الفصل الخامس
المزيد عن إنشاء الرسوم

يعتبر هذا الفصل استكمالاً للشرح الذى بدأناه بالفصل السابق عن أدوات الرسم وكيفية استخدامها.

بانتهاء هذا الفصل، ستتعرف على:

- *التحويل الحر للكائنات* ***Free Transform***.
- *ملء الأشكال بالألوان* ***Filling Shapes***.
- *إنشاء الأشكال البيضاوية* ***Oval Shapes***.
- *استخدام أداة الحبر* ***Ink Bottle Tool***.
- *استخدام أداة القطارة* ***Dropper Tool***.
- *استخدام الفرشاة* ***Brush Tool***.
- *تجميع الكائنات وترتيبها.*

obeikandl.com

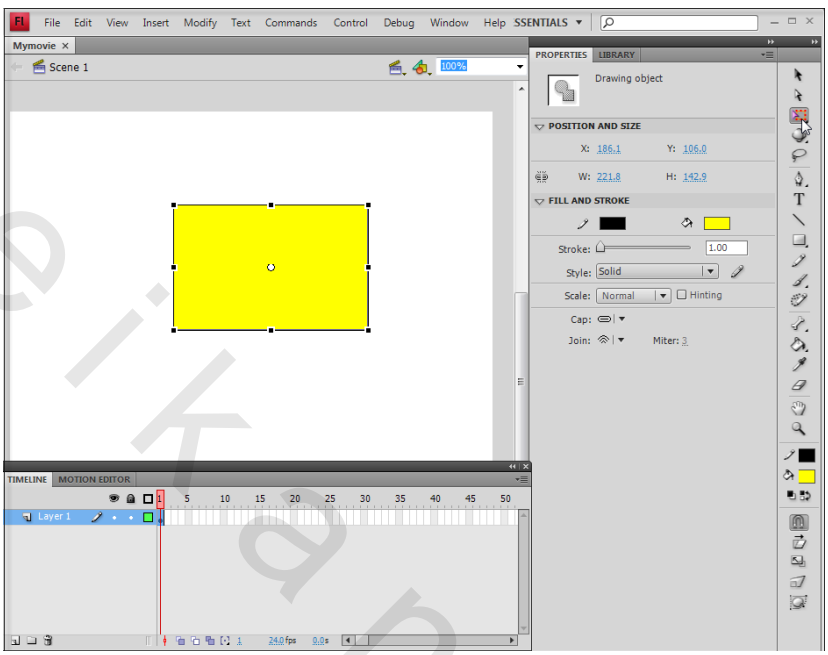
التحويل الحر للكائنات Free Transform

هناك العدد من الطرق يمكن من خلالها تغيير مقاييس الرسم أو حجمها فى برنامج **Flash**.

تسمح لك أداة **Free Transform** (تحويل الحر) بتحجيم أى كائن أو شكل محدد على **Stage** (منصة) وتدويره بشكل تفاعلى. يمكن تحويل كل كائنات **Flash** تقريبا بإستخدام (التحجيم أو التدوير) لأداة **Free Transform** (تحويل حر) ويشمل ذلك المجموعات والرمز والنص والصور النقطية والاشكال القابلة للتحرير. كما تسمح لك أداة **Free Transform** (تحويل الحر)، بتحديد أى كائن على **Stage** (المنصة) ثم تغيير حجمة أو تدويره. وكلا الخيارين متاحان فى وقت واحد اعتمادا على المكان الذى تضع الفأرة به على مربع الإحاطة الذى يظهر. للتدريب على أداة التحويل الحر تابع الخطوات التالية:

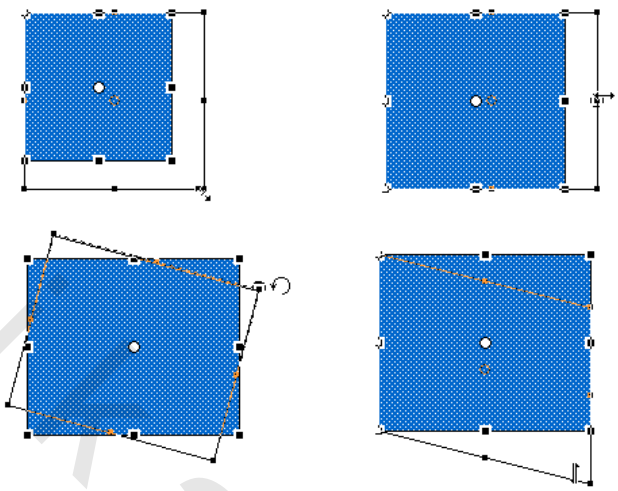
١. استخدم الأداة **Rectangle** فى رسم مربع على **Stage**، ثم انقر الأداة **Free Transform** من لوحة الأدوات، يمكنك أيضا ضغط مفتاح **Q** لاختيار الأداة نفسها.

٢. انقر المربع الذى قمت برسمه ، عند هذه النقطة لم يتم اختيار أى خيار من الخيارات الأربعة والخاصة بلف أو تحجيم الكائن انظر شكل ٥-١.



شكل ٥–١ اختيار أداة التحويل الحر

٣. مرر مؤشر الفأرة حول الأركان الأربعة للمربع واكتشف شكل مؤشر الفأرة، وحسب شكل الفأرة يتم تغيير الشكل سواء لفه أو تكبيره أو تدويره. فمثلا لتدوير الشكل يتحول شكل المؤشر إلى لف مؤشر الفأرة فى الاتجاه الذى تريده سيتم لف الشكل فى هذا الاتجاه، وعندما يتحول المؤشر إلى الشكل أو الشكل قم بسحب هذا الضلع إلى الاتجاه المطلوب وستلاحظ تغيير الشكل. وعندما يتحول المؤشر إلى الشكل قم بسحب مؤشر الفأرة للداخل أو الخارج لتكبير أو تصغير الشكل. يعرض شكل ٥–٢ التغيير الذى يطرأ على الشكل أثناء تنفيذ الحالات السابقة عليه.



شكل ٥-٢ الحالات المختلفة لاستخدام الأداة Free Transform

ملء الأشكال بالألوان Filling shapes

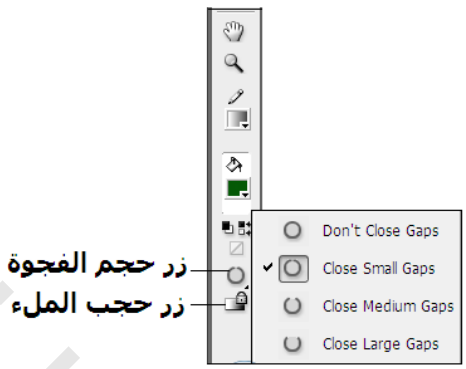
من المناسب إضافة لون إلى فروع الشجرة التى قمنا بإنشائها فى الفصل السابق. يتيح لك Flash ذلك من خلال خاصيتين هما خاصية الملء بالألوان Filling وخاصية انحدار الألوان Gradient.

إضافة وتعديل اللون الداخلى للأشكال

لإضافة لون إلى جذع وأفرع الشجرة ، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة الطلاء Paint Bucket Tool من لوحة الأدوات أو اضغط مفتاح K من لوحة المفاتيح، ولاحظ الخيارات المتاحة مع هذه الأداة بجزء الخيارات أسفل مربع الأدوات (انظر شكل ٥-٣).

٢. انقر زر لون الملء ، تظهر لوحة الألوان. اختر منها اللون الذى يروق لك وليكن البنى. لا تنزعج إذا لم تتطابق درجة اللون الذى اخترته مع لون جذع الشجرة، فسوف نعالج هذه النقطة فيما بعد.



شكل ٥-٣ تلوين الأشكال باستخدام أداة الطلاء.

٣. انقر زر حجم الفجوة **Gap Size** من مجموعة الخيارات الموجودة بالجزء السفلى من مربع الأدوات، تظهر قائمة تحتوى على خيارات حجم الفجوة والتى تعتمد اعتماداً كلياً على المنطقة التى ترغب فى تلوينها. حيث يمكنك من خلال هذا الخيار تلوين المنطقة التى ربما احتوت على فجوات بين أجزاء الخطوط الموجودة بالشكل. بمعنى آخر الخطوط المحيطة بالشكل والغير متصلة اتصالاً تاماً. ففى برامج الرسوم الأخرى ، إذا احتوى الإطار المحيط بالشكل على فجوة ، فلا يمكنك تلوين هذا الشكل بأى حال من الأحوال. ومن حسن الطالع أن **Flash** يمكنك من تلوين الأشكال التى تحتوى على فجوات سواءً كانت هذه الفجوات صغيرة أو متوسطة أو كبيرة. اختر **Close Small Gaps** من القائمة .

٤. لتلوين جذع الشجرة ، قم بتوجيه مؤشر الفأرة إلى جذع الشجرة حتى تظهر مقدمة رمز أداة الطلاء داخل الجذع نفسه.

٥. انقر الجذع بزر الفأرة الأيسر، تلاحظ تلوين الجذع باللون البنى.

٦. اختر اللون الأخضر من لوحة الألوان ثم قم بنفس الطريقة بتلوين أفرع الشجرة باللون الأخضر.

ملاحظات هامة:

- لست فى حاجة إلى اختيار الكائن الذى ترغب فى تلوينه حيث يمكنك تلوين أى

obeikandl.com

كائن بوضع مؤشر أداة الطلاء فوق هذا الكائن ثم نقره سواءً كان مختاراً أم لا.

- إذا لم يرق لك اللون الذى قمت باستخدامه فى عملية التلوين، فلا تقلق. كل ما عليك أن تقوم بإعادة اختيار اللون المناسب ثم قم بإعادة تلوين الكائن مرةً أخرى، تلاحظ اختفاء اللون السابق وظهور اللون الجديد.
- إذا لم يتمكن اللون تماماً من أى جزء من الكائن الذى ترغب فى تلوينه ، قم باختيار حجم فجوة آخر من قائمة حجم الفجوات بمربع الأدوات.
- إذا لم تتمكن من تلوين أحد الأشكال على الرغم من اختيار **Close Large Gapes** من قائمة حجم الفجوات، فهذا يعنى أن الفجوات فى الخطوط المحيطة بالشكل كبيرة جداً. لذا استخدم أداة الاختيار لتضييق هذه الفجوات أو قم بإعادة إنشاء الشكل ثم قم بإجراء عملية التلوين مرةً أخرى.

إنشاء وتعديل الألوان المتدرجة

ربما أردت تلوين أحد الأشكال بلون متدرج كسطح الزجاج العاكس مثلاً. يمكنك استخدام خاصية اللون المتدرج الموجودة داخل **Flash** للحصول على هذه المظاهر الجذابة. لتلوين المربع الذى قمنا بإنشائه فى بداية الفصل بلون الزجاج العاكس، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة الطلاء من مربع الأدوات إذا لم تكن هى الأداة المختارة.

٢. تأكد من عدم اختيار زر حجب الملء **Lock Fill** بمربع الأدوات وإلا لن تتمكن من تلوين الشكل باللون المتدرج. حيث يتيح لك هذا الخيار استخدام لون واحد فقط.

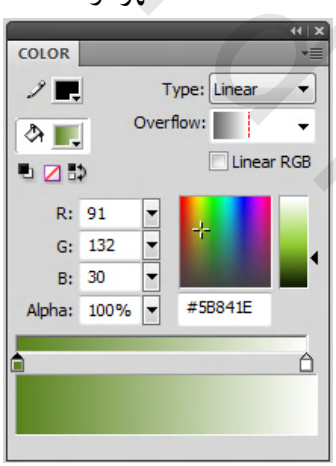
٣. انقر زر لون الملء من لوحة الأدوات لفتح لوحة الألوان، تلاحظ وجود ستة ألوان متدرجة افتراضية أسفل اللوحة. فإذا أردت اختيار أى من هذه الألوان، قم ببساطة شديدة باختيار اللون المطلوب ثم قم بتلوين المستطيل كما لو كان لوناً عادياً (انظر

obeikandl.com

شكل ٥–٤). ولكن لأننا نرغب فى استخدام لون الزجاج العاكس الغير موجود ضمن هذه الألوان، سنقوم بإعدادها بأنفسنا.

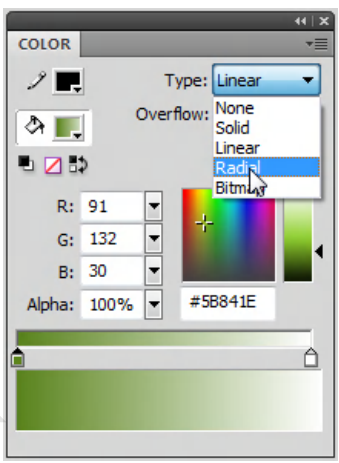
شكل ٥–٤ اختيار الألوان المتدرجة الافتراضية.

٤. لفتح لوحة **Color** والتى تحتوى على مجموعة من الألوان، افتح قائمة **Window** ثم اختر **Color** من القائمة المنسدلة، تظهر لوحة **Color** كما فى شكل ٥–٥.



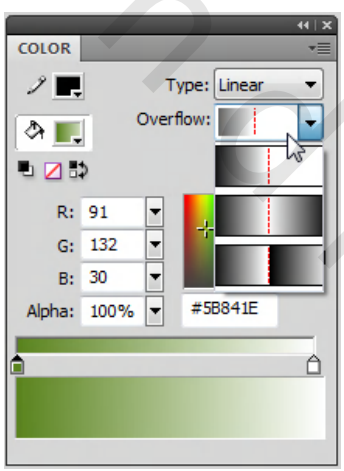
شكل ٥–٥ لوحة **Color** التى تشتمل على مجموعة من الألوان

٥. يمكنك إنشاء ألوان متدرجة خطية **Linear** أو إشعاعية **Radial**. من لوحة الأدوات **Color** انقر مربع السرد **Type** ثم اختر **Radial** من القائمة المنسدلة تظهر لك جميع الأدوات اللازمة لإنشاء اللون المتدرج (انظر شكل ٥–٦).



شكل ٥-٦ اختر نمط تدريج الألوان المطلوب

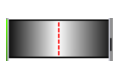
٦. انقر قائمة **OverFlow** لفتحها تلاحظ وجود ٣ خيارات خاصة بالتدريج المختار كما فى شكل ٥-٧.



شكل ٥-٧ الخيارات المتاحة للتدريج

كما يتضح من شكل ٥-٧ هناك ٣ خيارات للتدريج كما يلى:

Extend: حيث يظهر التدريج مرة واحدة.

 **Reflect**: يعنى أن التدريج يبدأ باللون الأول ثم اللون الأخير ثم يعود مرة أخرى للون الأخير وهكذا).

Repeat: يعنى أن التدريج يبدأ من اللون الأول حتى الأخير ثم يبدأ من الأول حتى الأخير مرة أخرى وهكذا.

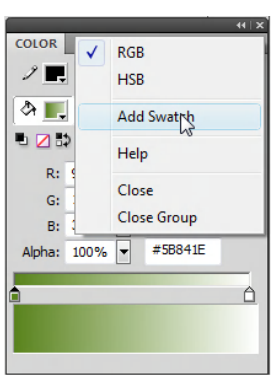
٧. اختر المؤشر الأيسر للون ثم انقره نقراً مزدوجا تظهر لوحة للألوان يمكنك الاختيار منها. اختر اللون الأصفر الخفيف.

٨. اختر المؤشر الأيمن للون. وبنفس الطريقة اختر اللون الرمادى الغامق من لوحة الألوان وبالتالى يقوم شريط الألوان المتدرجة بعرض توليفة من الألوان بدءً من اللون الأصفر الخفيف حتى اللون الرمادى الغامق ومن ثمَّ نحصل على مظهر الزجاج العاكس وهو ما نهفو إليه.

٩. يمكنك سحب أيٍ من المؤشرين السابقين إلى الداخل لضبط تدفق الألوان داخل الشريط. قم بسحب المؤشر الأيسر إلى الداخل قليلاً.

١٠. انقر المستطيل بزر الفأرة الأيسر ، تلاحظ تغيير لون المستطيل الداخلى إلى شكل الزجاج العاكس.

١١. لحفظ توليفة الألوان الجديدة إلى لوحة الألوان الافتراضية للفيلم والموجودة بمربع الأدوات، انقر زر **Color Options** والموجود فى أعلى لوحة **Color** ومن القائمة التى تظهر اختر **Add Swatch** كما فى شكل ٥-٨.



شكل ٥-٨ إضافة توليفة الألوان الجديدة إلى لوحة الألوان

لإضافة مؤشر آخر إلى شريط نطاق الألوان، انقر فى أى مكان بين المؤشرين. وبذلك يمكنك إضافة ألوان جديدة إلى توليفة الألوان المتدرجة. يمكنك إضافة حتى ستة مؤشرات إلى هذا الشريط.

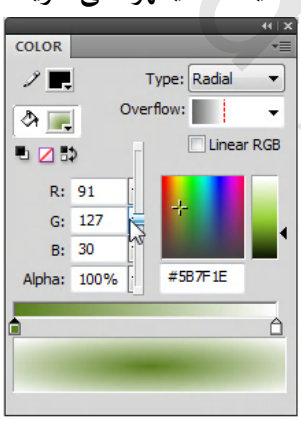
إضافة الشفافية إلى الألوان المتدرجة

يمكنك داخل **Flash** إضفاء المزيد من الشفافية على الألوان المتدرجة. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد أن لوحة **Color** ظاهرة أمامك .

٢. من قائمة **Type**، اختر نمط الألوان المتدرجة الذى ترغب فى استخدامه كما سبق سواءً كان **Linear** أو **Radial**. ثم قم باختيار ألوان النطاق من خلال المؤشرين كما سبق.

٣. انقر السهم المجاور لمربع السرد **Alpha** ثم استخدم المنزلق لتعيين مقدار الشفافية التى ترغب فى إضفائها على اللون المتدرج (انظر شكل ٥-٩). لاحظ ظهور اللون الجديد أمامك فى مربع المعاينة كما يظهر على شريط نطاق الألوان بلوحة **Color**.



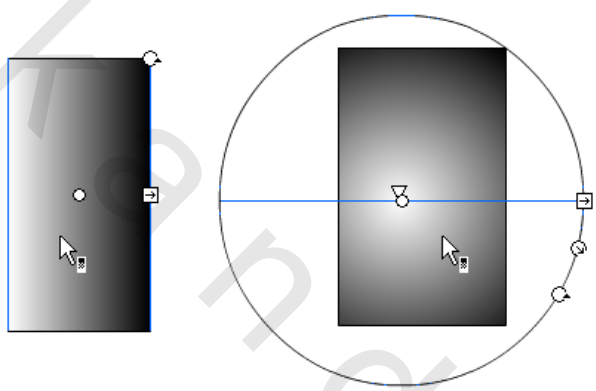
شكل ٥-٩ إضافة الشفافية إلى الألوان المتدرجة.

يمكنك تعيين الألوان من خلال لوحة **Mixer** وذلك بإدخال درجات اللون الأحمر والأخضر والأزرق فى مربعات النص **R** و**G** و**B** على الترتيب.

يمكنك إعادة ضبط اللون المتدرج داخل الشكل. فإذا أردت ضبط تدرج ألوان المستطيل الذى قمنا بإنشائه منذ قليل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة التدريج **Gradient Transform** من لوحة الأدوات.

٢. تلاحظ ظهور دائرة حول الشكل فى حالة اختيار التدريج **Radial** تحتوى على عدة مقابض للتحكم فى التدريج، أو مستطيل فى حالة اختيار التدريج **Linear** (انظر شكل ٥-١٠). نوضح فيما يلى هذه المقابض ووظيفة كل منها:



شكل ٥-١٠ إعادة ضبط الألوان المتدرجة فى حالة التدريج **Radial** و **Linear**

: لتحريك الشكل.

↔ : لإعادة تحجيم التدريج.

: لضبط إسقاط التدريج

: لتدوير التدريج.

▽ : نقطة التركيز.

: أداة التحكم فى التدريج.

٣. انقر مع السحب مقبض إعادة تحجيم التدريج ↔ لجعل التدريج يظهر بشكل بيضاوى بدلا من الدائرة لاحظ أن شكل مؤشر ضبط تحجيم التدريج يشبه إلى حد كبير مؤشر إعادة تحجيم الأشكال.

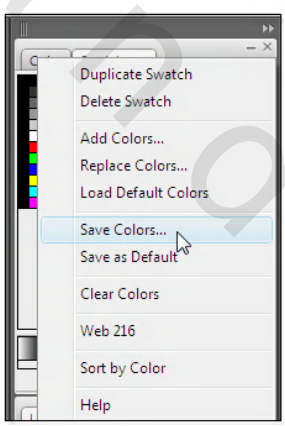
٤. نقطة التركيز تسمح لك بتغيير مركز التدريج وجعله غير متماثل.

٥. حاول تحريك كل مقبض على حده لرؤية مدى تأثيره على التدريج.

فى كثير من الأحيان تجد أنك بذلت جهداً كبيرا للوصول إلى شكل التدريج المطلوب، وترتبط إعدادات لوحة الألوان بالفيلم المفتوح حالياً فقط. إلا أنك تستطيع حفظ لوحة الألوان بما فيها من ألوان عادية أو ألوان متدرجة جديدة قمت بإضافتها حتى تتمكن من استخدامها مع الأفلام الأخرى. ولحفظ لون أو تدريج معين تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح قائمة **Window** من شريط القوائم ثم اختر **Swatches**، تظهر لوحة **Swatches**.

٢. انقر زر قائمة الألوان **Color Menu** من الركن الأيمن العلوى من اللوحة، تظهر قائمة الألوان. اختر منها **Save Colors** (انظر شكل ٥-١١).



شكل ٥-١١ حفظ مجموعة الألوان المتدرجة.

٣. يظهر المربع الحوارى **Export File Swatch** الذى يمكنك من خلاله إعطاء اسم مميز لمجموعة الألوان المختارة فى المجلد الذى ترغب فيه.

٤. يمكنك فى أى وقت استخدام هذه الألوان داخل أى فيلم آخر. كل ما عليك أن تفتح قائمة الألوان ثم تختار **Add Colors** من القائمة المنسدلة.

إنشاء الأشكال البيضاوية Oval shapes

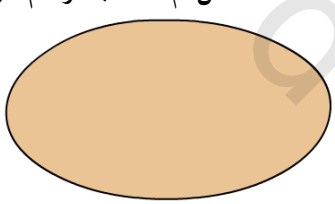
يمكنك إنشاء الأشكال البيضاوية باستخدام أداة الشكل البيضاوى **Oval** من مربع الأدوات، حيث تتشابه طريقة عمل هذه الأداة كثيراً مع طريقة عمل أداة رسم المستطيل. سنقوم فيما يلى باستخدام أداة رسم الشكل البيضاوى وأداوت أخرى فى رسم وجه جذاب. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد أن الفيلم **Mymovie** والذى أنشأناه وحفظناه من قبل مفتوحاً أمامك.

٢. اختر أداة الشكل البيضاوى من مربع الأدوات ثم افتح لوحة **Color** إذا لم تكن مفتوحة. تلاحظ أن خيارات الأداة متشابهة إلى حدٍ ما مع خيارات أداة المستطيل.

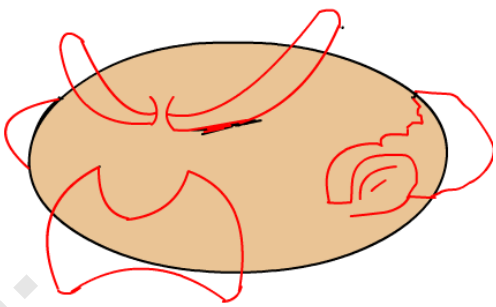
٣. اختر لون الحد الخارجى للوجه وليكن اللون الأسود ثم اختر اللون الداخلى للوجه وليكن اللون البيج (القريب من لون البشرة).

٤. انقر المكان المناسب على مساحة العمل ثم اسحب لرسم الوجه (٥-١٢).



شكل ٥-١٢ رسم الوجه

٥. لإضافة بعض الشعر المتمثل فى حواجب الرجل وشعره وشاربه إلى الوجه، استخدم أداة الرسم الحر مع اختيار النمط **Smooth**، واللون الأحمر للحدود قم بإنشاء الشعر والحواجب والشارب حول الشكل البيضاوى وداخل الوجه كما فى شكل ٥-١٣.



شكل ٥-١٣ رسم الحواجب والشعر والشارب

استخدام أداة الحبر Ink Bottle Tool

يمكنك استخدام أداة الحبر(الحبارة) Ink Bottle Tool لتغيير لون أى خط من الخطوط. فكما رأينا منذ قليل، حينما تلتقط أحد ألوان الحدود باستخدام القطارة، يقوم Flash تلقائياً بتنشيط أداة الحبر. وكذلك الحال إذا قمت بالتقاط أحد الألوان الداخلية ، يقوم Flash تلقائياً بتنشيط أداة الطلاء ، حيث يفهم Flash من تلقاء نفسه أنك ترغب فى استخدام هذا اللون فى عملية تلوين أخرى. لاستخدام الحبارة فى تغيير لون حدود الوجه الموجودة بداخل الشعر، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة الحبر من لوحة الأدوات ، وتأكد من أن لون الحدود هو اللون الأسود.
٢. قم بتوجيه المؤشر إلى مساحة العمل ، تلاحظ تغيير شكل المؤشر إلى رمز الحبارة .
٣. انقر حدود الشعر والحواجب والشارب ، تلاحظ تحول جميع الخطوط إلى اللون الأسود.

تعبئة الأشكال بألوان متدرجة

بعد رسم الوجه ورسم حدود الشعر والشارب والحواجب يمكنك الآن تعبئتهم بالتدريج الرمادى الموجود أمامك ولإجراء ذلك تابع معنا الخطوات التالية:

١. انقر أداة التعبئة من لوحة الأدوات.

obeikandl.com

٢. اختر التدريج الرمادى من زر **Fill color** الموجود أسفل لوحة الأدوات.

٤. قم بتوجيه المؤشر إلى مساحة العمل، تلاحظ تغيير شكل المؤشر إلى الرمز . انقر داخل الشعر والحواجب والشارب.

إذا لم يتم ملء اللون بشكل سليم ربما يكون هناك بعض الفجوات التى يجب سدها أولاً، من جزء الخيارات الذى يظهر أسفل لوحة الأدوات والخاصة بالأداة Paint Bucket افتح قائمة Gap size واختر منها Close large gaps.

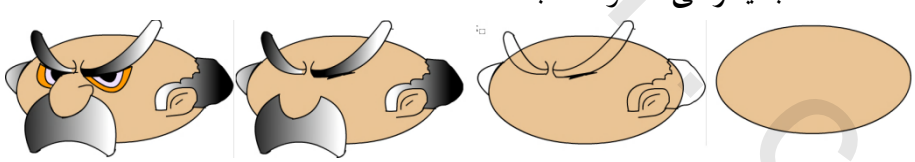
استكمال رسم الوجه

لاستكمال رسم الوجه تابع الخطوات التالية:

٥. باستخدام أداة القلم قم برسم أنف هذا الرجل.

٦. تأكد أن أداة القلم (الرسم الحر) مازالت مختارة ثم قم برسم أقواس العين .

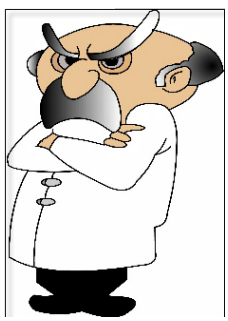
٧. اختر أداة التعبئة مع اختيار اللون الأسود، ثم انقر داخل أول شكل مغلق، ثم اختر اللون الأبيض لتلوين الدائرة التالية ثم الأصفر للدائرة الثالثة ليصل إلى الشكل النهائى. كما فى شكل ٥-١٤ حيث يوضح هذا الشكل مراحل إنشاء هذا الوجه منذ البداية وحتى الخطوة السابقة.



شكل ٥-١٤ مراحل رسم الوجه باستخدام مجموعة من الأدوات.

٨. بعد الانتهاء من مراحل رسم الوجه، تابع الخطوات الآتية لاستكمال رسم باقى الجسم ليظهر كما فى شكل ٥-١٥ تابع الخطوات الآتية:

obeikandl.com



شكل ٥-١٥ الشكل النهائى للرسم

- باستخداد أداة القلم **Pencel Tool** قم برسم الجسم الخارجى لملابس الرجل.
- استخدام أداة التعبئة لتعبئة الملابس باللون الأبيض.
- باستخدام أداة الشكل البيضاوى قم برسم الأزرار الموجودة بالبالطو التعبئة المستخدمة بها تأخذ نفس التدريج المستخدم فى الشعر.
- باستخدام أداة رسم الخط المستقيم قم برسم حذاء الرجل، واستخدام أداة التحديد لأخذ الإنحناءات اللازمة كما تعلمت فى الفصل السابق.
- استخدام أداة التعبئة لتعبئة الحذاء باللون الأسود.

يفضل رسم كل مجموعة فى طبقة منفصلة كأن تقوم برسم العينين فى طبقة والشعر فى طبقة والوجه بمفرده فى طبقة وذلك حتى يتسنى لك تعديل ما تريد بسهولة ويسر دون التأثير على باقى الكائنات الموجودة.

لمزيد من المعلومات عن الطبقات وكيفية إنشائها راجع الفصل التاسع من هذا الكتاب. ستجد نسخة من هذا الشكل على القرص المدمج المرفق بالكتاب فى مجلد الفصل الحالى

استخدام أداة القطارة Dropper Tool

أحياناً تقوم باستخدام أحد الألوان لرسم كائن معين، وقد يكون هذا اللون عبارة عن توليفة من الألوان المتدرجة كما رأينا قبل ذلك. وبعد مرور بعض الوقت ربما ترغب فى استخدام نفس اللون مرةً أخرى، إلا أنك للأسف لا تستطيع أن تتذكر هذا اللون بالضبط.

obeikandl.com

حينئذٍ يقوم Flash بتقديم طوق النجاة من خلال أحد أدواته الموجودة بمربع الأدوات وهى أداة القطارة Eyedropper Tool التى يمكنك من خلالها التقاط أى لون لأى جزء من الكائن المرسوم ثم تطبيق هذا اللون على جزء آخر. إذا أردت تلوين الأصابع والجزء الظاهر من اليد بنفس لون الوجه، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة القطارة من لوحة الأدوات ثم قم بتوجيه مؤشر الفأرة إلى مساحة العمل.

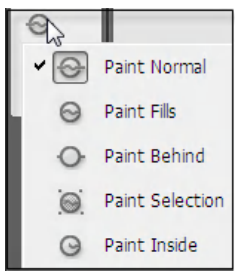
٢. قم بتوجيه مقدمة القطارة إلى الإطار الخارجى للوجه ولكن قبل أن تنقر زر الفأرة لاحظ تغيير شكل المؤشر فإذا أردت نسخ لون الحد الخارجى Strok حرك مؤشر الفأرة بالقرب من الحد الخارجى تلاحظ أنه يأخذ الشكل هكذا ، مما يعنى أنك ستقوم بإلتقاط اللون الخارجى فقط. أما إذا أردت نسخ لون التعبئة تلاحظ أن شكل المؤشر يكون هكذا ، مما يعنى أنك ستقوم بنسخ التعبئة، انقر زر الفأرة فى هذه الحالة لالتقاط لون الوجه. تلاحظ إضافة هذا اللون إلى مربع لون التعبئة بلوحة الأدوات وتحول شكل المؤشر إلى رمز أداة الطلاء Paint Bucket تمهيداً لتلوين أى كائن آخر.

٣. انقر داخل الأصابع كل على حده، وداخل الجزء الظاهر من اليد الأخرى لتلوينه حتى يظهر فى النهاية كما فى الشكل السابق ٥-١٥.

استخدام الفرشاة Brush Tool

تتشابه الفرشاة Brush Tool فى طريقة عملها مع أداة الرسم الحر Pencil Tool ، حيث تستخدم للطلاء بأحجام وأشكال وألوان مختلفة.

تختلف الفرشاة عن أداة الرسم الحر فى أنها تحتوى على العديد من الخيارات والتقنيات التى تكون مفيدة جداً فى الكثير من المواقف. اختر الفرشاة من مربع الأدوات ثم انقر زر نمط الفرشاة من الجزء السفلى بمربع الأدوات (انظر شكل ٥-١٦)،



شكل ٥-١٦ قائمة بخيارات فرشاة الرسم

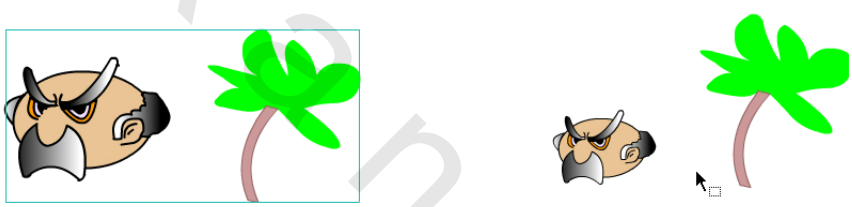
كما يتضح من شكل ٥-١٦ تلاحظ ظهور قائمة تشتمل على عدة خيارات يمكنك الاختيار منها تبعاً لوظيفة كل منها كما فى جدول ٥-١ التالى:

النمط	الوظيفة	مثال
Paint Normal	طلاء الشكل بالكامل	
Paint Fills	طلاء الشكل بالكامل ما عدا أى خطوط أخرى مستخدمة فى تكوين الشكل	
Paint Behind	طلاء خلفية الشكل دون المساس بالخطوط أو الألوان الأمامية بالشكل	
Paint Selection	طلاء منطقة معينة يتم اختيارها مسبقاً	
Paint Inside	طلاء داخل الشكل فقط.	

إذا اخترت النمط **Paint Inside**، يجب أن تبدأ عملية الطلاء من داخل الجزء الذى ترغب فى تلوينه وإلا فلن يعمل هذا النمط وسيبدو كما لو كنت اخترت النمط **Paint Behind** حيث لن يتعرف **Flash** عن المنطقة التى ترغب فى تلوينها.

تجميع الكائنات Grouping shapes

أحياناً ترغب فى تجميع مجموعة من الكائنات معاً كى يتم معاملتها فيما بعد كما لو كانت كائناً واحداً. فمثلاً إذا أردت تجميع الشجرة مع الوجه ليصبحا كائناً واحداً، تابع معنا الخطوات الآتية (انظر شكل ٥-١٧):



شكل ٥-١٧ تجميع الكائنات.

١. اختر أداة الاختيار أو أداة الاختيار الجزئى من لوحة الأدوات ثم قم بإنشاء إطار حول الشجرة والوجه لاختيارهما.

٢. افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Group** من القائمة المنسدلة، يتم وضع إطار حول الكائنين دلالةً على أنهما أصبحا الآن كائناً واحدا.

٣. قم بمحاولة نقل أى من الكائنين أو تغيير خصائصه، تلاحظ انعكاس هذا التغيير على الكائن الآخر.

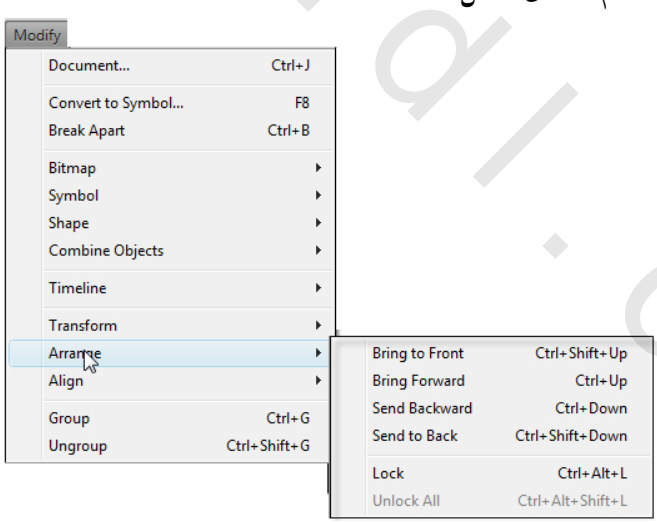
٤. إذا أردت التراجع وإلغاء هذا التجميع فى أى وقت ، قم باختيار الكائن ثم افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Ungroup** من القائمة المنسدلة، تلاحظ فك عملية التجميع ليستقل كل كائن بذاته.

٥. قم بمحاولة نقل أى من الكائنين أو تغيير خصائصه، تلاحظ عدم انعكاس هذا التغيير على الكائن الآخر.

يمكنك تنفيذ عمليات التجميع وفك التجميع من خلال لوحة المفاتيح. لتجميع الكائنات ، اضغط الاختصار **Ctrl+G** ولإلغاء هذا التجميع ، اضغط الاختصار **Ctrl+Shift+G** من لوحة المفاتيح

ترتيب الكائنات Arrange shapes

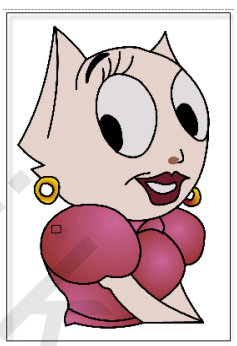
يتم دائماً ترتيب الأشكال على مساحة العمل بعكس ترتيب إنشائها. فإذا قمت بإنشاء مستطيل مثلاً ثم قمت بإنشاء شكل بيضاوى فوق هذا المستطيل، فسيظهر الشكل البيضاوى ثم المستطيل. يمكِّنك **Flash** من إعادة ترتيب هذه الأشكال بسهولة متناهية. اختر الشكل الذى ترغب فى تغيير ترتيبه ثم افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Arrange** من القائمة المنسدلة. تظهر قائمة تمكنك من إرسال الكائن إلى الخلف أو إحضاره إلى الأمام كما فى شكل ٥-١٨.



شكل ٥-١٨ ترتيب الكائنات داخل **Flash**.

obeikandl.com

بنفس الطريقة السابقة وباستخدام المهارات التى شرحناها حتى الآن حاول رسم الأشكال الآتية



ستجد نسخة من هذه الصور على القرص المدمج المرفق بالكتاب على مجلد الفصل الحالى

obeikandl.com