

الفصل التاسع عشر نشر الفيلم وتوزيعه

يجب أن تقوم بنشر الفيلم حتى يتمكن زوار الإنترنت من رؤيته أو حتى تتمكن من تشغيله من خلال المشغلات الأخرى. يمكنك من خلال أحد أوامر **Flash** وهو الأمر **Publish** إنشاء جميع تنسيقات الفيلم بالإضافة إلى إعداد صفحة **HTML** الخاصة بالفيلم كي تتمكن من استعراضه داخل أى مستعرض ويب. بانتهاء هذا الفصل، ستعرف على:

- ◆ تعيين إعدادات النشر.
- ◆ إنشاء ملف مواصفات خاصة.
- ◆ تصدير واستيراد ملف المواصفات.
- ◆ نشر الفيلم.
- ◆ اختبار الفيلم داخل مستعرض الويب.

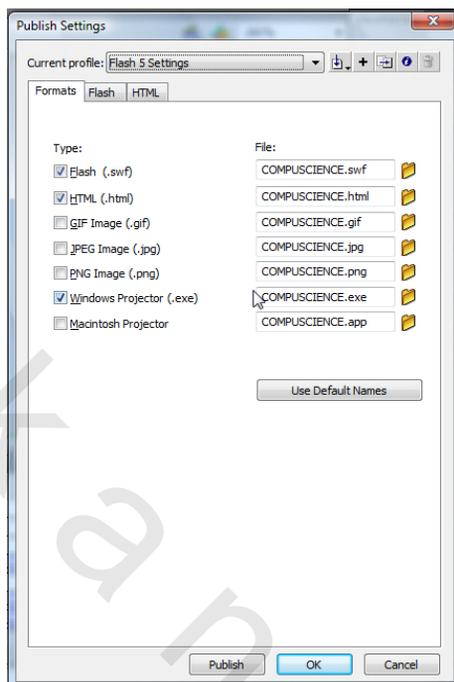
تعرفنا فيما سبق على كيفية اختبار عمل الأفلام التي تقوم بإنشائها سواءً داخل بيئة تطوير Flash نفسها أو من خلال مشغل Flash، والآن نرغب في اختبار هذه الأفلام ولكن في هذه المرة من خلال عرض الفيلم داخل أحد مستعرضات الويب، وهذا يتطلب منك بدايةً نشر هذا الفيلم. وحينما تقوم بنشر الفيلم، يمكنك اختيار الإعدادات الحقيقية لتنسيقات الملف التي تحتاجها لعرض فيلمك على بيئات التشغيل المختلفة.

كما أن استخدام الأمر **Test Movie** يقوم بإنشاء ملف بالتنسيق **SWF** تحت نفس المجلد الموجود به الملف بتنسيق **Flash**، فإن الأمر **Publish** يقوم أيضاً بحفظ الملفات الناتجة تحت نفس المجلد. لذا تأكد من أن ملف **Flash** موجود بالمكان الذي ترغب في ظهور الملفات الناتجة من عملية النشر فيه قبل أن تبدأ في نشر الفيلم.



تعيين إعدادات النشر

لإدخال إعدادات عملية النشر، تأكد من حفظ الفيلم على آخر التعديلات التي قمت بها ثم افتح قائمة **File** واختر **Publish Settings** من القائمة المنسدلة، يظهر المربع الحوارى **Publish Settings** (انظر شكل ١٩-١).



شكل ١٩-١ مربع إعدادات النشر Publish Settings.

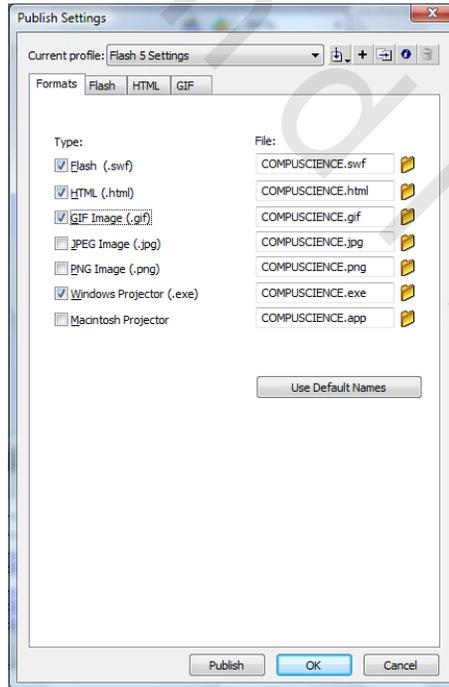
بالنظر إلى مربع إعدادات النشر، تلاحظ أنه يحتوى على تنسيقين افتراضيين هما التنسيق Flash(.swf) والتنسيق HTML(.html) ، كما يحتوى أيضاً على ثلاثة تبويبات افتراضية تظهر عند تنشيط الخيارات الخاصة بها ويمكن بيانها كما يلي.

التبويب Formats

يمكنك من خلال التبويب Formats تعيين الإعدادات الخاصة بعرض فيلمك من خلال الإنترنت. يتم افتراضياً تنشيط كل من التنسيقات Flash(.swf) وHTML(.html)، حيث يجب أن تقوم بتضمين ملف Flash ذو التنسيق SWF داخل صفحة الويب كى يتمكن المستعرض من عرض الفيلم وذلك باستخدام أوامر HTML المتمثلة في Object و embed التى تستحث مستعرض الويب سواء كان Netscape أو Internet Explorer لإظهار ملف Flash داخل المستعرض. ولحسن الحظ أن Flash

يقوم نيابةً عنك بأداء ذلك كله، حيث يقوم بإنشاء صفحة الويب الخاصة بفيلمك والتي تحتوى على جميع الأكواد اللازمة لعرض فيلمك على أي من المستعرضات المعروفة. ومن ثمّ تحتوى صفحة الويب الناتجة على الأمرين **OBJECT** و **EMBED** وهى الأوامر المستخدمة من قبل المستعرض لعرض فيلم Flash على الويب. فإذا لم يكن لك خبرة سابقة بأوامر الويب، فقط لك أن تعرف بأن الأمر **OBJECT** يستخدم لفتح ملف Flash داخل المستعرض Internet Explorer بينما يستخدم الأمر **EMBED** لفتح نفس الملف داخل مستعرض **NetScape**. (وهما من أشهر المستعرضات الموجودة).

هناك العديد من أنواع التنسيقات المختلفة داخل المربع الحوارى **Publish Settings** التى يمكنك نشر فيلمك أو تصديره بها. قم بتنشيط أحد التنسيقات الموجودة بالمربع الحوارى وليكن التنسيق **GIF Image(.gif)**، تلاحظ ظهور تبويب جديد باسم **GIF** داخل المربع الحوارى (انظر شكل ١٩-٢).



شكل ١٩-٢ إضافة تنسيق جديد لعملية النشر.

في الواقع أنك حينما تقوم باختيار التنسيق GIF قبل عملية النشر، فهذا يعني أنك ترغب في نشر الفيلم كصورة تحتوى على الإطار الأول من الفيلم، وذلك حينما ترغب في عرض فيلمك كصورة إذا كان مستعرض الويب المستخدم قديم ولا يحتوى على إمكانية عرض ملفات Flash.

يمكنك نقر الزر **Use Default names** كى يتم نشر ملفات التنسيقات المختارة بنفس اسم الملف داخل Flash. فإذا ما أردت تعيين أسماء أخرى للملفات الناتجة أو تخزينها تحت مجلدات أخرى غير المجلد الموجود به الملف داخل Flash، يمكنك النقر داخل مربع الاسم الموجود لديك تحت اسم **File** وكتابة الاسم الجديد إذا رغبت في ذلك. يحتوى جدول ١٩-١ على وصف مبسط للإعدادات الأخرى الموجودة داخل التويب **Formats**.

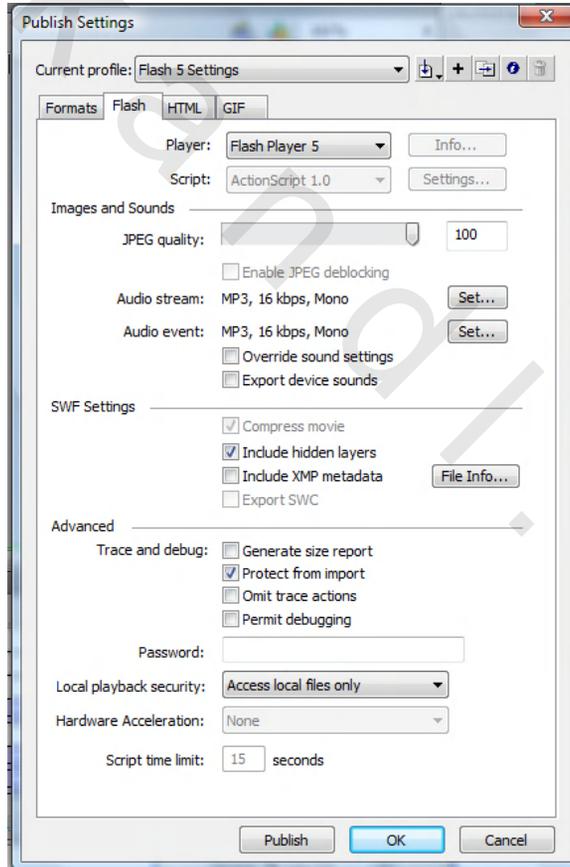
جدول ١٩-١ الإعدادات الأخرى داخل التويب **Formats**.

الوصف	نوع التنسيق
يقوم Flash بإنشاء صورة بالتنسيق jpg تحتوى على الإطار الأول من الفيلم، كما يظهر تويب جديد داخل مربع إعدادات النشر يمكنك من خلاله تعيين إعدادات الصورة	JPEG Image (.jpg)
يقوم Flash بإنشاء صورة بالتنسيق png تحتوى على الإطار الأول من الفيلم، كما يظهر تويب جديد داخل مربع إعدادات النشر يمكنك من خلاله تعيين إعدادات الصورة	PNG Image(.png)
يقوم Flash بإنشاء ملف تنفيذى للفيلم بالكامل يتم تشغيله داخل Windows	Windows Projector
يقوم Flash بإنشاء ملف تنفيذى للفيلم بالكامل يتم تشغيله داخل Macintosh	Macintosh Projector

وفيما يلي سنلقى نظرة سريعة على أهم هذه التبويبات

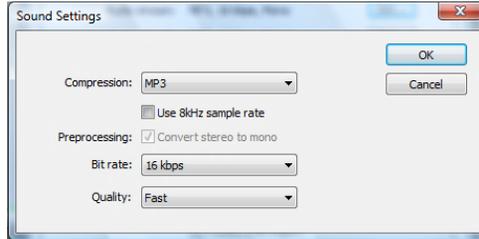
التبويب Flash

يستخدم التبويب Flash داخل المربع الحوارى Publish Settings لتعيين خيارات الفيلم الذى سيتم نشره كى يعرض من خلال مشغل Flash، حيث يمكنك تعيين نوع ضغط الصور والأصوات الموجودة بالفيلم. للتعرف على إعدادات التبويب Flash داخل المربع الحوارى Publish Settings، انقر التبويب Flash لتنشيطه (انظر شكل ١٩-٣)، يظهر العديد من الخيارات والإعدادات والتي يمكن بيانها كما يلي:



شكل ١٩-٣ محتويات التبويب Flash.

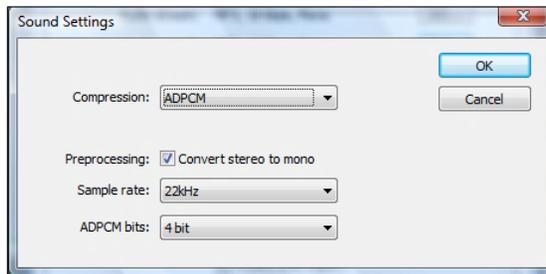
- يستخدم المربع **Player** (إصدار) لتحديد إصدار المشغل الذى سيتم استخدامه لنشر مستند **Flash**.
 - تستخدم القائمة المنسدلة **Script** لتحديد إصدار **ActionScript** الذى سيتم نشر مستند **Flash** باستخدامه.
- يشتمل المربع الحوارى كذلك على الأقسام الآتية:
- قسم **Image and Sounds** يحتوى على عدة خيارات على النحو التالى:
- يمكنك من خلال الخيار **JPEG Quality** تحديد كمية الضغط التى سيتم تطبيقها على جميع الصور المستخدمة داخل الفيلم والتى يتم إحضارها من الخارج. والقيمة الافتراضية لهذا الخيار هى ١٠٠ ، إلا أنك يمكنك اختيار القيمة التى ترغب فيها. والتى تعد أقل من هذه القيمة ذلك أن البرنامج يعطى لك أعلى درجة نقاء وأقل نسبة ضغط للصور المستخدمة داخل الفيلم.
 - انقر الزر **Set** المجاور للخيار **Audio Stream**، يظهر المربع الحوارى **Sound Settings** المستخدم مع جميع الأصوات المتدفقة الموجودة داخل فيلمك (انظر شكل ١٩-٤). فالأنا نرغب فى نشر الفيلم على الإنترنت، قم باختيار إعدادات النشر على الويب كما يلى:
- لاختيار نوع الضغط، انقر مربع السرد **Compression** ثم اختر **MP3** من القائمة المنسدلة.
 - لاختيار معدل نقل البيانات فى الثانية، انقر مربع السرد **Bit Rate** ثم اختر **16kbps** من القائمة المنسدلة.
 - انقر مربع السرد **Quality** واختر **Fast** من القائمة المنسدلة.



شكل ١٩-٤ تعيين إعدادات الأصوات المتدفقة الموجودة بالفيلم.

• انقر الزر **Set** المجاور للخيار **Audio Event**، يظهر المربع الحوارى **Sound Settings** المستخدم مع جميع الأصوات الحديثة (الأصوات القصيرة) الموجودة داخل فيلمك (انظر شكل ١٩-٥). ولأننا نرغب فى نشر الفيلم على الإنترنت، قم باختيار إعدادات النشر على الويب كما يلي:

- لاختيار نوع الضغط، انقر مربع السرد **Compression** ثم اختر **ADPCM** من القائمة المنسدلة.
- لاختيار معدل التشغيل، انقر مربع السرد **Sample Rate** ثم اختر **22kHz** من القائمة المنسدلة. وهو الخيار المفضل للنشر على الويب كما أنه نصف معدل التشغيل على الأقراص المدمجة.
- لاختيار معدل الضغط، انقر مربع السرد **ADPCM Bits** ثم اختر **4 bit** من القائمة المنسدلة التى تحتوى على القيم من ٢ إلى ٥. وكلما زادت معدلات الضغط، كلما قلت أحجام ملفات الصوت وكلما كان الصوت أقل فى الجودة.

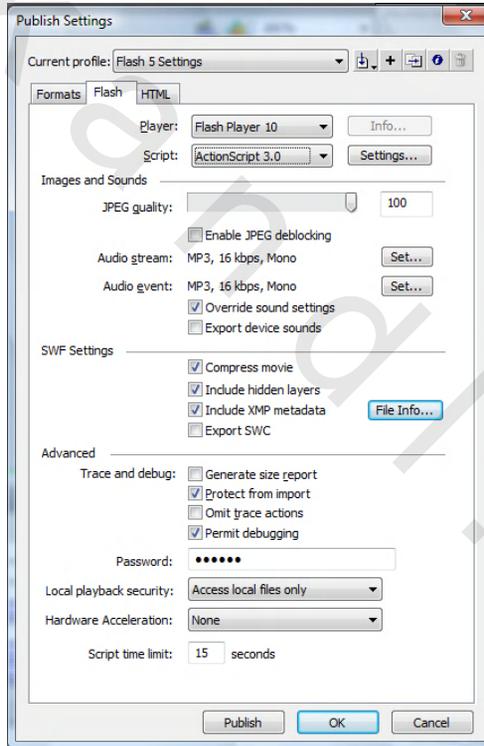


شكل ١٩-٥ تعيين إعدادات الأصوات الحديثة الموجودة بالفيلم.

- يستخدم مربع الاختيار **Override Sound Settings** إذا أردت عدم استخدام تعديلات خيارات الأصوات التي قمت بإعدادها من خلال المربع الحوارى **Sound Settings** سواءً للأصوات المتدفقة أو الأصوات الحديثة. لا تقم بتنشيط هذا المربع طالما ترغب في تطبيق تعديلاتك.
- يشتمل قسم **swf settings** على عدة خيارات على النحو التالى:
 - نشط الخيار **Compress movie** لضغط الملف. حيث يتيح لك ضغط فيلم **Flash** ويتوفر هذا فقط لمستندات **Flash** التي يتم تشغيلها باستخدام **Flash Player7** أو أحدث.
 - نشط الخيار **Include hidden layers** حتى يشتمل ملف **swf** على الطبقات المخفية داخل الفيلم.
 - تنشيط الخيار **XMP metadata** يسمح لك بتضمين ملفات **XMP metadata** داخل فيلم فلاش.
- قسم **Advanced** ويحتوى على الخيارات التالية:
 - قم بتنشيط مربع الاختيار **Generate size report** إذا أردت إنشاء تقرير يحتوى على إحصائيات ومعلومات عن الفيلم بعد عملية النشر ومن هنا يمكنك معرفة الحجم النهائى للملف بما فى ذلك جميع الصور والأصوات التى قمت بإحضارها إلى الفيلم من الخارج.
 - قم بتنشيط الخيار **Protect From Import** (حماية من الاستيراد) يمنع مستند **Flash** المنشور من أن تتم إعادة فتحه فى تطبيق **Flash** حتى لا يتمكن أحد من التعرف على تفاصيل الكود المستخدم أو الكائنات المستخدمة داخل الفيلم.
 - ابق على الخيار **Omit Trace Actions** (حذف إجراءات التتبع) كما هو إذا ما أردت تعطيل خاصية التتبع **Tracing** الموجودة داخل **Flash**.

- يتيح لك مربع الاختيار **Permit debugging** (السماح بمعالجة الأخطاء) تصحيح أخطاء الفيلم عن بعد. فإذا قمت بتنشيط هذا المربع، يكون في مقدورك تعيين كلمة مرور لحماية فيلمك.
- **Password** أدخل كلمة المرور لمستند **Flash** يكون هذا الخيار متاح في حالة تنشيط الخيار **Protect From Import** (حماية من الاستيراد) أو الخيار **Permit debugging** (السماح بمعالجة الأخطاء).

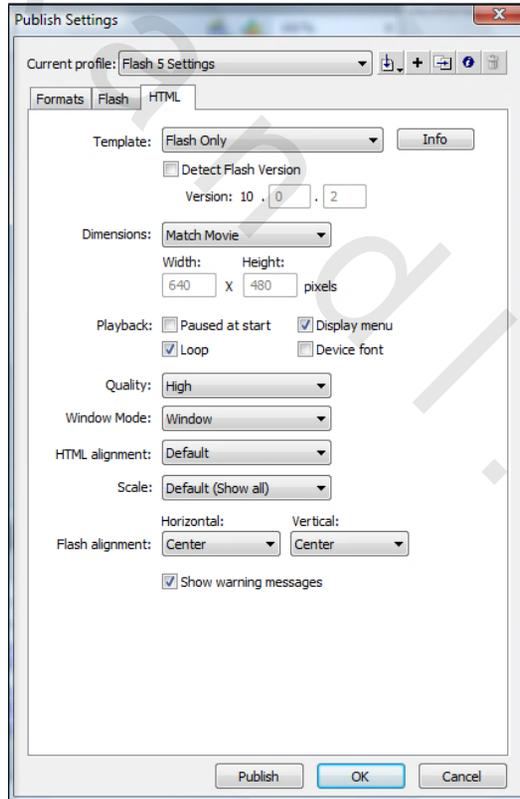
يجب أن تظهر صفحة التويب **Flash** الآن كما في شكل ١٩-٦.



شكل ١٩-٦ صفحة التويب **Flash** بعد إدخال التعديلات الأخيرة.

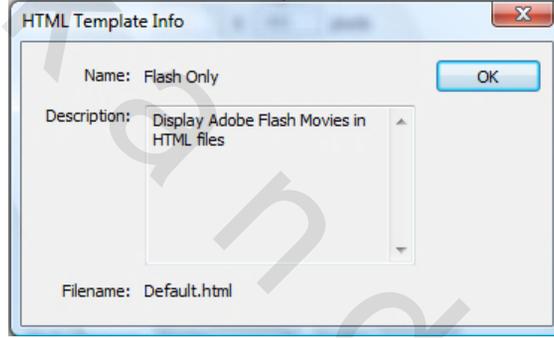
التبويب HTML

يستخدم التبويب HTML داخل المربع الحوارى Publish Settings لضبط إعدادات HTML لصفحة الويب التي يتم إنشائها من الفيلم وخاصةً إعدادات الأوامر OBJECT و EMBED المستخدمة داخل كود HTML لفتح ملف Flash داخل مستعرض الويب. للتعرف على إعدادات التبويب HTML داخل المربع الحوارى Publish Settings ، انقر التبويب HTML لتنشيطه (انظر شكل ٧-١٩)، يظهر العديد من الخيارات والإعدادات. لضبط الإعدادات التي تتناسب مع نشر الفيلم على الويب، تابع معنا الخطوات الآتية:



شكل ٧-١٩ خيارات التبويب HTML.

١. يحتوي مربع السرد **Template** على العديد من القوالب التي تتكون أساساً من وثائق **HTML** التي تحتوي على كود الأمرين **OBJECT** و **EMBED** اللازمين لعرض ملف **Flash** داخل المستعرض، حيث يحتوي كل من هذه القوالب على بعض الخصائص التي تميزه عن القوالب الأخرى. اترك الخيار الافتراضي **Flash Only** داخل مربع السرد **Template** كما هو ثم انقر زر **Info** الموجود يمين القائمة، يظهر المربع الحوارى **Html Template Info** الذى يحتوي على وصف دقيق للقالب المستخدم (انظر شكل ١٩-٨).



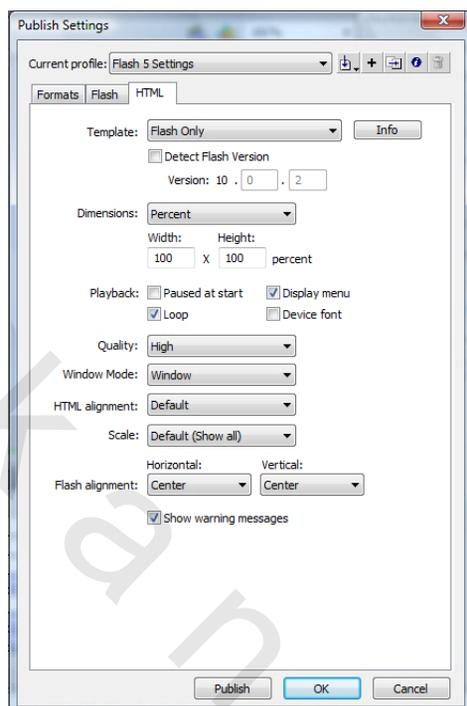
شكل ١٩-٨ معلومات القالب المستخدم.

٢. يستخدم مربع السرد **Dimensions** لتحديد حجم الملف داخل مستعرض الويب. انقر مربع السرد **Dimensions** ثم اختر **Percent** من القائمة المنسدلة، تغيير محتويات مربعي النص **Width** و **Height** إلى ١٠٠% دلالةً على عرض الفيلم داخل مستعرض الويب فيما بعد بنفس أبعاده الحقيقية بغض النظر عن حجم نافذة المستعرض، وكذلك الحال إذا قمت باختيار **Match Movie**، حيث يظهر الفيلم أيضاً بنفس أبعاده الحقيقية داخل **Flash**. يمكنك أيضاً اختيار **Pixels** من مربع السرد كى تتمكن من تعيين حجم الفيلم الذى سيظهر داخل مستعرض الويب بدقة متناهية.

٣. من الجزء **Playback**، قم بما يلي:

- تأكد من عدم تنشيط مربع الاختيار **Paused At Start** حتى يتم تشغيل الرسوم المتحركة الموجودة في بداية الفيلم وإلا سيتم إيقاف الفيلم بمجرد تحميله داخل نافذة المستعرض إلى أن يقوم المستخدم بنقر أحد الأزرار أو القوائم الموجودة داخل الفيلم أو اختيار **Play** من القائمة المختصرة.
- قم بتنشيط مربع الاختيار **Display Menu** إذا أردت أن يتمكن المستخدم من استخدام القائمة المختصرة داخل المستعرض والتي تنتج كما تعرف من نقر المستخدم لأي جزء من نافذة المستعرض بزر الفأرة الأيمن، ومن خلال هذه القائمة يمكنك تشغيل الفيلم أو إيقافه أو تدويره إلى البداية وما إلى ذلك من المهام الأخرى.
- تأكد من عدم تنشيط مربع الاختيار **Loop** حتى لا يتم إعادة تنفيذ الصفحة الرئيسية من الفيلم داخل نافذة المستعرض باستمرار.
- تأكد أيضاً من عدم تنشيط مربع الاختيار **Device Font** حيث توجد هذه السمة داخل **Windows** فقط والتي يتم فيها تخصيص القيمة **True** إلى المعامل **Device Font** كي يتم استخدام الخطوط الافتراضية في حالة عدم تثبيت الخطوط المستخدمة بالفيلم على جهاز المستخدم، والقيمة الافتراضية لهذا الخيار هي **Off**.
- 4. انقر مربع السرد **Quality** ثم اختر **High** من القائمة المنسدلة. يحتوي هذا المربع على العديد من الإعدادات.
- 5. يتيح لك الخيار **Window Mode** التمتع ببعض المزايا الموجودة داخل مستعرض الويب **Internet Explorer** والتي تمكنك من عرض الفيلم داخل المستعرض بالطريقة التي تروق لك، حيث يستخدم هذا الخيار داخل نظام التشغيل **Windows** فقط. انقر مربع السرد **Window Mode** ثم اختر **Window** من القائمة المنسدلة.

٦. يمكنك من خلال مربع السرد **HTML Alignment** تحديد موضع نافذة فيلم **Flash** داخل نافذة المستعرض وذلك بتعيين قيمة المعامل **Align** مع أي من الأوامر **OBJECT** و **EMBED** و **IMG** داخل كود **HTML**. ابق على الخيار الافتراضي **Default** كما هو.
٧. يحدد مربع السرد **Scale** كيفية وضع الفيلم داخل الحدود التي قمت بتحديدتها داخل الحقول **Width** و **Height**. ولأننا قمنا باستخدام نسب مئوية في كل من الحقلين، ابق على الخيار الافتراضي **Default(Show All)** داخل مربع السرد **Scale** كما هو.
٨. يحدد الجزء **Flash Alignment** كيفية وضع فيلم **Flash** داخل نافذة الفيلم الموجودة داخل نافذة المستعرض. من الجزء **Flash Alignment** بالتبويب **HTML** انقر مربعي السرد المجاورين ثم اختر **Center** من كلٍ منهما.
٩. تأكد من تنشيط مربع الاختيار **Show Warning Message** حتى يتم إظهار رسالة خطأ في حالة وجود تعارض بالإعدادات الموجودة، كأن تقوم باستخدام قالب مبني على صورة معينة دون أن تقوم بتحديد هذه الصورة.
١٠. يجب أن تظهر صفحة التبويب **HTML** كما في شكل ١٩-٩.

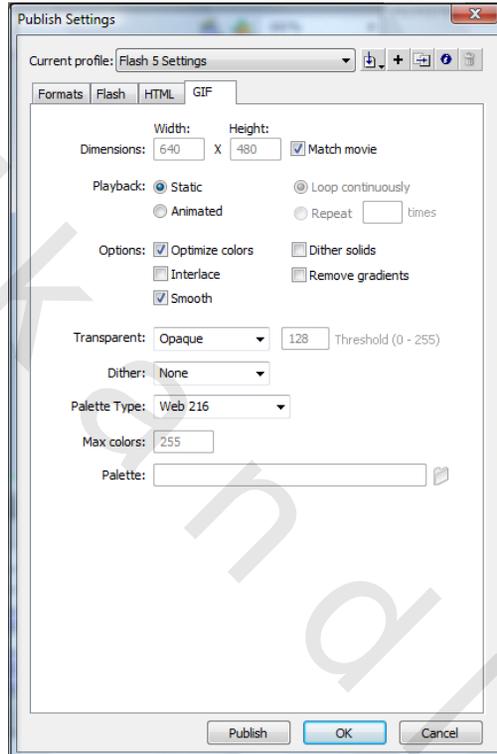


شكل ١٩-٩ صفحة التويب HTML بعد التعديلات الأخيرة.

التويب GIF

يظهر هذا التويب فقط حينما تقوم بتنشيط التنسيق (.gif) GIF Image من التويب **Formats** بالمربع الحوارى **Publish Settings**، والذي يحتوى على الخيارات التى تحتاج إليها لنشر فيلمك كصورة بالتنسيق GIF. يمكنك من خلال هذا التويب إنشاء قالب HTML الذى يقوم باستدعاء هذه الصورة لإظهارها حينما لا يحتوى مستعرض الويب الموجود لدى المستخدم على الموارد التى تمكنه من تشغيل فيلم Flash. فكمنا ذكرنا من قبل، فإن مستعرضات الويب **NetScape 3.0** و **Internet Explorer 3.0** والإصدارات السابقة لأي منهما لا تحتوى على مصادر تشغيل أفلام Flash. يمكنك من خلال هذا التويب إنشاء صورة قياسية عادية أو صورة متحركة. للتعرف على إعدادات التويب GIF داخل المربع الحوارى **Publish Settings**، انقر التويب GIF لتنشيطه

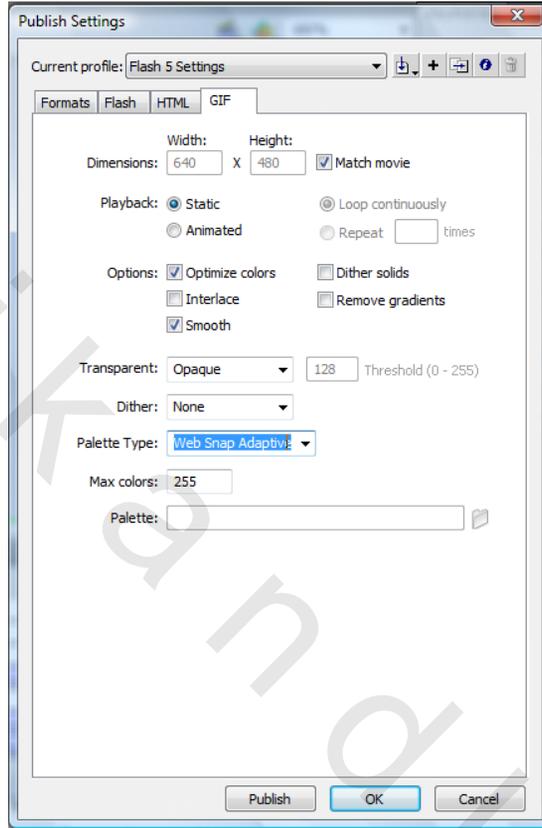
(انظر شكل ١٩-١٠)، يظهر العديد من الخيارات والإعدادات. لضبط الإعدادات التي تتناسب مع نشر الفيلم على الويب، تابع معنا الخطوات الآتية:



شكل ١٩-١٠ الخيارات الافتراضية لصفحة التيوب GIF.

١. من الجزء **Dimensions** بالتيوب GIF تأكد من تنشيط مربع الاختيار **Match Movie** كي يتم تطابق أبعاد الصورة مع الأبعاد الحقيقية للفيلم داخل Flash، حيث تلاحظ ظهور الأبعاد **803 X 683** داخل مربعات النص **Width** و **Height** على الترتيب وهي القيم التي قمنا بتحديددها من قبل داخل مربع خصائص الفيلم.
٢. من الجزء **Playback** تأكد من تنشيط خانة الخيار **Static** حتى يقوم Flash بإنشاء صورة ثابتة للإطار الأول داخل الفيلم. أما إذا قمت بتنشيط خانة الخيار **Animated**، فسيقوم Flash بإنشاء صورة متحركة بالتنسيق GIF تحتوى على

- تغير الإطارات وهذا الخيار غالباً ما يستخدم مع الأفلام القصيرة التي تسير بترتيب ثابت.
٣. يمكنك من خلال الجزء **Options** تحديد خيارات مظهر الصورة الناتجة، قم بتنشيط مربعات الاختيار **Smooth** و **Interlace** و **Optimize Colors** و **Dither Solids** و **Remove Gradients**.
٤. انقر مربع السرد **Transparent** ثم اختر **Opaque** من القائمة المنسدلة حتى تظهر خلفية الشاشة معتمدة بدلاً من أن تكون شفافة **Transparent** أو **Alpha**.
٥. ابق على الخيار الافتراضي **None** داخل الجزء **Dither** كما هو لأننا لم نقوم بتنشيط مربع الاختيار **Dither Solids** بجزء الخيارات **Options** والتي تقوم بإضفاء رعشة بسيطة على الصورة.
٦. انقر مربع السرد **Palette Type** ثم اختر لوحة الألوان التي ترغب في استخدامها مع الصورة. اختر **Web Snap Adaptive** من القائمة المنسدلة.
٧. انقر مربع النص **Max Colors** ثم قم بإدخال أقصى عدد للألوان المستخدمة بالصورة وليكن ٢٥٥ وهو عدد الألوان الآمنة المستخدمة على الإنترنت. لاحظ تنشيط هذا المربع فقط في حالة اختيارك **Web Snap Adaptive** أو **Adaptive** من مربع السرد **Palette Type**.
٨. يجب أن تظهر صفحة التثبيت **GIF** الآن كما في شكل ١٩-١١. انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوارى وحفظ التعديلات التي قمت بها.



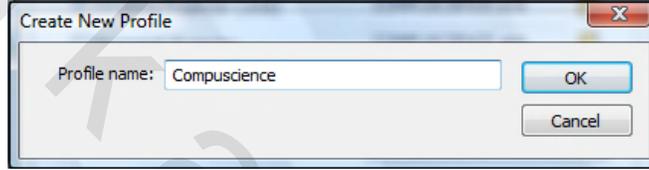
شكل ١٩-١١ صفحة التويب GIF بعد التعديلات الأخيرة.

إنشاء ملف مواصفات خاصة

من مزايا Flash الجديدة هي إمكانية إنشاء ملفات مواصفات خاصة لإعدادات النشر التي يتم استخدامها بصفة متكررة في ملف Flash، فمثلا إذا كنت تقوم بإنشاء مستند Flash متعدد الأغراض وتحتاج إلى إعدادات محددة لإنشاء ملف سريع التحميل على الإنترنت، فيمكنك إنشاء ملف مواصفات نشر ملائمة هذه الاحتياجات، وحفظها مع المستند المصدر، وتكمن الاستفادة من هذه الخاصية حيث أنك لن تتمكن فقط من نشر مستندات Flash بسرعة باستخدام ملف المواصفات ولكنك سوف تتأكد من الإعدادات الدقيقة التي حفظتها في كل مرة.

ولتخصيص ملف مواصفات نشر تابع الخطوات الآتية:

١. افتح قائمة **File** ثم اختر **Publish Setting** ، يظهر المربع الحوارى **Publish setting** (راجع شكل ١٩-١) حدد الخيارات التى تروق لك من هذا المربع.
٢. انقر زر **Create New Profile name**  الموجود أعلى المربع الحوارى، يظهر مربع **Create New Profile** كما فى شكل ١٩-١٢ ، الذى يطالبك بإدخال اسم ملف المواصفات الجديد.



شكل ١٩-١٢ أدخل اسم ملف المواصفات الجديد

٣. أدخل الاسم الذى يروق كل ثم انقر زر **Ok**.

تحرير إعدادات ملف المواصفات

بمجرد أن تنشئ ملف المواصفات سوف يصبح بإمكانك استخدامه من خلال نقل القائمة المسدلة **Current Profile** (ملف المواصفات الحالى) وربما بعد أن تصل إلى هذه الخطوة تجد أن هذه المواصفات لا تروق لك أو تريد تغييرها فقط كل ما عليك فى هذه الحالة هو تحرير ملف المواصفات.

١. افتح قائمة **File** ثم اختر **Publish Settings** (إعدادات النشر).
٢. انقر القائمة المسدلة **Current Profile** ثم حدد ملف المواصفات الذى ترغب فى تعديله.

٣. قم بإجراء التغييرات التى تراها مناسبة ثم انقر **Ok** .

٤. افتح قائمة **File** مرة أخرى ثم اختر **Save** لحفظ الملف.

يتم تسجيل ملف المواصفات أثناء تغييرها، ثم يتم حفظها عندما تحفظ الملف



تصدير واستيراد ملفه المواصفات

يعد حفظ ملف مواصفات Flash طريقة مثلى لتقليل إعدادات النشر المتكررة، إلا أن العيب الوحيد في هذه الطريقة أن الإعدادات المعرفة مسبقاً من قبل المستخدم ترتبط فقط بالمستند المصدر الأصلي، وإذا فتحت ملفاً جديداً سوف تبدأ من البداية وللتغلب على هذه المشكلة يمكنك إنشاء العديد من ملفات الإعدادات الخاصة ومن ثم تصديرها أو استيرادها للملف الحالي حيث يقوم Flash بتصديرها كملف منفصل وبذلك يمكنك تصدير واستيراد ملفات الإعدادات وليس هذا فحسب بل يمكنك إرسال نسخ من ملفات هذه الإعدادات إلى مستخدمى Flash آخرين.

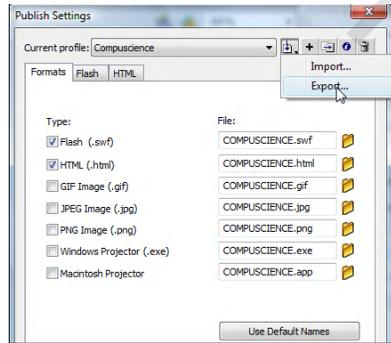
أولاً : تصدير ملف الإعدادات الخاصة

١. افتح قائمة File ثم اختر Publish Setting (إعدادات النشر) يظهر المربع الحوارى Publish Setting.

٢. من القائمة المنسدلة Current Profile حدد ملف المواصفات الذى تريد تصديره.

٣. انقر زر Import/Export Profile (استيراد/تصدير ملف الإعدادات)  تظهر

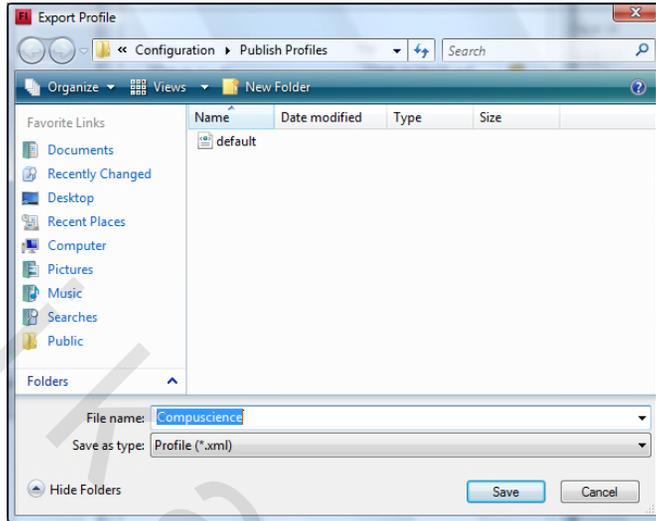
قائمة تحتوى على خيارات Import و Export كما في شكل ١٩-١٣



شكل ١٩-١٣ اختيار تصدير من قائمة استيراد/تصدير ملف الإعدادات

٤. اختر Export Profile تصدير يظهر المربع الحوارى Export Profile كما في شكل ١٩-

١٤.



شكل ١٩-١٤ المربع الحوارى Export Profile.

٥. حدد مكان الملف الذى تريد الاحتفاظ به ثم انقر زر **Save**.

ثانياً: استيراد الملف

لاستيراد ملف إعدادات خاص تابع الخطوات الآتية:

١. افتح المربع الحوارى **Publish Setting** كما تعلمت سابقاً ثم انقر زر **Import/Export Profile** ومن القائمة التى تظهر اختر **Import**. يظهر المربع الحوارى **Import Profile**، وهو مربع مشابه تماماً لمربع **Export Profile**.
٢. حدد مكان واسم ملف الإعدادات الذى تريده ثم انقر زر **Open**.

بمجرد استيراد ملف الإعدادات فى مستند **Flash**، يصبح الملف نسخة من العنصر الأصيل حيث يمكنك استخدامه فى المستند النشط أو إجراء تعديلات عليه وتصديره بصفته ملف إعدادات جديد.

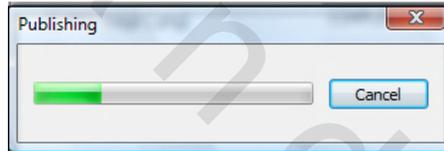


نشر الفيلم

بعد أن تنتهى من إعدادات النشر التى قمت بتعيينها من خلال مربع إعدادات النشر **Publish Settings**، يمكنك نشر الفيلم باتباع إحدى الطريقتين التاليتين:

- قبل أن تقوم بإغلاق مربع إعدادات النشر، انقر زر **Publish**.
- افتح قائمة **File** من شريط القوائم ثم اختر **Publish** من القائمة المنسدلة.

باتباع أي من الطريقتين السابقتين، يظهر المربع الحوارى **Publishing** محتويًا على مدى تقدم عملية النشر (انظر شكل ١٩-١٥)، وأثناء عملية النشر، نلاحظ ما يلي:
- يقوم **Flash** بتجميع طبقات الفيلم في طبقة واحدة كما يتم تجاهل أى طبقات مساعدة.
- يقوم **Flash** بتطبيق عمليات الضغط على الصور والرسوم طبقاً للإعدادات التي قمت أنت بتعيينها داخل المربع الحوارى **Publish Settings**. فإذا قمت بمقارنة حجم الملف الناتج ذو التنسيق **SWF** مع الملف القديم ذو التنسيق **FLA** فستفاجأ بالفرق الشاسع بين الملفين.



شكل ١٩-١٥ مدى تقدم عملية النشر.

اختبار الفيلم داخل مستعرض الويب

بعد أن قمت بنشر الفيلم، يمكنك الآن اختياره عملياً داخل نافذة مستعرض الويب. فى الواقع يوجد طريقتين لاستعراض وثيقة **HTML** الخاصة بالفيلم داخل المستعرض وذلك كما يلي:

- **فتح ملف HTML الخاص بالفيلم مباشرة داخل نافذة المستعرض** لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:
١. قم بفتح مستعرض الويب المثبت بجهازك سواء كان **Netscape** أو **Internet Explorer**.

٢. استخدم أمر الفتح **Open** الموجود بالمستعرض لفتح ملف الفيلم وهو **MyNewMovie.html** في هذه الحالة من المجلد الذي يحتوي على ملف **Flash** على القرص الصلب.
٣. كبديل للخطوتين السابقتين انقر الملف **MyNewMovie.html** من أى مكان نقرأ مزدوجاً سواءً باستخدام نافذة **Computer** أو مستكشف **Windows**.
- **فتح أى من الملفات الناتجة من عملية النشر من خلال Flash**
لأداء ذلك، افتح قائمة **File** من شريط قوائم **Flash** ثم اختر **Publish Preview** و **HTML** من القوائم المنسدلة لفتح الملف داخل مستعرض الويب الافتراضى المثبت على حاسبك.
باتباع أى من الطريقتين السابقتين، يمكنك مشاهدة الفيلم الآن داخل مستعرض الويب. قم بإعادة تحجيم نافذة المستعرض ولاحظ إعادة تحجيم نافذة الفيلم مع الحفاظ على نسب أبعاد وظهور كائنات الفيلم على الشاشة. كما يمكنك أيضاً استعراض ملف صورة الفيلم ذات التنسيق **GIF**.



obeykandi.com

المادة الخامسة

أمثلة تطبيقية

٢٠ . مقدمة التطبيق

٢١ . إنشاء الصفحة الرئيسية

٢٢ . إنشاء صفحات التطبيق الفرعية