

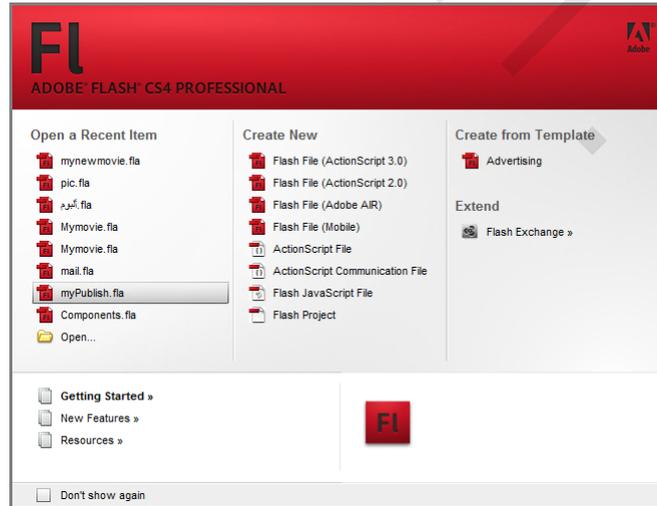
## الفصل الأول التعرف على برنامج Flash

قبل البدء في استخدام برنامج **Flash**، يجب أن تتعرف أولاً على كيفية تشغيل البرنامج ثم الملامح الرئيسية لبيئة عمل هذا البرنامج كي تتمكن من إنشاء وتطوير ملفاته والتعامل معها بشكل صحيح. يستخدم برنامج **Flash** لإنشاء العديد من الرسوم المتحركة بالإضافة إلى أنه يحوى بين طياته العديد من الأدوات التي تمكنك من إنشاء مواقع ويب كاملة من البداية إلى النهاية بشكل جميل وجذاب.

### تشغيل البرنامج

يتطلب تشغيل برنامج **Flash** 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 يلي:

- افتح قائمة **Start** ومنها اختر **All Programs**.
- من قائمة **All Programs** اختر **Adobe Flash CS4 Professional** تظهر نافذة **Flash** كما في شكل ١-١.



شكل ١-١ الشاشة الافتتاحية التي تظهر عند تشغيل Flash

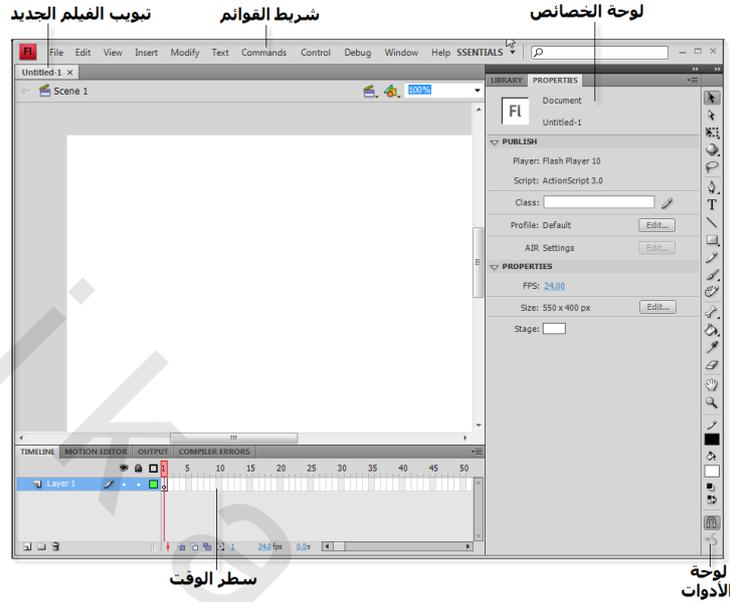
من شكل ١-١ تلاحظ أن الشاشة الافتتاحية للبرنامج تتكون من عدة أقسام:

- **Open a Recent Item** : يشتمل هذا القسم على الملفات التي تم استخدامها مؤخراً بالإضافة إلى زر **Open** والذي بنقره يظهر لك المربع الحوارى **Open** والذي يتيح لك أن تختار مكان واسم الملف الذى تريد أن تتعامل معه.
  - **Create New** : القسم الأوسط فى هذه الشاشة هو قسم **Create New** والذي 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 الخيارات المتاحة لفتح فيلم جديد، تظهر نافذة البرنامج كما فى شكل ١-٢.

## الفصل الأول: التعرف على برنامج Flash

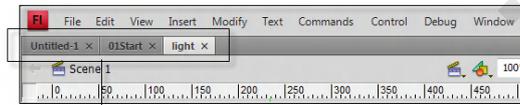


شكل ١-٢ الشاشة الافتتاحية للبرنامج

بالنظر للشكل ١-٢ نجد أنه يشتمل على :

### تويب الفيلم الجديد

يظهر تويب الفيلم الجديد في أعلى الجهة اليسرى من نافذة البرنامج ويظهر اسم الفيلم الذي تعمل عليه في هذا التويب حيث تظهر نافذة للبرنامج واحدة بينما يظهر لكل ملف مفتوح تويب مستقل داخل هذه النافذة، أي أنه عندما تقوم بفتح ملف آخر يظهر له تويب بجوار التويب السابق (انظر شكل ١-٣).



تويبات الملفات المفتوحة

شكل ١-٣ تويبات الملفات المفتوحة

### شريط القوائم Menu bar

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

### لوحة الخصائص *Properties Panel*

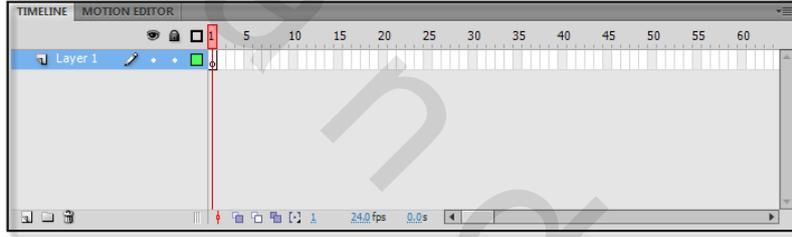
تظهر لوحة الخصائص في الناحية اليمنى من نافذة البرنامج، والتي تشتمل على الخصائص المختلفة الخاصة بالكائن المختار.

### لوحة الأدوات *Tools Panel*

توجد هذه اللوحة في أقصى يمين البرنامج وتشتمل على أدوات Flash المختلفة.

### سطر الوقت

تتلخص وظيفة سطر الوقت *Timeline* في التحكم في تدفق وفاعلية وتنظيم الفيلم، حيث يحتوي على جميع الطبقات *Layers* والإطارات *Frames* والمشاهد *Scenes* المستخدمة في الفيلم (انظر شكل ١-٤).



شكل ١-٤ 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 مشهد ما من الفيلم، قم بفتح الإطار داخل المشهد ليتم توجيه رأس التشغيل مباشرةً إلى هذا الإطار ومن ثم عرض محتوياته داخل مساحة العمل. لا تقلق، فسوف تستخدم هذه الطريقة كثيراً عند تطوير أفلامك.

بمجرد فتح نافذة Flash الجديدة، يظهر سطر الوقت محتويًا على إطار واحد فقط يحتوي بدوره على إطار رئيسي خالي واحد أيضاً. أما بقية الإطارات الموجودة فعبارة عن إطارات

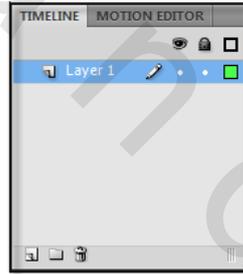
خالية تسمى **Photoframes** مجمعة في خمس مجموعات والتي يمكنك من خلالها إنشاء الإطارات والإطارات الفرعية الجديدة.

### سمات سطر الوقت

يوجد نافذة 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 ١-٥):



شكل ١-٥ 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  مباشرة.

- إذا أردت قفل الطبقة (تعطيلها) حتى لا يتم التعديل فيها أو إذا أردت فتحها (تمكينها) كى تستطيع التعديل فيها مرةً 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 .

### التعريف على مساحة العمل

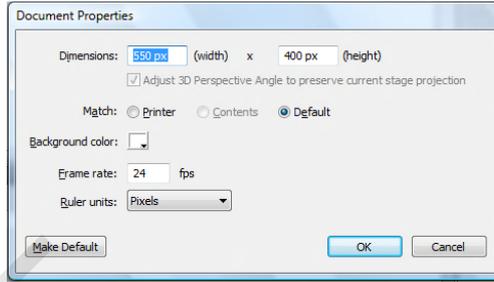
هناك جزئين للعمل ، الأولى مساحة العمل Stage والثانية منطقة العمل Work Area والتي تشبه إلى حد كبير سطح مكتبك. فحينما تقوم بكتابة خطاب مثلاً، يكون لديك الورقة التي ستكتب فيها خطابك (وهي مساحة العمل في حالة Flash) إلى جانب الأدوات الأخرى مثل الأقلام والأوراق الإضافية والأدوات الأخرى التي ربما احتجت إليها أثناء كتابتك لهذا الخطاب (وهذه المساحة تمثل منطقة العمل في حالة Flash)، ولأن مساحة العمل هي 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 كلى، افتح قائمة View ومنها اختر Pasteboard 

### التعريف على خصائص الفيلم

يحتوى كل فيلم من الأفلام على خصائصه المستقلة التي تحدد حجم ومظهر مساحة العمل بالإضافة إلى العديد من المعاملات الأخرى. للتعرف على خصائص الفيلم الحالى أو

تعديلها، افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم ثم اختر **Document** من القائمة المنسدلة، يظهر مربع خصائص الفيلم **Document Properties** كما في شكل ٦-١.



شكل ٦-١ 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، 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.
- الخيار **Frame Rate** ويحتوي على عدد الإطارات التي يمكنك عرضها في الثانية الواحدة وتقاس بوحدة **fps**.
- 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.

### حفظ الفيلم

من المفيد دائماً حفظ عملك باستمرار تحسباً لانقطاع التيار أو حدوث أي عطل مفاجئ في جهازك. ومن المفيد أيضاً تخصيص مجلد يحتوي على ملفات الموقع الواحد. لحفظ

الملف الحالي ، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. افتح قائمة **File** من شريط القوائم ثم اختر **Save** من القائمة المنسدلة (أو اختر الاختصار **Ctrl+S** مباشرةً 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 فى عرض مساحة العمل وتوجد هذه اللوحة فى الناحية اليمنى من نافذة البرنامج، وتنقسم هذه اللوحة إلى عدة أقسام (انظر شكل ١-٧).



شكل ١-٧ أقسام مربع الأدوات داخل Flash.

### عرض لوحة الأدوات

يتم افتراضياً إظهار لوحة الأدوات بمجرد تشغيل Flash إلا أنك تستطيع إغلاق هذا المربع. لفتح لوحة الأدوات أو إغلاقها، افتح قائمة Window من شريط القوائم ثم نشط Tools من القائمة المنسدلة. يمكنك تقليص أو تمديد لوحة الأدوات هذه من خلال نقر الزر  والموجود أعلى نافذة البرنامج، فبالنقر عليه تنقلص 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.

### الأدوات والخيارات

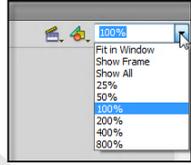
عند اختيارك لأي أداة من أدوات البرنامج يظهر أسفل لوحة الأدوات، الخيارات الخاصة بهذه الأداة. يوضح شكل ٨-١ تنشيط أحد هذه الأدوات (ولكنك مثلاً أداة الحبل Lasso tool). ومن ثم تظهر الخيارات الخاصة بهذه الأداة في قسم الخيارات، قم بنقر كل أداة على حده ولاحظ تغيير مناطق الألوان Colors والخيارات Options الموجودة أسفل مربع الأدوات كلما تم اختيار أداة جديدة.



شكل ٨-١ اختيار الأداة وظهور الخيارات الخاصة بهذه الأداة.

## تكبير مساحة العمل

يمكنك استخدام مربع السرد والتحرير  الموجودة بالركن الأيمن العلوي من نافذة Flash لتكبير مساحة العمل كما في شكل ١-٩. 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 ١-٩ استخدام أداة التكبير لتكبير مساحة العمل.

## تكبير أو تصغير أحد كائنات مساحة العمل

يمكنك من خلال استخدام 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 الذي ترغب في تكبيره، تلاحظ تحول شكل مؤشر الفأرة إلى شكل عدسة التكبير مع ظهور علامة + بالمنتصف.

٢. انقر الكائن الذي ترغب في تكبيره بزر الفأرة الأيسر، تلاحظ مضاعفة الحجم الحالي 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:

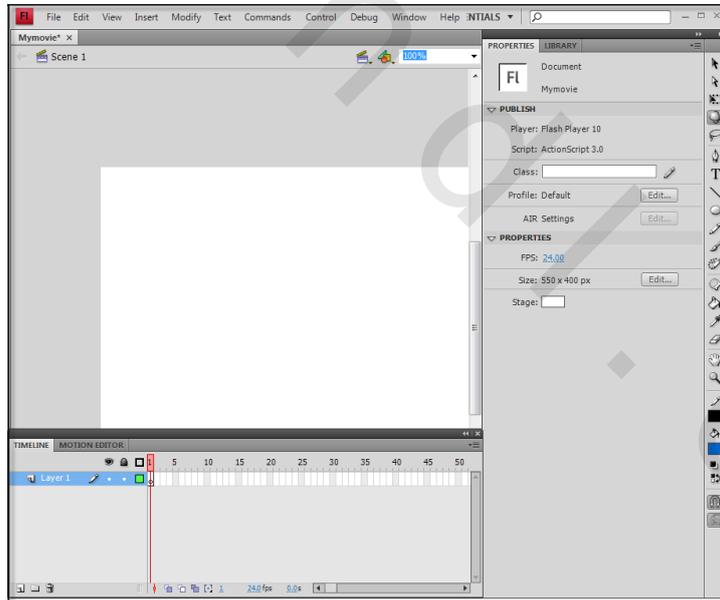
١. قم باختيار أداة التكبير من مربع الأدوات ثم قم بالمرور على الكائن الذي ترغب في

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.

## 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 ١-١٠).



شكل ١-١٠ اللوحات الافتراضية داخل Flash.

