

الفصل الثالث التعرف على بيئة عمل Flash

قبل البدء في استخدام برنامج **Flash**، يجب أن نتعرف أولاً على الملامح الرئيسية لبيئة عمل هذا البرنامج كي تتمكن من إنشاء وتطوير ملفاتك والتعامل معها بشكل صحيح. وفي هذا الفصل سنتعرف على الملامح الرئيسية لبيئة عمل **Flash**.
بانتهاء هذا الفصل، سنتعرف على:

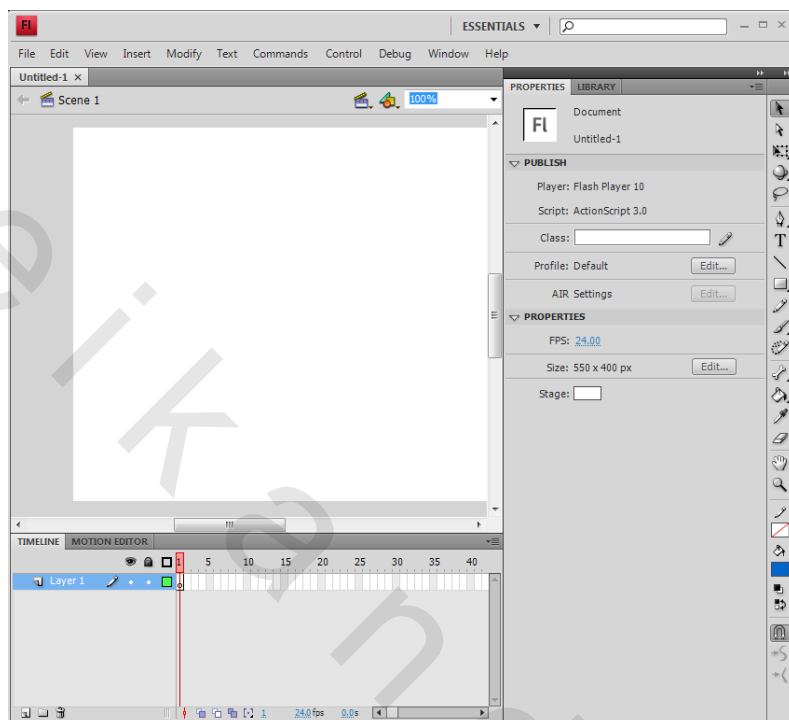
- ◆ مكونات بيئة العمل
- ◆ التعرف على سطر الوقت
- ◆ التعرف على مساحة العمل
- ◆ التعرف على خصائص الفيلم
- ◆ التعرف على مربع الأدوات
- ◆ استخدام سمة التكبير
- ◆ اللوحات **Panels**
- ◆ شريط التشغيل **Launcher Bar**

قبل البدء في استخدام أى برنامج من البرامج، يجب أن تتعرف أولاً عن الملامح الرئيسية لبيئة عمل هذا البرنامج كي تتمكن من إنشاء وتطوير ملفاته والتعامل معها بشكل صحيح. ولا يختلف Flash عن هذه البرامج حتى إذا كنت معتاداً على استخدام الإصدارات السابقة من Flash، وذلك لأن الإصدار الأخير من Flash والذي نحن بصددده في هذا الكتاب يحتوى على العديد من السمات الجديدة التي غيرت بالطبع من واجهة العمل أو بيئة العمل أو ما يسمى **Flash Workspace**. والآن سنلقى الضوء على ملامح واجهة البرنامج.

مكونات بيئة العمل

قبل أن تبدأ في استخدام Flash لتصميم وإنشاء الرسوم بأنواعها المختلفة، يجب أن تفهم جيداً طبيعة بيئة عمل البرنامج. للتعرف على مكونات بيئة العمل، قم بفتح برنامج Flash باتباع الخطوات التي شرحناها في الفصل السابق ثم اختر فتح مستند **Flash** جديد **Flash Document** تظهر نافذة البرنامج كما في شكل ٣-١.

الفصل الثالث: التعرف على بيئة عمل Flash



شكل ٣-١ مكونات النافذة الرئيسة لبرنامج Flash.

من الشكل السابق نلاحظ أن بيئة عمل البرنامج تحتوي على العديد من السمات بحيث تحتوي كل سمة على وظائفها المستقلة. وتتكون الشاشة الافتتاحية للبرنامج من خمسة مناطق أساسية هي:

- **مساحة العمل Stage**
وهي المنطقة التي يتم وضع جميع محتويات الفيلم (ملف Flash) فيها.
- **منطقة العمل Work area**
وهي المنطقة التي تتيح لك المساحة الكافية لتنظيم الرسوم والصور التي ترغب في تضمينها داخل الفيلم تمهيداً لوضعها داخل مساحة العمل.
- **الألواح Panels**
تمكنك من الوصول بسهولة إلى السمات وخيارات الأدوات والقوائم الموجودة

داخل Flash.

■ سطر الوقت Timeline

ويتحكم في الرسوم المتحركة التي تقوم بإنشائها ويساعدك على تنظيم محتويات مساحة العمل. ويوجد سطر الوقت أسفل نافذة البرنامج.

■ شريط الأدوات Toolbox

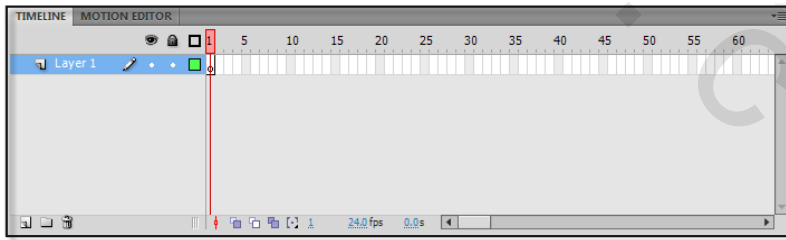
ويحتوى على جميع الأدوات التي تحتاجها لإنشاء الرسوم. ومع بزوغ الإصدار الجديد من Flash تم نقل هذا الشريط إلى أقصى الناحية اليمنى من شاشة البرنامج.

■ لوحة الخصائص Property Inspector

يعرض معلومات عن الخصائص والسمات الخاصة بالأدوات والعناصر الرسومية. ويظهر بشكل تلقائي في نافذة البرنامج شريط القوائم أعلى النافذة، وسطر الوقت أسفل النافذة بينما شريط الأدوات في أقصى يمين النافذة يليه أيضاً من الناحية اليمنى منطقة الألواح. وستتعرف بالتفصيل فيما يلي على مكونات هذه الشاشة.

التعرف على سطر الوقت

تتلخص وظيفة سطر الوقت Timeline في التحكم في تدفق وفاعلية وتنظيم الفيلم، حيث يحتوى على جميع الطبقات Layers والإطارات Frames والمشاهد Scenes المستخدمة في الفيلم (انظر شكل ٣-٢).



شكل ٣-٢ مكونات نافذة سطر الوقت.

يتشابه سطر الوقت كثيراً مع التقويم، حيث يمكنك اعتبار المشهد Scene كما لو كان شهر بالتقويم، كما يمكنك اعتبار الإطار Frame كما لو كان يوماً داخل الشهر

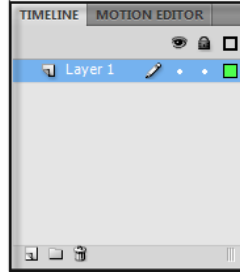
الحالي. في حالة العمل مع التقويم، مثلاً إذا أردت التعرف على ما حدث في يوم معين داخل شهر معين، تقوم بالبحث عن ذلك اليوم في ذاك الشهر. وكذلك الحال بالنسبة لسطر الوقت، فإذا أردت التعرف على ما يحدث في إطار ما داخل مشهدٍ ما من الفيلم، قم بفتح الإطار داخل المشهد ليتم توجيه رأس التشغيل مباشرةً إلى هذا الإطار ومن ثمَّ عرض محتوياته داخل مساحة العمل. لا تقلق، فسوف تستخدم هذه الطريقة كثيراً عند تطوير أفلامك. بمجرد فتح نافذة Flash جديدة، يظهر سطر الوقت محتوياً على إطار واحد فقط يحتوي بدوره على إطار رئيسي خالي واحد أيضاً. أما بقية الإطارات الموجودة فعبارة عن إطارات خالية تسمى Photoframes مجمعة في خمس مجموعات والتي يمكنك من خلالها إنشاء الإطارات والإطارات الفرعية الجديدة.

سمات سطر الوقت

يوجد بنافذة سطر الوقت العديد من السمات والوظائف التي يمكنك استخدامها للتحكم في العناصر الموجودة بالفيلم. وهذه السمات يمكن توضيحها كما يلي:

الطبقات Layers

وهي عبارة عن التركيب الأساسي للفيلم والتي تساعدك في تنظيم صورك ورسومك المتحركة. يمكنك إنشاء العديد من الطبقات التي ترغب في إضافتها إلى فيلمك كي يسهل تعاملك مع هذه الصور أو تلك الرسوم. يمكنك التحكم في الطبقات الموجودة داخل الفيلم بالإضافة أو الحذف من خلال نافذة سطر الوقت وذلك كما يلي (انظر شكل ٣-٣):

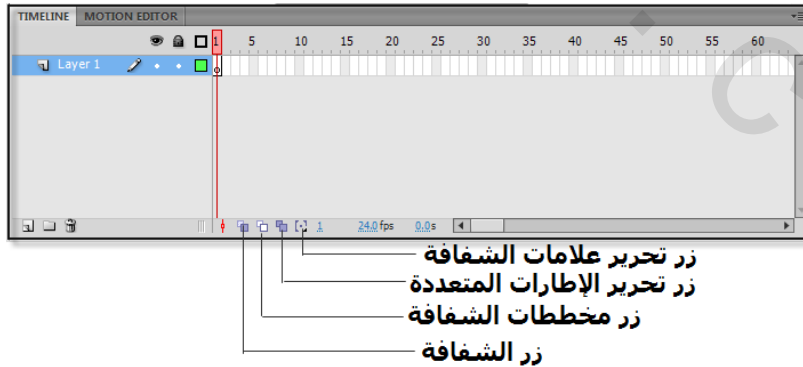


شكل ٣-٣ خيارات التعامل مع الطبقات.

- إذا أردت إضافة طبقة جديدة ، انقر زر "إضافة طبقة جديدة" .
- إذا أردت حذف طبقة موجودة ، قم باختيار هذه الطبقة ثم انقر زر "حذف طبقة" .
- إذا أردت إخفاء الطبقة الحالية ، قم باختيار الطبقة ثم انقر الزر  الموجود أسفل الزر "إظهار/إخفاء"  ، تلاحظ إخفاء الطبقة. قم بنقر نفس الزر إذا أردت إظهارها مرة أخرى. أما إذا أردت إظهار(إخفاء) جميع الطبقات في خطوة واحدة ، انقر الزر .
- إذا أردت قفل الطبقة (تعطيلها) حتى لا يتم التعديل فيها أو إذا أردت فتحها (تمكينها) كي تستطيع التعديل فيها مرة أخرى ، انقر الزر  الموجود أسفل الزر "فتح/قفل" . أما إذا أردت فتح (قفل) جميع الطبقات في خطوة واحدة، فانقر الزر  مباشرة.
- إذا أردت إظهار مخطط إحدى الطبقات، قم باختيار الطبقة ثم انقر الزر  المجاور لها. أما إذا أردت إظهار مخطط جميع الطبقات، انقر زر "إظهار تخطيط جميع الطبقات"  مباشرة.
- لإدراج مجلد جديد انقر زر  وهو من السمات الجديد في Flash .

سمات التحرير

يوجد العديد من السمات والأزرار داخل نافذة سطر الوقت كما في شكل ٣-٤ والتي تتمثل فيما يلي:



شكل ٣-٤ سمات التعديل داخل نافذة سطر الوقت.

- أضرار الشفافة **Onion Skin** والتي تتكون من ثلاثة أضرار أسفل نافذة سطر الوقت والتي تمكنك من عرض محتويات مساحة العمل في صورة مخطط أو في الصورة النهائية المعتمدة. حيث يمكنك الحصول على أقصى استفادة من هذه الأضرار عند العمل مع الصور والرسوم المتحركة.

تحجيم نافذة سطر الوقت

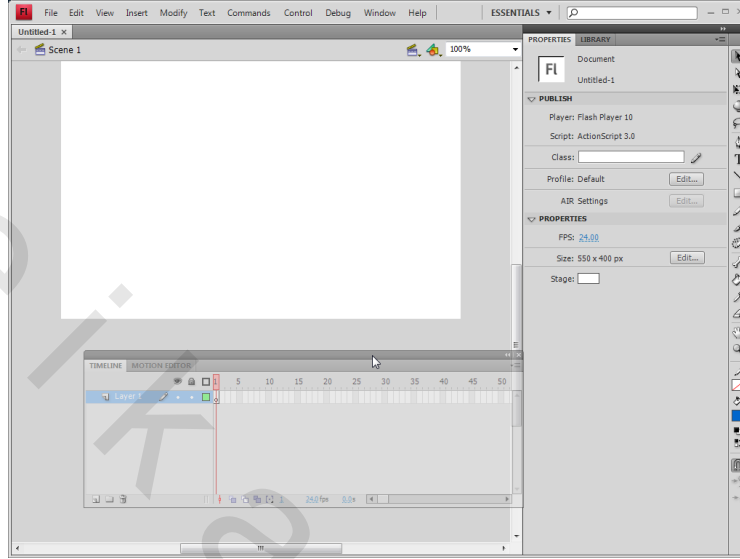
يمكنك تغيير حجم نافذة سطر الوقت كي تتمكن من تكبير أو تصغير منطقة عرض مساحة العمل أو إذا أردت عرض جميع الطبقات داخل النافذة. وعلى الرغم من أن الحجم الافتراضي للنافذة يكفي لعرض أربع طبقات ، إلا أن معظم أفلامك ستتكون من عدد أكبر من الطبقات ، لذا ربما تحتاج إلى تكبير النافذة كي تتمكن من مشاهدة هذه الطبقات في آنٍ واحد. لتكبير حجم النافذة ، استخدم الزر الأيسر للفأرة لسحب الإطار العلوى من النافذة حتى تصل إلى الحجم المطلوب وحينئذٍ قم بتحرير الزر مرةً أخرى.

إخفاء نافذة سطر الوقت

كثيراً ما نرغب في إخفاء نافذة سطر الوقت كي ندخر أكبر مساحة ممكنة لمشاهدة مكونات مساحة العمل. لإخفاء نافذة سطر الوقت، افتح قائمة **Window** من شريط القوائم ثم اختر **Timeline** من القائمة المنسدلة ، تلاحظ حذف علامة ☒ الموجودة يسار الخيار **Timeline** وإخفاء نافذة سطر الوقت. يمكنك في أى وقت إظهار النافذة مرة أخرى بتكرار الخطوة السابقة.

تحريك نافذة سطر الوقت

يمكنك تحريك نافذة سطر الوقت ووضعها في أى مكان على الشاشة، وذلك من خلال النقر في شريط العنوان مع السحب إلى المكان المطلوب كما في شكل ٣-٥.



شكل ٣-٥ سحب سطر الوقت إلى المكان المطلوب

التعريف على مساحة العمل

إذا كنت تستطيع من خلال التقويم التعرف على المواعيد والارتباطات الخاصة بيوم معين ، يمكنك أيضاً من خلال نافذة سطر الوقت التعرف على جميع محتويات الإطار النشط أو الطبقة النشطة من خلال مساحة العمل (المسرح) **Stage**. وكى لا تختلط الأمور عليك وخاصةً ونحن في بداية الطريق ، هناك جزئين للعمل ، الأولى مساحة العمل **Stage** والثانية منطقة العمل **Work Area** والتي تشبه إلى حد كبير سطح مكتبك. فحينما تقوم بكتابة خطاب مثلاً، يكون لديك الورقة التي ستكتب فيها خطابك (وهى مساحة العمل في حالة **Flash**) إلى جانب الأدوات الأخرى مثل الأقلام والأوراق الإضافية والأدوات الأخرى التي ربما احتجت إليها أثناء كتابتك لهذا الخطاب (وهذه المساحة تمثل منطقة العمل في حالة **Flash**)، أى أن هذه المساحة إضافية على سطح المكتب ولن تظهر في النتيجة النهائية. وغالباً ما تحتوي هذه المساحة على الصور والرسوم التي ستحتاجها في فيلمك إلا أنك لا تحتاج إليها في المرحلة الحالية أو الإطار الحالي. ولأن مساحة العمل هى التي يوضع فيها جميع الكائنات التي ستظهر داخل فيلمك، فلن يظهر بالفيلم إلا ما تراه أمامك في هذه المنطقة.

فإذا قمت مثلاً بوضع نصف الرسم في منطقة العمل والنصف الآخر في مساحة العمل Stage، فلن يظهر إلا الجزء الأخير فقط.

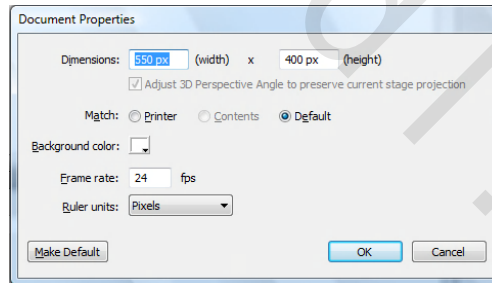
لرؤية منطقة العمل الموجودة حول مساحة العمل (المسرح)، بمعنى آخر لرؤية العناصر الموجودة خارج مساحة العمل بشكل كلي، افتح قائمة View ومنها اختر Pasteboard



التعرف على خصائص الفيلم

يحتوي كل فيلم من الأفلام على خصائصه المستقلة التي تحدد حجم ومظهر مساحة العمل بالإضافة إلى العديد من المعاملات الأخرى. للتعرف على خصائص الفيلم الحالي أو تعديلها، افتح قائمة Modify من شريط القوائم ثم اختر Document من القائمة المنسدلة، يظهر مربع خصائص الفيلم Document Properties كما في شكل ٣-٦.

إذا أردت فتح مربع الخصائص في خطوة واحدة، انقر مربع fps الموجود أسفل نافذة سطر الوقت نقراً مزدوجاً.



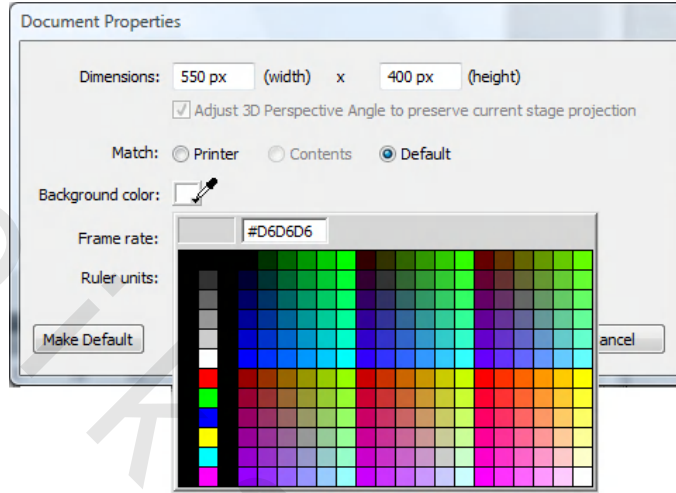
شكل ٣-٦ مربع خصائص الفيلم.

يحتوي الشكل السابق على الخصائص التالية للفيلم:

- الخيار Dimensions والذي يحتوي على مربعي النص (العرض) Width و(الارتفاع) Height ويحتويان على أبعاد مساحة العمل. والذي يكون في الغالب 550X400 كى يتمكن معظم مستخدمي الويب من رؤية مساحة العمل دون

- اللجوء إلى استخدام قضبان الإنزلاق. لتغيير أبعاد مساحة العمل ، انقر بزر الفأرة الأيسر في كل مربع نص على حده ثم قم بكتابة البعد الجديد.
- مطابقة الأبعاد **Match** والذي يمكنك من خلاله التحكم في حجم الفيلم. فإذا قمت بنقر زر **Printer**، يتم تعيين حجم الفيلم لأكبر مساحة بورقة الطباعة تبعاً لإعدادات مربع حوار "إعداد الصفحة" **Page Setup**. أما إذا قمت بنقر زر **Contents**، فسيتم تعيين حجم الفيلم بأقل مساحة لمنطقة مساحة العمل التي تكفي لعرض جميع محتويات الفيلم.
- الخيار **Frame Rate** ويحتوي على عدد الإطارات التي يمكنك عرضها في الثانية الواحدة وتقاس بوحدة **fps**. والعدد الافتراضي داخل **Flash** هو ٢٤ إطار وهو المعدل القياسي لعرض الفيلم على صفحات الويب من خلال مستعرض متوسط وسرعة اتصال متوسطة. يمكنك زيادة هذا العدد عن طريق النقر بزر الفأرة الأيسر ثم كتابة الرقم الجديد.
- وحدة القياس التي سيتم استخدامها، والوحدة الافتراضية هي البكسل **Pixel** (px). انقر مربع السرد **Ruler Units** ثم اختر وحدة القياس التي ترغب في استخدامها.
- لون خلفية مساحة العمل. يمكنك التحكم في لون خلفية مساحة العمل من خلال مربع يحتوي على مجموعة كبيرة من الألوان. لتغيير لون خلفية مساحة العمل، انقر الزر **Background Color** ، تظهر قائمة بالألوان التي يمكنك الاختيار من بينها كما في شكل ٣-٧.

الفصل الثالث: التعرف على بيئة عمل Flash



شكل ٣-٧ اختيار لون خلفية مساحة العمل.

يمكنك تعيين لون واحد فقط لخلفية جميع مشاهد الفيلم. فإذا أردت استخدام ألوان أخرى مع بعض المشاهد، قم باستخدام إحدى الطرق التحايلية مثل رسم مستطيل أو دائرة بحجم أكبر من حجم سطح العمل ثم تعيين اللون الداخلى لها باللون الذى ترغب فى استخدامه لخلفية المشهد.



حفظ الفيلم

من 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. لحفظ الملف الحالى ، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح قائمة **File** من شريط القوائم ثم اختر **Save** من القائمة المنسدلة (أو اختر الاختصار **Ctrl+S** مباشرة من لوحة المفاتيح)، يظهر المربع الحوارى **Save As**.
٢. قم باختيار المجلد الذى سيحتوى على فيلمك ثم قم بتعيين اسم مناسب للفيلم فى مربع النص **File name** وليكن **MyMovie.fla**.
٣. انقر زر **Save** لإغلاق المربع الحوارى وحفظ الفيلم والعودة إلى النافذة الرئيسية.

التعريف على لوحة الأدوات

تحتوى لوحة الأدوات Tool Panel على جميع الأدوات اللازمة لإنشاء الصور والرسوم والتحكم في عرض مساحة العمل وتوجد هذه اللوحة في الناحية اليمنى من نافذة البرنامج، وتنقسم هذه اللوحة إلى عدة أقسام (انظر شكل ٨-٣).

تحتوى لوحة الأدوات على مجموعة من الأدوات والتي تتشابه كثيراً مع أشرطة الأدوات الموجودة ببرامج الرسوم الأخرى إذا كان لك سابق عهد بها. كما أن كل أداة من أدوات هذه اللوحة لها الخيارات الخاصة بها والتابعة لها سواء من حيث طريقة العرض أو الألوان أو حتى النمط المطلوب.



شكل ٨-٣ أقسام مربع الأدوات داخل Flash.

عرض لوحة الأدوات

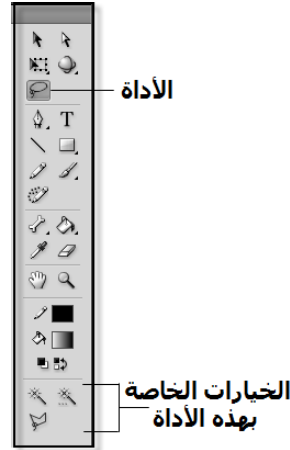
يتم افتراضياً إظهار لوحة الأدوات بمجرد تشغيل Flash إلا أنك تستطيع إغلاق هذا المربع لادخار أكبر مساحة لمساحة العمل كما يمكنك فتحه مرة أخرى من خلال القوائم. لفتح لوحة الأدوات أو إغلاقها، افتح قائمة **Window** من شريط القوائم ثم اختر **Tools** من القائمة المنسدلة. يمكنك تقليص أو تمديد لوحة الأدوات هذه من خلال نقر الزر  والموجود أعلى نافذة البرنامج، فبالنقر عليه تتقلص لوحة الأدوات لتأخذ الشكل  وتتغير اتجاهات الأسهم الموجودة على الزر لتصبح  بنقر هذا الزر مرة أخرى تتمدد لوحة الأدوات لترى جميع الأدوات أمامك مرة أخرى.

يمكنك نقل لوحة الأدوات إلى أى مكان على الشاشة عن طريق استخدام طريقة السحب والإلقاء المعروفة والمستخدمه مع جميع برامج **Windows**.



الأدوات والخيارات

كما ذكرنا شريط الأدوات يشتمل على العديد من الأدوات بالإضافة إلى العديد من الخيارات الأخرى. يوضح شكل ٣-٩ الأدوات المتاحة بالشريط حيث يمكنك اختيار أحد الأدوات الموجودة بشريط الأدوات أو منطقة العرض بنقر هذه الأداة بزر الفأرة الأيسر (ولكن مثلاً أداة الحبل **Lasso tool**). ومن ثم تظهر الخيارات الخاصة بهذه الأداة في قسم الخيارات، قم بنقر كل أداة على حده ولاحظ تغيير مناطق الألوان **Colors** والخيارات **Options** الموجودة أسفل مربع الأدوات كلما تم اختيار أداة جديدة.



شكل ٣-٩ اختيار الأداة وظهور الخيارات الخاصة بهذه الأداة.

اختيار الأدوات من خلال لوحة المفاتيح

يمكنك اختيار أحد أدوات شريط الأدوات باستخدام أحد أزرار لوحة المفاتيح حيث يوجد لكل أداة المفتاح المصاحب. للتعرف على المفتاح المستخدم مع أي أداة من الأدوات، قم بتوجيه مؤشر الفأرة إلى هذه الأداة، يظهر تلميح يحتوي على اسم الأداة ويظهر اسم المفتاح المستخدم بين قوسين. يحتوي جدول ٣-١ على أسماء الأدوات ورموزها والمفاتيح المختصرة المستخدمة معها.

الاختصار	الاسم	الأداة
V	أداة الاختيار	
A	أداة الاختيار الجزئي	
q	أداة التحجيم الحرة	
W	أداة اللف ثلاثي الأبعاد	
L	أداة الحبل	
P	أداة قلم الرسم	
T	أداة النص	

الفصل الثالث: التعرف على بيئة عمل Flash

الاختصار	الاسم	الأداة
N	أداة رسم الخطوط	
O	أداة الشكل البيضاوي	
R	أداة المستطيل	
Y	أداة الرسم الحر	
B	الفرشاة	
U	أداة تحويل الرمز إلى حالة	
Z	أداة التقييد	
K	أداة الطلاء	
S	الخبارة	
I	القطارة	
E	الممحاة	
H	أداة اليد	
M	أداة التكبير	

يمكنك تنشيط أداة اليد في أى وقت عن طريق ضغط مسطرة المسافات من لوحة المفاتيح. حيث يتم تحويل شكل الفأرة إلى رمز اليد.

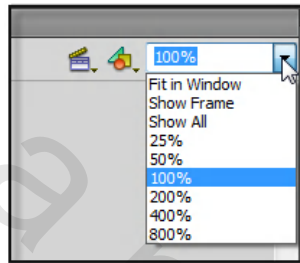


استخدام سمة التكبير

يوجد العديد من التقنيات المختلفة المستخدمة لتغيير طريقة عرض العناصر داخل مساحة العمل، حيث تساعدك هذه التقنيات بشكل كبير حينما ترغب في تحسين مظهر الصور والرسوم فيما بعد. يمكنك تكبير الشكل بالكامل أو تكبير جزء معين منه إن أردت ذلك.

تكبير مساحة العمل

يمكنك استخدام مربع السرد والتحرير الموجودة بالركن الأيسر العلوي من نافذة Flash لتكبير مساحة العمل كما في شكل ٣-١٠. فإذا أردت تكبير مساحة العمل بنسبة ١٠٠% مثلاً ، انقر سهم أداة التكبير ثم اختر 100% من القائمة المنسدلة. وإذا أردت أن يتلائم مساحة العمل مع شاشتك ، انقر سهم أداة التكبير ثم اختر Show Frame من القائمة المنسدلة.



شكل ٣-١٠ استخدام أداة التكبير لتكبير مساحة العمل.

يمكنك تكبير مساحة العمل بنسبة غير الموجودة بالقائمة وذلك عن طريق إدخال النسبة الجديدة بنفسك داخل أداة التكبير، كما يمكنك تكبير مساحة العمل من خلال خيارات القوائم. افتح قائمة View من شريط القوائم ثم اختر Magnification من القائمة المنسدلة، تظهر نفس القائمة السابقة. اختر منها الحجم المطلوب.



تكبير أو تصغير أحد كائنات مساحة العمل

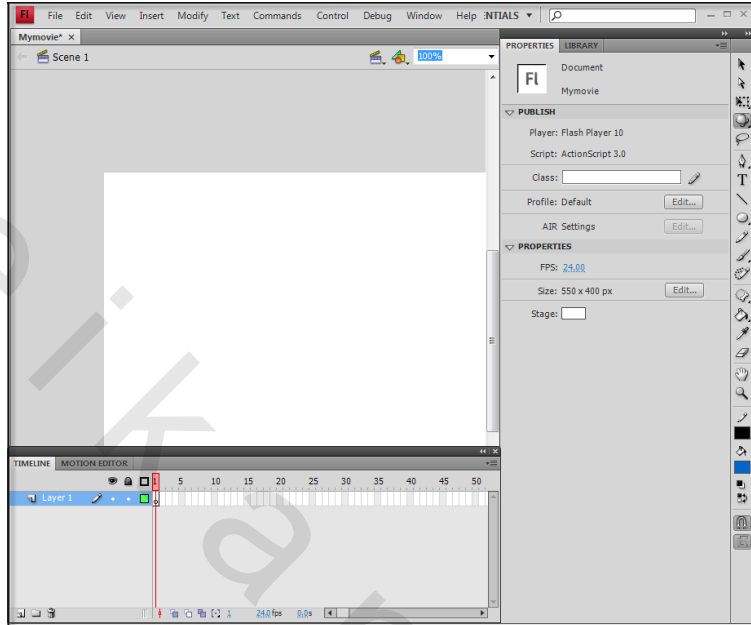
يمكنك من خلال أداة التكبير الموجودة بمربع الأدوات تكبير أو تصغير أحد الكائنات الموجودة داخل مساحة العمل أو حتى داخل منطقة العمل. لتكبير أحد الكائنات الموجودة بمساحة العمل ، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. قم باختيار أداة التكبير من لوحة الأدوات ثم قم بالمرور على الكائن الذى ترغب فى تكبيره ، تلاحظ تحول شكل مؤشر الفأرة إلى شكل عدسة التكبير مع ظهور علامة + بالمنتصف.
 ٢. انقر الكائن الذى ترغب فى تكبيره بزر الفأرة الأيسر ، تلاحظ مضاعفة الحجم الحالى للكائن.
 ٣. قم بتكرار الخطوة السابقة حتى تحصل على نسبة التكبير المطلوبة.
- يمكنك أيضاً تصغير أحد الكائنات الموجودة بمساحة العمل ، لأداء ذلك تابع معنا الخطوات الآتية:
١. قم باختيار أداة التكبير من مربع الأدوات ثم قم بالمرور على الكائن الذى ترغب فى تكبيره.
 ٢. اضغط مفتاح **Alt** من لوحة المفاتيح واستمر ضاغطاً ، تلاحظ تحول شكل مؤشر الفأرة إلى شكل عدسة التكبير مع ظهور علامة - بالمنتصف.
 ٣. انقر الكائن الذى ترغب فى تصغيره بزر الفأرة الأيسر ، تلاحظ إنقاص الحجم الحالى للكائن بمقدار النصف.
 ٤. قم بتكرار الخطوة السابقة حتى تحصل على نسبة التصغير المطلوبة.
- يمكنك تكبير أو تصغير مجموعة من الكائنات مرة واحدة عن طريق اختيار أداة التكبير ثم إنشاء مستطيل حول مجموعة الأدوات التى ترغب فى تكبيرها أو تصغيرها.



اللوحات Panels

تعتبر اللوحات **Panels** من السمات المميزة لواجهة البرنامج، فبمجرد أن تقوم بتشغيل **Flash** ، تظهر لك لوحة **Properties** بشكل افتراضى يمكنك نقل أى لوحة من مكانها إلى مكان آخر على الشاشة. كما يمكنك إغلاق أى منها بنقر زر الإغلاق الموجود بشريط عنوان كل منها (انظر شكل ٣-١١).



شكل ٣-١١ اللوحات الافتراضية داخل Flash.



الباب الثاني

العمل مع الرسوم والنصوص

٤. إنشاء الرسوم وتعديلها
٥. المزيد عن إنشاء الرسوم
٦. إحضار الصور والرسوم
٧. العمل مع النصوص.