الفصل الثانى
جولة داخل Flash CS4

*يخاطب هذا الفصل من لهم خبرة بأحد الإصدارات السابقة من **Flash**، حيث يحتوى على السمات الجديدة والتحسينات التى طرأت على الإصدار السابق من البرنامج. بالإضافة إلى كيفية تخصيص واجهة البرنامج والتعامل مع الألواح والنوافذ.*

بانتهاء هذا الفصل ، ستتعرف على:

- *الجديد فى **Flash CS4**.*
- *تشغيل البرنامج.*
- *تخصيص نافذة البرنامج.*

obeikandl.com

الجديد فى Flash CS4

قامت شركة **Adobe** جاهدة فى محاولة تلافى القصور الموجود بالإصدارات السابقة من **Flash** بإضافة العديد من التحسينات على السمات الموجودة من قبل، وهذا فضلاً عن السمات الجديدة التى تم إضافتها لهذا الاصدار الجديد وفيما يلى سنقوم بعمل جولة سريعة داخل البرنامج للتعرف على هذه التحسينات وتلك الاضافات.

حركة الكائنات

أصبح الآن بإمكانك تحريك الكائنات بشكل أسهل، حيث يمكنك تطبيق الحركة البينية **Tweens** على الكائنات مباشرة دون استخدام الاطارات الرئيسية **KeyFrames**، وهذا النوع يسمح بالتحكم فى الأجزاء المختلفة للحركة.

لتجربة استخدام حركة الكائنات مباشرة تابع معنا الخطوات التالية:

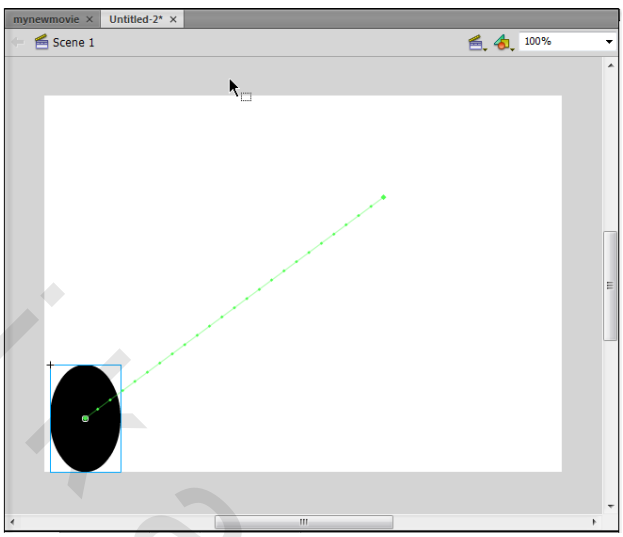
١. افتح ملف فلاش جديد ثم قم برسم أى شكل فيه وليكن شكل دائرى. حول هذا الشكل الى رمز من خلال نقر قائمة **Modify** ومنها اختر **Convert to Symbol** اختر اسم مناسب لهذا الرمز وأختر **Movie clip** من قائمة **Type** .

٢. انقر الاطار رقم **٢٥** بزر الفأرة الايمن ومن القائمة المختصر اختر امر **Insert frame** وذلك لادراج إطار عادى.

٣. انقر الاطار رقم **٢٥** بزر الفأرة الايمن ومن القائمة المختصرة التي تظهر اختر **Create Classic tween** يتغير شكل الرمز الموجود أمام الطبقة **Layer** .

٤. ومن مساحة العمل حرك الشكل الى أقصى اليسار تلاحظ امتداد خط من النقطة الاولى (المكان الاول للشكل) إلى النقطة الاخيرة بمكان استقرار الشكل النهائى (انظر الشكل ٢-١).

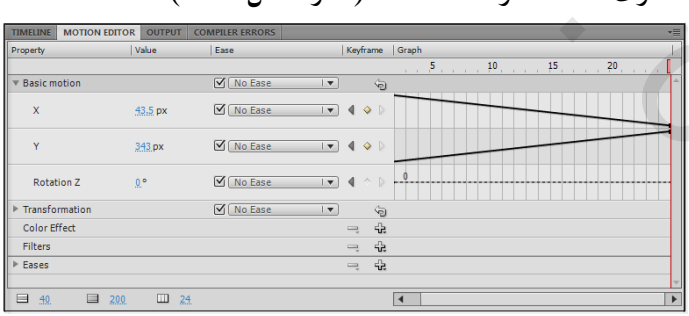
obeikandl.com



شكل ٢-١ الخط الذى يظهر دلالة على تطبيق حركة بينية

استخدام لوحة Motion Editor

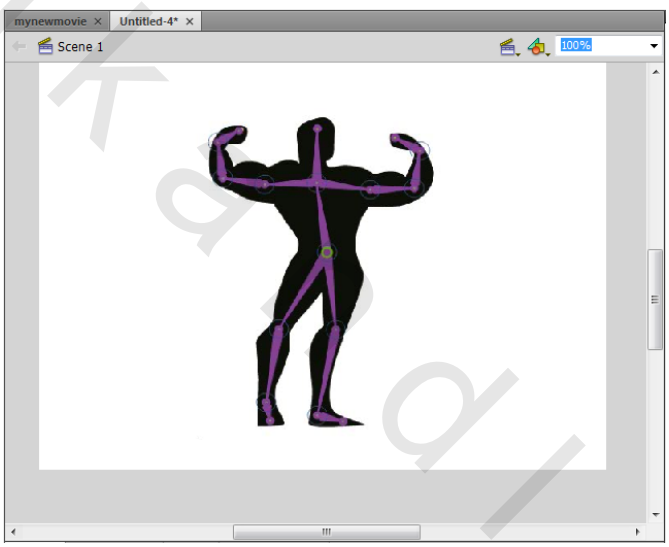
لمزيد من التحكم فى فى كل إطار رئيسى موجود فى الفيلم بما يحمله هذا الإطار من خصائص مثل الحجم والموضع والدوران والمرشحات، يمكنك استخدام لوحة **Motion Editor**، فمن خلال هذه اللوحة يمكنك التحكم فى إحداثيات نقطة البداية وكذلك إحداثيات نقطة النهاية، ومعدل الدوران إن وجد، والتأثيرات المختلفة للألوان بالإضافة إلى العديد من الخصائص الأخرى الخاصة بحركة الكائنات (انظر شكل ٢-٢).



شكل ٢-٢ لوحة **Motion Editor** الجديدة

الحركة المعكوسة باستخدام Bone tool

فى البداية لابد من تعريف **Inverse Kinematics** وهى عبارة عن نوع من أنواع الحركة المستخدمة لتحريك كائن أو مجموعة من الكائنات بشكل يتناسب مع بعضهم البعض، وذلك عن طريق استخدام نقاط (مثل المفاصل)، تسمح هذه المفاصل لحالات الرمز بتكوين حركة معقدة وطبيعية فى نفس الوقت. على سبيل المثال يمكنك استخدام هذا النوع من الحركة فى تكوين حركة الأرجل أو الأيدى بأقل مجهود كما فى شكل ٢-٣.

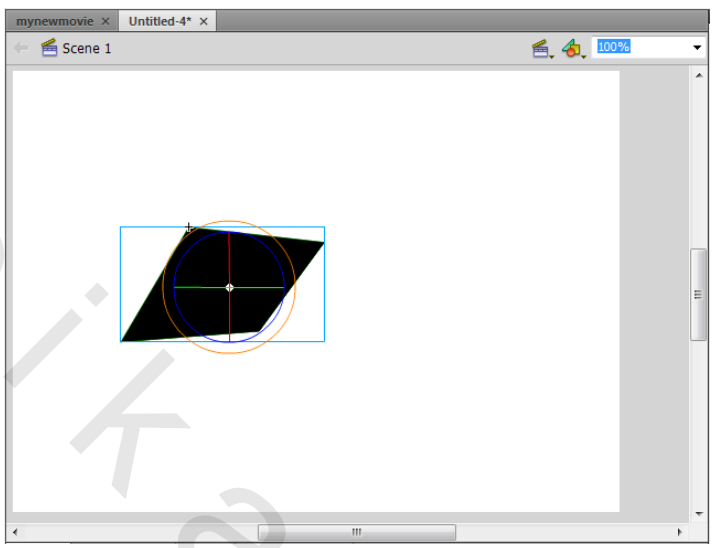


شكل ٢-٣ استخام المفاصل فى الحركة

يستخدم لهذا النوع من الحركة الأداة **Bone** حيث يمكنك من خلال هذه الأداة وضع هذه المفاصل ومن ثم تحريكها.

الدوران ثلاثى الأبعاد 3D Transformation

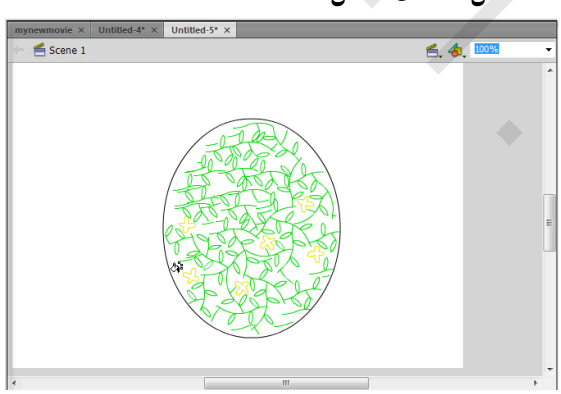
أصبح بإمكانك الآن تحريك جسم ثنائى الأبعاد فى فضاء ثلاثى الأبعاد وذلك من خلال استخدام الأداة الجديدة **3D Transformation** حيث تسمح لك هذه الأداة بالحركة فى الاتجاهات **X** و **Y** و **Z** كما فى الشكل ٢-٤.



شكل ٢–٤ الحركة الثلاثية لأحد كائنات مساحة العمل

أداة الزخرفة الجديدة Deco Tool

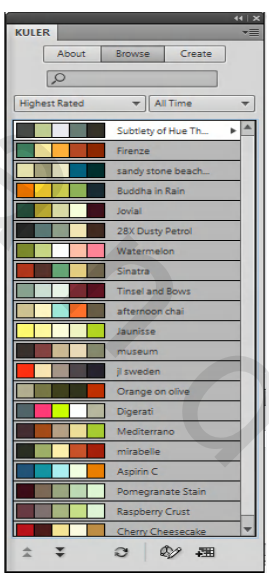
تستخدم هذه الأداة الجديدة، لإضافة مزيدٍ من الزخرفة على مساحة العمل، فحينما تقوم باستخدام أداة الفرشاة أو أداة التعبئة لرسم شكل معين ، فيمكن لأداة الزخرفة أن تضيف لمسة جمالية إلى هذا الشكل كما فى شكل ٢–٥.



شكل ٢–٥ استخدام الأداة Deco tool لزخرفة الشكل من الداخل

لوحة *Adobe Kuler*

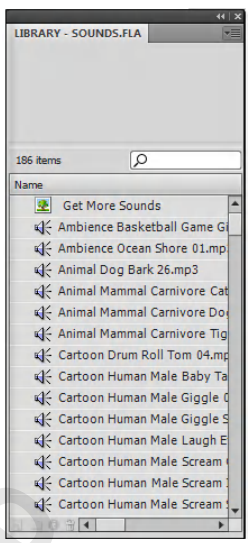
لوحة **Kuler** هى عبارة عن مجموعة من الألوان والسمات التى تم إنشاؤها بواسطة مصممين محترفين، حيث يمكنك الاختيار من بين آلاف السمات الموجودة على موقع **Kuler** ومن ثم تنزيل هذه السمة لتعديلها وتضمينها داخل مشروعك، ليس هذا فقط بل يمكنك أيضاً إنشاء السمة التى تروق لك ومن ثم حفظها فى هذه اللوحة، انظر شكل ٢-٦.



شكل ٢-٦ لوحة **Kuler** الجديدة

مكتبة الصوت

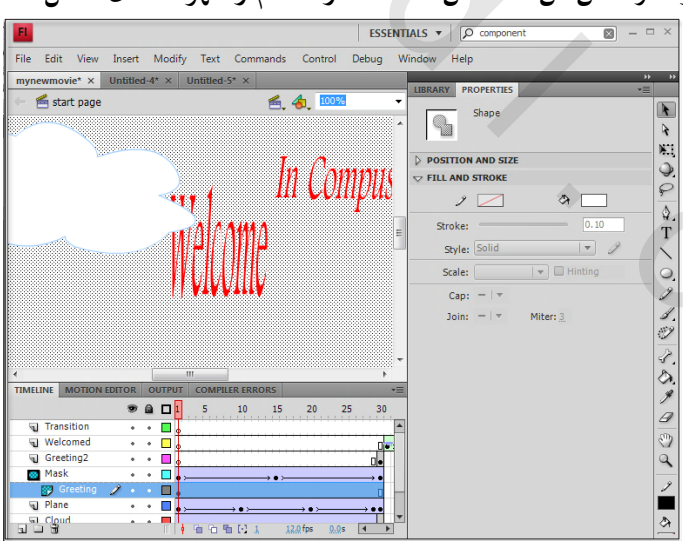
تشتمل مكتبة الصوت على تأثيرات صوتية جديدة يمكنك تضمنيها داخل فيلمك. (انظر شكل ٢-٧.



شكل ٢–٧ مكتبة الصوت التى تشتمل على تأثيرات صوتية جديدة

لوحة الخصائص العمودية

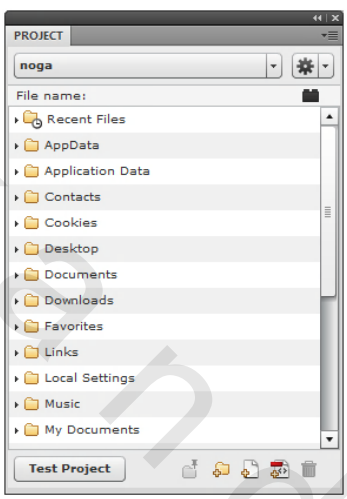
تظهر الآن لوحة الخصائص بشكل عمودى فى الناحية اليمنى من النافذة، حتى تسمح لك بعرض أكبر قدر ممكن من خصائص الكائنات والأفلام وتظهر كما فى شكل ٢–٨.



شكل ٢–٨ لوحة الخصائص تظهر بشكل عمودى فى الناحية اليمنى من النافذة

لوحة Project الجديدة

يمكنك الآن العمل مع أكثر من مشروع فى نفس الوقت، وذلك من خلال استخدام لوحة Project حيث يمكنك تطبيق خصائص مختلفة على العديد من الملفات فى نفس الوقت. وتظهر هذه اللوحة كما فى شكل ٢-٩.

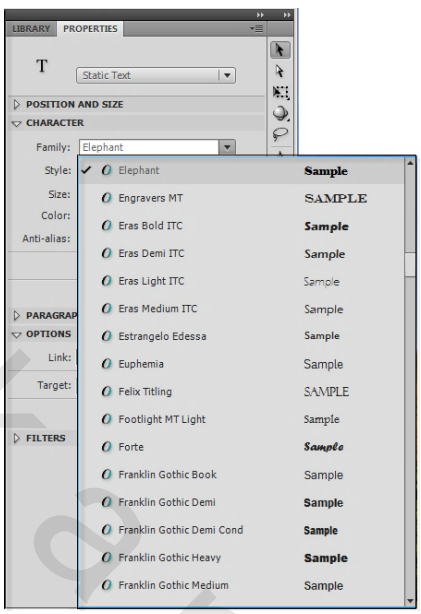


شكل ٢-٩ لوحة Project الجديدة

قائمة الخطوط الجديدة

لعل من أهم المزايا الجديدة التى طرأت على فلاش هى قائمة الخطوط التى تظهر عند كتابة النصوص داخل فلاش وتشتمل هذه القائمة على معاينة لشكل الخط قبل استخدامه. (انظر شكل ٢-١٠).

obeikandl.com



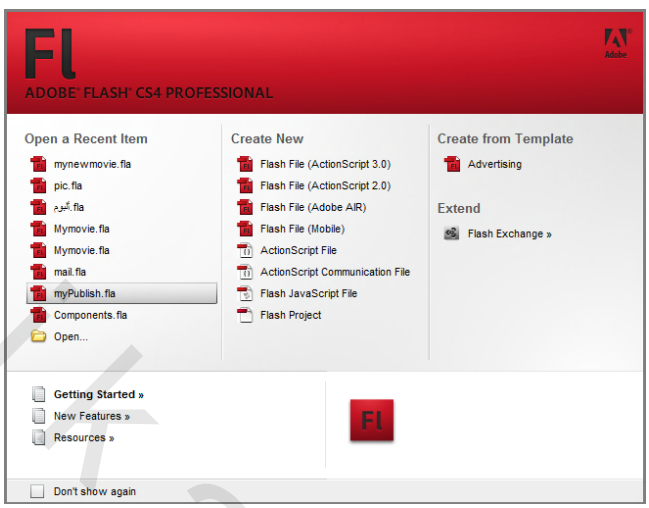
شكل ٢–١٠ قائمة الخطوط الجديدة التى تشتمل على معاينة لشكل الخط قبل استخدامه

تشغيل البرنامج

يتطلب تشغيل برنامج Flash CS4 وجود بيئة التشغيل الرسومية المعروفة باسم Windows (يفضل وجود إصدار حديث مثل Windows Vista). بعد تشغيل Windows، تستطيع تشغيل Flash CS 4. بكل بساطة كما يلى:

١. افتح قائمة Start ومنها اختر All Programs.

٢. من قائمة All Programs اختر Adobe Flash CS4 تظهر نافذة Flash كما فى شكل ٢–١١.



شكل ٢-١١ الشاشة الافتتاحية التى تظهر عند تشغيل Flash

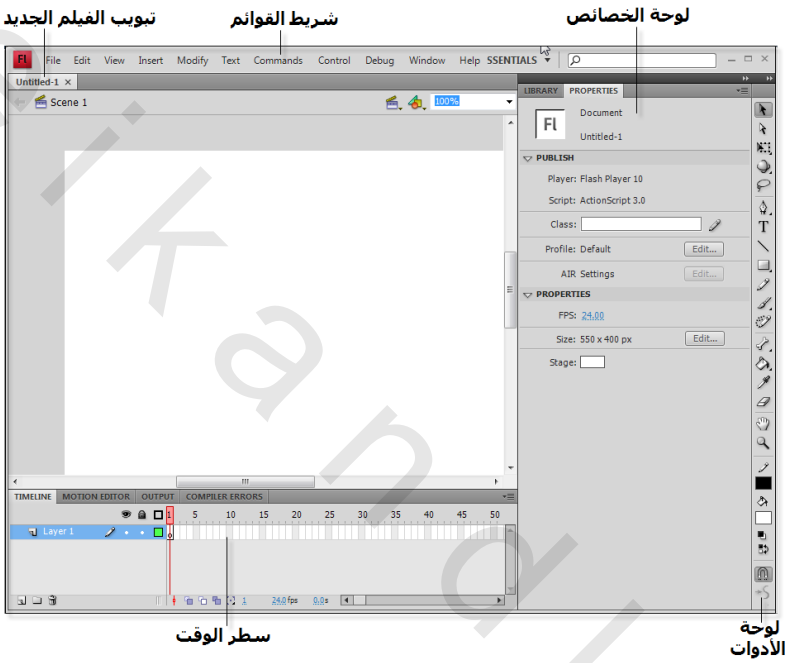
من شكل ٢-١١ تلاحظ أن الشاشة الافتتاحية للبرنامج تتكون من عدة أقسام:

- ***Open a Recent Item*** : يشتمل هذا القسم على الملفات التى تم استخدامها مؤخراً بالإضافة إلى زر **Open** والذى بنقره يظهر لك المربع الحوارى **Open** والذى يتيح لك أن تختار مكان واسم الملف الذى تريد أن تتعامل معه.
- ***Create New*** : القسم الأوسط فى هذه الشاشة هو قسم **Create New** والذى يتيح لك عدة خيارات تستخدمها أثناء إنشاء الملف خاصة بإصدار الكود الذى ستستخدمه فهل تريد ملف فلاش يستخدم به **ActionScript3.0** أو **ActionScript2.0** أو **Adobe Air** وغيرها من الخيارات.
- **Create From Template**: يشتمل القسم الثالث **Create From template** على إمكانية إنشاء الفيلم باستخدام قالب.

لتلاشى ظهور هذه الشاشة فى كل مرة تقوم فيها بفتح البرنامج يمكنك تنشيط الخيار **Don't show again**.

الشاشة الافتتاحية للبرنامج

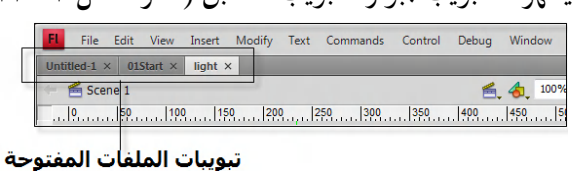
بعد تشغيل البرنامج واختيار أحد خيارات المتاحة لفتح فيلم جديد، تظهر نافذة البرنامج كما فى شكل ٢-١٢.



شكل ٢-١٢ الشاشة الافتتاحية للبرنامج

بالنظر للشكل ٢-١٢ نجد أنه يشتمل على :

تبويب الفيلم الجديد: ويظهر تبويب الفيلم الجديد فى أعلى الجهة اليسرى من نافذة البرنامج ويظهر اسم الفيلم الذى تعمل عليه فى هذا التبويب حيث تظهر نافذة للبرنامج واحدة بينما يظهر لكل ملف مفتوح تبويب مستقل داخل هذه النافذة، أى أنه عندما تقوم بفتح ملف آخر يظهر له تبويب بجوار التبويب السابق (انظر شكل ٢-١٣).



شكل ٢-١٣ تبويبات الملفات المفتوحة

شريط القوائم Menu bar

يظهر أعلى النافذة شريط يسمى شريط القوائم والذى يشتمل على قوائم يمكنك من خلالها التعامل مع الأوامر المختلفة للبرنامج.

لوحة الخصائص Properties Panel

تظهر لوحة الخصائص فى الناحية اليسرى من نافذة البرنامج ، والتى تشتمل على الخصائص المختلفة الخاصة بالكائن المختار.

لوحة الأدوات Tools Panel

توجد هذه اللوحة فى أقصى يمين البرنامج وتشتمل على أدوات **Flash** المختلفة (سنتعرف على لوحة الأدوات بالتفصيل فى الفصل الثالث "التعرف على بيئة عمل **Flash**".

سطر الوقت Timeline

يظهر سطر الوقت أسفل شاشة البرنامج (سنتعرف بالتفصيل على سطر الوقت فى الفصل الثالث "التعرف على بيئة عمل **Flash**").

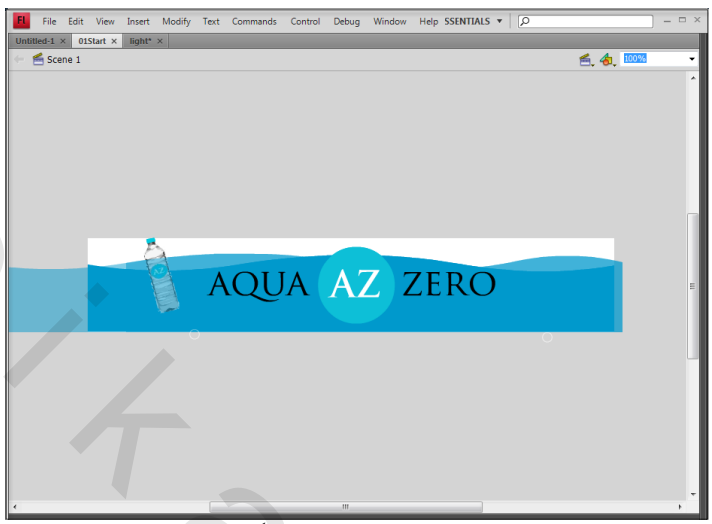
تخصيص نافذة البرنامج

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

إخفاء وعرض اللوحات Hide or show all Panels

لعرض وإخفاء جميع اللوحات التى تظهر على مساحةالعمل يمكنك ضغط مفتاح **F4** ، أو افتح قائمة **Window** ومنها اختر **Hide Panels** حيث تظهر مساحة العمل فارغة تماماً كما فى شكل ٢-١٤.

obeikandl.com



شكل ٢-١٤ مساحة العمل فارغة تماماً من جميع الألواح

عرض خيارات الألواح Display Panel option

لعرض الخيارات الخاصة بأى لوحة تظهر على مساحة العمل انقر زر الخيارات والذى يظهر فى أعلى الركن الأيمن من اللوحة.

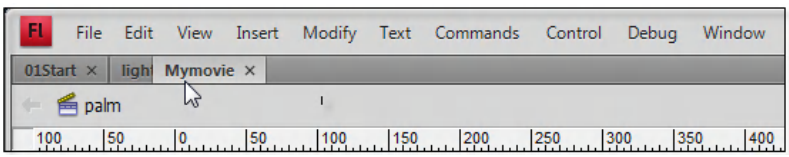
التعامل مع النوافذ والألواح Mange Windows and Panels

يمكنك إنشاء مساحة العمل الخاصة بك، من خلال نقل النوافذ والألواح ومن ثم تخصيصها ليس هذا فقط بل ويمكنك أيضا حفظها والتبديل بينها.

التعامل مع نوافذ البرنامج Mange Document Windows

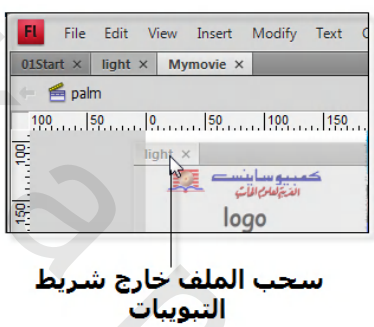
كما ذكرنا من قبل أن كل فيلم تقوم بفتحه يظهر له تبويب أعلى نافذ البرنامج، ويمكنك إتباع أحد الإجراءات التالية للتعامل مع تبويبات الملفات حسب ما يروق لك:

- لإعادة ترتيب تبويبات الملفات المفتوحة اسحب تبويب الملف المراد نقله وضعه فى المكان الذى يروق لك (شكل ٢-١٥).



شكل ٢-١٥ تغيير ترتيب الملفات المفتوحة

- لفصل تبويب أحد الملفات ووضعها فى أى مكان آخر على مساحة العمل انقر تبويب هذا الملف واسحبه حيث تريد وضعه كما فى شكل ٢-١٦.



شكل ٢-١٦ وضع الملف خارج منطقة التبويبات

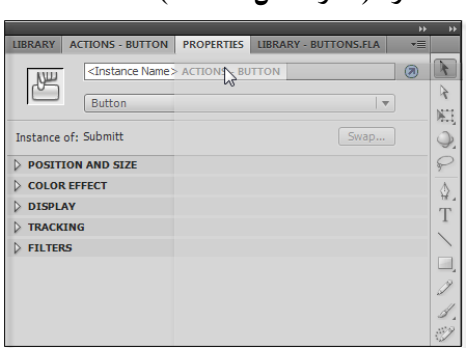
- لتجميع مجموعة معينة من الملفات معاً فى مجموعة واحدة ، انقر الملف المطلوب سحبه وضعه فى المكان الذى يروق لك على مساحة سطح العمل، ثم اسحب ملف آخر وضعه بجوار الأول ثم الذى يليه وهكذا حتى تنتهى من تجميع مجموعة ملفاتك المطلوبة معاً (انظر شكل ٢-١٧).

شكل ٢–١٧ سحب أحد الملفات إلى مجموعة جديدة أخرى من الملفات

تجميع وفصل الألواح Dock and undock panels

Dock panels هى عبارة عن مجموعة من اللوحات المجمعة معاً وتظهر بشكل تلقائى عمودية الاتجاه، ويمكنك تجميع أو فصل هذه الألواح عن طريق سحبها ووضعها داخل المجموعة أو خارجها.

لوضع اللوحة فى أى مجموعة من مجموعات الألواح الموجودة، اسحب تبويب هذه اللوحة وضعه فى المكان الجديد مباشرة (انظر شكل ٢–١٨).

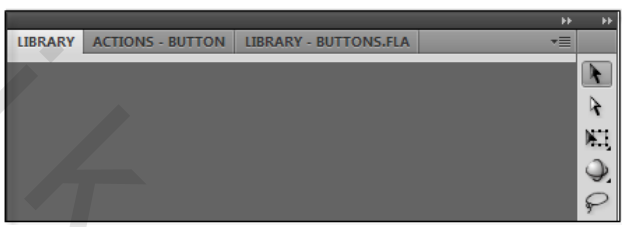


شكل ٢–١٨ سحب أحد الألواح ووضعها فى مكان جديد

لحذف أحد هذه الألواح خارج المجموعة اسحب هذه اللوحة وضعها فى المكان الذى تريده.

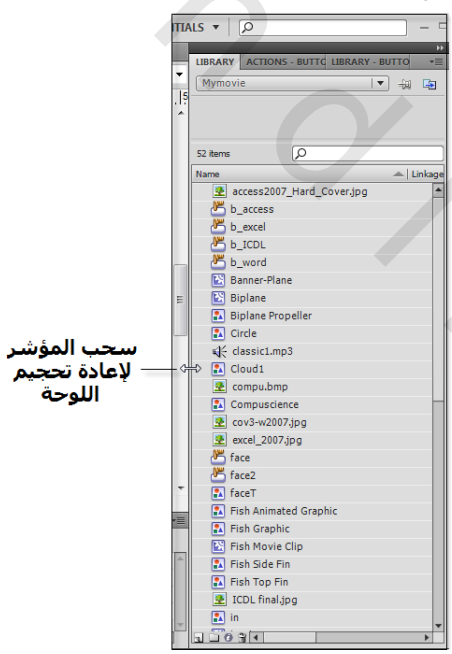
تحجيم الألواح Resize Panels

لتكبير أو تصغير لوحة واحدة أو مجموعة من الألواح، انقر نقراً مزدوجاً تبويب هذه اللوحة ليتم تصغير هذه المجموعة كما فى شكل ٢-١٩.



شكل ٢-١٩ تصغير مجموعة من الألواح

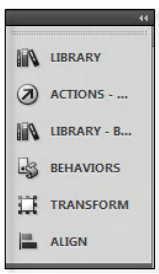
لإعادة تحجيم اللوحة سحب من أحد جوانب هذه اللوحة لتكبيرها أو تصغيرها حسب مساحة العمل (انظر شكل ٢-٢٠).



شكل ٢-٢٠ إعادة تحجيم اللوحة

تجميع اللوحات ووضعها كرموز Manipulate Panels Collapsed to Icons

يمكنك تجميع الألواح إلى رموز على مساحة العمل من خلال نقر الزر يتم تجميع اللوحات إلى رموز على مساحة العمل كما فى شكل ٢-٢١.

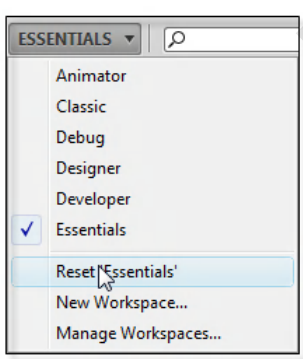


شكل ٢-٢١ تجميع ووضع الألواح كرموز على نافذة العمل

لفك تجميع اللوحات كرموز ووضعها بشكل طبيعى على مساحة العمل انقر هذا الزر مرة أخرى لعودة اللوحات إلى وضعها السابق.

استعادة الوضع الافتراضى لمساحة العمل Restore the default workspace

من نافذة مساحة العمل انقر القائمة التى تظهر فى الناحية اليمنى من النافذة ومن القائمة التى تظهر اختر **Rest** ثم اختر النمط الذى تعمل عليه فمثلاً نفترض أنك تعمل فى النمط الافتراضى **Essentials** فاختر من القائمة **Rest Essentails**. كما فى شكل ٢-٢٢.



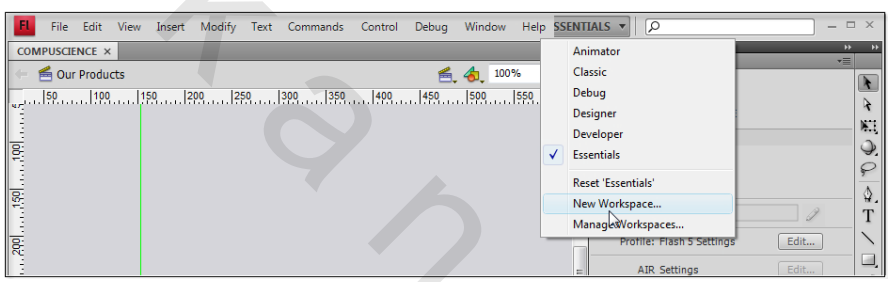
شكل ٢-٢٢ استعادة الوضع الافتراضى لمساحة العمل

حفظ مساحة عمل مخصصة Save a custom workspace

بعد أن تقوم بتحجيم الألواح والنوافذ التى تتعامل معها، يمكن حفظ مساحة العمل هذه لكى تتعامل معها فيما بعد. لحفظ مساحة العمل بشكلها المخصص تابع معنا الخطوات التالية:

١. من نافذة البرنامج انقر قائمة أنماط العمل **work switcher** الموجود فى شريط قوائم الملف أعلى نافذة مساحة العمل.

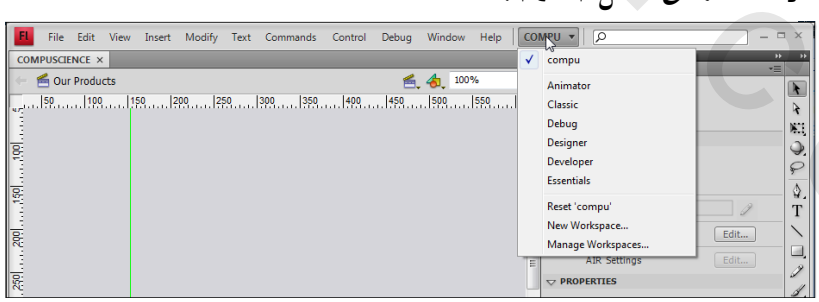
٢. من هذه القائمة اختر **New Workspace** كما فى شكل ٢-٢٣.



شكل ٢-٢٣ إنشاء مساحة عمل مخصصة

يظهر مربع **New workspace** والذى يسمح لك بإعطاء اسم لمساحة العمل التى تنوى إنشاؤها.

٣. فى مربع **Name** اكتب الاسم الذى يروق لك، تلاحظ ظهور هذا الاسم فى قائمة الأنماط كما فى شكل ٢-٢٤.



شكل ٢-٢٤ إضافة اسم مساحة العمل الجديدة وهو **Compu**