

## الفصل السابع العمل مع النصوص

كثيراً ما نحتاج إلى النصوص سواءً كنت تقوم بإنشاء صفحات موقع على الويب أو تقوم بإنشاء أحد العروض الرسومية. يمكنك باستخدام **Flash** اختيار الخطوط التي تروق لك بالأحجام التي ترغب فيها ثم عرض النصوص فيما بعد داخل أى مستعرض ويب.

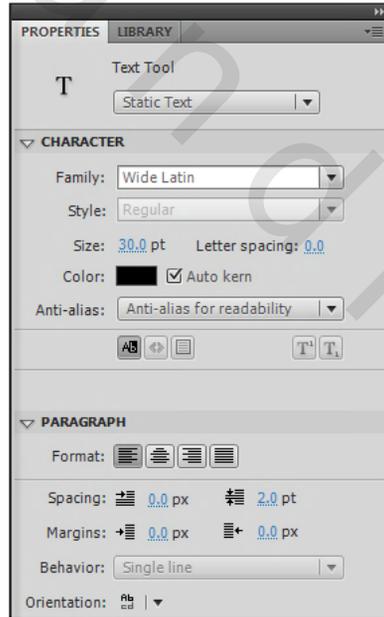
بانتهاء هذا الفصل ، ستتعرف على:

- ◆ إنشاء نص ثابت **Static text**.
- ◆ تحويل النصوص إلى رسوم
- ◆ تجميع النص الرسومي
- ◆ تدوير النصوص
- ◆ تحريك النص باستخدام الأقنعة **Using masks**.
- ◆ إنشاء نص ديناميكي **Dynamic text**.
- ◆ إنشاء نص إدخال **Input Text**.

باستخدام النص في برنامج Flash يمكنك عمل أي شيء تقريباً فمثلاً، يمكن إنشاء النص مباشرة في الفلاش، أو استيراده من ملف آخر. يمكنك أيضاً توجيه النص أفقياً أو عمودياً. كما يمكن تنسيق النص وتغيير الإعدادات الخاصة به.

### إنشاء نص ثابت Static text

يمكنك إنشاء النصوص داخل Flash باستخدام العديد من الأدوات البسيطة سهلة الاستخدام والتي ستجد معظمها داخل لوحة الأدوات Tools ولوحة Properties. قبل أن تبدأ في إضافة النصوص إلى مساحة العمل، اختر أداة النص Text Tool من مربع الأدوات، تظهر لوحة الأدوات يمين الشاشة قم بإلقاء نظرة سريعة على الخصائص والخيارات المصاحبة لكل من أداة النص ولوحة الحروف كما في شكل ٧-١.



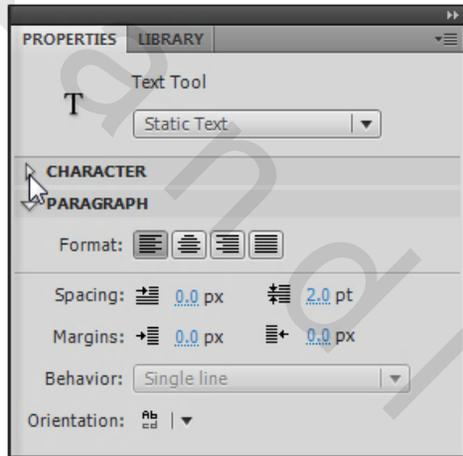
شكل ٧-١ خصائص أداة النص ولوحة الحروف.

إذا أردت اختيار أداة النص مباشرةً من لوحة المفاتيح، اضغط مفتاح T.



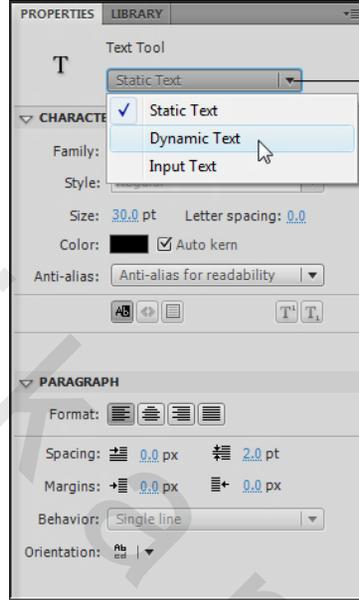
تلاحظ من لوحة الخصائص الجديدة مايلي:

- تنقسم هذه اللوحة إلى قسمان الأول **Character** والذي يشتمل على خيارات خاصة بنوع الخط وحجمه ولونه.
- الثاني خاص بتنسيق الفقرات وضبط هوامش الفقرات واتجاه الفقرة. حيث يمكنك تغيير إعدادات الفقرة من خلال هذا القسم نفسه دون اللجوء إلى فتح أى مربعات حوارية فرعية.
- يمكنك نقر السهم الموجود أمام اسم القسم لإغلاق هذا القسم عند عدم الحاجة إليه كما في شكل ٧-٢. وتعد هذه الميزة من مزايا **Flash** الجديدة.



شكل ٧-٢ إغلاق قسم **Character** لعدم الحاجة إليه

كما يمكنك باستخدام نفس لوحة **Properties** تعيين خيارات النص. افتح القائمة المنسدلة **Text Type** كما في شكل ٧-٣.



نوع النص

شكل ٧-٣ تعيين خيارات النص من القائمة المنسدلة **Text Type**

باستخدام اللوحة السابقة وأداة النص الموجودة بلوحة الأدوات يمكنك العمل بجرية تامة مع النصوص داخل **Flash**. فإذا ما أردت إضافة نص إلى مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة النص  من لوحة الأدوات ثم قم بتوجيه المؤشر إلى مساحة العمل، يتغير شكل المؤشر إلى العلامة .
٢. قم بتعيين خيارات النص وخصائصه من لوحة الحروف كما يروق لك.
٣. انقر في المكان الذي ترغب في وضع النص فيه، وليكن أسفل مساحة العمل، يظهر مستطيل صغير قابل للامتداد، حيث يمتد المستطيل كلما قمت بإدخال أحد الحروف من لوحة المفاتيح. أما إذا قمت بالنقر على مساحة العمل ثم قمت بسحب المستطيل مسافة معينة فهذا يعني أنك ترغب في إنشاء مستطيل نصي ثابت أى غير قابل للامتداد. وعلى هذا يتم تلقائياً تنسيق النص الذى تقوم بإدخاله كى يتم احتوائه

داخل المستطيل النصي ومن ثم الانتقال إلى سطر جديد كلما انتهى السطر الحالي (انظر شكل ٧-٤).

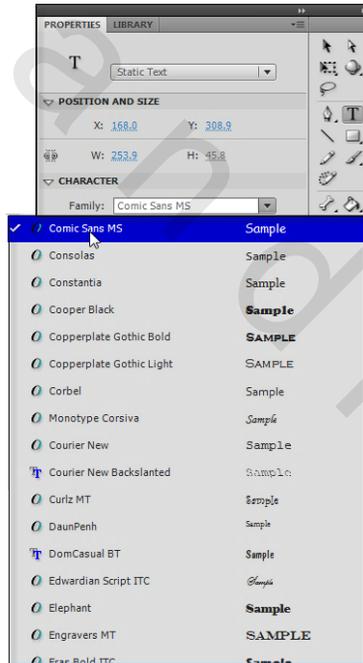


شكل ٧-٤ استخدام أداة النص لكتابة النصوص على مساحة العمل.

٤. قم بإدخال النص الذي تريده، ثم انقر في أي مكان خالي على مساحة العمل. عند استخدامك لأداة النص، يجب مراعاة النقاط الآتية:

- يتوقف حجم مستطيل النص الممتد على كمية الحروف التي يتم إدخالها.
- يمكنك إعادة تعيين حجم مستطيل النص الثابت في أي وقت، انقر المقبض المربع الموجود بالركن الأيمن العلوي من المستطيل ثم اسحبها في الاتجاه الذي ترغب فيه لتعيين الحجم الجديد.
- إذا أردت تحويل مستطيل النص الثابت إلى مستطيل نص ممتد، انقر المقبض المربع الموجود بالركن الأيمن العلوي من المستطيل نقرأ مزدوجاً، تلاحظ إعادة تعيين حجم المستطيل كي يظهر النص على سطر واحد فقط. كما يتم تحويل المقبض من مربع إلى دائرة (راجع شكل ٧-٤).
- إذا أردت تحويل مستطيل النص الممتد إلى مستطيل نص ثابت، انقر المقبض الدائري الموجود بالركن الأيمن العلوي من المستطيل ثم اسحبه إلى أي مكان آخر، تلاحظ

- تثبيت حجم المستطيل بحيث يظهر النص على أكثر من سطر إذا تعدى السطر الواحد. كما يتم تحويل الذراع من دائرة إلى مربع.
- لإضافة نصوص تعريف الرسوم الموجودة على مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:
1. تأكد أن الفيلم Mymovie مفتوح أمامك، اختر أداة النص من لوحة الأدوات ثم افتح لوحة الحروف.
  2. من قسم الحروف الموجود في لوحة الخصائص قم بتعيين إعدادات النص كما يلي:
    - اختر Comic Sans Ms من قائمة الخطوط ، تلاحظ ظهور معاينة لشكل الخط أمام اسم الخط نفسه (انظر شكل ٧-٥).



شكل ٧-٥ اختيار الخطوط ومعاينتها.

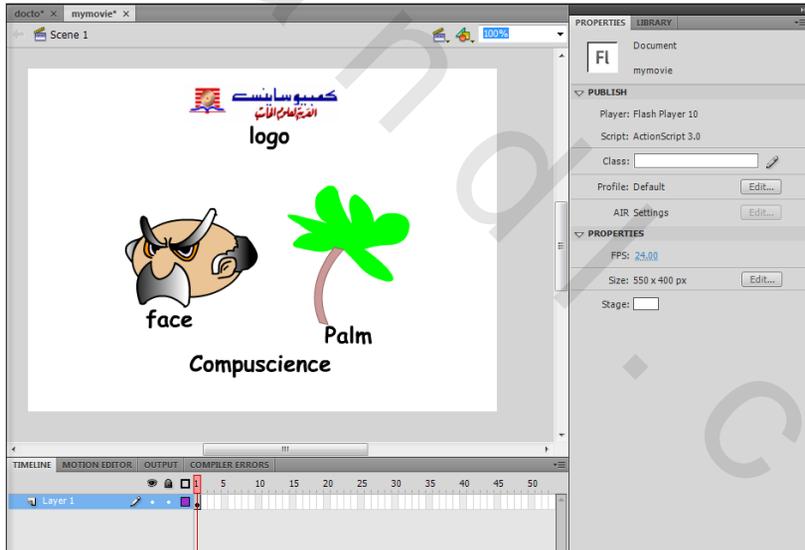
- من قسم الحروف حرك مؤشر الفأرة أمام الخيار Size وعندما يتحول المؤشر إلى الشكل  اسحب للخارج لتكبير حجم الخط حتى يصل إلى ٤٠

نقطة واجعله سميك **Bold** ثم انقر زر اللون واختر اللون الأسود من لوحة الألوان.

ربما تكون عملية سحب مؤشر الفأرة للخارج أوللدخل غير دقيقة بالنسبة لك أو لاتعطيك النتيجة المرجوة، لذلك يمكنك فقط استخدام هذه الطريقة إذا كنت تريد اختيار حجم يلاءم مساحة العمل وشكله النهائي، أما إذا كنت تعلم حجم الخط المطلوب فيمكن أن تقوم بإدخاله مباشرة في مربع **Size**.



- ابق على باقى الإعدادات الأخرى كما هي.
- ٣. قم بتكرار الخطوة السابقة مع باقى الأشكال الموجودة بمساحة العمل ولكن مع كتابة النصوص **Logo** و **Face** و **Palm**. يجب أن يظهر مساحة العمل الآن كما فى شكل ٧-٦.



شكل ٧-٦ كتابة النصوص أسفل الأشكال.

لا تقلق إذا لم تظهر النصوص فى أماكنها المناسبة، فسوف نقوم بمعالجة هذه النقطة بعد قليل.



## تغيير نوع الخط

يشتمل Flash على عدة خصائص خاصة بالنصوص للاختيار فيما بينها هذه الخصائص تتضمن نوع الخط وحجمه ولونه ونمطه، كذلك يمكنك تعيين هذه الخصائص قبل إنشاء الحقل النصي ولإجراء تغييرات على الحقل النصي بأكمله، حدده باستخدام أداة السهم Arrow ثم قم بإجراء التغييرات اللازمة، ولإجراء ذلك تابع الخطوات الآتية :

١. حدد الحقل المطلوب تغييره وليكن جملة **logo**، باستخدام أداة السهم.
٢. انقر القائمة المنسدلة **Family** من لوحة **Properties** وقم بتغيير نوع الخط حسب ما يروق لك وليكن مثلاً **Arial black**
٣. يمكنك إدخال حجم الخط في مربع **Size** أو سشحب المؤشر جهة اليمين أو اليسار حتى تصل تصل إلى حجم الخط المناسب كما في شكل ٧-٧.

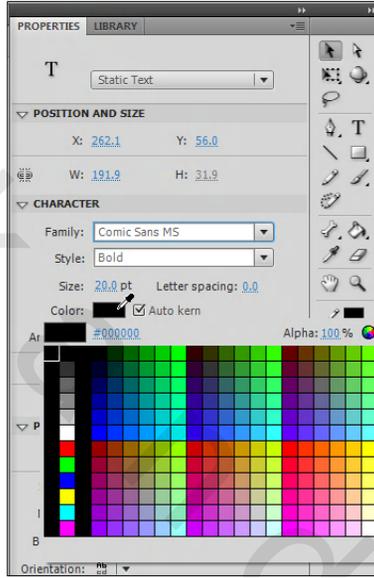


شكل ٧-٧ تغيير حجم الخط

## تغيير لون الخط

لتغيير لون الخط تابع معنا الخطوات الآتية

١. اترك الجملة مختارة كما هي أو قم بتحديدتها كما تعلمت سابقا.
٢. انقر القائمة المنسدلة **Color** في لوحة **Property** ثم حدد لون التعبئة كما في شكل ٧-٨.

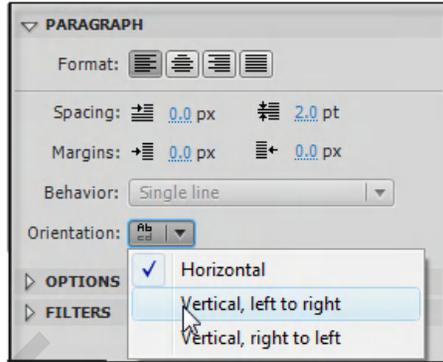


شكل ٧-٨ تغيير لون الخط

### تغيير اتجاه النص

من مزايا **Flash** إمكانية تغيير اتجاه النص ليكون عموديا أو أفقيا ويتم ذلك مباشرة عن طريق قائمة **Orientation** وعند نقر هذا الزر تظهر قائمة منسدلة تشمل على ٣ خيارات (انظر شكل ٧-٩) كما يلي:

- **Horizontal**: ومن خلالها يتم ضبط النص بشكل أفقي.
- **Vertical, left to right**: عمودي ويكون من اليسار لليمين.
- **Vertical, right to left**: عمودي ، من اليمين للييسار.



شكل ٧-٩ خيارات تغيير اتجاه النص

### تدوير الأحرف في النص العمودي

يمكنك استخدام خاصية تدوير النص فقط في حالة النص العمودي، قم بتحديد النص باستخدام أداة السهم ثم انقر زر **Rotation** يمكنك تكبير مربع النص لأعلى حتى يتلاءم مع خاصية تدوير النص الجديدة، ليظهر كما في شكل ٧-١٠.



شكل ٧-١٠ تدوير النص

## محاذاة النصوص والأشكال

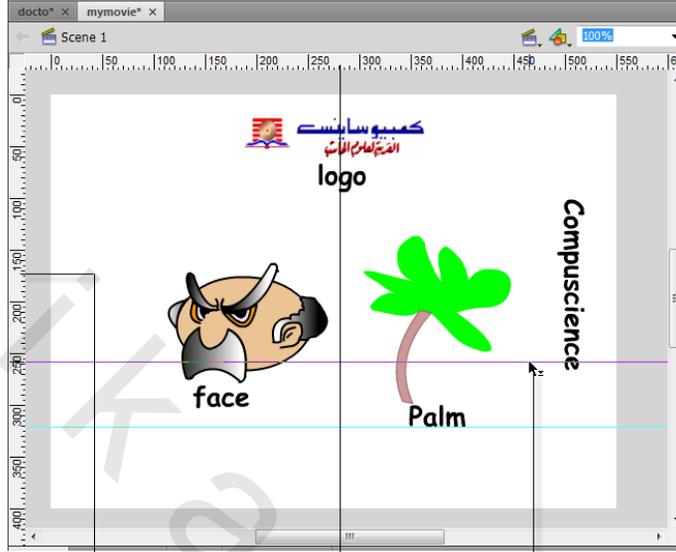
يمكنك محاذاة النصوص مع الأشكال الموجودة على مساحة العمل باستخدام العديد من التقنيات الموجودة داخل **Flash**، حيث يمكنك محاذاة الرسوم والأشكال باستخدام الدليل **Guide** بينما يمكنك محاذاة النصوص باستخدام أدوات المحاذاة من لوحة **Properties**. تستخدم الأدلة **Guides** والتي تنبثق من المساطر **Rulers** الموجودة في مساحة العمل في محاذاة الكائنات على مساحة العمل. لإظهار المساطر حول مساحة العمل إذا لم تكن ظاهرة، اختر **View** من شريط القوائم ثم اختر **Rulers** من القائمة المنسدلة أو اضغط **Ctrl+shift+Alt+R**. لإظهار الأدلة، افتح قائمة **View** ثم اختر **Guides** و **Show Snapping**، افتح قائمة **View** ثم **Snapping** ثم **Snap to Guides** من القوائم المنسدلة.

تعتبر الخيارات **Rulers** و **Show Guides** و **Snap to Guides** خيارات مفصلية. فإذا ظهرت العلامة  بجوار الخيار، كان هذا دليلاً على تنشيطه وإلا يكون الخيار معطلاً.



لمحاذاة النصوص مع الأشكال، تابع معنا الخطوات الآتية:

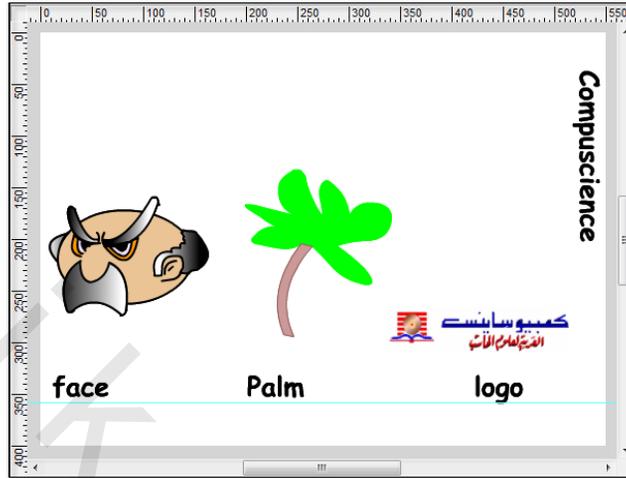
١. من الحافة العليا للمسطرة الأفقية، انقر بزر الفأرة ثم اسحب إلى مساحة العمل، تلاحظ ظهور خط أفقي يمثل أحد الأدلة كما في شكل ٧-١١.



المسطرة الرأسية      المسطرة الأفقية      سحب الدليل

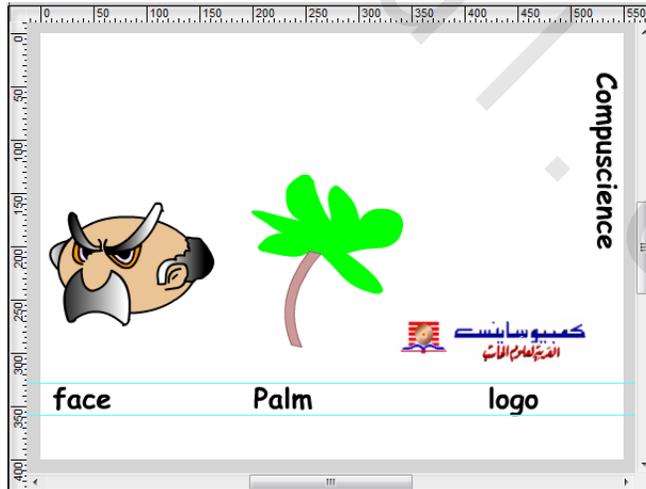
شكل ٧-١١ إضافة الأدلة إلى مساحة العمل.

٢. قم بإلقاء الدليل في المكان الذي ترغب في وضع الحافة السفلية للكائنات فيه.
٣. قم بنقل جميع الكائنات بحيث تتلامس الحافة السفلية من الكائنات مع خط الدليل. انقر الكائن الذي ترغب في محاذاته، تلاحظ ظهور دائرة صغيرة منتصف الكائن دلالةً على أنك تستطيع محاذاة الكائن من إحدى حافتيه أو من منتصفه. يجب أن تظهر الكائنات الآن كما في شكل ٧-١٢.
٤. قم بسحب دليل آخر من المسطرة الأفقية ثم قم بإلقائه أسفل الأشكال حتى تتمكن من محاذاة النصوص أيضاً.



شكل ٧-١٢ محاذاة الأشكال باستخدام الدليل الأول.

٥. بنفس الطريقة قم بسحب دليل أفقى آخر لمحاذاة النصوص مع بعضها البعض مع استخدام الدائرة الموجودة وسط النص فى عملية المحاذاة. وبذلك نكون قد قمنا بمحاذاة الأشكال باستخدام الدليل الأول بينما قمنا بمحاذاة النصوص باستخدام الدليل الثانى (انظر شكل ٧-١٣).



شكل ٧-١٣ محاذاة النصوص باستخدام الدليل الثانى.

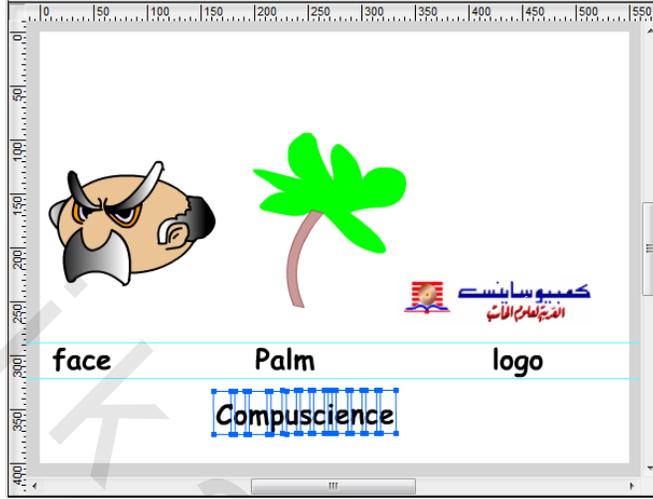


يمكنك إضافة دليل رأسي لمساحة العمل بنفس الطريقة السابقة ولكن مع استخدام المسطرة الرأسية. كما يمكنك أيضاً إضافة عدد لا حصر له من الأدلة إلى الإطار الحالي.

## تحويل النصوص إلى رسوم

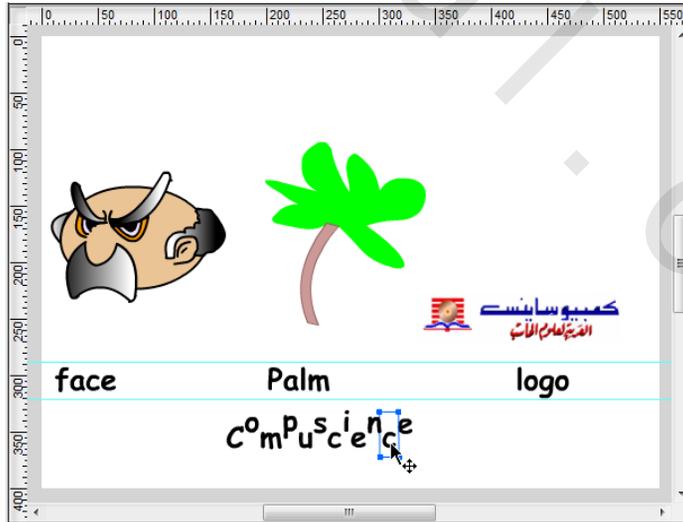
إذا أردت تعديل أو تغيير حروف النص الموجودة بمربع النص كل على حده، يجب أن تقوم أولاً بتحويل النص إلى رسم، وفي هذه الحالة يمكنك تغيير شكل الحروف أو إعادة تلوينها وما إلى ذلك من الخصائص الشهيرة الأخرى. فنص الشعار على سبيل المثال يحتاج إلى الألوان المتدرجة بدلاً من الألوان العادية لتحسين مظهره. ولأداء ذلك يجب تحويل نص الشعار إلى كائن رسومي أولاً. تابع معنا الخطوات الآتية:

١. طالما ترغب في تحويل النص إلى رسم ، قم أولاً بفتح الملف **mymovie fla**. أو تأكد أنه مفتوح أمامك.
٢. اختر كلمة **Compuscience** الموجودة أسفل الفيلم، لتقسيم هذا النص إلى أجزاء صغيرة، استخدم أداة الاختيار لاختيار مربع النص ثم افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم واختر **Break Apart** من القائمة المنسدلة (أو استخدم الاختصار **Ctrl+B** من لوحة المفاتيح)، يتحول مربع النص إلى حروف رسومية منفصلة كما في شكل ٧-١٤.



شكل ٧-١٤ تحويل النص إلى كائنات رسومية

٣. لا يمكنك حينئذٍ تطبيق خصائص النصوص على هذا النص لأنه لم يعد نصاً وإنما أصبح كائناً رسومياً قابلاً لتغيير الألوان والقص واللصق وما إلى ذلك من خصائص أخرى بالإضافة إلى إمكانية تحريك كل حرف على حدة وأيضا تلوين كل حرف بمفرده على اعتبار أنه كائن منفصل انظر شكل ٧-١٥.

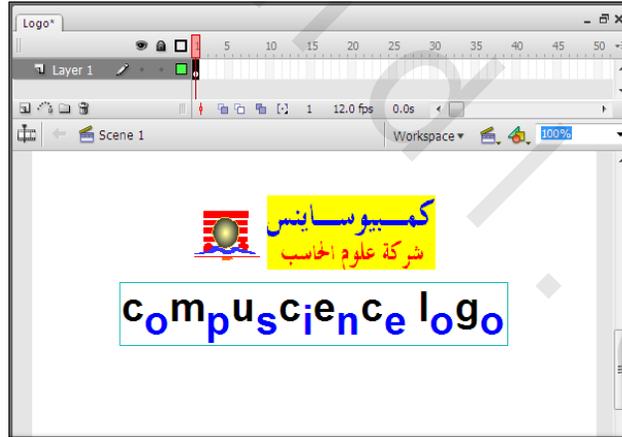


شكل ٧-١٥ بعد عملية التحويل أصبح كل حرف كائناً مستقلاً يمكنك التعامل معه بمفرده.

## تجميع النص الرسومي

بعد إجراء عمليات التنسيق اللازمة ثم إضفاء الصفات الخاصة على الحروف كل على حده، من الأفضل الآن تجميع هذه الكائنات (الحروف) في كائن واحد. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة الاختيار من لوحة الأدوات ثم قم باختيار جميع الحروف لتجميعها بالكامل.
٢. افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Group** من القائمة المنسدلة أو اضغط الاختصار **Ctrl+G** مباشرةً من لوحة المفاتيح ، تلاحظ تحول اسم الشعار إلى كائن واحد فقط مرةً أخرى (انظر شكل ٧-١٦). وعلى هذا فأى تعديل في الخصائص ينعكس على نص الشعار بالكامل وليس على أحد الحروف الموجودة فيه.

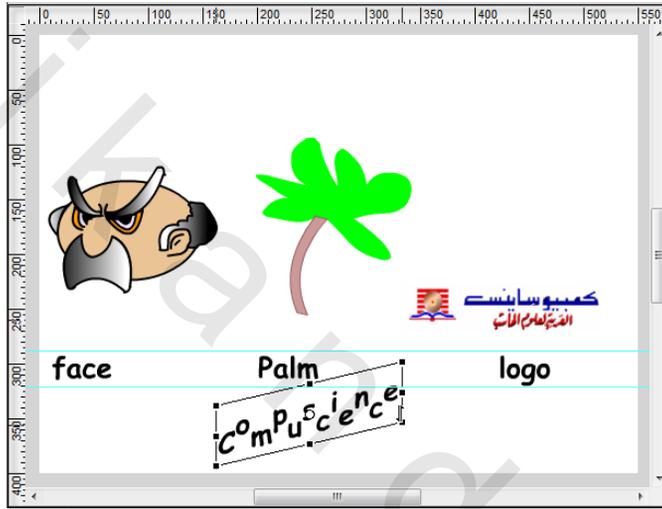


شكل ٧-١٦ تجميع النص الرسومي ليصبح كائناً واحداً.

## تحويل النصوص

يمكنك استخدام خاصية الدوران الحر، لتحريك النص وتدويره ولإجراء ذلك تابع الخطوات الآتية:

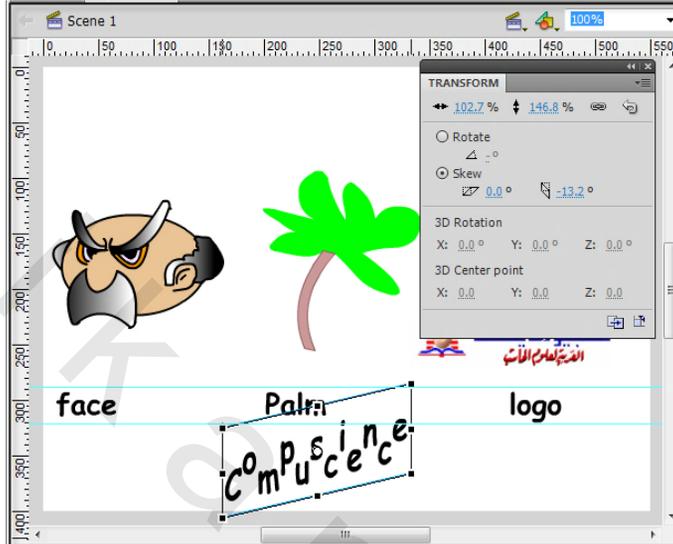
١. اختر النص المطلوب دورانه عن طريق أداة التحديد **Selection Tool** .
٢. انقر الأداة **Free transform**  يتغير شكل المؤشر إلى الشكل .
٣. اسحب هذا المؤشر يسارا ويمينا حتى تحصل على الشكل المطلوب كما في شكل ٧-١٧ ثم انقر في أى مكان خال لرؤية هذا التعديل.



شكل ٧-١٧ النص بعد تدويره

٤. يمكنك تكبير هذا الكائن عن طريق سحب مربعات التحجيم للخارج لتكبير الشكل أو للدخول للتصغير الشكل.  
إعادة تحجيم النص الرسومي  
يمكنك إن أردت إعادة تحجيم النص الرسومي بعد عملية التحويل. لزيادة ارتفاع نص الشعار، تابع معنا الخطوات الآتية:
١. اختر أداة الاختيار من مربع الأدوات ثم انقر النص الرسومي لاختياره.
٢. افتح قائمة **Window** من شريط القوائم ثم اختر **Transform**. يظهر لوحة **Transform** أمامك.
٣. قم بزيادة ارتفاع الخط إلى ١٢٠% ثم اضغط مفتاح **Enter**، تلاحظ زيادة ارتفاع

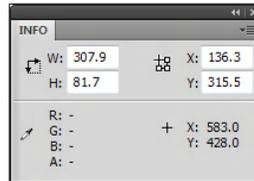
الخط بنسبة ٢٠% عن ذي قبل كما في شكل ٧-١٨.



شكل ٧-١٨ زيادة ارتفاع النص بنسبة ٢٠%.

يمكنك إعادة تحجيم النص الرسومي أيضاً باستخدام لوحة المعلومات Info. لأداء ذلك تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اختر أداة الاختيار من مربع الأدوات ثم انقر النص الرسومي لاختياره.
٢. افتح قائمة Window من اختر Info من القوائم المنسدلة لتنشيط لوحة المعلومات Info.
٣. قم بتعيين ارتفاع وعرض النص كما يروق لك. يمكنك أيضاً تعيين موضع النص على مساحة العمل (انظر شكل ٧-١٩).



شكل ٧-١٩ تغيير أبعاد النص الرسومي من خلال لوحة المعلومات.

يمكنك تدوير النص الرسومي أو جعله منحرفاً بزاوية معينة كما لو كان كائناً رسومياً وذلك باستخدام خاصية الدوران المصاحبة لأداة الاختيار في لوحة الأدوات.



### تحريك النص باستخدام الأقنعة Using Masks

سنقوم في المثال التالي بجعل النص يظهر بشكل تدريجي على الشاشة وذلك باستخدام الأقنعة، وفي الواقع أن القناع هو الذي يتحرك وليس النص.

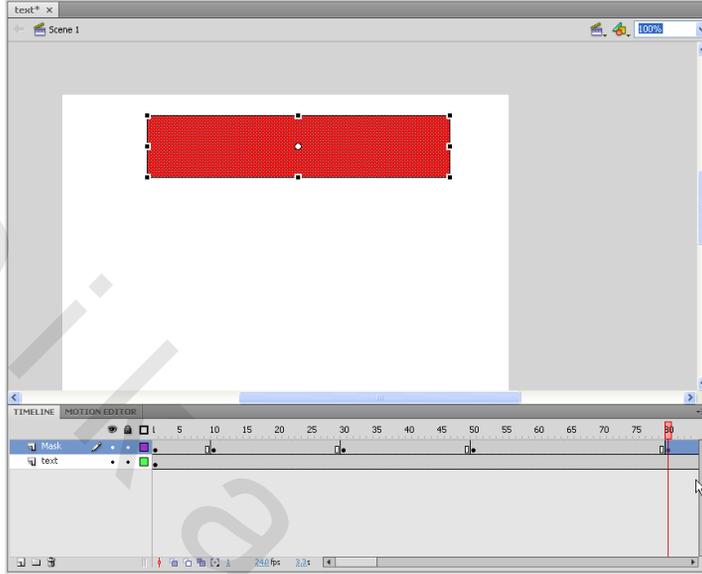
تحتل الأقنعة جزء كبير من اهتمام كثير من المستخدمين خاصة مستخدمي البرامج الرسومية مثل Adobe Photoshop و Adobe Flash حيث يستخدم القناع كنافذة للعناصر الموجودة تحته، مما يعني أن أي شيء تحت القناع مباشرة في الطبقة الموجودة تحته سيكون مرئياً، وأن شيء خارج نطاق القناع يكون مخفي (غير مرئياً)، كما يجب أن يكون القناع مصمماً كرمز Symbol مثلاً، أو فيلم يمكن حجب عدة طبقات منه.

#### استخدام القناع

لاستخدام القناع قم أولاً بإنشاء طبقة القناع، ثم قم برسم القناع. حرك هذه الطبقة إلى المكان المطلوب على سطر الوقت، تجد أن طبقة القناع تحجب الطبقة الواقعة أسفلها مباشرة. للتدريب على استخدام الأقنعة في النصوص تابع معنا الخطوات الآتية:

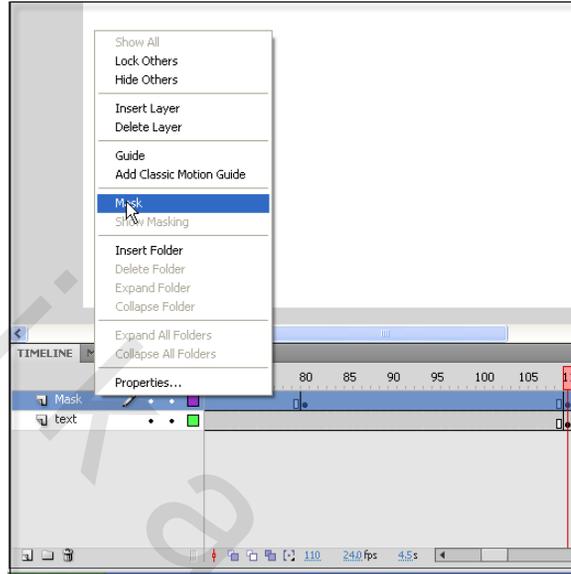
١. افتح فيلم جديد لإجراء التدريب التالي فيه.
٢. اختر الطبقة الحالية وسمها باسم Text.
٣. اختر أداة الكتابة Text ثم انقر في مساحة العمل واكتب كلمة Compuscience يليها ثلاث نقاط. (حيث سنقوم بعمل Mask على هذه النقاط).
٤. في سطر الوقت وعند الدليل رقم ١١٠ اضغط مفتاح F6 لإدراج إطار رئيسي يشتمل على النص كاملاً.

٥. أنشء طبقة جديدة للقناع، من خلال نقر زر **New Layer**  من أسفل منطقة الطبقات في سطر الوقت. (أو افتح قائمة **Insert** ومن القائمة التي تظهر اختر **Timeline** ومن القائمة التابعة اختر **Layer**). وقم بتسميتها باسم **Mask**.
  ٦. أغلق جميع الطبقات الموجودة أسفل الطبقة **Mask** لضمان عدم تحريك أى كائن آخر دون قصد.
  ٧. فى الطبقة **Mask** وفى سطر الوقت وعند الدليل رقم 10 انقر زر **F7** لإدراج لقطة فارغة.
  ٨. قم برسم مستطيل لتخبئة كلمة **Compuscience** فقط (أى بدون أخذ أى من النقاط الثلاث) بدون حدود وباللون الأحمر.
- يمكنك استخدام أى لون تريده لتحديد لون تعبئة القناع، فلن يظهر فى الفيلم النهائي.
٩. فى سطر الوقت وفى طبقة **Mask** وعند اللقطة رقم ٣٠ اضغط مفتاح **F6** لإدراج "إطار رئيسى" **Keyframe**.
  ١٠. قم بتمديد المستطيل (القناع) لتغطية النقطة الأولى.
  ١١. فى طبقة **Mask** وعند الدليل رقم ٥٠ اضغط مفتاح **F6** لإدراج إطار رئيسى جديد. ثم قم بتمديد المستطيل لتغطية النقطة الثانية.
  ١٢. فى طبقة **Mask** وعند الدليل رقم ٨٠ اضغط مفتاح **F6** لإدراج إطار رئيسى جديد. ثم قم بتمديد المستطيل لتغطية النقطة الثالثة والأخيرة. يجب أن تظهر نافذة البرنامج فى النهاية كما فى شكل ٧-٢٠.



شكل ٧-٢٠ الشكل الأخير للطبقات والإطارات الرئيسية

١٣. في طبقة **Mask** وعند الدليل رقم ١١٠ اضغط مفتاح **F6** لإدراج إطار رئيسي جديد. (فائدة هذا الإطار الرئيسي هو ثبات القناع لبضع ثواني).
١٤. في قسم الطبقات انقر الطبقة **Mask** بزر الفأرة الأيمن ومن القائمة التي تظهر اختر **Mask** كما في شكل ٧-٢١.



شكل ٧-٢١ اختيار Mask من القائمة المختصرة التي تظهر

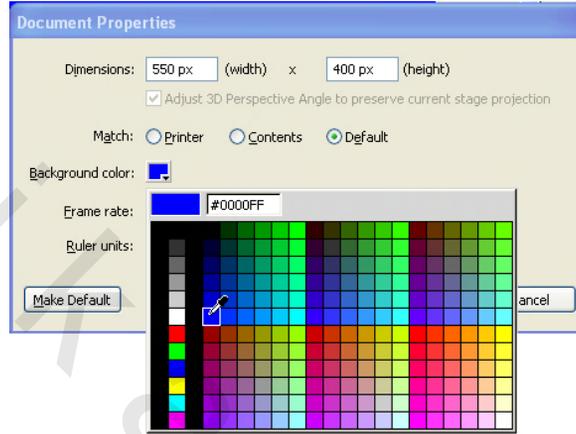
١٥. قم بتشغيل الفيلم الآن لتلاحظ ظهور النقاط الثلاثة الموجودة بعد كلمة **Compuscience** الواحدة تلو الأخرى وهكذا.

### تطبيق المرشحات على النص *Applying Filters*

المرشحات هي عبارة عن تأثيرات معينة يمكن تطبيقها على النص، تماماً مثل الموجودة في برنامج **Photoshop**، لكي تقوم بتطبيق أحد هذه المؤثرات على النص تابع معنا الخطوات الآتية:

١. أنشئ طبقة جديدة أعلى طبقة **Mask** التي قمنا بتطبيق التدريب السابق عليها.
٢. اكتب عبارة **Welcome**. بنفس نوع الخط السابق ولكن بحجم ٤٠ نقطة واللون الأسود.
٣. افتح قائمة **Modify** ومن القائمة التي تظهر اختر **Document** يظهر المربع الحوارى **Document Properties**.

٤. انقر زر الألوان الموجود أمام الخيار **Background Color** ثم اختر اللون الأزرق لتطبيقه على المستند الحالي كما في الشكل ٧-٢٢.

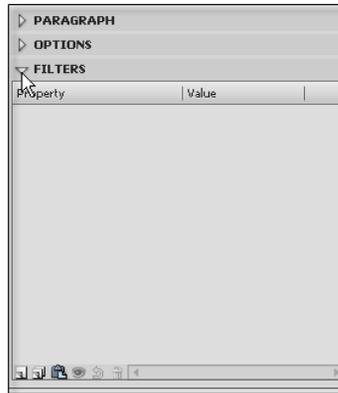


شكل ٧-٢٢ اختر اللون الأزرق لخلفية الفيلم

الغرض من الخطوة السابقة هو إدراج لون آخر لخلفية الفيلم غير اللون الأبيض ليظهر تأثير المرشح على النص المختار.



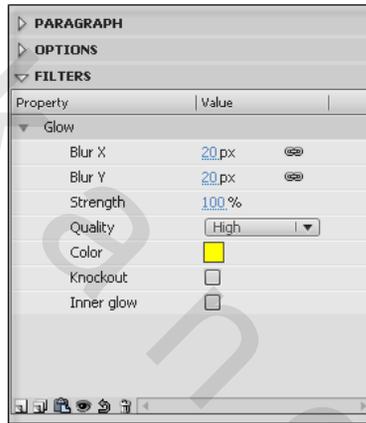
٥. من شريط الأدوات اختر أداة الاختيار **Selection** ثم اختر النص **Welcom**.
٦. من أسفل مربع الخصائص افتح قسم **Filters** وذلك بنقر السهم الموجود يساره كما في شكل ٧-٢٣.



شكل ٧-٢٣ فتح قسم المرشحات **Filters**.

٧. من أسفل قسم المرشحات انقر زر **Add Filter** ومن القائمة التي تظهر اختر **Glow**.

٨. حدد الخيارات التالية للفلتر **Blur X,y** قيمتهم ٢٠ و الشدة **Strength** ١٠٠% والجودة **Quality** أعلى جودة **High** واللون **#FFFF00**. لتظهر هذه الخصائص في النهاية كما في الشكل ٧-٢٤.



شكل ٧-٢٤ تحديد خصائص الفلتر

٩. انظر لشكل النص بعد تطبيق المرشح ستجد أنه يبدو رائعاً، يمكنك معاينة الفيلم والرجوع له في أى وقت من خلال ملف **Text** الموجود في مجلد الفصل الحالي على القرص المدمج المرفق بالكتاب.

## إنشاء نص ديناميكي Dynamic text

عندما تقوم بإنشاء حقول نصية في ملف **Flash** فإنها تكون حقول نصية ثابتة بمعنى أن هذا النص يكون للعرض فقط ويتم تشفيره في تنسيق ملف **swf**، ولا يمكن بأي حال من الأحوال تغييرها إلا بعد العودة إلى برنامج **Flash** ثم تعديلها وتصديرها مرة أخرى، أما إذا أردت تعديل النص بدون الحاجة إلى برنامج **Flash** فيمكنك تحويل هذا النص إلى نص ديناميكي حيث يمكنك استرجاعه ومعالجته باستخدام **ActionScript** وذلك لأنك عندما تقوم بتحويل النص الثابت إلى نص ديناميكي فإنه يتحول إلى كائن **ActionScript** ومن ثم

يمكنك معالجته دون التعامل مع Flash مباشرة.

لضبط النص ليكون نصا ديناميكيا تابع الخطوات الآتية:

١. حدد النص الذي تريده أن يكون حقلا ديناميكيا.

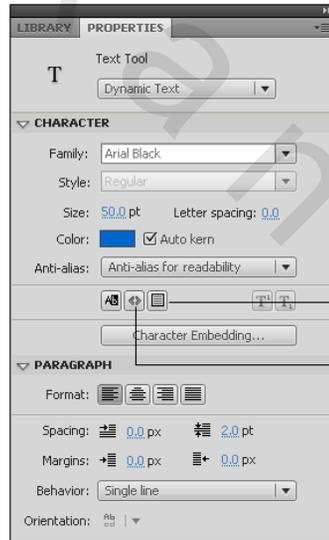
٢. ومن لوحة Properties الظاهرة يمين الشاشة، انقر القائمة المنسدلة Text type ثم

اختر Dynamic Text يتغير الجزء السفلي للوحة الخصائص وتنشط بعض الأزرار

التي كانت غير نشطة في حالة النص الثابت Static text ويظهر زر جديد يسمى

Character Embedding. وتشتمل اللوحة على الخيارات الموجودة في شكل ٧-٢٥.

٢٥.



إنشاء حد حول النص

عرض النص كتسويق HTML

شكل ٧-٢٥ لوحة الخصائص الخاصة بالنص الديناميكى Dynamic Text

## إنشاء نص إدخال input Text

إذا أردت إدخال سلسلة من النصوص يمكنك ضبط الحقل النصي ليكون حقل إدخال.

حيث يمكنك إدخال معلومات في الحقل النصي ثم استرجاعها ومعالجتها مرة أخرى، ويتم

عرض نص الإدخال داخل إطار متقطع. لإجراء ذلك تابع الخطوات الآتية:

١. حدد النص الذي تريد أن يكون نص إدخال

٢. من لوحة الخصائص **Properties** ومن القائمة المنسدلة **Text Type** اختر **Input Text** تظهر نفس لوحة الخصائص الخاصة بالنص الديناميكي إلا أن هناك بعض الأزرار التي لا تنشط مع هذا النوع من النصوص مثل "عرض النص كتنسيق HTML" و زر التحديد **Selectable** .



## الباب الثالث

### إنشاء العناصر الأساسية داخل

### Flash

- ٨ . استخدام الرموز والحالات
- ٩ . استخدام الطبقات Layers
- ١٠ . إنشاء الرسوم المتحركة.
- ١١ . المزيد عن الرسوم المتحركة.
- ١٢ . العمل مع المشاهد والأزرار.
- ١٣ . التعامل مع الملفات الصوتية.