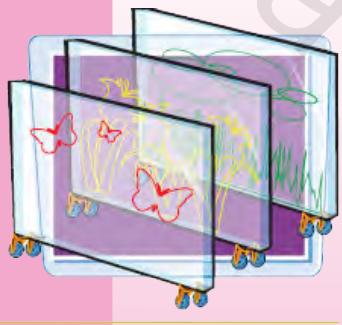
الفصل السابع

استخدام الطبقات



تعتبر الطبقات **Layers** العنصر الأساسى داخل **Flash** حيث تستخدم لإنشاء الرسوم المتحركة والتأثيرات الخاصة فضلاً عن استخدامها فى تنظيم الرسوم والأشكال المستخدمة داخل الفيلم، حيث تتشابه الطبقة كثيراً مع السطح الشفاف فى أنها تمكنك من وضع الرسوم على مساحة العمل مع ظهور الطبقات الأخرى كخلفية للطبقة الحالية.

obeikandl.com

إضافة وحذف الطبقات Add and Delete layers

إضافة طبقة كدليل Add A Guide Layer

إنشاء طبقة القناع Make a layer mask

تجميع الطبقات فى مجلدات Group layers Into Folders

تمكين وتعطيل الطبقات Lock and Unlock Layers

عرض الطبقات كمخطط Show Layers as Outlines

عرض وإخفاء الطبقات Show and Hide Layers

إعادة ترتيب الطبقات Rearrange Layers

نقل الرسوم من طبقة إلى أخرى

obeikandi.com

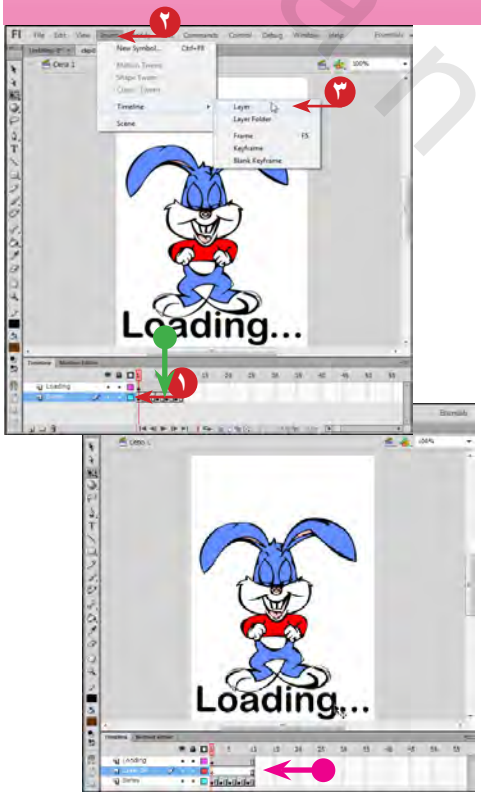
إضافة وحذف الطبقات Add and Delete layers

عندما تقوم بإنشاء فيلم جديد أو مشهد جديد فإن Flash يقوم بشكل تلقائى بإنشاء طبقة وحيدة داخل هذا الفيلم أو المشهد، ويمكنك بكل سهولة إنشاء طبقات إضافية أو حذف طبقات غير مرغوب بها.

لماذا نستخدم الطبقات؟

- نشعر بأهيمة استخدام الطبقات فى المشاريع الكبيرة لأن استخدام الطبقات يساعد فى تنظيم العمل كأن تقوم بإنشاء طبقة للنصوص وأخرى للرسومات ...الخ.
- تعتبر الطبقات مثل الأوراق الشفافة فكل طبقة تسمح لك برؤية مكونات الطبقة الأخرى الموجودة أسفلها.
- يمكنك استخدام طبقة منفصلة كطبقة أدلة حيث أنها تساعدك فى ضبط مكان الكائنات التى تقوم بإضافتها فى الفيلم، وأخرى كقناع حيث تسمح لك طبقة القناع بإخفاء كائنات الطبقات الموجودة أسفلها.

إضافة الطبقات



- افتح الفيلم Clip07_01 لإجراء التدريب التالى عليه، من مجلد الفصل الحالى.
- انقر الطبقة التى تريد إدراج طبقة جديدة أعلاها. ولتكن طبقة Bunny.
- انقر Insert. ثم انقر Timeline.
- انقر layer.
- يمكنك إيضاً إدراج طبقة جديدة من
- خلال نقر زر New Layer.
- تظهر طبقة جديدة أعلى الطبقة المختارة.

- يقوم Flash بإضافة نفس عدد الإطارات الموجود فى الطبقة المختارة مسبقاً إلى الطبقة الحالية.

حذف الطبقات

نفترض أننا نريد حذف الطبقة التى أضفناها منذ قليل، تأكد أن الملف **Clip07_01** مازال مفتوحاً أمامك.تابع الخطوات الآتية:

١ انقر الطبقة التى تريد حذفها.

٢ انقر زر **Delete layer**.

- يمكنك حذف أكثر من طبقة فى خطوة واحدة عند طريق نقر الطبقة المطلوب حذفها ثم ضغط مفتاح **Ctrl** أثناء اختيار باقى الطبقات الأخرى. وبعد اختيار كافة الطبقات المطلوب حذفها انقر زر **Delete Layer**.

بمجرد نقر هذا الزر تختفى الطبقات من سطر الوقت.

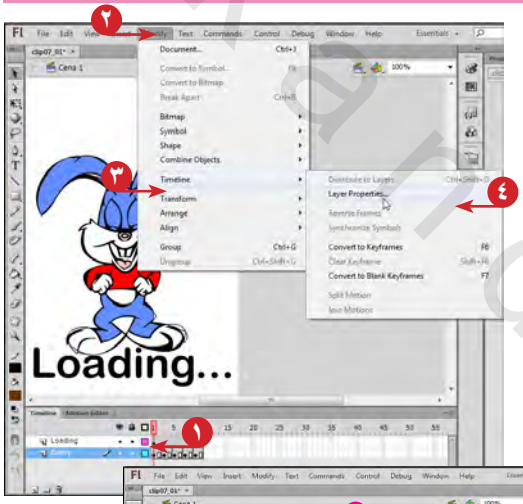
- احفظ الفيلم حتى هذه اللحظة وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

ضبط خصائص الطبقات Set layer Properties

يمكنك تحديد الخصائص الخاصة بكل طبقة من طبقات الفيلم، من خلال المربع الحوارى **Layer Properties**، فمن خلال هذا المربع يمكنك تحديد اسم الطبقة، إظهار أو إخفاء هذه الطبقة، فتح أو إغلاق هذه الطبقة بالإضافة لبعض الخصائص الأخرى.

أنواع الطبقات

الوضع الافتراضى للبرنامج أن جميع الطبقات التى تقوم بإنشائها تعد من الطبقات العادية **Normal** أى أن جميع الكائنات الموجودة فى هذه الطبقة تكون مرئية داخل الفيلم، بينما أى كائنات أخرى تقوم بإنشائها فى طبقة الدليل **Guide** مثلاً تكون غير مرئية، لأن هذا النوع من الطبقات يستخدم فقط فى ضبط كائنات العمل على المسرح ، أما طبقة القناع **mask** فتقوم بإخفاء مكونات الطبقات الموجودة أسفلها وتابعة لهذا القناع.



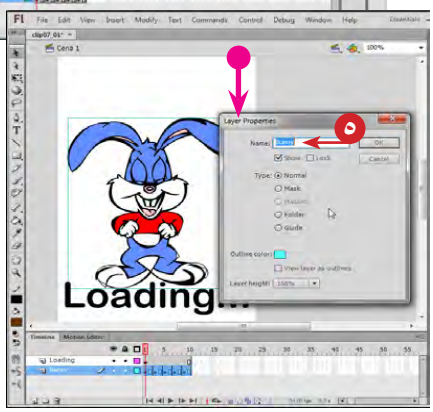
١ انقر الطبقة التى تريد التحكم فى خصائصها. ولتكن طبقة **Bunny**.

٢ أنقر **Modify**.

٣ اختر **Timeline**.

٤ انقر **Layer Properties** .

● كإجراء بديل لهذه الخطوات يمكنك نقر هذه الطبقة بزر الفأرة الأيمن ومن القائمة التى تظهر اختر **Properties**.



● يظهر المربع الحوارى **Layer Properties**.

٥ غير اسم الطبقة إذا لزم الأمر من خلال إدخال الاسم الجديد فى مربع النص **Name**.

٦ غير الخصائص التى تريدها، على سبيل المثال اجعل هذه الطبقة تعتبر دليل من خلال تنشيط الخيار Guide، قم بتغيير لون مخطط الطبقة Outline من الأخضر إلى أى لون آخر.

● لجعل هذه الطبقة مرئية اترك الخيار Show نشطاً كما هو.

● لتعطيل الطبقة لمنع التعديل فيها نشط الخيار Lock.

● يمكنك تحديد نوع الطبقة من خلال الخيارات الموجودة أسفل Type.

● لتغيير ارتفاع الطبقة داخل سطر الوقت Timeline حدد نسبة الارتفاع التى تريدها من القائمة المنسدلة Layer Height.

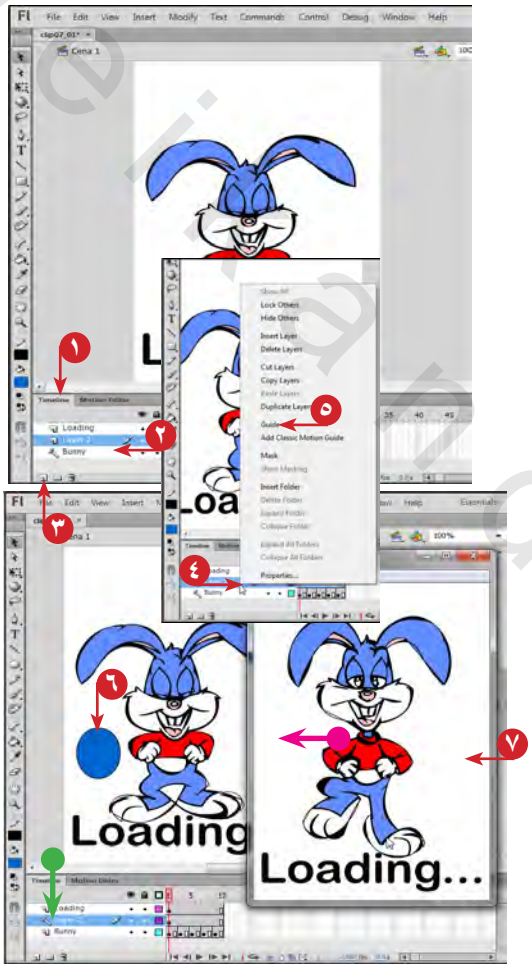
٧ بعد تحديد الخيارات التى تريدها انقر زر Ok.

● يتم تغيير خصائص الطبقة كما حددتها.

● ابق الفيلم مفتوحاً دون حفظ لاستكمال التدريبات التالية.

إضافة طبقة كدليل Add A Guide Layer

يمكنك وضع أى كائنات تريدها على ألا يتم عرضها أو نشرها فى طبقة الدليل، من أسباب استخدامك لطبقة الدليل أن هناك العديد من المصممين يقومون بوضع بعض الصور فى هذه الطبقة ثم يقومون بوضع هذه الصور فى الطبقات الأخرى والتعديل فيها ومن ثم يمكنك الروجوع للصورة الأصلية فى أى وقت بكل سهولة.



١ تأكد أن سطر الوقت ظاهراً أمامك.

٢ انقر فى المكان الذى تريد إدراج طبقة الدليل فيه.

٣ انقر زر «إدراج طبقة» Insert Layer.

يتم إضافة طبقة جديدة داخل سطر الوقت.

٤ انقر بزر الفأرة الأيمن الطبقة الجديدة.

٥ اختر Guide.

● فى هذه الحالة أصبحت الطبقة دليل وتلاحظ ظهور الرمز أمامها.

٦ قم بوضع أى كائن فى هذه الطبقة

٧ شغل الفيلم.

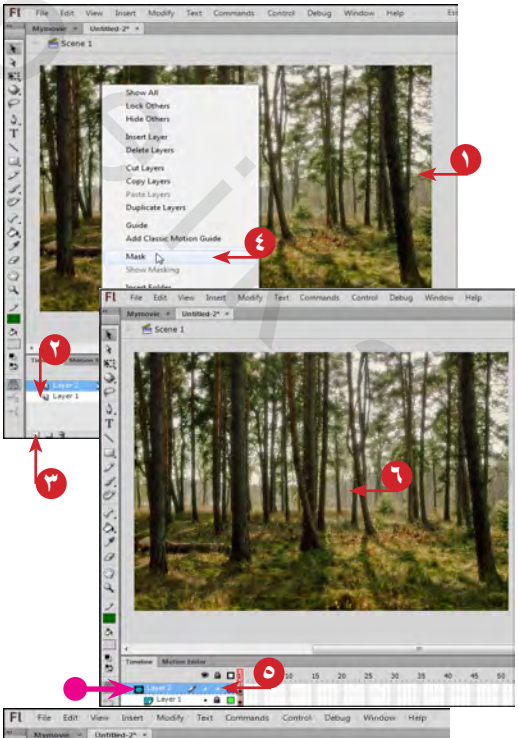
● تلاحظ أن أى كائن داخل هذه الطبقة لايظهر فى الفيلم.

● اغلق الفيلم دون حفظ.

لإعادة طبقة الدليل كطبقة عادية مرة أخرى، انقر هذه الطبقة بزر الفأرة الأيمن ثم أزل تنشيط الخيار Guide لتصبح طبقة عادية Normal.

إنشاء طبقة القناع Make a layer mask

تستخدم طبقة القناع فقط فى حالة إذا ما كنت تريد عرض أو إخفاء أى جزء من الفيلم، حيث يمكنك رؤية الأشياء الموجودة أسفل هذه الطبقة من خلال فتحات صغيرة داخل طبقة القناع، كذلك يمكن أن توجد أكثر من طبقة مغطاة بقناع واحد .



- افتح فيلماً جديداً للتدريب عليه.

١ قم بإدراج الصورة Trees والموجودة فى مجلد الفصل الحالى، إلى داخل الفيلم كما تعلمت مسبقاً.

٢ انقر هذه الطبقة والتى ستعتبر طبقة القناع.

٣ انقر زر New layer «طبقة جديدة»

- يتم إدراج طبقة جديدة داخل الفيلم.

٤ انقر الطبقة الجديدة بزر الفأرة الأيمن. ثم اختر Mask.

٥ انقر الزر لتمكين طبقة القناع.

- يظهر الرمز الجديد أمام الطبقة دلالة على أنها طبقة قناع. بينما الطبقات التابعة لهذا القناع يظهر أمامها الرمز .

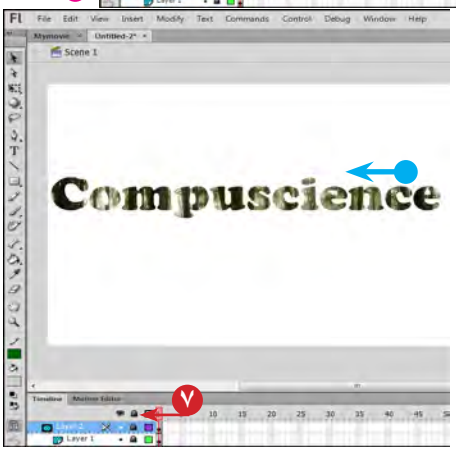
٦ اكتب النص Compuscience.

- لاحظ أن هذا النص لايظهر أمامك.

٧ عطل هذه الطبقة بنقر زر فى عمود تعطيل/تمكين الطبقة.

- سيظهر الآن تأثير القناع أمامك.

- احفظ الملف اسم Mask ثم اغلقه، يوجد نسخة من الملف على مجلد الفصل الحالى.



تجميع الطبقات فى مجلدات Group layers Into Folders

يمكنك تنظيم طبقات Flash فى مجلدات وذلك للاحتفاظ بسطر الوقت الخاص بالفيلم مرتباً ومنظماً ونظيفاً فى نفس الوقت. فمثلاً يمكنك وضع طبقات الخلفية والطبقات الأخرى فى مجلد آخر، بالإضافة إلى مجلد ثالث لطبقات الأدلة Guide .. وغيرها من الطبقات.

إنشاء مجلد للطبقات Create A Folder

- افتح الفيلم Clip07_01 مرة أخرى لإجراء التدريبات التالية عليه.

١ انقر زر New layer Folder .

- كذلك يمكنك فتح قائمة Insert ومنها اختر Timeline ثم اختر Layer Folder.

- يتم إضافة مجلد طبقات جديد فى سطر الوقت.

إضافة طبقة للمجلد Add a layer to a Folder

١ انقر الطبقة التى تريد نقلها إلى المجلد.

٢ اسحبها إلى المجلد.

- يظهر خط للدلالة على المكان الذى سيتم وضع الطبقة فيه.

٣ حرر زر الفأرة

تنتقل الطبقة إلى مجلد الطبقات فى المكان المحدد مسبقاً.

إعادة تسمية المجلد
Rename a Folder

١ انقر مجلد الطبقات الذى تريد تغيير اسمه نقراً مزدوجاً.

٢ اكتب الاسم الجديد

٣ اضغط مفتاح **Enter**.

يتم إعادة تسمية المجلد

توسيع المجلد Collapse A folder

١ انقر زر تقليص/توسيع المجلد **Collapse/Expand**

▼ يتغير إلى ▶

تلاحظ أن الطبقات الموجودة داخل المجلد أصبحت الآن مخفية.

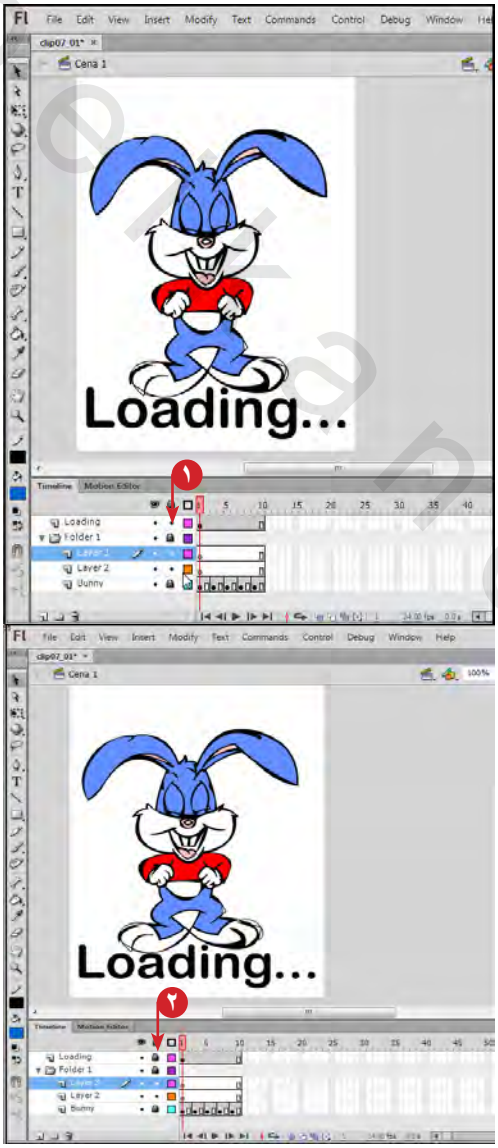
يمكنك نقر الزر تقليص/توسيع المجلد **Collapse/Expand** مرة أخرى لعرض محتويات هذا المجلد.

● ابق الفيلم مفتوحاً دون حفظ.

- لحذف طبقة من المجلد، انقرها ثم اسحبها إلى أى مكان آخر على سطر الوقت أما إذا كنت تريد حذفها نهائياً فانقر هذه الطبقة ثم انقر زر **Delete** .
- نتعامل مع مجلد الطبقات تماماً كما نتعامل مع الطبقة منفردة، فمثلاً لتعطيل مجلد الطبقات، انقر هذا المجلد ثم انقر زر التعطيل وذلك حتى تقوم بتعطيل مجلد الطبقات وعدم التعديل فيه.

تمكين وتعطيل الطبقات Lock and Unlock Layers

يمكنك تمكين الطبقات كى تتمكن من التعديل فى محتوياتها أو تعطيلها بحيث لا يمكنك المساس بها. يتم هذا باستخدام الزر الثانى من الأزرار الثلاثة الموجودة بالركن الأيمن العلوى من منطقة الطبقات الموجودة بنافذة سطر الوقت وهو زر تمكين وتعطيل الطبقات.



١ انقر النقطة ⊡ أسفل زر التمكين/ التعطيل Lock Layers 🔒 أمام الطبقة المطلوب تعطيلها.
(يتغير ⊡ إلى 🔒)

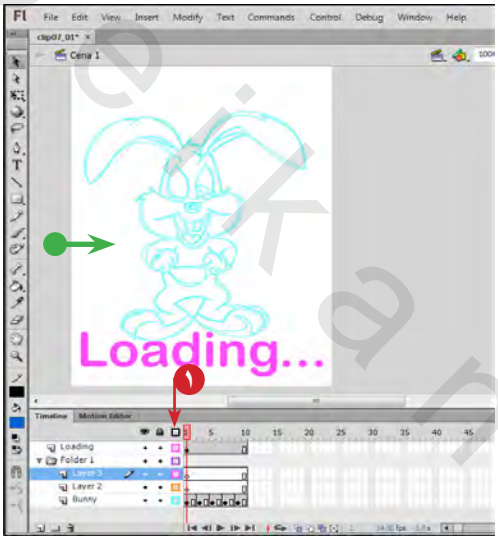
● إذا حاولت إجراء أى تعديل فى هذه الطبقة فلن يستجيب البرنامج

٢ لتمكين الطبقة مرة أخرى انقر 🔒 الموجود أمام الطبقة
(🔒 يعود إلى ⊡)

obeikandl.com

عرض الطبقات كمخطط Show Layers as Outlines

من السمات الجميلة داخل Flash القدرة على معاينة محتويات الطبقة فى صورة مخطط وبالتالى تستطيع التعرف بسهولة على ما يحدث فى كل طبقة من الطبقات الموجودة بالفيلم وبالتالى سهولة التعرف على الأخطاء التى تنتج أثناء عمل الرسوم المتحركة باستخدام طبقات مختلفة ومن ثمَّ التغلب عليها وعلاجها.



١ انقر زر «عرض جميع الطبقات كمخططات) Show all layers as outlines أمام الطبقة المطلوب عرضها كمخطط.

- يتغير الرمز إلى .

٢ انقر مرة أخرى زر «عرض جميع الطبقات كمخططات) Show all layers as outlines لجعل الطبقة تظهر كاملة .

- يعود مرة أخرى الزر من إلى وتظهر كائنات الطبقة كما كانت بألوان كاملة.

- ابق الفيلم مفتوحاً دون حفظ.

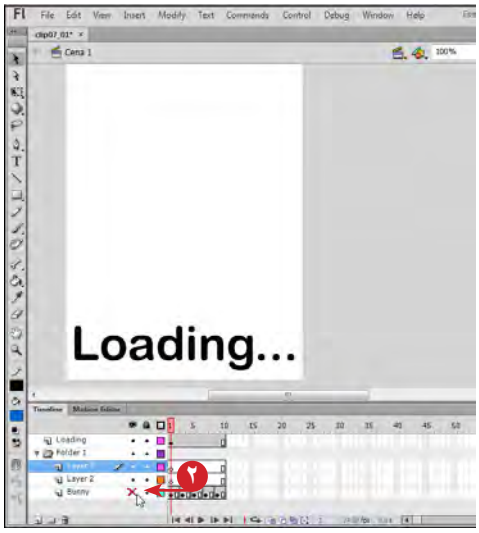
obeikandl.com

عرض وإخفاء الطبقات Show and Hide Layers

كلما قمت بإضافة المزيد من الطبقات إلى فيلمك كلما زاد تعقيد مساحة العمل نتيجةً لتعدد الكائنات الموجودة عليه. ومن ثمَّ ربما تحتاج فى وقتٍ من الأوقات إلى إخفاء طبقات معينة كى توجه تركيزك إلى الطبقة التى تعمل فيها فقط.

١ انقر النقطة ⊡ أسفل زر إظهار/إخفاء الطبقة Show or Hide all Layers أمام الطبقة المطلوب إخفاءها.

- (يتغير ⊡ إلى ☒) وتختفى الطبقة



٢ لإظهار الطبقة مرة أخرى انقر ☒ الموجود أمام الطبقة

(يعود ☒ إلى ⊡) وتظهر الطبقة مرة أخرى.

obeikandl.com

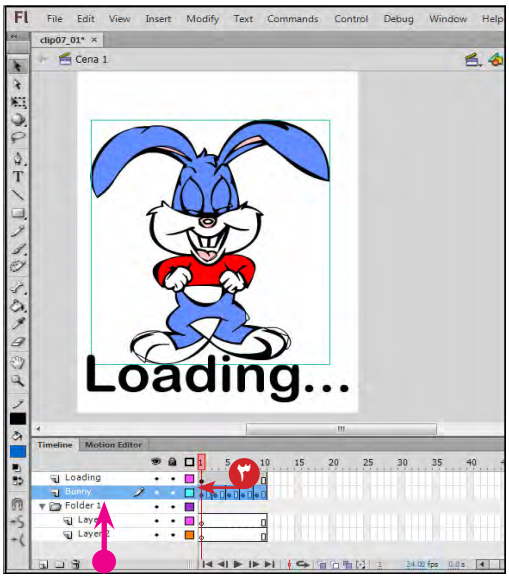
إعادة ترتيب الطبقات Rearrange Layers

بعد أن قمت بإنشاء الطبقات ووضع كل كائن من كائنات مساحة العمل على الطبقة المناسبة، ربما تحتاج إلى إعادة ترتيب الطبقات تبعاً لأهميتها.

١ انقر الطبقة المطلوب نقلها.
يقوم Flash تلقائياً باختيار جميع العناصر الموجودة داخل الطبقة.

٢ اسحب الطبقة لأعلى أو لأسفل أثناء نقر زر الفأرة، تبعاً للمكان الجديد الذى تريد وضع الطبقة فيه.

- يظهر شريط إدراج أسود يشير إلى المكان الجديد الذى ستقوم بوضع الطبقة فيه.



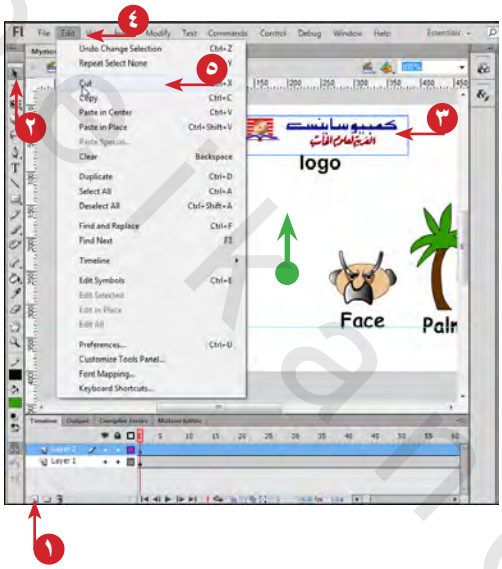
٣ حرر زر الفأرة.

- توضع الطبقة فى المكان الجديد فى سطر الوقت.
بالإضافة إلى ذلك يتم ترتيب كائنات الطبقة حسب المكان الجديد.

- اغلق الفيلم دون حفظ.

نقل الرسوم من طبقة إلى أخرى Move Objets form layer to anther

لنقل عناصر مساحة العمل بالطبقة الافتراضية إلى طبقاتها الخاصة بحيث يظهر شعار الشركة فى طبقة وباقى الأشكال الرسومية فى طبقة ثانية وخلفية مساحة العمل فى طبقة ثالثة، تابع معنا الخطوات الآتية:



- افتح الفيلم Mymovie07_Start إذا كان مغلقاً.

١ انقر زر إدراج طبقة جديدة.

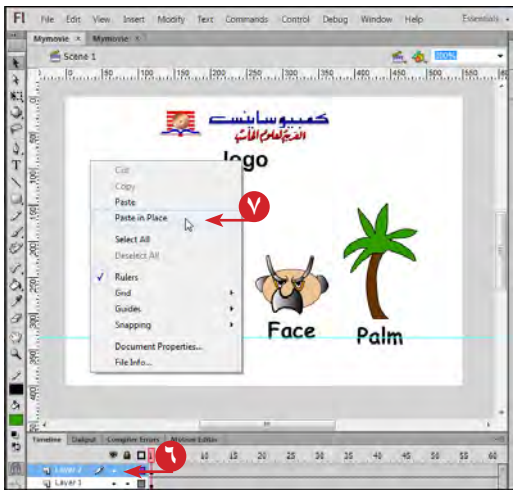
٢ انقر أداة الاختيار

- انقر فى أى مكان خالى على مساحة العمل لإلغاء اختيار أى كائن من الكائنات.

٣ انقر شعار الشركة الموجود أعلى الصفحة فى المنتصف كى يكون هو الكائن الوحيد النشط على مساحة العمل.

٤ افتح قائمة Edit

٥ اختر Cut .



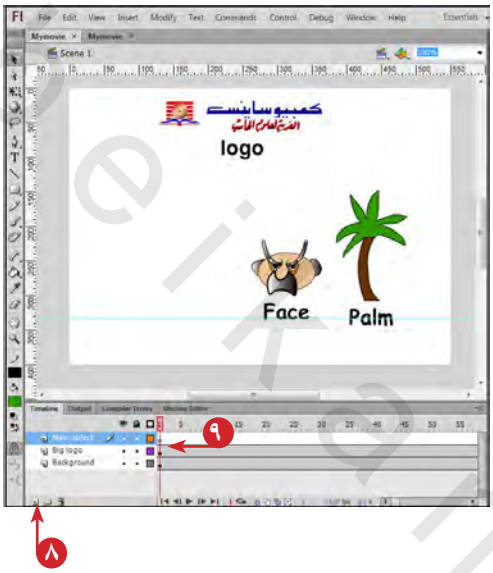
٦ انقر الطبقة الجديدة Layer 2 لتنشيطها

٧ انقر مساحة العمل بزر الفأرة الأيمن واختر Past in Place

- يتم نقل الشعار من الطبقة القديمة إلى الطبقة الجديدة.

٨ انقر زر إضافة طبقة جديدة مرة أخرى والتى سيتم وضع الكائنات الرسومية فيها.

٩ قم بتكرار الخطوات من ٢ إلى ٤ مع اختيار باقى الكائنات المتبقية.



- بهذا يكون لدينا ثلاث طبقات بالفيلم الحالى. الطبقة الأولى **Layer 1** ولا تحتوى على أية كائنات عدا خلفية مساحة العمل قم بتسميتها **Background**، بينما تحتوى الطبقة الثانية **Layer 2** على الشعار الكبير قم بتسميتها **Big logo**، بينما تحتوى الطبقة الثالثة على الكائنات الرسومية واسمها **Main object**.

- احفظ الملف باسم **Mymovie07_End.fla** فى مجلد الفصل الحالى.

obeikandl.com