

obeikandl.com

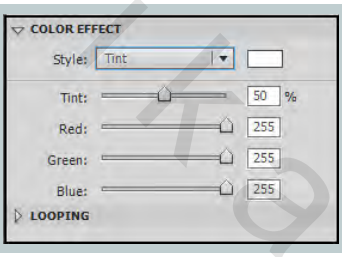
تشتمل قائمة **Style** والموجودة فى قسم **Color effect** على العديد من الخيارات نتناولها فيما يلى

درجة السطوع Brightness



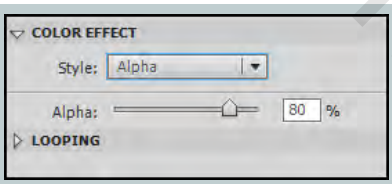
وتقوم بضبط درجة سطوع الحالة عن طريق المنزلق أو إدخال النسبة مباشرةً.

تعيين الألوان Tint



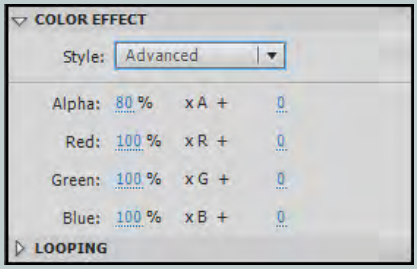
وتقوم بضبط الألوان العامة للحالة بتعيين كل لون من الألوان الأساسية على حده من خلال لوحة الألوان

الشفافية Alpha



وتقوم بضبط شفافية الحالة باستخدام المنزلق أو بإدخال النسبة مباشرةً

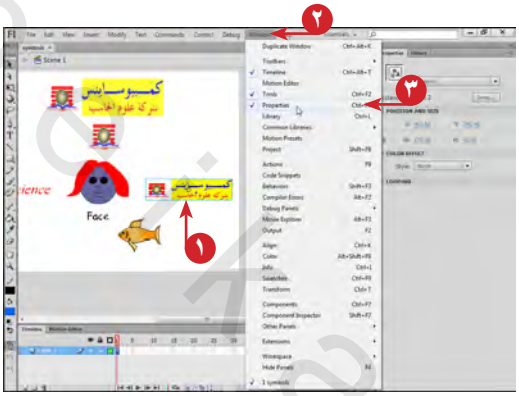
السمات المتقدمة Advanced



ويتم من خلالها التحكم فى الخواص السابقة، بمعنى آخر يمكنك تعيين الثلاث عناصر السابقة فى قسم واحد فعند اختيار **Advanced** من قائمة **Style** تتغير محتويات هذا القسم حتى تشتمل على الخيارات المتقدمة للألوان.

استخدام لوحة الحالة Using Instance Panel

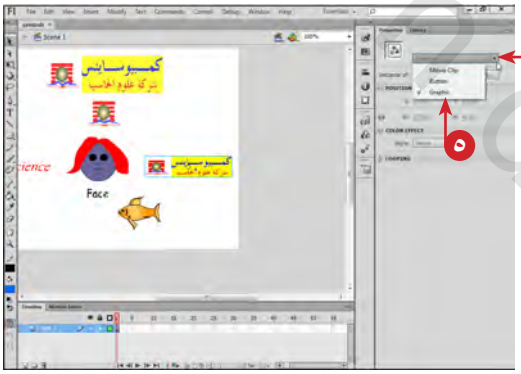
يمكنك استخدام لوحة الخصائص الخاصة بالحالة أيضا لتغيير سلوك الحالة، حيث تختلف هذه العملية بالطبع عن تغيير سلوك الرمز وذلك لأن التغيير الذى يحدث للحالة ينعكس عليها فقط ولا ينعكس على رمز هذه الحالة. لتغيير سلوك الحالة اتبع الآتى.



١ اختر الحالة التى ترغب فى تغير سلوكها من على مساحة العمل.

٢ افتح قائمة Window.

٣ نشط الخيار Properties، لإظهار لوحة خصائص الحالة Properties.



٤ انقر مربع السرد Instance Behavior.

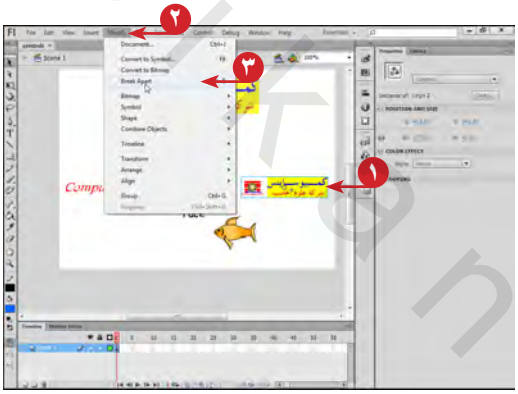
٥ اختر السلوك الجديد من القائمة المنسدلة.

يمكنك استخدام لوحة الحالة لتحديد العديد من خيارات حركة الحالة من خلال قائمة مربع سرد الخيارات.

قطع الاتصال بين الحالة ورمزها

ربما ترغب أحياناً فى قطع الاتصال بين الحالة الموجودة على مساحة العمل ورمزها الموجود بالمكتبة وذلك لتغيير شكل هذه الحالة بعينها دون بقية الحالات المنبثقة عن نفس الرمز. فلو قمت بتغيير الرمز نفسه سينعكس ذلك على جميع الحالات الموجودة بالفيلم، لذا كان لابد من قطع اتصال هذه الحالة فقط.

١ اختر الحالة التى ترغب فى قطع اتصالها بالرمز المصاحب.



٢ افتح قائمة **Modify**.

٣ اختر **Break Apart**.

يتم قطع الاتصال بين الحالة ورمزها.

إذا قمت الآن بإجراء أية تعديلات على الرمز القديم للحالة فلن تتأثر هذه الحالة إطلاقاً بهذه التعديلات. وبهذا تصبح هذه الحالة مستقلة استقلالاً تاماً مما يزيد بالطبع من الحجم النهائى للفيلم.

obeikandl.com

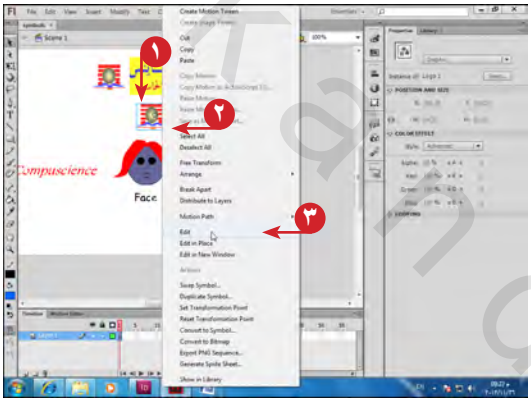
المزيد عن سمات الرموز والحالات

هناك بعض الخصائص والسمات التى ربما تحتاج إليها أثناء عملك مع الحالات والرموز الموجودة بالفيلم. فكما رأينا منذ قليل يمكنك تغيير خصائص الحالة كى تظهر بطريقة مختلفة تماماً عن الرمز التى تنبثق منه. ولكن ماذا لو أردت تغيير الرمز نفسه ؟. فى الواقع يمكنك أداء ذلك من خلال نمط تحرير الرموز، وبمجرد الانتهاء من عملية التغيير، ينعكس هذا التغير على جميع حالات هذا الزر.

تحرير الرموز

يمكنك تحرير الرموز باستخدام العديد من الطرق والتقنيات المختلفة التى ربما تضطر إلى استخدام إحداها دون الأخرى ، حيث يعتمد ذلك على مكانك داخل بيئة التطوير.

١ اختر حالة الرمز من على مساحة العمل.

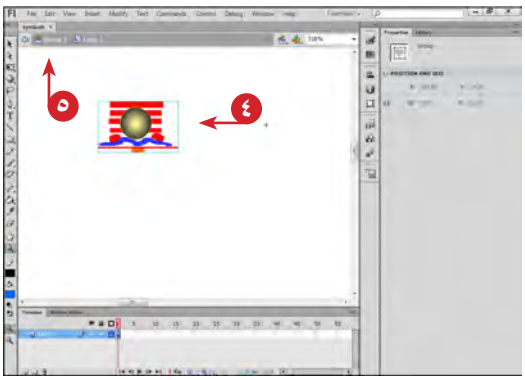


٢ انقر الحالة بزر الفأرة الأيمن. لإظهار القائمة المختصرة

٣ اختر Edit.

- يتم الدخول فى نطاق تحرير الرموز حيث تظهر النافذة مشابهة تماماً لنافذة إنشاء رمز جديد.

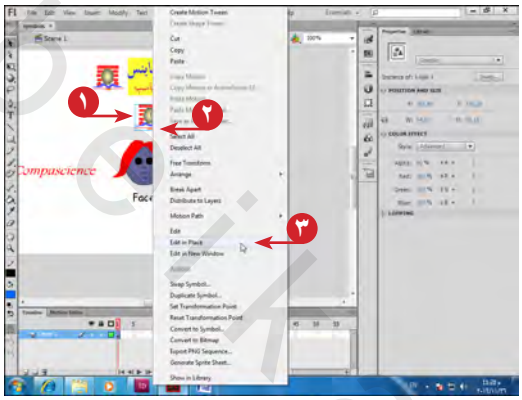
٤ قم بإجراء التعديلات التى ترغب فى تطبيقها على الرمز.



٥ انقر التبويب Scene1 للعودة مرة أخرى إلى بيئة Flash المعتادة.

تعديل الرموز على مساحة العمل

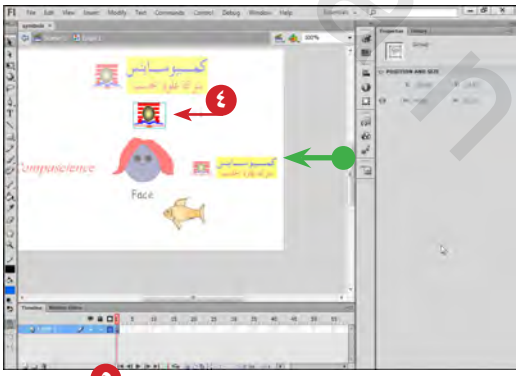
يعتبر تعديل الرموز على مساحة العمل من الطرق المفيدة فى تعديل الرموز.



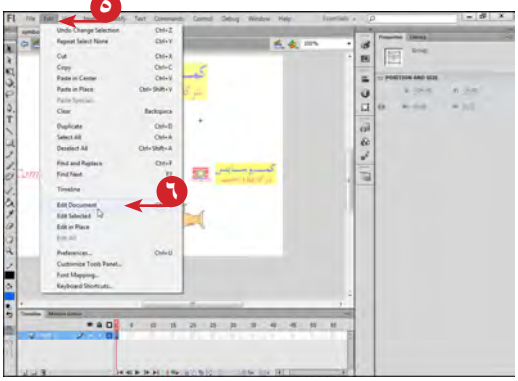
١ اختر حالة الرمز التى ترغب فى تعديلها من على مساحة العمل.

٢ انقر الحالة بزر الفأرة الأيمن. لإظهار القائمة المختصرة

٣ اختر Edit in Place.



- بمجرد اختيارك لهذا الخيار تتحول جميع العناصر الموجودة على مساحة العمل عدا الحالة التى ترغب فى تعديلها إلى اللون الباهت. كما يظهر تبويب جديد بالركن الأيسر العلوى من النافذة.



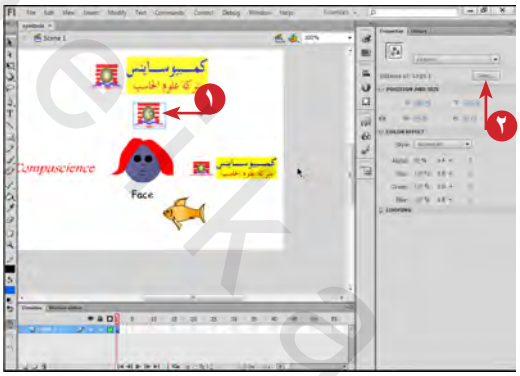
٤ قم بإجراء التعديلات التى ترغب فيها على الحالة.

٥ افتح قائمة Edit

٦ اختر Edit Document

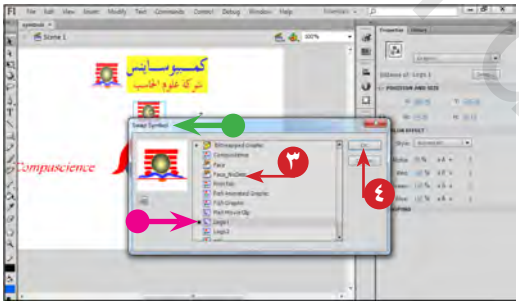
تبديل رمز الحالة Swap Symbols

ربما ترغب أحياناً فى استبدال الرمز المرتبط بحالة معينة بأحد الرموز الأخرى لأنك اكتشفت أنه لا يفى باحتياجاتك أو أن هناك رمز آخر أكثر تعبيراً. يطلق على عملية الاستبدال هذه Switching a Symbol.



١ انقر الحالة التى ترغب فى تغيير رمزها.

٢ انقر زر تبديل الرمز Swap Symbol.



- يظهر المربع الحوارى Swap Symbol.
- لاحظ ظهور دائرة مصمتة صغيرة بجوار الرمز النشط بقائمة الرموز كما يظهر الرمز نفسه فى نافذة المعاينة.

٣ انقر الرمز الجديد الذى ترغب فى استخدامه عوضاً عن الرمز الحالى.

٤ انقر زر Ok.

تلاحظ على مساحة العمل استبدال الرمز القديم بالرمز الذى قمت باختياره على مساحة العمل.

- احفظ الفيلم باسم Symbols_end. ثم اغلقه.

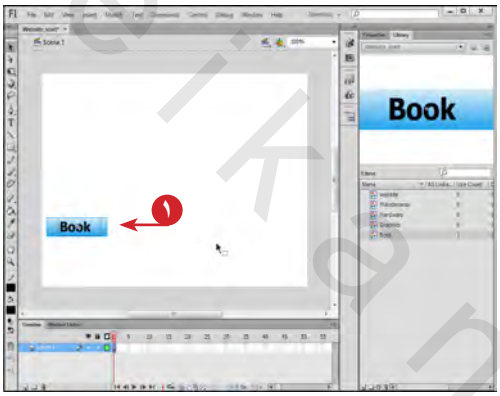
obeikandl.com

إنشاء قائمة لموقع ويب Create menu for your website

فى كثير من الأحيان وخاصة عندما تقوم بتصميم موقع ويب تجد نفسك فى حاجة لتصميم قائمة لموقع الويب تشتمل هذه القائمة على عدد من الأزرار الخاصة بالموقع.

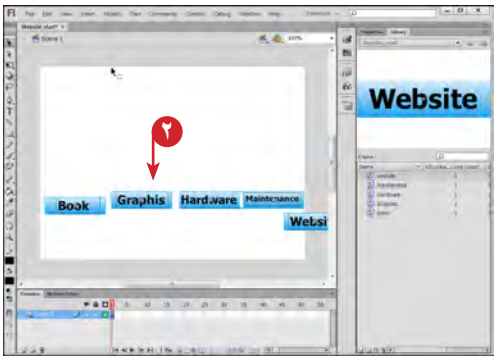
نفترض اننا نريد إنشاء قائمة فى موقع خاص بشركة كميوساينس تشتمل على الفئات المختلفة للكتاب مثل فئة كتب الشهادات وكتب أنظمة التشغيل وغيرها..... نفترض أن لديك زر تريد تكراره على مساحة العمل ولكن بأسماء مختلفة وذلك لإنشاء عناصر القائمة.

- افتح الملف **Website_Start** لإجراء التدريب التالى عليه.



- يظهر الفيلم أمامك وتلاحظ أنه يشتمل على ٥ رموز

١ ضع أول حالة من الزر على مساحة العمل ولتكن زر **Book**.



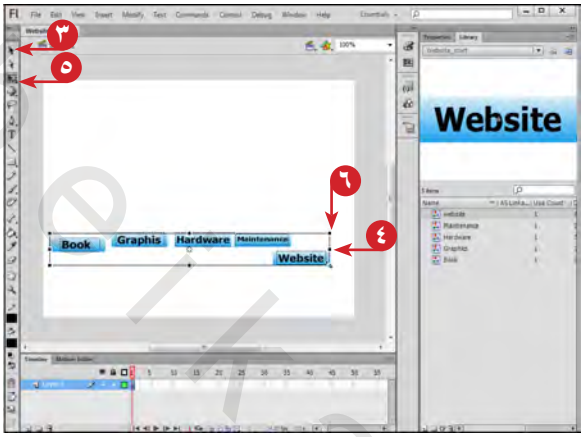
٢ كرر الخطوة السابقة أربع مرات وذلك لإدراج جميع الأزرار الموجودة بالملف.

يتبع

obeikandl.com

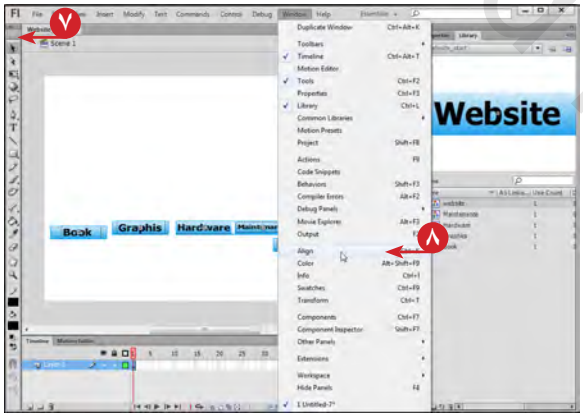
٣ انقر أداة الاختيار Selection

٤ انقر مع السحب على رموز الملف الخمسة لاختيارهم جميعاً.



٥ انقر أداة «التحجيم الحر» Free Transform.

٦ من مقبض التحجيم الموجود فى ركن المستطيل اسحب للداخل لتصغير الرموز الخمسة.

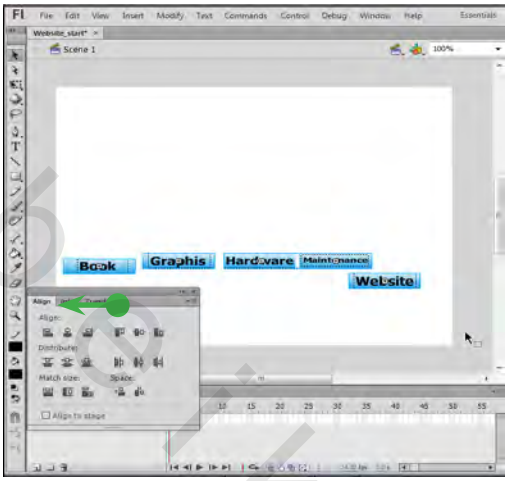


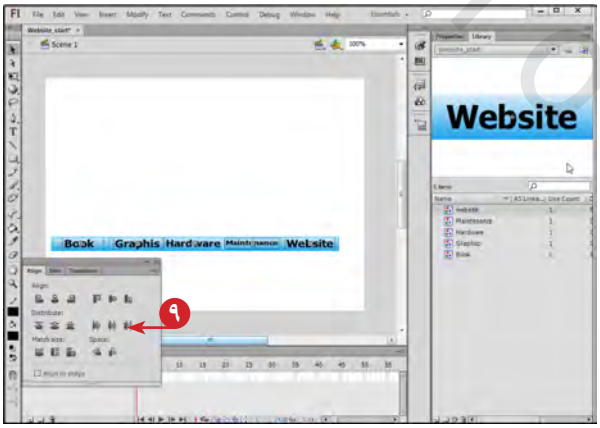
٧ انقر أداة الاختيار مرة أخرى.

٨ افتح قائمة Window ومنها اختر Align

obeikandl.com

● تظهر لوحة **Align** أمامك.





٩ اختر **Distribute** **Vertical Center** ثم **Distribute Horizontal Center** ثم اختر **Align** تظهر الأزرار أمامك كما الشكل

● احفظ الملف باسم **Website_End**، يوجد نسخة من هذا الملف فى مجلد الفصل الحالى على القرص المدمج المرفق بالكتاب.

obeikandl.com