

معلم معلم انشاء وتصميم موقع إلكتروني باستخدام برنامج الفلاش





Capture the beauty of your wedding or other special occasion for years, not moments with a timeless, preserved floral keepsake. Timeless Blooms mixes skill, artistry and a variety of options to create a beautiful, custom design, preserving the flowers from that memorable day. Our state-of-the-art freeze-dry techniques produce the most natural results for an heirloom that you and your loved ones will cherish for years.

Home





صمم موقعك على الانرتنت باستخدام برنامج الفلاش كتاب الكتروني مترجم

IEMORIES

من اصدارات المركز العلمي للترجمة

ترجمہ: د./ حازم فلاح سکیك www.trgma.com





البيان	البتد	٩
. <u>http://www.flashmediaworks.com/timelessBlooms/index_content</u>	المصدر	1
Creating a Web Site with Flash Visual QuickProject Guide By David Morris	الموضوع	2
د./ حازم فلاح سکيك	المترجم	3
	المراجعة العلمية	4
	المراجعة اللغوية	5
برامج كمبيوتر	التصنيف	6
كتاب	الفتلة	7
119	عدد الصفحات	8
177	عدد الصور	9
80415	عدد الكلمات	10
2010-10-10	التاريخ	11







يأتي كتاب انشاء وتصميم موقع الكتروني باستخدام برنامج الفلاش ضمن سلسلة كتب تعلم الكمبيوتر بدون معلم وهو كتاب صادر عن المركز العلمي للترجمة. تأتي اهمية هذا الكتاب في كونه تطبيق عملي على استخدام برنامج الفلاش في انشاء وتصميم موقع الكتروني.

مما لا شك فيه ان امتلاك موقع الكتروني اصبح من الضروريات

الملحة لكل شخص ولكل مؤسسة ولكل شركة ولقد تعددت وسائل انشاء وتصميم المواقع الا ان برنامج الفلاش تميز في طريقته واسلوبه وامكانياته ومن السهل ان تميز المواقع التي تستخدم برنامج الفلاش من حيث سرعة تحميله وسهولة تصفحه وجمال الوانه. وتأتي اهمية الفلاش في انه اول برنامج تصميم يستخدم الشريط الزمني لإضافة الاحداث وانشاء الازرار التفاعلية بأسلوب انيق ومميز يصاحبها الحركة والصوت.

كما ان الكثير من المواقع الدعائية التي ترغب في ترويج منتجاتها تستخدم برامج الفلاش لتعكس الواقع الفعلي لعمل المؤسسة في ابهى صورة تجلب عين الزائر وتشجعه على معرفة.

في هذا الكتاب المترجم سوف تتعلم كيف تنشئ موقع الكتروني خطوة بخطوة تستخدم فيها كل امكانيات برنامج الفلاش، وبعد اتمامك لدروس هذا الكتاب ستكون قادرا على انشاء وتصميم موقعك الخاص بإذن الله

جاء اسلوب الكتاب سلسلا مدعما بالصور والرسومات التوضيحية ومرفق معه الامثلة والنماذج التي يمكنك ان تحملها اثناء تصفحك للكتاب.

اتمنى ان تقضوا وقتا ممتعا في تعلم برنامج الفلاش وتجنوا الفائدة المرجوة منه.

مع تقديري وودي واحترامي

د. حازم فلاح سکیك

12-11-2010





هذا العُنَّابِ مهدى لعَل اعضاء منذدى الفينرياء النُعليمي مناسبة ميروبر خمسة اعوام على نأسيسه والذي من خلاله نأسس ميرينز الترجمة العلمي

www.trgma.com





6	الدرس الأول: تجهيز ملفات الموقع
15	الدرس الثاني: تصميم واجهة الموقع
24	الدرس الثالث: اضافة النصوص والصور
33	الدرس الرابع: استخدام الشريط الزمني لترتيب أحداث الموقع
42	الدرس الخامس: إضافة المؤثرات الحركية للموقع
50	الدرس السادس: إضافة المؤثرات الحركية المركبة للموقع
58	الدرس السابع: ضبط تزامن أحداث الحركة وإضافة الإيقاف المؤقت
65	الدرس الثامن: تصميم الأزرار التفاعلية لتنقل بين صفحات الموقع
74	الدرس التاسع: تصميم الأزرار التفاعلية لتنقل بين صفحات الموقع
83	الدرس العاشر: إضافة الأقسام الداخلية للموقع
92	الدرس الحادي عشر: إضافة الأقسام الداخلية للموقع
101	الدرس الثاني عشر: إضافة المزيد من الأقسام الداخلية وتجهيز صفحة للتحميل
110	الدرس الثالث عشر: نشر موقع الفلاش على الانترنت





ان سلسلة دروس تعليم برنامج الفلاش ضمن سلسلة كتب تعلم بدون معلم تضعك على بداية الطريق في الفلاش لان الممارسة والتمارين والمشاريع التي تقوم بها هي التي تمكنك من البرنامج وهدف هذه الدروس هي إعطاؤك الفكرة الأساسية لفهم مبدأ عمل الفلاش وطريقته في تنفيذ الأوامر ولا شك عزيزي القارئ انك قد لاحظت كم هي إمكانيات البرنامج وقدراته، ويبقى عليك الجزء الأكبر وهو الشروع في عمل مشروع كبير لتضع كل المهارات التي تعلمتها في شيء تستطيع ان تستعرضه أمام أفراد أسرتك أو تفتخر به أمام مدرسيك وأصدقاؤك. وأفضل طريقة لاحتراف البرنامج هو في البداية الاطلاع على المشاريع التي تم إنشاؤها باستخدام فلاش من خلال تصفح الانترنت ومحاولة عمل أشياء مماثلة لان هذه الأفكار التي تجدها هي نتاج جهد وثمرة عدة محاولات ومن المفيد جداً ان تطلع عليها وتستفيد.

ان المتصفح لمواقع الانترنت يجد منها الملفت للنظر والجذاب لاحتوائه على بعض اللمسات الفنية والحركات التفاعلية التي تجذب المتصفح لقضاء وقت أطول في الموقع وتكرار الزيارة له، بالمقارنة مع المواقع الجامدة والتي لا تشعرك بأنك تشاهد مجلة حائط أو تقرأ جريدة، لذلك سوف نخصص الدروس القادمة من تعلم الفلاش في عمل مشروع متكامل حول تصميم موقع انترنت بالاعتماد على الفلاش.

ان تصميم مواقع الانترنت أصبح ضرورة ملحة سواء للشركات أو للمؤسسات أو للمدارس أو للجامعات أو للتجار أو للأفراد العاديين فهي بمثابة دليل لك أينما وجدت ومن خلالها تشارك اكبر قدر من الناس أفكارك ومواهبك كما ان مختلف القطاعات الأخرى تحتاج إلى موقع انترنت لترويج منتجاتها أو أهدافها ولهذا نجد تزايد هائل في عدد المواقع على شبكة الانترنت.



ومن الضروري عزيزي القارئ وبما انك تعلمت معنا دروس الفلاش قد حدثت نفسك وتمنيت ان يكون لديك موقع تصممه بنفسك وتنشره على الانترنت، ان تصميم المواقع له أسس وقواعد يجب ان يدركها كل من يقوم بتصميم موقع لان الجهد المبذول في التصميم هو جهد كبير ومن غير المعقول ان نكتشف إننا نسينا أشياء وأساسيات مهمة مثل ما يحدث عند تفكيرك في بناء منزل فإن المخططات التي تعدها قبل البناء هي الأساس الذي سوف ينقلك من مرحلة إلى أخرى ولذلك سوف نفترض إننا نريد ان نصمم موقع لمحل بيع الورود والإزهار وسوف نستخدم برنامج الفلاش لتصميم الموقع بالكامل. وسوف نتناول خلال مرحلة التصميم المواضيع التالية:

تجهيز ملفات الموقع
 تجهيز ورقة العمل لتصميم الموقع
 إضافة النصوص والجمل
 برتيب الأحداث الزمنية للموقع على الشريط الزمني
 إضافة المؤثرات الحركية للموقع
 إضافة أزرار التحكم والتنقل عبر صفحات الموقع
 إضافة الأجزاء الداخلية للموقع
 يشر الموقع على الانترنت.

ولتأخذ فكرة عزيزي القارئ عن الشكل الخارجي للموقع الذي سنقوم بتصميمه خطوة بخطوة هو الموضح في الشكل 1–1



الازرار التفاعلية للموقع والمصممة بشكل جذاب



شكل 1-1 التصميم الخارجي للموقع والأجزاء والعناصر الرئيسية لمكوناته

المرحلة الأولى تجهيز ملفات الموقع

إعداد هيكلية الملفات والمجلدات للموقع على جهازك

قبل البدء في إنشاء الموقع نحتاج إلى تحديد الهيكلية العامة للموقع وترتيب الملفات في مجلدات حسب هذه الهيكلية، وسوف نقسم الملفات المستخدمة في الشروع إلى جزئيين الجزء الأول خاص بملفات تطوير الموقع والجزء الثاني خاص بالملفات التي سنتشر على شبكة الانترنت للموقع.

على جهازك الشخصي وعلى My Documents قم بإنشاء مجلد باسم timeless_blooms_website كما في الشكل 1-2



File Edit View	Favorites Tools Help	
New	Eolder	
Create Shortcut	a Shortcut 15	قم بانشاء الجلد التالي
Delete	Briefcase	timeless blooms website
Rename	Microsoft Word Document	
Properties	Microsoft Access Application	
Close	Microsoft Project Document	
Web	Microsoft PowerPoint Presentation	
Share this fold	er 👿 Photoshop Image	
	E Text Document	
Other Places	Wave Sound	
Deckton	Microsoft Excel Worksheet	
Costa la	WinZip File	

في داخل هذا المجلد قم بإنشاء مجلدين واحد باسم development_files والثاني باسم site_files أى سيكون لديك الهيكلية التالية



قم بتحميل الملفات التي سوف تساعدك في تصميم الموقع والتي تحتوي على ملفات للصور والصوت والنصوص وأوراق العمل الرئيسية التي سوف تساعدك على متابعة هذه الدروس وذلك من خلال تحميل الملف على الرابط التالي:

www.hazemsakeek.com/flashfiles.zip

بعد تحميل الملفات قم بفك الضغط ونقل هذه الملفات ووضعها في المجلد الجديد الفرعي والذي يحمل الاسم development_files الذي أنشأته وسوف يكون لديك الملفات الموضحة في الشكل 1–3





شكل 1-3 الملفات المساعدة للمشروع والتي تم تحميلها من الانترنت ووضعها في المجلد الخاص بملفات تطوير الموقع development_files

(2) إنشاء ملف الموقع

كما تعلمنا من الدروس السابقة ان هناك نوعين من ملفات الفلاش التي سوف نتعامل معها وهي ملفات العمل FLA والمستخدمة لإنشاء تصاميم المشروع بكل تفاصيله وملفات العمل التشغيلية والتي لها الامتداد SWF وهي الملفات التي تتم تصديرها من بيئة فلاش لتكون جاهزة للتشغيل على الانترنت من خلال المتصفح الذي يدعم تشغيل هذه الملفات. ولذلك في بداية عملنا سوف نتعامل مع ملفات FLA.

قم بتشغيل برنامج الفلاش واضغط على الأمر New من قائمة File لتفتح ملف جديد للعمل.

(3) إعداد أبعاد ورقة العمل

الوضع الافتراضي لورقة العمل الجديدة يكون على الأبعاد 550 x 400 بكسيل مع أرضية بيضاء اللون وسوف نقوم بتعديل هذه القيم لتناسب التصميم الذي نود ان نقوم به وذلك من خلال تفعيل شريط الخصائص بالضغط على الأمر Properties من قائمة Windows في حالة لم تكن تظهر أمامك أسفل الشاشة والموضحة في الشكل 1–4



اضغط هنا لتعديل الخصائص	I ▼ Properties				
	Document	Size:	550 x 400 pixels	Backgrou	
	Untitled-3	Publish:	Sett Document p	roperties : 7	

شكل 1-4 تعديل أبعاد ورقة العمل

وبالضغط على الزر الموضح في الشكل 1-4 ننتقل إلى لوحة حوار تحديد خصائص ورقة العمل Document Properties وبإدخال قيم جديدة لعرض وطول الصفحة لتناسب متصفح الانترنت في حالة الشاشة موضوعة على دقة بمقدار 800x600 والقيم الموضحة في الشكل اقل بقليل من ناحية العرض حيث اخترنا 780 وذلك لتجنب ظهور شريط التمرير الأفقي للمتصفح.

	Document Properties
Dimensions:	ادخل القيم (height) × 600 (height)
Match:	Printer Contents Default
Background color:	,
Frame rate:	12 fps
Ruler units:	Pixels 🗘
Make D	efault Cancel OK

شكل 1-5 القيم الجديدة لأبعاد الصفحة والتي تناسب شاشة متصفح الانترنت

ومن خلال نفس لوحة الحوار نضغط على زر تعديل لون الخلفية Background color لتعديله باللون الأخضر الفاتح والذي يكون له الكود الموضح في الشكل 1-6.





شكل 1-6. تعديل لون الخلفية من الأبيض إلى اللون الأخضر الفاتح

اضىغط على الزر OK للخروج والعودة إلى ورقة العمل وقد عدلت أبعادها وظهر اللون الأخضر الفاتح كلون للخلفية بدلاً من الأبيض.

(4) تخزين ورقة العمل

من المستحسن جداً ان نقوم بتخزين ملف العمل هذا ولاسيما واننا سنستخدمه مراراً وتكراراً وسوف نقوم بتسميته باسم timless_blooms_site.fla وذلك باستخدام الأمر save على ان يكون الملف في المجلد development_files.

ملاحظة: يجب ان تعود نفسك عزيزي القارئ أثناء التصميم ان تقوم بالتخزين باستمرار كلما قمت بإضافة ما للمشروع.

(5) تخزين ألوانك المفضلة

من المستحسن ان تخزن الألوان التي تستخدمها خلال التصميم وذلك حتى لا تقوم باستخدام ألوان قريبة من اللون وليس اللون نفسه لان كل لون له رقم خاص به وأي تعديل بسيط يعتبره الكمبيوتر لون جديد. وسوف نستخدم لوحة الحوار الخاصة بالألوان Color Mixer سوف نختار اللون الأخضر الداكن ويمكنك الوصول لنفس اللون من خلال إدخال الرقم 59803E في الخانة الموضحة في الشكل 1-7 ولتخصيص زر لهذا اللون في لوحة الألوان اضغط على الأمر Add Swatch في قائمة الأوامر الموضحة في الشكل.



Color Mixer R: 89 Solid G: 128	✓ RGB HSB
B: 62	Add Swatch
Alpha: 100%	Help Maximize Panel Close Panel
*	4

شكل 1-7 تحديد لون من الألوان وتخصيص زر له باستخدام Add Swach

- كرر الخطوة السابقة لاختيار الألوان التالية:
 - الأخضر المتوسط 990CC66#
 - الأخضر الفاتحCBE6B2#
 - اللون الزهري الداكن 94214F#
 - اللون الز هري الوسطCC2C66#
 - اللون الز هري الفاتح DA7EA1#
 - اللون الأصفر الداكنF1DC95#
 - اللون الأصفر الفاتح FFE89E#

وبهذا سبكون لديك قائمة بالألوان التي ستستخدمها في تصميم الموقع وهي الموضحة في الشكل 1-8 حيث ان الأزرار التي تظهر فوق الأزرار المتدرجة اللون هي الأزرار اللونية التي أضفتها.





شكل 1-8 الأزرار اللونية الخاصة بتصميم الموقع والموضحة في أسفل القائمة فوق الألوان المتدرجة

وبذلك نكون قد قمنا بالمرحلة الأولى وهي تجهيز ورقة العمل وأبعادها والألوان المستخدمة للتصميم وعليك عزيزي القارئ ان تقوم بتحميل الملف المضغوط والمشار إليه سابقاً لاستخدامه في الدرس القادم من تصميم مشروع موقع انترنت فلاشي.





بدأنا في الدرس السابق مشروع بناء موقع انترنت باستخدام الفلاش وقد انتهينا من المرحلة الأولى لإعداد الصفحة وتجهيزها وإعداد قائمة بالألوان المراد استخدامها وتجهيز شجرة المجلدات الخاصة بملفات العمل ومجلدات أخرى الخاصة بالملفات التي سوف تنشر الموقع على شبكة الانترنت. وسنقوم في درسنا اليوم بإنشاء التصميم الخاص بصفحة البداية.

لقد تم رفع مجموعة من الملفات المساندة لك عزيزي القارئ على شبكة الانترنت وذلك لتتمكن من متابعة الدروس بسهولة ويسر وتكون لك عوناً وسنداً لذا نرجو ان تكون قد تمكنت من تحميل الملف المطلوب وجاهز لديك للاستخدام وان لم تكن فعلت فهذا هو العنوان:

www.hazemsakeek.com/flashfiles.zip

المرحلة الثانية تصميم الواجهة الأمامية للموقع

المهمة الأولى في التصميم دائماً هي تصميم الصفحة الرئيسية للموقع والتي تحتوي على الشكل المميز والعام الذي سوف تكون عليه بقية الصفحات الداخلية للموقع. وسوف نقوم بالتصميم باستخدام الأدوات المتاحة في الفلاش وستعد كتدريب على ما سبق دراسته خلال هذه السلسلة من الدروس.

سوف نقوم بتصميم الواجهة الرئيسية للموقع والموضحة في الشكل 2-1 والتي تحتوي على عدة مهارات مثل استيراد الصور واستخدام الأقنعة لحجب الأجزاء الغير مطلوبة ورسم الخطوط واستخدام التعبئة المخصصة.





شكل 2-1 التصميم المطلوب لواجهة الموقع

خطوات التصميم

(1) إعداد خطوط الإرشاد

ان استخدام خطوط الإرشاد لها أهمية كبيرة في تحديد موضع الأشياء على ورقة العمل ومحاذاتها وضبطها وخصوصا إذا تم تشغيل خاصية التجاذب Snap ويمكنك وضع أي عدد من الخطوط الإرشادية وإخفاؤها حسب الحاجة أثناء التصميم. والدارج الخطوط الإرشادية عليك إتباع الخطوات التالية: (1) قم بتشغيل المسطرة Rulers وهي عبارة عن آمر تفعله من قائمة View. (2) قم بتشغيل خاصية التجاذب snap to Object وهي احد الأوامر المتوفرة في قائمة View أيضا، وعند تفعيل هذه الأوامر يظهر إشارة الاختيار على يسار الأمر في القائمة والضغط مرة أخرى على الأمر يعمل على إيقافه. (3) قم بالضغط على المسطرة الأفقي في أعلى الإطار المحيط بورقة العمل واستمر في الضغط

(3) قم بالضغط على المسطرة الافقي في أعلى الإطار المحيط بورقة العمل واستمر في الضغط مع السحب إلى الأسفل مع مراقبة لوحة المعلومات باستمرار وعند الوصول إلى القيمة 60 للمحور Y افلت الماوس كما في الشكل 2-2.



لوحة المعلومات



شكل 2-2 سحب خط إرشاد أفقي إلى ورقة العمل والاستعانة بلوحة المعلومات للوصول إلى المسافة المطلوبة

لاحظ إننا قمنا بسحب خط إرشاد أفقي عن المنطقة التي تفصل منطقة العنوان عن باقي التصميم.

(2) تجهيز الأرضية وتلوينها تحتوي ورقة العمل على اكثر من منطقة ولهذا سوف نقسمها من خلال استخدام الخطوط والمستطيلات البسيطة ولتحديد منطقة العنوان ومنطقة المعلومات الرئيسية سوف نقوم برسم مستطيل بسمك 20 بكسيل على بعد 60 بكسيل من أعلى ورقة العمل ونعطي له اللون الأخضر الغامق وذلك حسب الخطوات الموضحة في الأشكال 2-3 و 4 و 5.

نختار أداة المستطيل نحدد خصائصها والتي هي عبارة عن لون الحد الخارجي (بدون) ولون التعبئة (الأخضر الغامق).





شكل 2-3 اختيار أداة رسم المستطيل وتحديد الخيار بدون تعبئة من لوحة الألوان المنسدلة

اللون الأخضر الغامق تم تحديده بدقة من خلال الدرس السابق عن تخصيص قائمة الألوان المستخدمة في التصميم والقائمة المخصصة تظهر في آخر سطر في قائمة الألوان المنسدلة.



شكل 2-4 اختيار التعبئة المخصصة والتي تم إدراجها في الدرس السابق وهي اللون الأخضر الغامق والذي له الرقم £59803#

نبدأ لرسم المستطيل على ورقة العمل ونختار الجهة اليسرى للبدء وعند خط الإرشاد سوف نجد سهولة في توجه الماوس له لان خاصية Snap فعالة ونرسم المستطيل بسمك 20 بكسيل ونستدل على السمك من خلال لوحة المعلومات حيث نريد ان يظهر قيمة Y تساوي 80 بكسيل.





شكل 2-5 رسم المستطيل على ورقة العمل باستخدام خط الإرشاد وبسمك 20 بكسيل

وبذلك نكون قد رسمنا المستطيل ولكن بقى ان نقوم بتجميع المستطيل للحفاظ عليه من التشويه إذا ما تم رسم أي جسم آخر فوقه وهذا أمر ضروري في فلاش حيث ان الأشكال المتداخلة في نفس الطبقة تتدمج مع بعضها البعض، ولذلك نقوم بتحديد المستطيل بالكامل باستخدام أداة التحديد ونقصد بالتحديد الكامل هو ان نحدد الحد الخارجي والتعبئة ونختار الأمر Group من قائمة Modify.

(2) إضافة التعبئة اللونية المتدرجة سوف نقوم بعمل ذات تدرج لوني لمنطقة العنوان الممتدة من أعلى الصفحة وحتى المستطيل الذي تم رسمه في الخطوة السابقة، ولعمل ذلك سوف نقوم باختيار أداة المستطيل مرة أخرى ونقوم بتحديد خصائصه ولتكون بدون للحد الخارجي وأي لون للتعبئة لأننا سنقوم بتغيرها لاحقاً. (1) ارسم المستطيل عند الركن الأيسر العلوي عند الإحداثيات 0،0 واسحب حتى الطرف الأيمن لورقة العمل وبعرض يساوي 60 بكسيل أي ان المستطيل سيكون ملاصق للمستطيل الأخضر الذي تم رسمه مسبقاً وذلك حسب ما هو موضح في الشكل 2–6.



شكل 2-6 رسم المستطيل المستخدم لتحديد منطقة العنوان

(2) بعد رسم المستطيل سنجد انه قد اخذ اللون المحدد مسبقاً ولذلك سوف نقوم باضافة الألوان المتدرجة لاعطاء لمسة فنية على التصميم فنقوم بالضغط على لوحة الألوان ونختار التعبئة المتدرجة الخطية Linear فتستبدل لوحة الألوان بشريط يحدد بداية التدرج اللوني ونهاية التدرج اللونى كما في الشكل 2-7



شكل 2-7 اختيار التعبئة المتدرجة الخطية ومن ثم نقوم بتحديد الوان البداية والنهاية

(3) بالضغط على المقبض الخاص بنهاية اللون نستطيع اختيار أي لون آخر من الألوان التي تم تخصيصها مسبقا لهذا الغرض وسوف نختار اللون الأخضر الفاتح. وسوف نترك بداية التدرج اللوني على اللون الأبيض.

(4) نضغط على أداة التعبئة ونقوم بتعبئة المستطيل الذي يحدد العنوان لنحصل على التدرج اللوني المطلوب كما في الشكل 2-8.



شكل 2-8 إدراج التعبئة المتدرجة لمستطيل العنوان

(5) لضبط وتعديل التعبئة سوف نستخدم أداة تحرير التعبئة والتي هي مخصصة للتعامل مع التعبئة المتدرجة للإشكال وهذه الأداة يمكن تفعيلها بالضغط على المفتاح F على لوحة المفاتيح.
(6) بعد ذلك نقوم بالضغط بأداة تحرير التعبئة المتدرجة في وسط المستطيل وعند ظهور مقابض التعديل سوف نقوم بالتعديلات الموضحة في الشكل 2–9.





شكل 2-10 تعديل اتجاه التعبئة باستخدام أداة تحرير التعبئة المتدرجة

حيث نقوم بجعل التعبئة المتدرجة تبدأ بعد 30 بكسيل من اليسار باللون الأبيض وبطريقة عمودية على طول المستطيل، لذلك قمنا باستخدام مقبض الدوران وتم إدارة التعبئة لتصبح 90 درجة وقمنا بإزاحة مركز التعبئة لليمين قليلاً ليتوفر لدينا منطقة بيضاء.

كما فعلنا في المستطيل السابق نقوم بتحديد المستطيل الجديد بحيث يشمل التحديد التعبئة والحد الخارجي ونختار الأمر Group من قائمة Modify.

(3) إضافة التعبئة اللونية القطرية

سنقوم الآن برسم مستطيل يغطي المنطقة المتبقية من ورقة العمل وسوف نختار التعبئة القطرية التي تعمل على انتشار اللون بشكل دائري منطلقا من المركز الذي تختاره حسب التصميم، وما نريد عمله هو تعبئة المستطيل بالون الأبيض عند الركن الأيمن السفلي ومن ثم ينتشر للون الزهري كما في الشكل 2-1 أعلاه.

قم عزيزي القارئ بهذه الخطوة وتأكد من قيامك بعمل تجميع للمستطيل الجديد كما فعلت مع المستطيلين السابقين.

(4) تحويل الخلفية إلى رمز

ما تم رسمه حتى هذه المرحلة يعد بمثابة خلفية لكل صفحات الموقع ولذلك سوف نقوم بتحويل الشكل الكلى إلى رمز لنستخدمه في كل مرة نريد إنشاء صفحة جديدة لصفحات الموقع.



لذلك قم باختيار كل الأشكال على ورقة العمل بالضغط على الأمر Select All ومن ثم اختيار الأمر Graphic وأعطي اسم الأمر OK واختر السلوك Graphic وأعطي اسم مناسب وليكن Background. ثم اضغط على الزر OK.

افتح المكتبة وسوف تجد رمز الخلفية متاحاً للاستخدام وهذا هو أول رمز من الرموز في مشروع إنشاء الموقع.

(5) إضافة الرموز إلى الصفحة الرئيسية للموقع

 سوف نقوم بتميز الصفحة الأولى للموقع عن باقي صفحات الموقع بإضافة بعض اللمسات الفنية للأرضية ولذلك سوف نقوم بالتوجه إلى الشريط الزمني ونقوم بتسمية الطبقة التي وضعنا بها الخلفية باسم bkgd rects.

(2) قم بإضافة طبقة جديدة فوق الطبقة السابقة وقم بتسميتها باسم line & logo حيث سيعبر عما ستحتويه الطبقة.

(3) قم برسم خط بلون زهري داكن وبسمك 3 بكسيل يمتد من اليسار إلى اليمين وعلى ارتفاع مقداره 520 Y بكسيل من أعلى الصفحة (استعن بلوحة المعلومات الموضحة في الشكل 2-2 للوصول إلى المسافة المطلوبة بدقة)

(6) إضافة صورة للتصميم

تبقى علينا في درسنا لهذا اليوم إضافة صورة من الصورة التي تم تصميمها باستخدام البرامج المتخصصة مثل برنامج الفريهاند او الفوتوشوب أو الكوريل وهي تمثل رمز أو شعار للموقع وسوف تجد هذا الشعار ضمن الملفات المساندة التي قمت بتحميلها وذلك لاستيرادها في برنامج فلاش ومن ثم إضافتها للتصميم.

(1) من قائمة File اختر الأمر Import to Library. (2) ابحث عن الملف t_blooms logo_small.png وهو عبارة عن الصورة المطلوبة للتصميم.



(3) اضغط على الزر Open لاستيراد الملف ولكن قبل عملية الاستيراد تظهر لك لوحة إعدادات الاستيراد الموضحة في الشكل 2–11.



افتح المكتبة وسوف تجد الصورة logo التي تحتاج إلى وضعها على التصميم وذلك بسحبها من المكتبة وتثبيتها فوق المستطيل الخاص بالعنوان مع عمل التعديل المطلوب باستخدام أداة التحويل لضبط أبعاد الصورة بالنسبة للمساحة المتاحة لها كما في الشكل 2-12.



شكل 2-13 الصورة أثناء ضبط مقاسها بالنسبة للمستطيل

وبهذا نكون قد قمنا بتصميم الصفحة الرئيسية للموقع وسوف نقوم في الدرس القادم بإضافة المزيد من الصور مع القناع الخاص بإزالة خلفية الصورة وكذلك سوف نقوم بترتيب الرموز في المكتبة ليسهل علينا إيجاد الأشياء عند الحاجة إليها، كم سوف نقوم بإضافة النصوص والكتابات للصفحة الرئيسية.





نستكمل في هذا الدرس ما قد بدأنه في الدرس السابق من تصميم الواجهة الأمامية للموقع وقد قمنا بتحديد منطقة العنوان ومنطقة الوسط وأضفنا التعبئة المتدرجة حسب الألوان التي تم تحديدها مسبقاً وسوف نقوم في درس اليوم بإضافة صورة على الركن الأيمن السفلي في الواجهة السفلى وهذا حسب التصميم الذي اشرنا إليه في بداية دروس تصميم الموقع، كما يجب ان تتذكر عزيزي القارئ ان الملفات المساعدة التي تحتاجها أثناء مراحل التصميم متوفرة على شبكة الانترنت على العنوان التالي:

www.hazemsakeek.com/flashfiles.zip

ملاحظة: من المفضل ان تقوم عزيزي القارئ بترتيب مكتبة الرموز بحيث تقوم بإدراج مجلدات تخصصها لتصنيف تلك الرموز حتى يسهل عليك العثور عليها بسرعة ويسر عند الحاجة إليها، فتضع رموز الصور في مجلد وتضع رموز الخلفية المشتركة للصفحات في مجلد أخر وكلما توفر لديك المزيد من الرموز تقوم بتوزيعها على مجلدات حسب الحاجة.

نستكمل المرحلة الثانية تصميم الواجهة الأمامية للموقع استيراد صورة نقطية Bitmap بعد ان قمنا بإضافة الشعار في المنطقة المخصصة للعنوان نحتاج إلى صورة في أسفل الصفحة وعلى اليمين لتوازن المشهد ككل. وسوف نقوم باستيراد صورة وهي احد الصورة المتوفرة على الملفات المساندة في الملف المضغوط flashfiles.zip.



🔁 🛛 😤 Scene 1 🛛 🗈	bac	kgro	un	ł		
▼ Timeline						
	1		8		1	10
Douquet	0	٠	٠			
🕝 line & logo 🕅		•	٠			
🕞 bkgd rects		٠	٠			
D 43 E		_	-	ŵ	ļ	

شكل 3-1 إضافة طبقة جديدة للشريط الزمني

لاحظ عزيزي القارئ ان الإطار الأول للشريط الزمني لهذه الطبقة عبارة عن دائرة مفرغة وهذا يشير إلى عدم وجود أي رموز في هذه الطبقة حتى الآن.

(2) قم باستيراد الصورة bouquet.png من خلال الضغط على الأمر Import من قائمة (2) قم باستيراد الصورة موجودة في المجلد development_files بعد فك الملف المضغوط الذي حملته من الانترنت.



شكل 3-2 استيراد الصورة لورقة عمل فلاش

(3) اضغط على اسم الصورة ثم اضغط على الأمر Open.



(4) قم بسحب الصورة من المكتبة إلى ورقة العمل وضعها على الركن الأيمن السفلي من الصفحة.

إضافة قناع للصورة

تبدو الصورة بالخلفية الخاصة لها غير منسجمة مع التصميم ولهذا سوف نحاول التخلص من الجزء الأيمن للصورة باستخدام طبقة القناع Layer Mask. ولعمل ذلك قم بتتبع الخطوات التالية:

أضف طبقة جديد إلى الشريط الزمني وقم بتسميتها باسم bouquet_mask.
 أخنف طبقة جديد إلى الشريط الزمني وقم بتسميتها بالصورة لتغطي فقط الجزء الموضح في الشكل 3-3.



شكل 3-3 رسم مستطيل فوق الصورة على الجزء المراد إظهاره بعد تطبيق القناع

- (4) اضبغط على الطبقة bouquet_mask بزر الماوس الأيمن واختر من القائمة المختصرة الأمر Mask.
- (5) يعمل الأمر Mask على إخفاء كل شيء خارج حدود المستطيل الذي تم رسمه وتبدو الصورة الآن كما في الشكل 3–4.



شكل 3-4 الصورة بعد تطبيق أمر القناع Mask وقد حجب الجزء الأيمن من الصورة والجزء السفلى الذي لم يشمله المستطيل



بهذه الخطوة نكون قد انتهينا من إعداد التصميم الخاص بالصفحة الرئيسية للموقع والذي يبدو الآن على النحو الموضح في الشكل 3–5.



شكل 3-5 التصميم النهائي للصفحة الرئيسية للموقع

في المرحلة التالية من التصميم سنقوم بإضافة النصوص والعبارات للموقع

المرحلة الثانية إضافة النصوص والعبارات

في هذه المرحلة سوف نقوم بإضافة النصوص المناسبة للتصميم والتي سوف تظهر طبيعة الموقع والبيانات المهمة للاتصال وما سنقوم به هو موضح في الشكل 3-6



شكل 3-6 النصوص التي سوف نقوم بإضافتها للصفحة الرئيسية للموقع



لكل نص من هذه النصوص سوف نقوم بالتدريب على المهارات التي تعلمناها سابقاً خلال شرح الدروس وسوف نقوم بإضافة نص من سطر واحد يمتد حسب طول النص ونضيف أيضا نص في حدود ثابتة بحيث ينتقل النص للسطر الذي يليه عند وصوله للحد الثابت للنص، كما سنتعلم كيف نضيف البريد الالكتروني للموقع كرابط تشعبي. بالإضافة إلى إضافة نص في صورة جرافيكية.

أولا إضافة نص من سطر واحد نحتاج إلى كتابة اسم الشركة صاحبة الموقع مع إشارة حقوق الطبع والملكية وذلك من في الجزء السفلي من الصفحة الرئيسية للموقع.

(1) اضغط على الطبقة طبقة أرضية الموقع background ثم اضغط ضغطا مزدوجا على أي مكان في لرمز الأرضية، وتأكد من انك أي مكان في لرمز الأرضية background للانتقال إلى ورقة تحرير الأرضية، وتأكد من انك في منطقة تحرير background من خلال شريط التحرير الذي يظهر بوضوح أين أنت ألان كما في الشكل 3-7.

🙍 timeless_bloor	ms_site.	fla*	1	نأكد من أنك في منطقة قرير
🗇 📓 Scene 1	🛃 backç	ground		رمز الارضية Dackground
Timeline				
	3		-	اضف طبقة جديدة
info text				
bouquet	• 🗳			
bouquet	• 🗳			
🕞 line & logo	• •			
bkgd rects	• •			
Ð.	ť	1		

شكل 3-7 إضافة طبقة جديدة لتحتوى النص

- (2) أضف طبقة جديدة وقم بتسميتها info_text.
 - (3) اختر أداة الكتابة.
- (4) انتقل إلى خصائص أداة الكتابة في أسفل الشاشة وقم باختيار نوع الخط (Verdana) وحجمه 10 ولونه اخضر داكن والمحاذاة إلى اليسار.



(5) اضغط بأداة الكتابة على الركن الأيسر من الصفحة مرة واحدة وأطبع النص الموضح في الشكل 3-8.

+ Copyright 2005 Timeless Blooms. All Rights Reserved.

شكل 3-8 النص المدرج للأرضية على طبقة info_text

(6) اضغط في أي مكان خارج حدود النص للخروج من مرحلة إدخال النص. ثم قم بتحديد الجزء الخاص بحقوق الملكية وحوله إلى نص عريض بالضغط على إشارة B والتي تعني Bold.

تُنياً إضافة نص بحدود ثابتة (فقرة نصية) سنقوم ألان بإضافة نص مكون من عدة جمل في منطقة محددة لتحتوي على عناوين الموقع ولعمل ذلك قم بالخطوات التالية. (1) باستخدام أداة الكتابة وبنفس الخصائص السابقة قم بالضغط مع السحب لرسم حدود المنطقة التي تريد النص عدم تجاوزها كما في الشكل 3-9.



شكل 3-9 إدراج فقرة نصية

(2) افلت زر الماوس عندما تصل تصبح بالقرب من الصورة وستجد ان مربع نص ظهر وفي نهايته مربع لتعديل أبعاده إذا أردت ذلك فيما بعد.

(3) قم بإدراج النص الموضح في الشكل 3-10 مع ضرورة الضغط على مفتاح Enter عند نهاية كل فقرة (مع ضرورة تعديل أبعاد مربع النص إذا لم يتسع لكل جملة في سطر واحد وذلك حتى نحافظ على المظهر الجمالي للموقع وترتيبه.





شكل 3-10 إضافة النص المطلوب وكل جملة فى سطر منفصل

(4) بعد الانتهاء من إدخال النص قم بمحاذاة النص بالكامل إلى اليمين.

ثالثاً إضافة ارتباط تشعبي للبريد الالكتروني من الطبيعي ان يتم إتاحة الفرصة للزوار الموقع بمراسلة المؤسسة للاستفسار والاستعلام عن أي من محتويات الموقع والبريد الالكتروني هو أفضل وأسهل وسيلة لذلك، يجب إلا نكتفي بوضع البريد الالكتروني إنما علينا ان نقوم بتحويله إلى ارتباط تشعبي بحيث يمكن الزائر بالضغط عليه وإرسال الرسالة مباشرة. ولعمل ذلك اتبع الخطوات التالية: (1) حدد مربع النص الذي فيه البريد الالكتروني وباستخدام الماوس حدد البريد الالكتروني وقم بنسخه باستخدام الأمر Copy من القائمة Edit أو اضغط على الاختصار Ctrl+C. (2) قم في شريط خصائص النص بإدراج البريد الالكتروني عند إشارة الارتباط التشعبي كما في الشكل 3-11 بكتابة الكلمة :

اضافة البريد الالكتروني	A Verdana 🔋 12 🔻	BI
عند اشارة الاتباط	Aŭv 2 🔽 A‡ Normal 🚺 🖬 Auto ke	m 🔼
التسعبي بغد طباعة	A Use d	evice fonts
mailto:	a mailto:info@timelessblooms.com	Tarç

شكل 3-11 إضافة البريد الالكتروني كارتباط تشعبي

ملاحظة: إضافة الكلمة :mailto سوف تخبر الفلاش انك تريد إنشاء ارتباط تشعبي على النص الذي يلى الكلمة.



من الممكن إضافة خط أسفل البريد الالكتروني لإظهاره أكثر وتوضيح انه ارتباط تشعبي لذا بإمكانك عزيزي القارئ ان تقوم بالضغط على أداة رسم الخط المستقيم ورسم خط بلون اخضر فاتح وبسمك 0.25 أسفل البريد الالكتروني.

ملاحظة: تذكر ان تخزن ما قمت بانجازه في هذه المرحلة وبعد كل مرحلة حتى لا تفقد أي شيء لو حدث توقف للكمبيوتر أو انقطاع للكهرباء.

را**بعاً** إضافة نص جرافيكي لازلنا في مرحلة تجميل الصفحة الرئيسية بالنصوص والجمل والتي بدأت تظهر الصفحة وتوضحها أكثر، والآن سوف نقوم بإضافة النص الجرافيكي.

(1) اضغط على أداة النص وغير الخصائص على النحو الموضح في الشكل 3–12.



Character Spacing: 4

شكل 3-12 خصائص النص المطلوبة

(2) اطبع الجملة Capture the ثم اضغط في أي مكان خارج النص للخروج من إدراج النص.
 (3) قم بتعديل حجم الخط إلى 64 وبدون استخدام Bold الخط العريض الكلمة.
 MEMORIES.

(4) قم بترتيب النصين بحيث يظهر على النحو المبين في الشكل 3-13.





شكل 3-13 النصوص بعد إضافتها للتصميم

بعد الانتهاء من ترتيب النصوص على بالصورة الموضحة في الشكل 3-13 قم بالخروج من ورقة تحرير الأرضية وذلك من خلال الضغط على اسم المشهد Scene1 للعودة إلى الصفحة الرئيسية كما في الشكل 3-14.



شكل 3-4 الانتهاء من التحرير والعودة للمشهد الرئيسى

ما قمت به عزيزي القارئ حتى هذه المرحلة شيء رائع ويمثل القاعدة الرئيسية للمرحلة العمل القادمة في تصميم باقي صفحات الموقع واستخدام الشريط الزمني للمزيد من المهارات في الدروس القادمة ان شاء الله. تذكر ان تقوم بحفظ العمل كالمعتاد استعداداً للدرس القادم.





قمنا في الدروس السابقة بتصميم الصفحة الرئيسية للموقع، وهي تعتبر الخطوة الرئيسية في التصميم التي تحكم شكل الموقع النهائي ولكن أي موقع يحتوي على العديد من الصفحات التي ترتبط في الصفحة الرئيسية للموقع من خلال الأزرار التي تمكنك من التجول في الموقع واستعراض محتوياته المختلفة. ولذلك سوف نقوم في الدروس التالية بإضافة المزيد من الصفحات والتحكم فيها من خلال الشريط الزمني. ولذلك سوف نبدأ الآن في مرحلة جديدة نستخدم فيها الشريط الزمني في التصميم، ولعلك عزيزي القارئ تحدث نفسك وتقول لقد استخدمنا الشريط الزمني مسبقاً في تحريك الأشكال والرموز، فكيف يمكن ان نستخدمه الآن في تصميم الموقع. وهذا بالفعل ما سوف نتعرض له في درسنا اليوم لأننا سوف نشرح ميزة جديدة لاستخدامات الشريط الزمني في ترتيب أحداث الموقع.

لقد استخدمنا الإطارات frames لتمثيل حركة جسم على ورقة العمل كما ان الإطار يمكن أيضا ان يستخدم للمشاهد الثابتة. إن المصممين في فلاش يستخدمون الإطارات في (1) الحركة و(2) تحديد النقاط المرجعية للفيلم و(3) كأداة لتطوير الموقع والتحكم في صفحاته.

والشكل 4-1 يوضح المهام التي سوف نقوم بها في درسنا اليوم والتي تحتوي على تسمية الإطارات المختلفة لاستخدامها كنقاط مرجعية للموقع وكذلك إدراج إطارات وإضافة مفتاح إطار رئيسي بالإضافة إلى استخدام الاكشن سكريبت في التحكم في الإطارات.



Timeline		نسمية الاطار
actions /	1 5 11 15 20 25	إضافة إطار
content ·· background ··		إضافة مفناح
Actions - Free Actions - Free Actions - Free Global Function Timeline Co a gotoAnc a gotoAnc a nextFran a nextFran a nextScer a play B prevSea a play stop a stop a stop a stop a stop	ne s Arol Play Stop e e work work Une 2 of 2, Col 1	الندكم في الله الله الله الله الله الله الله الل

شكل 4-1 يوضح المهام التي سنقوم بها في هذا الدرس

إضافة محتوى الصفحة الرئيسية

لنكمل تصميم الموقع معاً عليك عزيزي القارئ ان تقوم بفتح الملف الذي حفظته في الدرس السابق. حيث نلاحظ في المرحلة الحالية ان الصفحة فارغة وتحتاج إلى النص الذي يعبر عن الموقع ولذلك سنقوم بإضافة النص للصفحة الأولى. ولعمل ذلك تتبع الخطوات التالية وسوف تعرف في النهاية لماذا قمنا بذلك.

(1) قم بإضافة طبقتين جديدتين في الشريط الزمني اسم الطبقة الأولى content والطبقة الثانية . actions.

- (2) قم بإعادة تسمية الطبقة الأساسية واجعل اسمها background.
 (3) نحتاج إلى إضافة خط إرشادي لمساعدتنا في ترتيب العناصر ولذلك قم بسحب خط إرشادي
 - من المسطرة الرأسية إلى الموضىع المحدد في الشكل 4–2.



شكل 4-2 إضافة خط إرشادي على الصورة وبالتحديد فوق الساعة 12



(4) حدد الطبقة content على الشريط الزمني ولاحظ الحلقة الفارغة التي تشير إلى عدم وجود إي عناصر في تلك الطبقة وسوف نقوم بإضافة النص في هذا الطبقة.
(5) لإضافة النص المطلوب للتصميم سوف نستعين بالملفات المرفقة والتي سبق وان حملتها من

الانترنت والتي هي على الرابط home_content.png حيث استخدم وستجد النص المطلوب موجود على شكل صورة باسم home_content.png حيث استخدم برنامج أخر لإضافة النص مثل برنامج الفوتوشوب أو برنامج الفريهاند، ولإضافة النص في الفلاش سوف نستخدم أمر الاستيراد وذلك بالضغط على الأمر Import من قائمة File ومن ثم نحدد الملف home_content.png ونضغط على المفتاح Open على لوحة حوار Import.

(6) سوف يقوم أمر Import بإظهار مربع حوار للتحكم في إعدادات الاستيراد ولكن ابقي على الخيارات كما هي واضغط على المفتاح OK.

(7) سيظهر لك النص الذي أدرجته كصورة يمكنك ان تستخدم مؤشر أداة التحديد لتحريك النص بحيث يصبح بمحاذاة الخط الإرشادي كما في الشكل 4-3.



إسنخدم إداة النحديد لنحريك النص في المكان الذي يظهر فيه النص على اليسار بمحاذاة الخط الإرشادي

شكل 4-3 إدراج النص ومحاذاته بالنسبة للصفحة الرئيسية للموقع

ملاحظة: حتى يسهل عليك إدارة الرموز في المكتبة اقترح عليك عزيزي القارئ ان تقوم بع*م*ل مجلد في مكتبة الموقع ونسميها بـ home parts ونضع فيه صورة النص الذي استخدمناه قبل قليل.



إضافة الإطارات Frames للشريط الزمنى

في المرحلة الحالية من التصميم لدينا إطار واحد في كل الفيلم، ولذلك سوف نقوم بإضافة المزيد من الإطارات لتسهل علينا ترتيب الموقع والتحكم فيه بالإضافة إلى إضافة الحركات للنصوص. (1) حدد الخانة رقم 15 على الشريط الزمني ومقابل للطبقة content قم بإدراج إطار من خلال الامر Insert Frame الذي يظهر لك ضمن القائمة المختصرة بمجرد الضغط على زر الماوس الأيمن.

(2) يقوم الامر بإدراج إطار جديد مع تعبئة كل الخانات بين 1 و 15 بإطارات متصلة، ويظهر عند الإطار 15 النص فقط أما الخلفية وباقي التصميم لا يظهر لأنه حسب الشريط الزمني فهو لا يظهر إلا في الإطار الأول فقط كما في الشكل 4-4.



(3) سنقوم الآن بتكرار ما قمنا به في الخطوة رقم (2) بإضافة إطار عند الخانة رقم 15 مقابل للطبقة background.

(4) كرر الخطوة السابقة مقابل الطبقة actions أيضا.

ملاحظة: في حالة الطبقة الفارغة مثل طبقة actions فإن فلاش لا يقوم بتعبئة الإطارات البينية.

(5) سنقوم بإضافة المزيد من الإطارات ولكن بطريقة أسرع هذه المرة حيث نريد توسيع الإطارات لتمتد إلى الخانة رقم 20 بدلا من الخانة 15 لذلك سوف نقوم بالضغط على إي خانة في الطبقة


actions ولتكن الخانة رقم 5 ثم نسحب في اتجاه الأسفل لتشمل جميع الطبقات كما في الشكل -4-5.



(6) اضبغط على الامر Insert Frame كما فعلت في الخطوة (1) أو استخدم المفتاح F5 واضبغط عليه 5 مرات.

إضافة مفتاح إطار رئيسى KeyFrame

إضافة مفاتيح إطار رئيسية سوف يسهل علينا تغيير المحتوى عند كل مفتاح على الشريط الزمني ولذلك سوف نقوم بإضافة KeyFrames على الشريط الزمني على النحو التالي: (1) اضغط على الخانة رقم 11 في الشريط الزمني مقابل للطبقة background. (2) اضغط على الامر KeyFrame من قائمة Insert أو من القائمة المختصرة أو اضغط على المفتاح F6.

ملاحظة: تم إضافة مفتاح إطار رئيسي لطبقة background حتى نتمكن في الدرس القادم من إضافة حركة تبدأ من الإطار رقم 1 وتستمر حتى الإطار 11 وبعدها تصبح الحركة ساكنة.

(3) افتح المكتبة إذا كانت غير ظاهرة أمامك على الشاشة وقم باستنساخ الرمز background (3) الذي يمثل الخلفية الجرافيكية للموقع وذلك باستخدام الامر Duplicate كما في الشكل 4-6.



(4) في مربع حوار Duplicate Symbol اختر السلوك Movie Clip وقم بتسمية الرمز المستنسخ باسم animated background. اضعط على المفتاح OK.

ملاحظة: استخدمنا في الصفحة الرئيسية الرمز background كأرضية للموقع والآن يمكن استبدالها بالخلفية المستتسخة animated background باستخدام الامر Swap.

(5) اضغط الإطار رقم 1 لتحديده.
(6) توجه إلى ورقة العمل واضغط على الأرضية لاختيار background وستجد ان شريط (6) توجه إلى ورقة العمل واضغط على الأرضية لاختيار الخلفية بالرمز الخصائص يعرض لك أمر Swap، قم بالضغط عليه لاستخدامه في استبدال الخلفية بالرمز الجديد animated background.

(7) في مربع حوار Swap Symbol الموضح في الشكل 4-7 اضغط على الرمز animated background.



شکل 4-7 مربع حوار استبدال رمز مکان رمز Swap



(8) تأكد من استبدال خيار Graphics في شريط الخصائص أسفل الشاشة بالخيار Movie (2).

تسمية الإطارات Frame Labels

ان تسمية الإطارات فائدة كبيرة عند التعامل مع أوامر الاكشن سكريبت فبدلا من ان ندرج رقم الإطار ندرج اسم الإطار في الاكشن سكريبت وعند إجراء إي تعديل في الإطارات لن نحتاج إلى الذهاب إلى الاكشن سكريبت وتعديل إي من بياناته. ولتسمية الإطارات نقوم بالخطوات التالية: (1) سنقوم بتسمية الإطار الأول المقابل لطبقة الاكشن باسم intro وذلك عن طريق إدراج الاسم في الخانة المخصصة لذلك في شريط الخصائص والموضحة في الشكل 4-8.

Timeline			
	a 🗄 🗆 1	5 10	
actions	0 .		
Contents	•••		
242	🗎 🕴	96 96 E	
50 100	150 200 2	50 300 3	
× 1	Frame	Tween: N	إكليت إسى إلاطار هنا باحرفت إنجليزية وبدون
	and of		مسافاته

شكل 4-8 تسمية الإطارات

ملاحظة: لا يتعامل الفلاش بأسماء الإطارات باستخدام الأحرف العربية كما لا يجب ان تكون هناك مسافات بين الأحرف وإذا اضطررت للمسافة استخدم (_) بين الكلمات وحاول ان تكون الأسماء معبرة ومختصرة.

(2) كما ذكرنا سابقاً نريد الإطارات من 1 إلى 11 تحتوي على حركة وبعد ذلك تثبت ولذلك سوف نقوم بتسميته الإطار رقم 11 باسم home.





شكل 4-9 تسمية إطارات أخرى ولاحظ التغيرات على الشريط الزمني

التحكم في الشريط الزمني

من المعروف ان فلاش يقوم بتشغيل العرض من أول إطار وحتى آخر إطار على الشريط الزمني في الفيلم ويقوم بتكرار ذلك إلى ان تقوم بإيقافه، وسوف نقوم باستخدام الاكشن سكريبت لتغير هذا السلوك الافتراضي والتحكم في العرض من خلال أزرار الانتقال. ولذلك سوف نقوم في هذه المرحلة بإضافة أمر لإيقاف العرض عند المقدمة intro باستخدام الاكشن Stop. ولعمل ذلك اتبع الخطوات التالبة:

- (1) اضغط على الإطار الأول في طبقة الاكشن actions على الشريط الزمني.
 - (2) قم بفتح لوحة حوار الاكشن سكريبت الموضحة في الشكل 4-10.





(3) ابحث عن الاكشن Stop في قائمة Timeline Control واضغط عليه ضغطاً مزدوجاً.
(4) لاحظ ظهور حرف a فوق الإطار الأول على الشريط الزمني دلالة على وجود احد أوامر الاكشن سكريبت لهذا الإطار.

(5) توجه إلى الإطار رقم 11 والذي أصبح اسمه الآن home وحدده.

(6) قم بتكرار الخطوة رقم (3) مرة أخرى عليه.

عزيزي القارئ في هذه المرحلة تم عمل الكثير من الانجازات في اتجاه تصميم موقع فلاشي احترافي وسوف نكمل في الدرس القادم ان شاء الله، وتذكر ان تقوم بحفظ الملف قبل إغلاق برنامج الفلاش.





تعلمنا في الدرس السابق من دروس تصميم موقع باستخدام الفلاش كيف نستخدم الإطارات للشريط الزمني لإدراج مقدمة متحركة للموقع عند بدأ التشغيل وتتوقف الحركة بعد تحميل ملف الموقع عند الإطار الذي يحمل الاكشن سكريبت Stop حتى تتيح لمتصفح الموقع قراءة محتويات الصفحة الرئيسية ومن ثم الانتقال عبر الأزرار إلى الصفحات الداخلية حسب ما يريد.

وفي هذا الدرس سوف نضيف المزيد من الإثارة على الموقع باستخدام أساليب الحركة التي تفوقت بها برامج فلاش للموقع لتعطي إحساس بأنك أمام شاشة تلفزيون. ولهذا سوف نقوم في هذا الدرس بانجاز المهمات التالية:

إضافة حركة بينية تظهر الشعار بالتدريج باستخدام المؤثر Fade كما في الشكل 5–1.



(2) إضافة حركة لأحرف كلمة MOMENT كما في الشكل 5-2.





(3) إضافة الحركة الانتقالية للصورة banquet الموجودة في الجزء السفلي الأيسر من الصفحة كما في الشكل 5-3..



قم عزيزي القارئ بتشغيل جهازك وإفتح الملف الذي قمنا بتحفظه في الدرس السابق لاستكمال تصميم الموقع وإنجاز المهام الثلاثة أعلاه.

أولا إنشاء الحركة البسيطة باستخدام تأثير الشفافية

سنقوم في هذه المهمة من إنشاء حركة متدرجة لتظهر الصورة تدريجياً باستخدام خاصية -Fade . in. وسوف تظهر هذه الحركة بمجرد تشغيل الفيلم أو بمعنى أخر بمجرد تحميل الصفحة. فلا تظهر الصورة فجأة إنما تظهر بالتدريج لتجذب النظر لما هو قادم. وهذه الحركة تستخدم بكثرة في مواقع الانترنت.

وتعتمد هذه الحركة على تحديد شكل الصورة أو الجسم عند البداية وتحديد شكله عند نهاية الحركة ونطلب من برنامج الفلاش ان يقوم بالحركة البينية للانتقال من نقطة البداية إلى نقطة النهاية بالتدريج المسمى بـ Motion Tween.

 (1) نعلم من الدروس السابقة ان تطبيق أوامر الحركة على الأشكال يجب تحويلها إلى رموز، ولهذا سوف نقوم بالضغط المزدوج على الشكل الذي وضعناه على الصفحة الرئيسية والمسمى home content لننتقل إلى صفحة تحرير الرمز ونقوم بتحديد الإطار الأول كما في الشكل 5– 4.



🖆 Scene 1 🛛 🖹 home content — في الصفحة الرئيسية حيث يوجد رمز الصورة home content ▼ Timeline قم بالضغط الزدوج عليه للدخول إلى صفحة تحرير هذا الرمز a 🗄 🗖 1 في الشريط الزمني اضغط على الاطار رقم أ واختر كل من الصورة Laver 1 1. والنص ثم اختر الامر Convert to Symbol من قائمة Modify. 202 💼 🕴 🖷 🔁 ' 50 100 150 200 250 300 3 apture the beauty of for years, not mon 8 keepsake. Timele شكل 5-4 تحويل الصورة والنص إلى رمز لتطبيق الحركة البينية عليه

(2) نضغط على المفتاح F8 للوصول السريع إلى الامر Convert to Symbol وندخل اسم جديد للرمز وهو fade contents وسلوكه من النوع Graphics.

(3) بما انه لا يوجد سوى مفتاح حركة واحد فقط عند الإطار رقم 1 فهذه تعتبر البداية للرمز وعلينا ان نحدد إطار الحركة النهائي وسوف نختار الإطار رقم 12 لذلك.

(4) قم بالضغط على الإطار رقم 12 في الشريط الزمني وقم بإدراج مفتاح حركة رئيسي من خلال الأمر Insert Keyframe من القائمة المختصرة كما في الشكل 5-5.

حدد الاطار رقم (1)		
▼ Timeline		
a 🖞 🗆 🕯	5 10 15 20 25	اختر الامر Motion من شريط 30
🕜 Layer 1 🧳 🔹 🗖	<u> </u>	الخصائص لاستكمال الحركة
• Frame	Tween: Motion Scale	البينية بين الاطار 1 والاطار 12 مه
<pre>riefgeld <frame label=""/></pre>	Ease: 0 Interpolate	Ef
Type: Name 🗘	Rotate: Auto 🔹 0 times	s
	Orient to path Sync Snap	

شكل 5-5 إضافة مفتاح حركة رئيسى عند الإطار 12 واضافة الحركة البينية

(5) نقوم بإضافة الحركة البينية بين الإطار 1 والإطار 12 وذلك بتحديد الإطار رقم 1 وعلى شريط الخصائص نختار الامر Motion من قائمة Tween كما في الشكل 5-5 وظهور السهم على الشريط الزمني مشيرا من الإطار 1 إلى الإطار 12 دلالة على ان التطبيق صحيح تماماً.



(6) حتى هذه المرحلة لا يحدث أي حركة على الشريط الزمني لان حالة الرمز عن الإطار 1 هي نفسها حالة الرمز عند الإطار 12 ولذلك سنقوم بتعديل خصائص الرمز نفسه عند الإطار الأول، وذلك بعد ان نحدد الإطار الأول على الشريط الزمني نقوم بالضغط على الرمز نفسه على ورقة العمل لنحدده ونظهر خصائص الرمز كما في الشكل 5-6 ونختار الامر Alpha من قائمة Color.

اضغط على الاطار رقم [ومن ثم قم	1			
بالضغط على الرمز نفسه على ورقة العمل لتصل الى شريط خصائص الرمز.	Instance of: fade contents Smap Loop Y First: 1	Color: Alpha		Alpha Amount
				4
	Col الخيار رجة الشفافية	ائمة النسدلة ٥٢ د القيمة %0 لد	اختر من الق Alpha وحد	

شكل 5-6 إضافة الشفافية للإطار الأول من خلال الامر Alpha واختيار القيمة 0% لكي لا يظهر له أى اثر في الإطار الأول

(7) نعلم ان الالفا تتحكم بدرجة الشفافية و0% تعني ان الرمز غير مرئي ولذلك اخترنا الدرجة 0% لشفافية الرمز عند بداية الحركة وتركنا الشفافية كما هي للإطار رقم 12. وبهذا فإنه بتشغيل العرض تزداد قيمة الشفافية تدريجيا من 0% إلى 100% عند الإطار 12 وهذا ما نريد عمله

وبذلك نكون قد أضفنا أول حركة على الصفحة الرئيسية للموقع والتي تستمر خلال 12 إطار مما يعني 1 ثانية ولكن سيقوم الفلاش بتكرار العرض باستمرار، ولذلك نحتاج إضافة الاكشن سكريبت لإيقاف الحركة عند الإطار رقم 12.

إضافة اكشن التوقف Stop

عند تشغيل الحركة لمشاهدة ما قمنا بعمله منذ لحظات نكتشف وجود مشكلتين بحاجة إلى حل المشكلة الأولى هي ان الحركة بحاجة إلى تتعيم أكثر بدلا من القفزات البسيطة والسبب في ذلك



يعود إلى ان الفترة الزمنية كبيرة بالنسبة لهذا النوع من الحركة لذلك سنقوم بنقل الإطار رقم 12 إلى الإطار رقم 6 وذلك عن طريق الضغط عليه بالماوس وسحبه حتى الإطار رقم 6 وسوف تجد ان الحركة أصبحت طبيعية وان تدرج الشفافية أصبح أكثر نعومة، ولكن لازالت المشكلة الثانية وهي تكرار عرض المشهد طوال الوقت وهذا الامر لم يكن مطلوب ويصبح مزعجاً لذلك سنطلب من فلاش بإيقاف الحركة عند الوصول إلى الإطار رقم 6 من خلال استخدام الاكشن سكريبت كما فعلنا في الدرس السابق وكما هو موضح في الشكل 5-7.

Timel	ine						
		a 🔒 🗆 1	5	_			13 (1993)
🗕 🗗 acti	ins 🥖	•••	> 0	<u> </u>	حوار الاكشن	بت من لوحة	يف الاكشن سكري [.]
D Lay	er 1	•••	• •				ختر الاکشن Stop
Ð							
11.	Actions - Fr	ame	/				

شكل 5-7 إضافة اكشن التوقف للحركة عند الإطار رقم 6

نعود الآن إلى المشهد الرئيسي Scene1 ونخرج من لوحة تحرير الرمز بالضغط على اسم Scene1 في شريط مهام فلاش.

ثانيا إنشاء الحركة المركبة لأحرف النص

تعتبر هذه المرحلة شاقة نوعاً ما لأننا سوف نقوم بالتعامل مع كل حرف من أحرف الكلمة المراد تحريكها في فلاش ولكن النتيجة ستكون مرضية ان شاء الله. في هذا النوع من الحركة سوف نستخدم الشريط الزمني لضبط تزامن الحركة لكل حرف من الكلمة والحركة التي نريد تصميمها هي الانتقال من الكلمة Love إلى الكلمة Memories. فالجملة Capture the love تصبح Capture the love.



تذكر اننا في الدرس السابق قد قمنا بإضافة رمز سميناها animated background يحتوي على الجملة المراد تحريك أحرفها وتحويلها من Love إلى Memories.

(1) قم بالضغط على الإطار رقم 1 واضغط ضغطاً مزدوجاً على الرمز animated background لانتقال به إلى لوحة تحرير هذا الرمز كما فعلنا في الخطوة السابقة لإنشاء الحركة البسيطة.

(2) يحتوي الشريط الزمني لهذا الرمز على عدة طبقات كما في الشكل 5-8، وسوف نقوم بإضافة المزيد من الطبقات له من خلال تحديد الطبقة info text إضافة طبقة وتسميتها animated text وإضافة طبقة أخرى ونسميها actions.



شكل 5-8 إضافة طبقتين للشريط الزمنى الخاص بالرمز animated background

(3) نحتاج الآن لنقل النص المطلوب إلى الطبقة الجديدة animated text وسوف نستخدم (3) الأن لنقل النص المطلوب إلى الطبقة الجديدة Out من الطبقة الأولى info text والأمر Cut من الطبقة الجديدة animated text في الشكل 5–9.

	Timeline
	an 🖄 🗖 🚺 5 10 15
	🕞 actions 🔹 • 🔳 💩
	animated text 🥖 🔹 🗖 🖥
will say info text as will 1 where a	🕼 info text
	🖸 bouquet_mask • 🖄 🔲 🖕
MEMORIES. قم باستخدام الأمر CUL من قائمة CUL	bouquet • 🖄 🗆 👷
لنقل النص إلى حافظة الكمبيوتر.	
اختر بعد ذلك الطبقة الجديدة animated text وقم	0
بالضغط على الأمر Paste in Place	Capture the
	MEMODIES
	A MIEMONIES



animated ألم النص MEMORIES من الطبقة info text إلى الطبقة text

(4) في هذه الخطوة نحتاج إلى تحديد حالة الحركة النهائية، لذلك سوف نقوم بإضافة Frame عند لكل الطبقات على الشريط الزمني عن الإطار رقم 25 وذلك بالضغط على الطبقة الأولى actions عند الإطار 25 والسحب للأسفل إلى الطبقة bkgd rect وبعدها نضغط على المفتاح F5 وذلك كما هو موضح في الشكل 5–10.



شكل 5-10 إضافة إطار عند رقم 25 على الشريط الزمني لكل الطبقات

(5) نحتاج أيضا ان نضيف اكشن سكريبت للتوقف وذلك من خلال إضافة إطار رئيسي عند الرقم 11 على الشريط الزمني للطبقة actions ونسمي هذا الإطار باسم anim_image كما في الشكل 5–11.

▼ Timeline					اضف اطار حركة رئيسم عن الرقم 11 في
		-		1 5 10 15	الشيط الذون الطرقة actions مع
actions	0.			o Danim_image	
animated text	•	•		. /	تسمية الأطار باسم anim_inidge
🖉 infe 💟 🗖				None	
🖸 box , 🚛	Fra	me		Meen: Wone	
	a	nim,	_imaç	pel 1	

شكل 5-11 إضافة مفتاح حركة للإطار رقم 11 وتسميته



(6) في الإطار الأول عند الطبقة actions نقوم بتسميته باسم anim_text ونقوم بإضافة الاكشن stop للإطار الأول والإطار 11 كما فعلنا مسبقا وكما هو موضح في الشكل 5–12.



(7) سنقوم الآن بإضافة مفتاح حركة للإطار رقم 11 في طبقة animated text ومن ثم نحدد النص بعد ان نحرك مؤشر الشريط الزمني للإطار رقم 1 كما في الشكل 5–13.



شكل 5-13 إضافة مفتاح حركة رئيسي للطبقة animated text عند الإطار رقم 11 (8) الآن نحتاج إلى تحويل النص المحدد MEMORIES إلى رمز وذلك بالضغط على المفتاح F8، ونسمي هذا الرمز animation وسلوكه Movie Clip ثم نضغط على المفتاح OK.

هكذا نكون قد جهزنا النص المراد تطبيق الحركة عليه لنكمل باقي الشرح في الدرس القادم، لذا تذكر عزيزي القارئ ان تقوم بحفظ ملف العمل قبل إغلاق البرنامج.





لازلنا في مرحلة إضافة المؤثرات الحركية للموقع وقد شرحنا في الدرس السابقة طريقة إظهار إيحاء بالحركة يتمثل في التحكم بدرجة الشفافية للشعار خلال عدد محدد من الإطارات ومن ثم تتوقف هذه الحركة باستخدام اكشن التوقيف Stop. كما بدأنا في الدرس السابق أيضا بشرح فكرة عمل الحركة المركبة، والتي تشمل تحريك أحرف النص وهذه الحركة تحتاج إلى جهد كبير ولكن بتوفر مؤثرات الحركة في الإصدارات الحديثة من برنامج الفلاش التي صدرت بعد Flash MX والتي سنشرح فكرة عملها في درس قادم ان شاء الله وتوضيح الميزات التي تضمنها. حيث كان في السابق الاستعانة بالبرامج المساندة لبرنامج الفلاش مثل برنامج Swish وغيره التي تقوم بمؤثرات فلاشية رائعة وبسهولة ويتم تضمينها في ملف عمل فلاش. ولكن في درسنا لهذا اليوم سوف نقوم بعمل تباعد وتضاغط لأحرف الكلمة مع إضافة تأثير Alpha لتعديل درجة الشفافية. وسوف نقوم بشرح مفصل لكيفية انجاز هذه المهمة وسوف يكون عليك عزيزي القارئ ان تكرر تلك المهمة على كلمتين أحرتين في طبقتين منفصلتين. لقد قمنا في الدرس السابق بتجهيز النص من خلال الخطوات المختصرة التالية: animated background الانتقال إلى لوحة تحرير الرمز (1) (2) إضافة المزيد من الطبقات احدها للاكشن سكريبت (3) نقل النص المطلوب تحريك أحرفه إلى طبقة الحركة والتي سميناها animated text (4) إضافة مفاتيح حركة للطبقات وإضافة اكشن التوقف. (5) تحويل النص إلى رمز من نوع Movie Clip



ولتتبع الشرح التفصيلي لكل خطوة من الخطوات السابقة عليك عزيزي القارئ الرجوع إلى الدرس نفسه وقراءته وتطبيق ما تقرأ على برنامج الفلاش مباشرة لأننا سوف نقوم باستكمال ما توصلنا إليه في الدرس السابق والشكل 6-1 يوضح المرحلة التي وصلنا إليها.

2 حدد الاطار الاول على الشريط الزمني	في الاطار رقم 11 اضف مفتاح 1 حركة رئيسي للطبقة animated text
actions actions anim_text a	soms: Floral f

شكل 6-1 النص المراد تحريك أحرفه

(1) نقوم الآن بالضغط المزدوج على الرمز الجديد لنقوم بتحريره في صفحته الخاصة ونقوم في البداية بإضافة 3 طبقات إلى الشريط الزمني ونقوم بتسمية الطبقة الأولى 4 Layer باسم actions ونترك الباقي بدون تعديل أسماء الطبقات ويكون لدينا الشريط الزمني الخاص بالرمز text animation كما هو موضح في الشكل 6–2.

		8	8	1
actions	0			
D Layer 3		٠	٠	ļ
Layer 2		٠	٠	ļ
D Layer 1		٠	٠	ļ

شكل 6-2 الشريط الزمنى والطبقات الإضافية للرمز text animation



إضافة إطار رئيسى لتحديد بداية الحركة

لاحظ ان النص MEMORIES موجود في الطبقة 1 Layer وان هذه الطبقة تحتوي على دائرة سوداء دلالة على وجود النص فيها في حين ان باقي الطبقات لا يوجد بها أي رموز حتى الآن. سنقوم الآن وكما فعلنا في السابق بتحديد الإطار رقم 13 للطبقة actions والسحب للأسفل حتى أول طبقة ومن ثم إضافة مفتاح حركة رئيسي بالضغط على المفتاح F6 كما هو موضح في الشكل 6–3.

	a 🔒 🗆	1 5	10 15	
🕝 actions	•• •	0	Do	ضف مفتاح حركة عند الاطار رفم
D Layer 3	•• 🗆	0	Do	1 ومن ثم اضغط مع السحب
D Layer 2	•• •	0	Do	كافة الطبقات ثم اضغط على لفتاء F6 لاضافة مفتاء حركة
🕞 Layer 1	1 • • 🗖	0	0.	کل طبقة
Ð 🐴 🔁	Î	9 19 10	PE E 7	

حرك مؤشر الشريط الزمني إلى أي موضع كما في الشكل وقم جُدْف النص المكتوب MEMORIES

شكل 6-3 إضافة مفتاح حركة رئيسي لكل الطبقات عند الإطار رقم 13 وحذف رمز النص من كل الإطارات التي تسبق الإطار رقم 13.

(2) بعد ذلك نقوم بتحريك مؤشر الشريط الزمني إلى أي موضع قبل الإطار رقم 13 ونقوم بالضغط على مفتاح delete لحذف كل الرموز الموجودة في الإطارات التي تسبق الإطار رقم 13 أي حذف المنص MEMORIES. لاحظ في الشكل 6-3 ان الإطار الرئيسي الأول للطبقة الأولى يحتوي على حلقة فارغة وان الإطار رقم 13 يحتوي على حلقة سوداء دلالة على وجود الرمز فقط عند الإطار رقم 13.

إضافة إطار رئيسى لتحديد نهاية الحركة

وهذا يعتمد على عدد المقاطع التي نريد تحريكها فإذا ما كانت الحركة ستكون مركزة خلال 20 إطار فهذا يعني إننا بحاجة إلى إضافة مفتاح إطار رئيسي عند الإطار رقم 33.

(3) عند الإطار رقم 33 لطبقة action قم بإضافة مفتاح حركة رئيسي وكذلك عن الطبقة Layer 1 والتي فيها رمز النص كما في الشكل 6-4



	-	8 C	1 5	10 1	5 20	25	30	35	مفتاح
actions	•	• •	0	Do			0		رئيسى
Layer 3	•	• •	0	Do	11111			1	33 ,46
Layer 2	•		0	00					2.1.43
D Layer 1	1.	• E	0	0.			0	-	and and a
200			a limit	out and colling	Inch	1 mm 1	1		

شكل 6-4 إضافة مفتاح حركة رئيسى عند الإطار رقم 33 لتحديد نهاية الحركة.

نسخ ولصق الإطارات دعنا الآن نقوم النص من الطبقة الأولى ولصقه في الطبقات الأخرى وذلك استعداداً لإضافة الحركة عليه. وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية: (1) حدد الإطار رقم 13 والذي فيه النص المراد تحريكه. (2) قم باختيار الأمر Copy Frames من القائمة المختصرة التي تظهر بمجرد الضغط على زر الماوس الأيمن. وبهذا يكون الإطار رقم 13 ومحتوياته قد نسخت في حافظة الكمبيوتر. (3) اضغط على الإطار رقم 13 في الطبقة 2 Layer وقم بالضغط على الأمر Paste من القائمة المختصرة وكرر ذلك مع الطبقة 3 Layer

يكون الآن لدينا نفس الرمز الموجود في الطبقة الأصلية Layer 1 في كل الطبقات وفي نفس الموضع (الإطار رقم 13).

(4) قم الآن بإخفاء الطبقتين 1 Layer و Layer 2 من خلال الضبغط على رمز العين في الشريط الزمني على يسار اسم الطبقة كما في الشكل 6–5

				نين	باء طبقنا	اخة		
	actions	• •		نعامل	هولة ال	Lu		
	🕞 Layer 3 (1	0	1	الطبقة	مع		
	Layer 2	X	1		للوبة	المد		
	Layer 1	×-	•					
	241		1					
والتحريك	ملية التحرير	ھيل ء	ت لتسر	للطبقا	و مؤقت	إخفاء	5-6	شكل

إضافة المؤثرات الحركية (مؤثر التباعد Expand) تظهر لنا على الشاشة الآن محتويات الطبقة Layer 3 والتي تحتوي على النص MEMORIES وذلك لأننا قمنا بإخفاء محتويات الطبقات الأخرى.



 سنقوم الآن باستبدال الكلمة الأصلية بالكلمة LOVE باستخدام أداة الكتابة وذلك في الإطار رقم 13 والإطار رقم 33 كما في الشكل 6–6.



شكل 6-6 استبدال الكلمة MEMORIES بالكلمة LOVE في الطبقة Layer 3 وعند كلاً من الإطار رقم 13 والإطار رقم 33.

ملاحظة: المهارات التي سوف نستخدمها هي مهارات موجودة فقط في الإصدارات الجديدة من فلاش مثل Flash 8.

(2) في الإطار رقم 13 قم باختيار الكلمة LOVE باستخدام أداة التحديد، ومن ثم اضغط على الأمر Expand وهو أمر التمدد أو التباعد والتي تصل إليه من خلال القائمة Insert ومن ثم Timeline Effects ومن ثم Effects كما في الشكل 6-7.



شكل 6-7 تطبيق أمر Expand على الكلمة LOVE عند الإطار رقم 13



(3) يقوم هذا الأمر بفتح مربع حوار لضبط إعدادات أمر Expand حيث يقوم هذا الأمر بتطبيق حركة مركبة على الرمز المحدد (كلمة LOVE) حيث من الممكن ان تظهر الكلمة صغيرة وتبدأ في التباعد Expand أو العكس حيث تظهر الكلمة كبيرة وتبدأ في الانكماش وإذا كان هذا هو المطلوب نختار الخيار Squeeze ونحدد سرعة الانكماش للعودة إلى الحجم الأصلي من خلال عدد الإطارات وسوف نختار 20 إطار. والشكل 6-8 يوضح المزيد من الخيارات.

EXPAND		
Effect Duration: 20 FR	AMES	
Expand Squeeze Direction of Movement:	Bot	h
Shift Group Center by: X: Y:	0	PIXELS
Shift Group Center by: x: Y: Fragment Offset:	0 20	PIXELS PIXELS PIXELS

شكل 6-8 مربع حوار المؤثر Expand وهو من ضمن الإضافات التي وجدت في الإصدارات الأحدث من Flash MX.

عند الانتهاء من ضبط المتغيرات في لوحة حوار Expand اضغط على الزر OK للتطبيق الحركة على الرمز LOVE. ويمكنك فحص الحركة وإعادة ضبط المتغيرات باستخدام الزر Edit في شريط الخصائص لحين الاستقرار على الحركة المناسبة.

إضافة المؤثرات الحركية (مؤثر الشفافية Alpha)

بعد ان قمنا بتطبيق أمر التباعد Expand والذي امتد لـ 20 إطار (من الإطار 13 إلى الإطار 33) سنقوم ذلك بإضافة حركة بينية تصاحب حركة التباعد تلك وينتج عنها ظهور الكلمة من بعيد وبألوان باهتة وتقترب تدريجيا مع تزايد وضوح الألوان ولعمل ذلك نستخدم أمر الشفافية Alpha.



(1) لازلنا في الطبقة Layer 3 وسنقوم بإضافة مفتاح حركة رئيسي وذلك بالضغط على الإطار
 رقم 32 ومن ثم إضافة مفتاح حركة Keyframe كما في الشكل 6-9. وعند ظهور رسالة النتبيه اضغط على الزر OK.



(2) نعود بمؤشر الشريط الزمني إلى الإطار رقم 13 ونختار من خصائص الرمز الأمر Color ونختار من القائمة المنسدلة Alpha وندخل القيمة 10%.

(3) نضغط الآن على الإطار رقم 13 ومن ثم ننتقل إلى الأمر Tween في شريط خصائص الإطار ونختار من القائمة المنسدلة Motion.

استكمال الحركة للنص LOVE

سنقوم في هذه المرحلة بإضافة جزء أخر للحركة معاكس لما قمنا به في الخطوات السابقة حيث نعتبر الإطار رقم 33 بداية الحركة للمرحلة القادمة. والحركة تبدأ بالكلمة LOVE بحجمها الطبيعي عند الإطار 33 وتتباعد أحرفها حتى الإطار رقم 52. كما سنقوم بإضافة الشفافية Alpha لتعمل على تلاشي الكلمة تماما عند الإطار الأخير 52.

قم عزيزي القارئ بإضافة مفتاح حركة رئيسي عند الإطار رقم 52 وعند مفتاح الحركة رقم 33 قم باختيار الكلمة LOVE وطبق عليه مرة أخرى الأمر Expand ولكن ستختار في هذه المرة الخيار Expand بدلاً من Squeeze. أما بالنسبة للشفافية فستقوم بعمل نفس الخطوات تماماً ولكن هنا سوف تحدد الإطار رقم 52 وتضغط على الكلمة LOVE وتختار قيمة Alpha لها لتكون 10% ومن ثم تعود إلى الإطار رقم 33 وتحدده وتطبق عليه الأمر Motion Tween.



بعد الانتهاء من الحركة تذكر إننا فقط عملنا كل هذا على الطبقة Layer 4 ولازالت الطبقتين Layer 4 ولازالت الطبقتين Layer 1 و Layer 2 في حالة الإخفاء.

إضافة الحركة للطبقة Layer 2

لإضافة الحركة للطبقة Layer 2 عليك بإخفاء الطبقة السابقة وإظهار تلك الطبقة بالضغط على إشارة العين في الشريط الزمني. وسنجد ان الكلمة الموجودة هي كلمة MEMORIES. قم بتغييرها إلى كلمة MOMENT كما فعلت سابقاً.

كرر الخطوات التي قمت بها على كلمة LOVE مرة أخرى على كلمة MOMENT كما في الشكل 6-10



إضافة الحركة للطبقة Layer 1

سنقوم مرة أخرى بتكرار ما تم على الطبقتين السابقتين على الطبقة ولكن هنا لن نغير الكلمة وستبقى على حالها MEMORIES.

لاحظ عزيزي القارئ لقد قمنا بجهد كبير في هذا الدرس وتم عمل الحركة المطلوبة على الطبقات الثلاثة ولكن عند تشغيلهم سيتم عرض الأحداث كلها فوق بعضها البعض وهذا الأمر يحتاج إلى إعادة ترتيب، ولكن سنترك ذلك للدرس القادم ان شاء الله





ضبط تزامن أحداث الحركة وإضافة الإيقاف المؤقت لأجزاء من الحركة

تذكر عزيزي القارئ إننا قمنا بعمل رائع في الدرس السابق شملت إضافة حركة تأثيرية على ثلاثة كلمات كل كلمة كانت في طبقة منفصلة وتضمنت الحركة تباعد لأحرف الكلمة وتقارب وتغير تدريجي في الشفافية، وقد استخدمنا لعمل ذلك المؤثرات الانتقالية التي وفرتها الإصدارة الحديثة من فلاش وهي 8 Flash وقد تم التتويه لهذا الأمر لان الإصدارة السابقة لم تحتوي على هذه المؤثرات وسوف نقوم بتخصيص درس منفصل لتوضيح مزايا الإصدارة الجديدة من فلاش.

في درسنا لهذا اليوم سوف نقوم باستكمال تصميم الموقع ولكن أذكرك عزيزي القارئ بأنه في نهاية الدرس الماضي وجدنا مشكلة بسيطة لابد من حلها وقد تمثلت المشكلة في ان كل الحركات للطبقات الثلاثة تحدث في نفس الوقت مما جعلها غير واضحة أو مفهومة وهذا بسبب التزامن الحادث لهذه الطبقات على الشريط الزمني ولذلك سوف نقوم بحل المشكلة عن طريق تحريك الطبقات بالنسبة لتزامن حدوثها على الشريط الزمني.

عليك عزيزي القارئ الآن بفتح الملف الذي قمت بتخزينه في الدرس السابق لاستكمال مراحل وخطوات التصميم.

إزاحة الحركة بالنسبة للشريط الزمنى

سوف نقوم الآن بالخطوات العملية لحل مشكلة التزامن الحادث في الحركات والتي تعتمد على الإبقاء على حركة الكلمة LOVE من الإطار رقم 12 إلى الإطار رقم 52 في حين سنقوم بإزاحة حركة الكلمة السابقة وهذا يعنى 12



إطار لذلك فإن حركة الكلمة MOMENT سوف تبدأ عند الإطار رقم 62. ولتنفيذ ذلك سوف نقوم بالخطوات التالية:

(1) قم بتحديد الإطار رقم 12 على الطبقة التي تحتوي الكلمة MOMENT وبالضغط على مفتاح Shift مع الضغط على الإطار رقم 52 لتحديد كل الطبقات بينهما كما في الشكل 7–1.
 (2) قم باستخدام القائمة المختصرة واختر الأمر Cut Frames.



(3) قم بتحديد الإطار رقم 62 ثم اضعط على الأمر Paste Frame من خلال الأوامر المتوفرة في القائمة المختصرة.

(4) كرر نفس الخطوات الآن على الطبقة التي تحتوي حركة الكلمة MEMORIES وهذا أيضا نريد ان تبدأ الحركة بعد ثانية من انتهاء الحركة للكلمة السابقة.

(5) قم بلصق الإطارات في الإطار رقم 115.

قم الآن بعرض ما تم عمله وستشاهد كيف ان حركة الكلمات أصبحت متتابعة بعد ان تتتهي الحركة للكلمة الأولى تبدأ الحركة للكلمة الثانية بفاصل مقداره ثانية واحدة وهكذا أيضا للكلمة الثالثة.

لاحظ كيف ان الشريط الزمني له فائدة كبيرة في ترتيب أحداث المشاهد وتسلسل حدوثها أثناء العرض وهي أداة قوية في الفلاش وعليك ان تكون ذو خيال واسع لتستطيع ان ترسم الحركة في



مخيلتك ومن ثم تطبقها على الشريط الزمني. وهنا قد يحدث الكثير من المحاولات لضبط الأحداث والفترات الزمنية بينها ولكن كما ذكرت استخدم مخيلتك لتتخيل الحركة وبعدها ستجد ان الأمور أصبحت سهلة ومن أول محاولة تحصل على التصميم الذي تريد.

إيقاف مؤقت الحركة

تبدو الحركة رائع وهذا ما نريد ولكن نتحرك بسرعة كبيرة وقد لا يلاحظها المشاهد ولهذا سوف نقوم ببعض التعديلات الطفيفة باستخدام أوامر الاكشن سكريبت حيث سنقوم بعمل إيقاف مؤقت للحركة عندما تتتهي من Zoom in وتبدأ في Zoom out وهذا سيساعد المشاهد من تتبع الأحداث بارتياح.

سوف نطبق أمر الاكشن سكريب الخاص بالإيقاف المؤقت Pause وخطوات تنفيذه على الحركة الخاصة بكلمة LOVE على الكلمتين MOMENT و MOMENES و MOMENT

 (1) سوف نستخدم طبقة actions الآن وفي البداية سوف نحتاج إلى إضافة مفتاح حركة رئيسي عند الإطار رقم 32 من خلال القائمة المختصرة كما في الشكل 7-2



شكل 7-2 إضافة مفتاح حركة في طبقة actions عند الإطار رقم 32

(2) في لوحة الاكشن سكريبت كما هو موضح في الشكل 7-3 قم بإدراج الكود البرمجي التالي: stop(); pauseAnim = setInterval(this, "nextFrame", 5000);

وسيقوم هذا الكود بإيقاف الحركة وذلك لفترة زمنية مقدارها 5000 ملى ثانية أي 5 ثواني.



الكود البرمجي للأكشن سكريبت الخاص بالايقاف المؤقت شكل 7-3 إضافة كود الأكشن سكريبت الخاص بايقاف الحركة

(3) في الإطار الذي يليه أي في الإطار 33 في طبقة actions قم بإضافة كود برمجي في لوحة تحرير الاكشن سكريبت ليقوم بحذف المؤقت الزمني والاستمرار في الحركة كما كان قبل الإيقاف المؤقت والكود البرمجي هو

clearInterval(pauseAnim)
;play();

وهو موضح أيضا في الشكل 7-4



شكل 7-4 إضافة كود برمجي في لوحة تحرير الاكشن سكريبت ليقوم هذا الكود بحذف المؤقت الزمني الذي أضفناه في الإطار السابق



(4) قم الآن باختيار الإطار رقم 34 وأضف مفتاح حركة فارغ من خلال استخدام الأمر Insert (4) قم الآن باختيار الإطار رقم 34 وأضف متوفر ضمن القائمة المختصرة. وهذه الخطوة هامة لتحديد تطبيق الاكشن سكريبت الذي أضفناه في الخطوة السابقة على الإطار رقم 33 فقط.

(5) سوف نقوم بتكرار الخطوات السابقة على الحركة الخاصة بالكلمة MOMENTS وذلك باستخدام خاصية النسخ واللصق.

(6) حدد مدى الإطارات من 32 إلى 34 في طبقة actions واستخدم أمر Copy Frames من القائمة المختصرة.

(7) توجه إلى الإطار رقم 84 وقم بلصق الإطارات التي قمنا بنسخها من خلال الأمر Paste Frames كما هو موضح في الشكل 7–5.



شكل 7-5 إضافة الإطارات التي تحمل الاكشن سكريبت الخاصة بالإيقاف المؤقت ولصقها عند الإطار رقم 84

استعراض الحركة التي قمنا بها

بعد كل هذه الخطوات والجهد المبذول جاء الوقت لنستمتع بما قمنا بعمله من خلال استعراض الحركة باستخدام الأمر Test Movie.

الخطوة النهائية للحركة

تذكر عزيزي القارئ ان في داخل محتويات الصفحة الرئيسية للموقع وان الحركة التي قمنا بها في منطقة تحرير الرمز animation والذي يحتوي على الكلمات الثلاثة LOVE و MEMORIES وهذا الرمز هو مدرج في الإطار الأول للرمز



background، وهذا الإطار قمنا بتسميته anim_text. (يرجى الرجوع للدرسين السابقين إذا لم تذكر هذا الأمر) وتذكر عزيزي القارئ إننا قمنا في الإطار الأول anim_text بإضافة أكشن سكريبت لإيقاف الحركة. ما نريد ان نقوم به الآن هو نقل مؤشر الحركة بواسطة الاكشن سكريبت للإطار النهائي في الرمز text animation.

وسوف نستعين بقائمة Behaviors في قائمة Development Panels الموجودة في قائمة Windows لعمل ذلك ولكن في البداية نحتاج إلى إضافة مفتاح حركة رئيسي عند الإطار رقم .135

ومن Windows > Development Panel > Behaviors اضغط على الأمر Goto and ومن Play at frame or label





في مربع حوار الأمر Goto and Play at frame or label والموضح في الشكل 7-7 قم باختيار animated background وقم بإدخال اسم الإطار المراد تطبيق الأمر عليه وهو anim_image، ثم اضغط على المفتاح OK.



thisparent	
soot.	^
- 🔝 (animated background)	
(text animation)	~
<u>S.</u>	<u>></u>
Relative Absolute	
nter the frame number or frame label at w	hich the movie clip should st
aying. To start from the beginning, type '	1':
AN AVERAGE AND A STREET AND A ST	

شكل 7-7 لوحة حوار Goto and Play at frame or label

وبهذه الخطوة نكون قد أتممنا الحركة الخاصة بالنص وللخروج من لوحة تحرير رمز text ما فرهة الخطوة نكون فد أتممنا الحركة الخاصة بالنص وللخروج من لوحة تحرير رمز animated background كما هو موضح في الشكل 7–8.

000	🔊 t
🗇 🛛 😤 Scene 1	animated background 💽 text animation
II ▼ Timeline	اضغط هنا
	للانتها، من تحرير 120 115 110 115 🖬 🕾
actions	
Expand 3	••□
Evpand 5	• • •

animated الخروج من منطقة تحرير رمز text animated والعودة إلى background

لازلنا عزيزي القارئ في الصفحة الرئيسية للموقع ولازال علينا ان نقوم بإضافة حركة أخرى للصورة bouquet الموجودة في الركن الأيسر السفلي من الموقع لنبدأ في إضافة الصفحات الأخرى وعمل الروابط التشعبية بينها، وحتى الدرس القادم لا تتسى ان تحفظ ما قمت بعمله في هذا الدرس.





إتمام الحركة في الصفحة الرئيسية والبدء في تصميم الأزرار التفاعلية لتنقل بين صفحات الموقع

تبقى علينا في هذا الدرس ان نقوم بأخر مهمة للحركة على الصفحة الرئيسية والتي سوف تكون على الصورة bouquet الموجودة في الركن الأيسر السفلي من الصفحة الرئيسية للموقع، والمطلوب هو إظهار الصورة بعد انتهاء حركة الكلمات الثالثة وسوف نستخدم مؤثر الإظهار والإخفاء fade. وذلك على النحو الموضح في الخطوات التالية:

 طريق الشريط الزمني قم بتحويل الطبقة bouquet من حالة الإغلاق إلى فك الإغلاق عن طريق الضغط على رمز القفل بجانب اسم الطبقة كما هو موضح في الشكل 8-1.

(2) سوف يظهر المستطيل المستخدم كقناع والذي تم وضعه بعد استيراد الصورة في الدروس الأولى من التجهيز للصفحة الرئيسية للموقع، وحتى لا يكون القناع مزعجاً قم باخفاؤه من خلال الضغط على زر الإخفاء والممثل برمز العين بجانب اسم الطبقة bouquet_mask.





شكل 8-1 طبقة القناع تظهر بعد فك إغلاق الطبقة وسوف نقوم باخفاؤها

(2) قم باختيار رمز الصورة bouquet باستخدام مؤشر التحديد والضغط على زر الماوس (2) قم باختيار رمز الصورة الختر الأمر Timeline Effects ومنها اختر الأمر Transitions ومنها اختر الأمر Transitions كما في الشكل 8-2.

2	C.			
	Cut Copy Paste			
	Select All Deselect All			
	Free Transform Arr vert to Symbol			
į	Timeline Effects	Edit Effect Remove Effect		يتر هذا الأمر
		Assistants Effects	*	
		Transform/Trans	ition ▶	Transform Transition

شكل 8-2 تطبيق أمر Transition على الصورة bouquet

(3) بمجرد اختيار لأمر Transition تحصل على مربع إعدادات هذا الأمر والذي فيه تحدد الخيارات التي تريد وهنا عليك ان تختار الأمر Fade فقط كما في الشكل 8-3.





شكل 8-3 إعدادات الأمر Transition

(4) يقوم برنامج الفلاش بوضع طبقة جديدة باسم Transition تحتوي على الصورة ومطبق عليها الحركة التي قمنا بضبط إعداداتها، وبالتالي تصبح طبقة bouquet التي تحتوي على الصورة غير ضرورية لذا قم بحذفها بسحبها إلى سلة الحذف في أسفل شريط الأدوات الخاص بإدارة الطبقات كما في الشكل 8-4.





بعد ان قام الفلاش بإضافة الطبقة وشريطها الزمني الممتد عبر 15 إطار، تبدأ هذه الإطارات من الإطار رقم 1 ونحن نريد ان تبدأ الحركة بعد انتهاء حركة الكلمات الثلاثة التي قمنا بها في الدرس السابق.

(5) قم بتحديد الإطارات من 1 إلى 15 واستخدم أمر Cut Frames من القائمة المختصرة. (6) لاحظ وجود إطارات بدون مفتاح حركة تمتد على 15 إطار، قم الآن بتوجيه مؤشر الماوس إلى الإطار رقم 15 واضبغط على مفتاح Ctrl ستلاحظ تغير شكل مؤشر الماوس إلى سهمين متقابلين كما في الشكل 8-5، قم بالضغط والسحب في اتجاه اليسار وافلت عن الإطار رقم 10.



شكل 8-5 سحب الإطارات إلى الإطار رقم 10

(7) حدد الإطار رقم 11 في نفس الطبقة Transition واضغط على الأمر Paste Frames (7) حدد الإطار رقم 11 في فس الطبقة وضبع إطارات الحركة للباقة الورد bouquet في الأطارات من 11 إلى الإطار 25.

(8) قم بإظهار طبقة القناع bouquet_mask التي تم إخفاؤها بالضغط على رمز العين بجوار السم الطبقة في مربع إدارة الطبقات. وقم الآن بقفل الطبقة Transition كما هو موضح في الشكل 8-6.



شكل 8-6 قفل طبقة Transition واظهار طبقة القناع



المرحلة الأخيرة لتصميم الحركة في الصفحة الرئيسية

وبهذا نكون قد أنجزنا المهمة والآن سوف نقوم بالخطوة الأخيرة والتي تتضمن ان يقوم مؤشر الحركة بالانتقال إلى الإطار الذي يحتوي على الخلفية الثابتة بعد ان تتتهي الحركة التي قمنا بها. ولعمل ذلك نقوم بإضافة مفتاح حركة رئيسي عند الإطار رقم 25 في طبقة الاكشن actions.

(1) استخدم قائمة Behaviors وقم بإضافة الأمر Goto and Stop at the Frame Label
 20. كما هو موضح في الشكل 8-7.



شكل 8-7 إضافة أمر الانتقال إلى إطار محدد حسب اسمه

(2) سوف يقوم هذا الأمر بإظهار مربع حوار لتحديد اسم الإطار المطلوب الانتقال إليه تنفيذا للأمر ولذلك عليك ان تضع في خانة الاسم الموضحة في الشكل 8-8 اسم الإطار وهو home.



	Choose the movie clip that you want to stop playing:
	thisparent
_	root (animated background) (home content)
	<u>×</u>
حددهد الخانة	Relative Absolute Enter the frame number or frame label at which the movie cli
اكتب اس الاطار	home
	OK Cancel

شكل 8-8 مربع حوار Goto and Stop at the Frame Label

(3) اضغط الآن على اسم المشهد 1 Scene على شريط المهام في فلاش للخروج من نمط التحرير. وقم بتخزين ما قمت بانجازه.
 (4) قم باستعراض الصفحة الرئيسية الآن بعد ان اكتمل تصميها وتصميم الحركات التي أردنا ان تكون فيها.

بناء نظام تصفح الموقع

لاحظ عزيزي القارئ ان جهد كبير بذل في إعداد الصفحة الرئيسية وهذا كان بهدفين: الأول التدريب والتعلم على مهارات التصميم في فلاش والهدف الثاني عمل تصميم متقن وبتفاصيل دقيقة. وتصميم الصفحة الرئيسية يعتبر انجاز مهم لان الصفحات التي سوف تليه ستكون تكرار لنفس الصفحة وسنقوم بتغير النص الفقرات فقط، ومن أهم الجزئيات المتعلقة بتصميم الصفحات هو نظام الانتقال من صفحة إلى أخرى والذي يتم من خلال أزرار وروابط يتم تجهزها في فلاش. لذلك سوف نقوم الآن بعمل الأزرار التفاعلية التي تتقانا من قسم إلى آخر في الموقع كما هو موضح فى الشكل 8-9.





شكل 8-9 الأزرار التفاعلية التي سوف نقوم بتصميمها

الأزرار التي سنقوم بتصميمها سوف تحتوي الأقسام الموضحة في الشكل 8-9 وهي Home و Info و Gallery و Pricing و Order. وسوف نعتمد على تصميم زر واحد ونستخدمه لباقي الأزرار . وهذا الدرس سيكون بمثابة مراجعة سريعة لما تم شرحه في الدرس الخاصة بتصميم الأزرار التفاعلية.

خطوات إنشاء الزر

- (1) من قائمة Insert قم باختيار الأمر New Symbol.
- (2) حدد الخيار Button من قائمة Behavior وسمى الرمز باسم btn_gallery.

(3) سوف يقوم الفلاش بنقلك مباشرة بعد الضغط على المفتاح OK إلى لوحة تحرير الأزرار وتذكر عزيزي القارئ ان للأزرار شريط زمني خاص فيه يتم تحديد حالة الزر حسب تفاعله مع مؤشر الماوس. لذا سنقوم الآن بإدراج طبقة جديدة باسم text ونسمي الطبقة الرئيسية باسم background.

(4) قم الآن بضبط إعدادات الخصائص حيث سوف نختر لون خلفية الزر باللون الأخضر الفاتح ولون الكتابة كما هو موضح في الشكل 8–10.



شكل 8-10 خصائص الخط الذي سوف نكتب فيه أسماء الأزرار



(5) الآن توجه إلى وسط الصفحة بعد ان تكون اخترت أداة الكتابة واكتب الكلمة Gallery.
 (6) اجعل الكلمة في منتصف الصفحة تماماً حيث إشارة +.

(7) الزر لا يوجد له خلفية في حالة Up ولهذا سيكون لديك حالة الكلمة Gallery التي تظهر في الحالة Up وفي الحالة Over قم بإدراج مفتاح حركة رئيسي Insert Keyframe في كلا من الطبقتين text وطبقة background. وقم بتغيير لون الكلمة Gallery من الأصفر إلى اللون الأخضر الداكن كما في الشكل 8–11.



شكل Gallery إدراج النص Gallery وتحديد حالة الطبقتين

(8) ونحن لازلنا في الحالة Over وعلى الطبقة background (تأكد بأنها الحالة التي عليها المؤشر) قم برسم دائرة تماماً في وسط المؤشر) قم برسم دائرة تماماً في وسط الصفحة.

(9) قم الآن بإدراج مفتاح حركة في الحالة Down للطبقتين. وسنقوم بتلوين الدائرة بلون متدرج يبدأ في مركز الدائرة باللون الأبيض وينتهي على طرف الدائرة باللون الأصفر.

(10) قم الآن بإدراج مفتاح حركة في الحالة Hit عند الطبقة background وذلك لتحديد المنطقة التي سيستجيب فيها الزر لمؤشر الماوس وسوف نحدد هذه الطبقة فيما بعد والزر موجود على سطح الصفحة الرئيسية.


(11) قم الآن بالخروج من حالة تحرير الزر بالضغط على Scene 1 للعودة إلى الصفحة الرئيسية.

(12) قم بإضافة طبقة جديدة أسفل طبقة actions وقم بتسميتها buttons.

(13) قم بفتح المكتبة واسحب نسخة من رمز الزر Gallery وضعه على الصفحة الرئيسية حيث المكان الموضح بالشكل 8-12.



عند هذه المرحلة قم عزيزي القارئ بتخزين العمل استعدادا للدرس القادم حيث لازال الكثير من الإضافات التي سوف نقوم بإضافتها للأزرار .





نستكمل في هذا الدرس تصميم الأزرار التفاعلية لتصفح الموقع حيث بدأنا في الدرس السابق بتصميم احد الأزرار التي سنستخدمها في إنشاء باقي الأزرار. وقد قمنا بسحب رمز الزر من المكتلة والذي تم تسميته باسم btn_gallery في طبقة جديدة اسمها buttons أسفل طبقة actions مباشرة، وقد تم تحديد موقع الزر على الشريط العلوي للعنوان وسوف نقوم الآن باستكمال تصميم الزر. وفي المرحلة التالية سوف نقوم بتحديد المنطقة التي سوف يستجيب فيها الزر لمؤشر الماوس والمنطقة التي سوف نختارها هي جزء من الدائرة الذي يقع فوق الشريط الأخضر. ولذلك سوف نقوم في حالة الإطار Hit بعمل التعديل التالي:

قم بالضغط المزدوج على الزر نفسه على ورقة العمل للانتقال إلى لوحة تحرير الزر كما في الشكل 9-1.

(2) قم باستخدام أداة التحديد بتحديد الجزء العلوي من الدائرة والذي يقع أعلى الشريط الأخضر وذلك بهدف حذفه.

(3) نكرر الخطوة الثانية ونحذف الجزء السفلى من الدائرة وذلك ليكون لدينا المنطقة المتبقية من الدائرة وهي الموضحة في الشكل 9–1، لاحظ إننا نقوم بهذا العمل في حالة الإطار Hit والذي لا يظهر على الزر ولكن تلك هي المنطقة التي إذا وصل إليها مؤشر الماوس انتقل من الحالة Up إلى الحالة Over وإلى الحالة المعالية





شكل 9-1 تحديد منطقة Hit التي سوف يستجيب لها مؤشر الماوس

(4) الآن نعود إلى الصفحة الرئيسية للموقع وذلك بالضغط على Scene 1 على شريط المهام في فلاش.

(5) قم بفحص عمل الزر وذلك بتفعيل الأمر Enable Simple Buttons من قائمة . Control.

(6) سوف تلاحظ ان الزر يتحول عندما يقع مؤشر الماوس فوق الزر وعند الضغط نتبدل الخلفية الخضراء للزر بخلفية ذات لون اصفر متدرج إلى الأبيض كما قمنا بتصميمه.

(7) قم بإيقاف عمل أمر تفعيل حركة الأزرار بالضغط على الأمر Enable Simple من قائمة Control مرة أخرى.



إضافة حركة جانبية للزر عند الضغط عليه

بإمكانك إضافة المزيد المؤثرات الحركية للزر كان نقوم بجعل الزر يتحرك قليلاً للأسفل عند الضغط عليه ليحاكي الزر الحقيقي ولفعل ذلك قم بالضغط المزود على الزر لتحريره في حالة الإطار Down حدد الدائرة التي تمثل الزر وقم بالضغط على أسهم التوجيه على لوحة المفاتيح للأسفل مرة وإلى اليمين مرة واحدة فقط، ثم قم بحفظ الزر.

إضافة الصوت للزر عند الضغط عليه

كذلك بإمكانك عزيزي القارئ ان تقوم بإضافة صوت يتم تشغيله في كل مرة نقوم فيها بالضغط على الزر، وذلك عن طريق استيراد الملف الصوتي في المكتبة ومن ثم إضافة طبقة جديدة باسم sound في طبقات الزر وعند حالة الإطار Down نقوم بسحب الملف الصوتي من المكتبة ونضعه في الحالة Down كما في الشكل 9–2.

Down All A	1.12			
Down			جديا	-
a 🔒 🗖	Up	Over	Down	н
sound J · · -	0	0		-
🕝 text • • 🔳			1	
background • •				

شكل 9-2 إضافة ملف صوتى ليعمل عند الضغط على الزر

عمل نسخ مطابقة عن الزر

الآن وبعد ان انتهينا من تصميم الزر وراعينا كل الإضافات المطلوبة تبقى علينا ان نقوم بعمل عدة نسخ من الزر لاستخدامها للتنقل عبر صفحات الموقع ولعمل نسخ من الزر نتبع الخطوات التالية:

 (1) نقوم باستخدام أوامر القائمة المختصرة التي تظهر عند الضغط على اسم الملف في المكتبة ونختار منها الأمر Duplicate كما في الشكل 9–2.



25 items		
	llery	
Name		
💋 bkgd parl	8	
🖄 btn_anim	0	امر
t btn_click.	.wav 🏻	النسخ
btn_galle	ev.	
bome p	Rename	
intro p	Duplicate	
p intro pe	Move to New Foldes	
	Delete	
	Edit	
	Edit with	
ຄຄາດ	Saulto TING HEAR	

شكل 9-3 إضافة نسخة مطابقة من الزر باستخدام أمر Duplicate من القائمة المختصرة

(2) قم بإعادة تسمية الزر باسم btn_home في مربع حوار Duplicate Symbol.

(3) قم بالضغط المزدوج على الرمز الجديد btn_home وذلك لإجراء تعديل اسم الزر بدلا من Gallery بكلمة Home وذلك للحالات الثلاثة Up و Over و Down في الطبقة Text.

(4) نكرر الخطوات السابقة ليكون لدينا الآن في المكتبة 5 أزرار على النحو الموضح في الشكل 4-34.





ترتيب ومحاذاة الأزرار على الصفحة الرئيسية للموقع

على ورقة العمل الرئيسية للموقع قم بسحب نسخة من كل زر من الأزرار الموجودة في المكتبة ورتبها على النحو الموضح في الشكل 9-5 وبعد ذلك قم بتحديدها جميعاً باستخدام مؤشر التحديد واستخدم أوامر المحاذاة والترتيب لتوزيعها بشكل منتاسق ومتماثل.



شكل 9-5 إدراج الأزرار على الصفحة الرئيسية وترتيبها ومحاذاتها

إضافة الأقسام المختلفة للموقع الآن وبعد ان حصلنا على الأزرار على الصفحة الرئيسية للموقع يعتبر انجاز رائع ولكن حتى هذه اللحظة أي أقسام في الموقع يمكن ان ينقلك الزر إليها، ولذلك سوف نقوم بإضافة المزيد من الأقسام للموقع ونضيفها للشريط الزمني.

(1) على الشريط الزمني قم باختيار الإطار home عند الطبقة actions ومن خلال القائمة المختصرة اضغط على الأمر Copy Frames.
 (2) في الإطار رقم 21 قم بإدراج الإطار الذي تم نسخه من خلال الأمر Paste Frames.
 ومباشرة قم بتسمية هذا الإطار باسم info كما في الشكل 9–6.



info شكل 9−6 إدراج إطار في طبقة actions عند الإطار رقم 21 وتسميته باسم info (3) كرر ما سبق عند الإطار 31 وقم بتسميته gallery وعند الإطار رقم 41 وقم بتسميته باسم pricing وعند الإطار رقم 51 وقم بتسميته order



(4) في الإطار رقم 60 قم بإدراج إطار عن طريق الضغط على المفتاح F5.

(5) قم بإضافة إطارات في الطبقة contents على الشريط الزمني عند 21 و 31 و 41 و 51 و 60.

(6) قم بإضافة إطار في الطبقة background على الشريط الزمني عند رقم 60 وسيكون لديك في النهاية الحالة الموضحة في الشكل 9–7.



contents اضافة اطار عند الخانة 60 لطبقة background لطبقة 60 لطبقة

شكل 9-7 الصورة النهائية للشريط الزمني والإطارات التي تم إضافتها للطبقات المختلفة وأسماء الإطارات موضح على الشريط الزمني للطبقة actions

إضافة أوامر الاكشن سكريبت

بعد الخطوة التي قمنا بها بخصوص تحديد أقسام الموقع المختلفة سوف نقوم الآن بربط الأزرار بهذه الأقسام وذلك على النحو التالي:

قم بنقل مؤشر الشريط الزمني للإطار رقم 1
 حدد الزر الأول Home ثم قم بضبط سلوك الزر من خلال تطبيق الأمر Goto and
 حدد الزر الأول Stop at frame or label من لوحة حوار Behaviors كما في الشكل 9–8.



k⊕ne Info		Gallery	Pricing	Order	
🧏 — 🔏 btn_h	ome	4	~		
Data Embedded Video Media	:				
Movieclip	•	Bring Forwa	rd		امر
Projector	•	Bring to From	nt		قبال الى
Sound		Duplicate Mo	ovieclip		
Web		Goto and Pla	ay at frame or	label	وحة حوار
		Goto and St	op at frame o	r label -	Beha
		Load Extern	al Movieclin	24	

(3) يظهر لك مربع حوار الأمر Goto and Stop at frame or label وذلك لتحديد الإطار المطلوب الانتقال إليه عند الضغط على الزر. لذلك سوف ندخل اسم الإطار home في المكان المخصص لذلك في مربع الحوار. ثم نضغط على المفتاح OK كما في الشكل 9–9.

	Choose the movie clip that you want to stop playing:
	this
	🔻 🔝 _root
	(animated background) (home content)
	())++
	Relative Absolute
	Enter the frame number or frame label at which the movie clip
	should stop playing:
اكتب اس	home

شكل 9-9 تحديد خصائص أمر Goto and Stop at frame or label

(4) قم باختيار الزر Info وكرر ما سبق على ان تقوم بإدخال اسم الإطار Info في مربع حوار Goto and Stop at frame or label



(5) طبق ما سبق على باقي الأزرار وفي كل مرة وجه الزر للإطار الخاص به.

ا اختافة مفتاح اطار رئيسي عند الاطارات رقم 21 و 31 و 41 و51

▼ Timeline											
		*	3	1 5	10 15	20	25	30 35	40 45	50 55	1
actions		•	٠	ar intro	0 home	0 ar in	fo	0 gallery	0 pricing	0 order	0
🕝 buttons	0					0		0.	40	0	-A
🕝 contents		•	•			Do		00	00	00	-des
background		•	٠		0.•	10.00					0

اضافة اطار عند الخانة 60 لطبقة buttons

شكل 9-10 إضافة مفتاح إطار رئيسى لطبقة الأزرار buttons

(6) نحتاج الآن ان نضيف مفتاح إطار رئيسي عند الإطارات 21 و 31 و 41 و 51 وذلك في الطبقة buttons كما في الشكل 9–10.

تعديل سلوك الأزرار لمعرفة القسم الذي نحن فيه من خلال إظهار شكل مميز للزر سوف نقوم الآن بعمل تعديل بسيط على الزر لنمكن مشاهدين الموقع من معرفة أي قسم هم فيه الآن ضمن موقع الويب. وللقيام بذلك سوف نجعل الزر يظهر بالحالة Down في القسم الموجود فيه المتصفح.

في هذه الحالة سوف نقوم بتحويل الزر الخاص بالإطار المتواجدين عنده إلى صورة . Graphics.

(1) قم بتوجيه مؤشر الشريط الزمني للإطار رقم 1 ومن ثم حدد الزر Home.
 (2) من شريط خصائص الزر في أسفل الصفحة اختر بدلا من السلوك Buttons السلوك Graphics وعند ظهور مربع حوار لتنبيهك بان ما ستقوم به سيعمل على إلغاء الاكشن سكريبت الخاص بالزر، اضغط على المفتاح OK.
 (3) اضغط على خيارات الـ Graphics ومن القائمة المنسدلة اختر الأمر Single Frame وادخل 3 في خانة Single Frame وهذا يعني الحالة الثالثة للزر وهي الحالة Down كما في الشكل 9–11.
 (2) إنه عندما نكون في الصفحة الرئيسية فإن الزر سيظهر بشكل رسومي Graphics وباللون

الخاص بالحالة Down.



	Hc€ne	Info	Gallery	Pricing	Or
Graph	hic [r	v Instan	ce of: btn_t	nome me 💌 First	3]
w، 59 N Graphics إلى bu	446 م. v. أ لويله من ttons	الرمز بعد غ	خيارات	/	

شكل 9-11 ضبط خيارات الرمز

(5) كرر ما سبق عند الإطارات رقم 21 و 31 و 41 و 51.

قم بعد ذلك بفحص ما قمت به من خلال الأمر Test Movie واضغط على أي زر من الأزرار السابقة ولاحظ كيف ان الزر يظهر بلون مميز دلالة على انك في الصفحة التي تخص ذلك الزر وعند توجه مؤشر الماوس لأي زر أخر يتأثر الزر ويتفاعل مع المؤشر لينقلك إلى القسم الخاص بذلك الزر.

قم بحفظ الملف كالمعتاد وذلك لاستكمال التصميم وإضافة الصفحات الداخلية في كل قسم من أقسام الموقع في الدرس القادم بإذن الله





نستكمل في هذا الدرس تصميم موقع انترنت باستخدام الفلاش، وإذا كنت عزيزي القارئ قد تابعت الدروس السابقة ومارست كل التصاميم بنفسك على جهازك اعتبر انك أنجزت 80% من الموقع ولم يتبقى عليك سوى إضافة الصفحات الداخلية للأقسام المختلفة للموقع ويكون الموقع جاهزاً لنشره على الانترنت وسوف نخصص درسا منفصلاً لذلك بإذن الله

في درسنا هذا سوف نقوم بإضافة الأقسام الفرعية للموقع لتطوير مضمون الموقع وتوضيح الهدف منه حيث سيكون لدينا الصفحات الفرعية الموضحة في الشكل 10-1.



شكل 10-1 الصفحات الداخلية للموقع والتي سوف نقوم بتصميمها



ومن خلال تصميم الصفحات الداخلية للموقع سوف نتعلم في هذا الدرس كيف نقوم بالمهام التالية:

- (1) إضافة مربع نص مزود بمؤشر تمرير .
- (2) تحميل النص داخل الإطار من ملف خارجي.

ملاحظة: لتتمكن من متابع هذا الدرس عليك تحميل الملف المضغوط من الانترنت على جهازك ومن ثم فك ضغط الملف حيث يحتوي على النصوص المراد إضافتها للموقع وكذلك ملف الفيلم الرئيسي timeless_blooms_site.swf وهو على الرابط التالي. www.hazemsakeek.com/flash42.rar

قم بنسخ الملفات المرفقة ووضعها في المجلد الخاص بتطوير الموقع development_files

أولا إنشاء فليم منفصل

عندما يقوم المستخدم بالضغط على قسم Gallery على سبيل المثال فهو سوف يشاهد الإطار Gallery في داخل الفيلم الرئيسي timeless_blooms_site.swf ولكن من خلال فيلم أخر اسمه contentGallery.swf يتم تحميله في الإطار . وسوف نقوم بشرح كيف يتم ذلك ولكن بعد ان نوضح لأعزائنا القراء كيف نقوم بعمل فيلم جاهز للتحميل مع الإطار .

ثانياً إضافة مربع نص مزود بمؤشر تمرير

عندما يكون لدينا نص كبير ونرغب في إضافته للموقع بدون ان يؤثر على شكل الصفحة الرئيسية فإن أفضل وسيلة لعمل ذلك هو إدراجه في مربع نص ذو أبعاد ثابتة ولكن مزود بمؤشر تمرير لتمكن القارئ من قراءة النص في داخل المربع كما هو موضح في الشكل 10-2.





شكل 10-2 إضافة مربع مزود بمؤشر تمرير

(1) من قائمة File قم استخدم الأمر Open وافتح الملف contentInfo.fla وهو ضمن الملفات التي حملتها من الانترنت ونسختها على مجلد تطوير الموقع development_files.

(2) الملف يحتوي على نص طويل في مربع نص كما في الشكل 10-2 قم بالضغط المزدوج على مربع النص لتحديده وتحريره ومن القائمة Edit اختر الأمر Select All واضغط على المفتاح Ctrl+x لقص النص ووضعه في الحافظة للصقه في مربع نص جديد.

(3) قم باختيار أداة رسم المستطيل وحدد اللون الذي تريد للحد الخارجي من لوحة الألوان واختر اللون الوردي الداكن واختر لون التعبئة باللون الأبيض مع ضبط قيمة الشفافية Alpha على 60%.

(4) ارسم على ورقة العمل مستطيل بالإبعاد 640X395 بكسيل مستعينا بالمعلومات التي تظهر على لوحة الخصائص.

(5) قم بإضافة طبقة جديدة باسم text على الشريط الزمني.

(6) قم باختيار أداة الكتابة Text tool وقم بضبط خصائصه كما في الشكل 10-3.





(7) قم برسم مربع نص داخل المستطيل الذي قمت برسمه.

(8) من قائمة Text قم باختيار الأمر Scrollable لإعلام الفلاش ان مربع النص يجب ان يحتوي على مؤشر تمرير إذا زاد النص عن سعة مربع النص. ثم قم بتحديد خصائص مربع النص كما في الشكل 10-4.



شكل 10-4 خصائص مربع النص



(9) قم بالضغط المزدوج على مربع النص ولإدراج مؤشر إدراج النصوص في داخل مربع النص، ثم قم بلصق محتويات الحافظة باستخدام الأمر Paste the text وهي عبارة عن النص الذي قمنا بقصه من الملف contentInfo.fla.

(10) نحتاج الآن إلى إضافة شريط التمرير وذلك بالاستعانة بالمكونات Components، حيث سوف تجد المكون UIScrollBarr ضمن القائمة الموضحة في الشكل 10-5. قم بسحب هذا المكون وافلته عندما تصل إلى حافة مربع النص.



شكل 10-5 إضافة شريط تمرير لمربع النص

(11) الآن نريد ان نقوم بضبط ورقة العمل لتتناسب مع المحتويات. وبالضغط على ورقة نستطيع ان نستخدم خاصية Document Properties كما في الشكل 10-6 في لوحة الخصائص ومن خلال لوحة حوار التي تظهر لنا اضغط على الزر Match Contents لإعادة ضبط أبعاد ورقة العمل ثم اضغط على الزر OK



	Document Size: 700 x 600 pixels Backgrc contentInfo.fla Publish: Settin Document properties)
اضغط هنا	Document Properties
خصائص	Dimensions: 640.5 px (width) x 395.5 px (height)
المستند	Match: Printer Contents Default Background color:
	Frame rate: 12 fps
	Ruler units: Pixels
	Make Default OK Cancel

شكل 10-6 ضبط خصائص المستند

(12) قم بالضغط على Text Movie لفحص ما قمت بانجازه وسوف تجد ان النص موضوع في مربع نص ويوجد على الجانب الأيمن شريط تمرير.

(13) لاحظ ان الفلاش قام بعمل ملف في نفس المجلد development_files وبنفس الاسم ولكن بامتداد SWF وهذا الملف الذي يعرضه للتشغيل وهو الملف الذي سوف نستخدمه لنضمنه في الفيلم الرئيسي (الموقع).

(14) قم بحفظ الملف contentInfo.fla وأغلقه.

تحميل أفلام خارجية في الصفحة الرئيسية

الآن لدينا الملف التشغيلي للنص الذي قمنا بعمله والذي له الاسم contentInfo.swf والصفحة الرئيسية للموقع وهي الملف timeless_blooms_site.fla وسوف نقوم بتضمين الملف التشغيلي في ملف الصفحة الرئيسية للموقع.

ولكن قبل ان نقوم بهذه الخطوة نحتاج إلى التخلص من النص المتحرك الذي يظهر في المقدمة والذي تم تصميمه ضمن الخلفية الخاصة بالموقع والتي تحتل جزء كبير من الصفحة ولذلك عند الإطار رقم 21 سوف نقوم بإدراج خلفية جديدة للموقع بدون النص. وذلك على النحو التالي: (1) في المكتبة التابعة للموقع اضغط على الرمز background واختر من القائمة المختصرة التي تظهر عند الضغط على زر الماوس الأيمن الأمر Duplicate لعمل نسخة من الأرضية.



(2) في مربع حوار الرمز المستنسخ قم بتسمينه بالاسم background_no_text وحدد الخيار. Graphics.

(3) قم بالضغط المزدوج على الرمز background_no_text لتحريره وقم بتحديد النص المتحرك واحذفه وقم بعد ذلك بالعودة إلى ورقة الموقع الرئيسية بالضغط على الزر Scene1.

(4) على الشريط الزمني قم بتحديد الإطار رقم 21 في طبقة background وقم بإضافة إطار رئيسي جديد كما في الشكل 10-7.

	8	8		1 5	10 1	5 20	
D actions	٠	٠		ar intro	Do hom		info
D buttons	٠	•				0.	
🕝 contents	٠	٠		•		0.	
D background (•	٠			0.	0	
2412			Û	1 1 1	1 1 21	12.0 fps	•

شكل 10–7 إضافة إطار جديد في طبقة الأرضية -

(5) استخدم أداة التحديد واضغط على أي مكان على الأرضية لتحديدها واختر من لوحة الخصائص الأمر Swap (للاستبدال).

(6) يظهر لك مربع حوار Swap Symbol لتحديد الرمز الجديد الذي تريده ان يظهر كبديل عن الرمز المستخدم بعد الإطار رقم 21. وهنا سنجد الرمز background_no_text للأرضية بدون نص، حدده واضغط على الزر OK.

(7) قم بإغلاق الطبقة الخاصة بالأرضية وذلك بالضغط على رمز القفل بجانب اسم الطبقة على الشريط الزمني.

بهذه الخطوة نكون قد انتهينا من ترتيب الأرضية الخاصة بالموقع وذلك لإتاحة المجال لأكبر حيز ممكن لإضافة النص، وسوف نقوم الآن بعمل تضمين عند الإطار رقم 21 في طبقة contents للملف الخاص بالنص والذي سيظهر عند الضغط على الزر Info في القائمة الرئيسية للموقع.



خطوات تحميل فيلم فلاش خارجي في ورقة العمل (1) حدد الإطار رقم 21 على الشريط الزمني للطبقة contents (2) باستخدام لوحة المكونات سوف تجد مكون التحميل Loader component قم بسحبه إلى ورقة العمل كما في الشكل 10-8

ملاحظة: يتم وضع نسخة من هذا المكون في المكتبة لتتمكن من إعادة استخدامه فيما بعد.



(3) استخدم لوحة الخصائص لتحديد موقع المكون على ورقة العمل بالضبط وقم بتحديدها على ان تكون عند x=20 وعند y=105 كما في الشكل 10-9 وقم بتسمية حالة هذا المكون عند الإطار المحدد بالاسم loaderInfo.



(4) اضغط على الزر Parameters وذلك للتحكم بالمزيد من المتغيرات الخاصة بالمكون . Loader.



(5) تحصل على لوحة التحكم بالمتغيرات Component Inspector الموضحة في الشكل 10-10. قم بإدراج اسم الملف المراد تشغيله في الخانة contentPath وهو الملف contentInfo.swf، كذلك حدد الخيار false للأمر scaleContent وذلك لتشغيل الفيلم بحجمه الأصلي.

	II v Componen	t Inspector	ie,
اكتب اسم الملف المطلوب	Doader, <	oaderInfo>	Ŕ
تشغيلههنا	Name	Value	
	autoLoad	true	
اختر False ليكون	contentPath	contentInfo.swf	
- الفيلم يحجمه	scaleContent	true	-
1. 1. 11	enabled	false	D
الأصلي وليس	visible	true	5
بحجم المكون	minHeight	0	
	minWidth	0	

شكل 10-10 لوحة حوار Component Inspector واهم المتغيرات المراد ضبطها

(6) قم بفحص ما تم عمله بالضغط على الأمر Test Movie ثم اضغط على الزر Info لينقلك المتصفح إلى محتويات هذا القسم.

قم بحفظ الملف لنكمل إضافة محتويات باقي الأقسام في الدرس القادم ان شاء الله.





في الدرس السابق تعلمنا أمور مهمة في إدراج محتويات الأقسام الداخلية للموقع وربطها مع أزرار الصفحة الرئيسية وقد تعلمنا طريقتين لذلك، الطريقة الأولى والتي تمثلت في إضافة النصوص والفقرات في مربع نص مزود بشريط تمرير لجعل النص محصوراً في حيز مناسب على الصفحة الرئيسية، منا تم أدارج نص من ملف خارجي.

وفي هذا الدرس سوف نقوم بمزيد من مهارات إضافة الأقسام الداخلية للموقع وحتى تتمكن عزيزي القارئ من متابعة الدروس عليك الاستعانة بالملف المرفق على الموقع على الرابط التالى:

www.hazemsakeek.com/flash42.rar

والذي يحتوي على كافة التصاميم التي قمنا بعملها حتى نهاية الدرس السابق وحتى تتمكن من استخدامها عليك بفك ضغط الملف ونسخها ووضعها في المجلد الخاص بتطوير الموقع development_files.

تحميل نص خارجي

إذا كان لديك محتوى نصي في موقعك يتغير كل فترة مثل قائمة الأسعار. فيمكنك أن تضع هذه المعلومات في صورة نص في ملف TXT مع تتسيق HTML بسيط يمكن أن يتم تحميله ضمن صفحات الموقع. وهذا سوف يسهل عليك فيما بعد إجراء التعديلات والتحديثات لقائمة الأسعار من خلال تعديل ملف النص دون الحاجة إلى تعديل في ملفات الفلاش نفسها.



سوف تجد ضمن الملفات التي قمت بتحميلها من الرابط أعلاه على الانترنت ملف قائمة الأسعار function وهذا الملف هو الذي سوف نستخدمه لتحميله في الموقع، ولكن قبل ذلك سوف نحتاج إلى عمل مكون التحميل Loader في الملف الرئيسي للموقع.

(1) قم بنسخ رمز المكون Loader من الإطار رقم 21 الذي يحتوي على رمز مكون تحميل
 (1) الملف content Info والذي قمنا بعمله في الدرس السابق، ومن ثم لصقه في الإطار رقم 41
 كما في الشكل 11–1 وذلك لتسهيل خطوات إدراج مكون التحميل.



شكل 11-1 نسخ رمز التحميل من الإطار رقم 21 ولصقه في الإطار 41 وتعديل ما يلزم

(2) قم بتعديل اسم الرمز الجديد وذلك في لوحة الخصائص بجوار اسم المكون وذلك باستبدال الاسم السابق بالاسم الجديد وليكن loaderPricing وتعديل مسار التحميل والذي هو الملف contentPricing.swf

ملاحظة: ستجد ملف فلاش لتصميم contentPricing.fla في مجلد ملفات تطوير الموقع والتي تم تزويدك بها ضمن الملفات التي حملتها من الانترنت.

عند هذه المرحلة نكون قد جهزنا مكون التحميل وسوف نقوم الآن بتجهيز الملف . contentPricing.swf.



(3) قم بفتح الملف contentPricing.fla والموجود ضمن ملفات المجلد. development_files.

(4) قم بتحديد المربع النص الموجود في منتصف ورقة عمل الملف contnentPricig.fla.
(5) قم بضبط خصائص مربع النص وذلك بالتأكد من ان الخيار Dynamic Text هو النوع المطلوب كما في الشكل 11-2. مع تعديل الاسم إلى pricelist.



شكل 11-2 ضبط خصائص مربع النص في ملف contentPricing.fla

(6) سنضيف الآن شريط التمرير لمربع النص عن طريق المكون المختص بذلك وهو UIScrollBar وذلك بسحبه من قائمة المكونات ووضعه على الجانب الأيمن لمربع النص. مع ضبط خصائصه على النحو الموضح في الشكل 11-3



شكل 11-3 إضافة شريط تمرير على يمين مربع النص وتعديل خصائصه



(7) في طبقة actions قم بإضافة كود الاكشن سكريبت الموضح في الشكل 11-4. وهو كود تحميل ملف النص من داخل مربع النص.



شكل 11-4 كود تحميل النص داخل مربع النص

(8) قم بتخزين العمل ومن ثم قم بتصغير ملف الفلاش وذلك لتستطيع الوصول إلى سطح المكتب.

(9) قم بفتح ملف Pricing.txt والموجود في المجلد development_files والذي يحتوي كل المعلومات المطلوبة عن قائمة الأسعار والذي تم تصميمه مسبقاً في برنامج الفرونت بيج وحفظ الكود الخاص به في ملف txt ويظهر عند فتحه كما في الشكل 11-5.

🥩 contentPricing.txt - Notepad	R		×
File Edit Format Vew Help	.0		
<pre><tb><tb><tb><tb><tb><tb><tb><tb><tb><tb< td=""><td><pre>>> /b><br< td=""><td>59803E">OVal 14" 20" 24" ylic 0 Acrylic 0 11" x 00 20" x ylic .00 14" 480.00 crylic 00 19" .00 6/p> crylic 00 19" .00 crylic 00 10" x 00 10" x 00 12" x 00 10" x 00 10" x 00 10" x 00 10" x 00 10" x</br></td><td>م بفتح اللف Pricing.txt في مجلد development_files</td></br<></pre></td></tb<></tb></tb></tb></tb></tb></tb></tb></tb></tb></pre>	<pre>>> /b><br< td=""><td>59803E">OVal 14" 20" 24" ylic 0 Acrylic 0 11" x 00 20" x ylic .00 14" 480.00 crylic 00 19" .00 6/p> crylic 00 19" .00 crylic 00 10" x 00 10" x 00 12" x 00 10" x 00 10" x 00 10" x 00 10" x 00 10" x</br></td><td>م بفتح اللف Pricing.txt في مجلد development_files</td></br<></pre>	59803E">OVal 14" 20" 24" ylic 0 Acrylic 0 11" x 00 20" x ylic .00 14" 480.00 crylic 00 19" .00 6/p> crylic 00 19" .00 crylic 00 10" x 00 	م بفتح اللف Pricing.txt في مجلد development_files

شكل 11-5 ملف النص contnentPricing.txt



(10) ادخل مؤشر الطباعة عند السطر الأول وقم بطباعة =pricelist في البداية وذلك ليتمكن الاكشن سكريبت من التعامل مع هذا الملف.

(11) قم بحفظ الملف ومن ثم قم بفحص ملف فلاش باستخدام الأمر Test Movie ولاحظ ان النص يظهر في مربع النص على النحو الموضح في الشكل 11-6.



شكل 11-6 قائمة الأسعار في صورة ملف swf

عند تنفيذ أمر فحص الملف fla باستخدام الأمر test movie يقوم فلاش بإنشاء ملف تشغيلي . swf.

(11) قم بالعودة إلى الملف الأصلي timeless_blooms_site وقم بفحص الملف باستخدام الأمر timeless_blooms وتم بعمله قد أصبح كما هو موضح في الشكل 11-7.





شكل 11-7 الشكل النهائي لصفحة قائمة الأسعار Pricing

الربط مع صفحات خارجية

من الطبيعي أن نحتاج ربط ملف فلاش بصفحات الانترنت أخرى وهذه الصفحات من الممكن أن تكون ضمن ملفات الموقع أو من على الانترنت. وفي هذه الخطوة سوف نقوم بإضافة رابط في صفحة Order لفتح صفحة ملف HTML يحتوي على نموذج طلب.

ولعمل ذلك

قم بفتح ملف contnentOrder.fla من مجلد development_files. وحدد الزر
 Behaviors الموضح في الشكل 11-8 ومن قائمة خيارات السلوك Behaviors
 اختر السلوك Web Go to Web Page.





(2) في مربع حوار أمر Go to URL ضمع اسم الملف المراد الانتقال إليه وهو الملف order_for,.htm وحدد الخيار blank ليتم فتح الملف في صفحة جديدة على الويب كما في الشكل 11–9.



(3) قم بفحص الرابط إذا ما كان يعمل أم لا باستخدام الأمر Test Movie والضغط على الزر. Open Order Form.

(4) يقوم الزر بفتح متصفح الانترنت لديك ويفتح ملف نموذج الطلبات Open Order Form كما هو موضح في الشكل 11–10.

$\Theta \Theta \Theta$		contentOrder.swf	
To place an order	in the Dallas/Fort Worth area	, contact Timeless Blooms at §	
Outside the Dallas	/Fort Worth area, please refe	r to the following instructions:	
1. Contact Tim	eless Blooms at 972.530.1	909.	
2. Print, comp	ete, and sign the Order Fo	rm. Open Order Form	-
3. Pack the f	0	Untitled Document	-
	C + s_web	osite/development_files/order_form	n.htm
<u>م</u>	.Mac Apple Amazon	osite/development_files/order_form eBay Yahoo! News v	n.ntm
m	Mac Apple Amazon	osite/development_files/order_form eBay Yahoo! News v	n.ntm
m m	Mac Apple Amazon Dayome Phone:	osite/development_files/order_forn eBay Yahoo! News▼	n.ntm
m	Mac Apple Amazon Dayonne Prione: Nighttime Phone: Cell Phone:	osite/development_files/order_forn eBay Yahoo! News▼	n.ntm
Fram	Mac Apple Amazon Dayonne Phone: Nighttime Phone: Cell Phone: e Style: One	osite/development_files/order_forn eBay Yahoo! News▼	n.ntm
Fram Select	Mac Apple Amazon Dayonne Phone: Nighttime Phone: Cell Phone: e Style: One Framed Acrylic Dome	osite/development_files/order_form eBay Yahoo! News v Ornate Shadov Box	n.ntmj
Fram Select Oval	Mac Apple Amazon Dayome Phone: Nighttime Phone: Cell Phone: e Style: One Framed Acrylic Dome 5" × 7"	osite/development_files/order_form eBay Yahoo! News v Ornate Shadov Box 8" × 8"	n.ntmj
Fram Select Oval	Mac Apple Amazon Dayome Prione: Cell Phone: Cell Phone: Cell Phone: Cell Phone: Cell Phone: Cell Phone: Style: One Framed Acrylic Dome S" × 7" 8" × 10"	Ornate Shadov Box 8" × 8" 10" × 10"	n.ntmj

شكل 11–10 عند الضغط على زر نموذج الطلبات يقوم البرنامج بفتح متصفح الإنترنت وعليه النموذج المعد للطلبات

(5) قم بإغلاق متصفح الانترنت وعد إلى ملفات عمل الفلاش مع إغلاق ملفات العرض . وأحفظ ملف contentOrder.fla.

(6) سنقوم الآن بإضافة مكون التحميل إلى الصفحة الرئيسية للموقع وذلك عند الإطار الخاص بقسم الطلبات Order كما في الشكل 11–11 كما فعلنا مسبقاً.





شكل 11-11 إضافة مكون التحميل للقسم الخاص بالطلبات Order

(7) قم بتشغيل ملف الصفحة الرئيسية بالضغط على الأمر Test Movies وسوف تحصل على النتيجة الموضحة في الشكل 11-12



شكل 11-12 ملف الطلبات في الموقع مع زر نموذج الطلبات

قم بحفظ ما تم انجازه في هذه المرحلة وذلك لاستكمال باقي الإضافات للموقع في الدرس القادم وفيه سوف نتعلم كيف نضيف مؤشر زمني لتحديد الفترة المتبقية على تحميل الملفات وذلك عندما نضع ملفات عمل كبيرة مثل البوم للصور في الموقع.





إضافة المزيد من الأقسام الداخلية وتجهيز صفحة ما قبل التحميل

سوف نقوم في هذا الدرس بإضافة قسم داخلي للموقع يحتوي على البوم صور لمنتجات الموقع، وهو القسم الأخير الذي سوف نقوم بإضافته ليكون الموقع جاهزاً لنشره على الانترنت وهذا أيضا ما سوف نقوم بشرحه ليصبح لدينا موقعاً فلاشياً على الانترنت. وحتى نتمكن عزيزي القارئ من متابعة الدروس عليك الاستعانة بالملف المرفق على الموقع على الرابط التالي وهذا الملف عليه التصميم الذي انتهينا منه في الدرس السابق www.hazemsakeek.com/flash44.rar

والذي يحتوي على كافة التصاميم التي قمنا بعملها حتى نهاية الدرس السابق وحتى تتمكن من استخدامها عليك بفك ضغط الملف ونسخها ووضعها في المجلد الخاص بتطوير الموقع development_files.

إضافة البوم صور للموقع

إضافة البوم صور لمنتجات الموقع من الأقسام الجذابة للزوار الموقع ويمكن ان نعمل هذا الألبوم بواسطة الفلاش وإضافة أزرار للتنقل بين الصور، ولعمل ذلك تتبع عزيزي القارئ الخطوات التالية:

(1) قم بفتح الملف الخاص بالصور contentGallery.fla والموجود ضمن الملفات التي حملتها من الانترنت ووضعتها في المجلد development_files.

(2) قم بتحريك مؤشر الشريط الزمني واستعرض الإطارات الموجودة في الشريط الزمني والصور المصاحبة لكل إطار على ورقة العمل، ولاحظ الأزرار المصممة في أسفل ورقة العمل للتجول بين الصور والموضحة في الشكل 12-1.



شكل 12-1 ملف فلاش الخاص بالبوم الصور والذي سوف نستخدمه في الموقع الرئيسي

(3) حدد الزر الخاص بالتنقل للأمام وهو الزر المتجه لليمين وتأكد من خصائص الزر والتي تظهر في الشكل 12-2. وكذلك الحال بالنسبة للزر الخاص بالتنقل للخلف وسوف تلاحظ أن اسمه prev_btn وهو من النوع Button.



شكل 12-2 خصائص الزر المستخدم للتنقل للأمام

(4) سوف نقوم الآن بإضافة الاكشن سكريبت للزر وذلك بتحديد الإطار رقم 1 في الطبقة actions. وفي لوحة حوار الاكشن قم بإدخال الكود الموضح في الشكل 12-3.



stop(); this.next_btn.onRelease = function() { nextFrame(); 5 }; 7 this.prev btn.onRelease = function() { prevFrame(); 9 }; 10 شكل 12-3 كود الاكشن سكربيت

(5) بعد الانتهاء من إضافة الكود تكون قد أعددت البوم الصور وحددت عمل الأزرار للتنقل بين الصور، قم بفحص عمل الألبوم باستخدام الأمر Test Movie.

إضافة مؤشر تحميل progress bar

لعلك لاحظت عزيزي القارئ كبر حجم ملف الصور الأمر الذي يجعل المستخدم يشعر بالملل لطول فترة الانتظار بعد الضغط على زر Gallery وهذا الأمر قد يجعل الزائر إغلاق الموقع لعدم علمه بما يجري في الخلفية من تحميل الصور على الجهاز، لذلك عمل المصممون على إضافة مؤشر زمني للتحميل يتحرك حسب سرعة التحميل لديك وهذا يعطي للزائر كم متبقي لفتح البوم الصور. ولعمل مؤشر التحميل سوف نستعين بلوحة المكونات Components التي تحتوي على العديد من المكونات الفلاشية الجاهزة للاستخدام ومنها المؤشر.

بعد أن تقوم بفتح الملف الأصلي للموقع وهو timless_blooms_site.fla عليك تتبع الخطوات التالية:

(1) حدد الإطار رقم 31 في طبقة المحتويات contents واختر مكون التحميل Loader وقم بنسخه في ذاكرة الكمبيوتر بالضبغط على المفتاح Ctrl+C.

(2) حدد الإطار رقم 31 وقم بلصق ما تم نسخه بالضغط على المفتاح Ctrl+V وبعد ذلك حدد المحون Loader وغير اسمه إلى loaderGallery وقم بإدخال المسار الخاص بملف البوم المحور وهو الملف الملف المحين تجربة ملف العمل والملف هو contentGallery.swf والذي سيكون موجود في الملفات الخاصة بتطوير الموقع.



(3) قم بفتح لوحة المكونات Components واختر المكون ProgressBar واسحبه إلى الصفحة الرئيسية كما في الشكل 12-4.

	Florid Preservation		
اسحب للكون مؤشر التحميا	•	List Loader Will Loader NumericStepper ProgressBar RadioButton CrollPane E. TextArea	

شكل 12-4 إدراج مكون مؤشر التحميل إلى الصفحة الرئيسية للموقع

(4) نحتاج الآن لتحديد بعض المتغيرات الخاصة بمكون مؤشر التحميل وذلك من خلال لوحة الحوار التي تظهر قبل إتمام عملية نقل المكون إلى الصفحة الرئيسية وسوف ندخل المتغيرات الموضحة في الشكل 12-5.

		1				
	right	direction		ent	Compone	III.
	LOADING %3%%	label				CO.
دخل المعلومات التاليت	bottom	labelPlacement	Name>	ince l	<insta< td=""><td></td></insta<>	
~	polled	mode		1. 7		
	loaderGallery	source	269.6	X:	150.0	W:
		1	271.1	Y:	30.0	н:

شكل 12-5 لوحة خصائص مكون مؤشر التحميل

(5) مع التأكد بأن مكون مؤشر التحميل محدد ادخل على لوحة الاكشن سكريبت وادخل المكود الموضح في الشكل 12-6.



this.visible=false;	on (complete) { this.visible = false; }
Eine 3 of 3, Col 2	

شكل 12-6 كود الاكشن سكريبت الخاص بمكون مؤشر التحميل

بهذه الخطوة تكون انتهيت من إضافة البوم الصور وتزويده بمؤشر تحميل، ويمكنك فحص ما قمت بعمله من خلال أمر Test Movie والضغط على زر Gallery ولكن سيكون التحميل سريع جداً لأنه يحمل الصور من جهازك وسيكون الأمر مختلف عندما ترفع ملفاتك على موقعك على الانترنت.

تصميم صفحة ما قبل التحميل (صفحة المقدمة)

تعتبر صفحة ما قبل التحميل من الأمور الأساسية وهي تشبه مؤشر التحميل ولكنها تحتوي على عرض فني متخصص ومشوق لتشويق الزائر للانتظار لحين استكمال تحميل كل ملفات الموقع على جهازه.

ومن أهم ما يميز صفحة ما قبل التحميل أن تصميمها يكون خفيف وسريع التحميل، وعادة تحتوي هذه الصفحة على شعار الموقع وشريط مؤشر التحميل بالإضافة إلى مكون تحميل الموقع.



تعديل هام

في البداية سوف نقوم بإجراء تعديل بسيط على مكون التحميل الخاص بمؤشر التحميل الذي تم إضافته في الإطار رقم 31 وذلك لأننا سوف نقوم بإضافة مكون تحميل جديد للصفحة المقدمة مما قد يسبب مشاكل عند تنفيذ كود التحميل ولعمل التعديل المطلوب سوف نقوم بما يلي:

 حدد الإطار رقم 31 للصفحة الرئيسية للموقع والذي فيه مكون شريط مؤشر التحميل وحدد المكون نفسه من على الصفحة وقم بإضافة مصدر التحميل في الخانة Source لخصائص المكون كما في الشكل 12–7 (this._parent.loaderGallery)



ادخل المتغيرات الخاصة بمصدر التحميل

شكل 12-7 لوحة خصائص مكون تحميل صفحة المقدمة

(2) قم بالضغط على الأمر Test Movie لتحديث ملف التشغيل swf الخاص بالموقع.

ولعمل صفحة ما قبل التحميل تتبع الخطوات التالية:

(1) قم بفتح الملف index.fla والموجود ضمن ملفات تطوير الموقع في المجلد development_files، حيث يوجد في الملف الشعار الذي نحتاج إلى استخدامه في صفحة المقدمة.

(2) قم بتحدد الإطار الأول لطبقة loaded movie في الملف index.fla وقم بسحب مكون Loader لورقة العمل كما في الشكل 12–8.

- ملف صفحة المقدمة	index.fla*	📄 🗑 index.fla*			
	🔶 🛃 Scene 1				
	▼ Timeline				
اسحب مكون التح إلى ورقة العمل	actions · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Image: Second			

شكل 12-8 إضافة مكون تحميل إلى صفحة المقدمة

(3) كما فعلنا من قبل قم بإضافة المعلومات الضرورية للوحة خصائص المكون والتي تحتوي على اسم مكون التحميل والتي ستكون loaderHome وحدد موضع المكون عن x=0 و y=0.

(4) أضف مكون مؤشر تحميل ProgressBar إلى الطبقة الخاصة بالشعار والتي تظهر لديك . بالاسم pbar and logo.

(5) ادخل اسم مؤشر التحميل في لوحة خصائصه وليكن الاسم progressHome وحدد باقي المتغيرات كما في الشكل 12-9.

0	Component	label	LOADING %3%%
اسماللكون	progressHome	labelPlacement mode	polled
	W: 150.0 X: 324.0	source this	sparent.loaderHome
	H: 30.0 T: 365.0		
خصائص المكون			

شكل 12-9 المتغيرات الخاصة بمكون مؤشر التحميل

(6) بتحديد مكون ProgressBar قم بإدخال الكود الموضح في الشكل 12-10.



<pre>on (complete) { thisparent.goto }</pre>	AndStop("2");
V progressHome	
Line 3 of 3, Col 2	

اضف كود الاكشن اسكريبت

شكل 12-10 كود الأشكن سكريبت الخاص بمؤشر التحميل في صفحة المقدمة

يقوم هذا الكود بتوجيه الفلاش للانتقال إلى الإطار رقم 2 عندما ينتهي من تحميل كل ملفات الموقع. مع ملاحظة أن الإطار الثاني لا يوجد إلا في طبقة loaded movie كما في الشكل 12-8 وبهذا فإن شعار المقدمة سوف يختفي.

(7) الخطوة الأخيرة وهي إضافة اكشن التوقف ;()stop للإطار رقم 1 في طبقة action كما في الشكل 12-11.

	II ▼ Timeline
اصافه اكس	a 🔒 🗖 1 5
رقم أ في طبقة الاكشن	Pactions
	Clobal Funs ⊕ Ø ♥ ⊕ ♥ ■
	Global Prop stop(); Statements
	شكل 12–11 إضافة كود الاشكن سكريبت الخاص بالتوقف

(8) قم بفحص ما تم عمله وتأكد من أن الصفحة تعمل بالشكل المطلوب.


بهذه الخطوة نكون قد انتهينا من تصميم الموقع باستخدام الفلاش وفي الدرس القادم إن شاء الله سوف نجهز الملفات لنشرها على الانترنت ولحين ذلك قم بحفظ ملفات العمل كالمعتاد.





بعد أن قمنا من خلال الدروس السابقة بتصميم الموقع باستخدام برنامج الفلاش وتجهيزه على أجهزتنا يتبقى علينا أن نقوم بنشره على الانترنت، وهنا يجب أن نتعلم بعض المهارات الخاصة بهذا العمل من حيث ضبط بعض المتغيرات المتعلقة بالملفات التشغيلية من نوع swf وملفات الانترنت html وتحديد الملفات التي يجب تحميلها على الموقع.

سنقوم في هذا الدرس بضبط إعدادات النشر Publish settings لتحديد أنواع الملفات التي سوف نقوم بنشرها على الموقع مع التحكم في الخصائص هذه الملفات. كما سنقوم بالاستفادة من تقرير حجم الملفات التي ستحمل على الانترنت ومحاولة تقليل حجم الملفات التي نجد إنها كبيرة لتحميلها على الانترنت لتقليل زمن تصفحها.

الإعدادات الخاصة بملفات الفلاش التشغيلية swf

يوفر لنا برنامج الفلاش الأوامر الخاصة بضبط خصائص الملفات قبل نشرها من خلال لوحة حوار Publish sittings وهي معدة لتمكن أي شخص من التعامل معها حتى لو لم تتوفر لديه معلومات عن برمجة مواقع الانترنت. ولعمل ذلك تتبع الخطوات التالية:\

(1) قم بفتح الملف الخاص بالموقع وهو الملف timeless_blooms_site.fla وهو الملف الأخير الذي قمت بحفظه في الدرس السابق.
 (2) قم بالضغط على الزر Settings في شريط خصائص الموقع في أسفل شاشة الفلاش أو من خلال الأمر Publish Settings في قائمة File كما في الشكل 13-1.

Document timeless_blooms_s	Size: 780 Publish: 5	x 600 pixels	اضغط هنا -
Publish Set	tings lle: Default		
Formats	Flash HTML 🗕		مربع حوار اعدادات النشر -
Flas	h (.swf)	timeless_blooms	
И НТМ	IL (.html)	timeless_blooms	
GIF	Image (.gif)	timeless_blooms	

شكل 13-1 مربع حوار إعدادات النشر

(3) يظهر لك مربع حوار إعدادات النشر الموضح في الشكل 13-1 وسوف تجد فيه القائمة الرئيسية Format وتحتوي على قائمة بجميع الملفات التي تخص كل الأوامر المتعلقة في نشر الفلاش، وكل قائمة تقوم بتفعيلها بالضغط على الخانة الخاصة بجانب كل قائمة يقوم مربع العلاش، وكل قائمة تبويب خاص بإعدادات الملف فمثلا في الشكل 13-1 سوف نجد بالإضافة إلى الحوار بإضافة تبويب باسم Flash وهو الخاص بملفات الفلاش التشغيلية swf وتبويب ما من وهو خاص بإعداد التي ستحتوي ملفات الفلاش الفلاش التشغيلية والتي وتبويب كل قائمة بحميم على الخانة الخاصة بجانب كل قائمة يقوم مربع الموار بإضافة تبويب خاص بإعدادات الملف فمثلا في الشكل 13-1 سوف نجد بالإضافة إلى وهو راحوار بإضافة تبويب خاص بإعدادات الملف فمثلا في الشكل 13-1 سوف نجد بالإضافة إلى الحوار بإضافة تبويب خاص بإعدادات الملف فمثلا في الشكل 30-1 سوف نجد بالإضافة إلى الحوار بإضافة تبويب خاص بإعدادات الملف فمثلا في الشكل 30-1 سوف نجد بالإضافة إلى الحوار بإضافة تبويب خاص بإعدادات الملف فمثلا في الشكل 30-1 سوف نجد بالإضافة إلى الحوار بإضافة تبويب خاص بإعدادات الملف فمثلا في الشكل 30-1 سوف نجد بالإضافة إلى الحوار بإضافة إلى قرار بإضافة تبويب خاص بإعدادات الملف فمثلا في الشكل 30-1 سوف نجد بالإضافة إلى الحوار بإضافة الم التشغيلية المال التشان التشافيان التقال التشافيان الماليان الماليان الخاص بالمان التشافيان الفلاش التشافيان ولاني سوف تعمل من وهو خاص بإعداد صفحة الانترنت التي ستحتوي ملفات الفلاش التشافيان والتي سوف تعمل من خلالها.

ملاحظة: يقوم أمر إعدادات النشر بتسمية الملفات تلقائياً ويضيف له الامتداد المناسب لكل ملف.

(4) في المرحلة الأولى نحتاج للعمل على ملفات الفلاش التشغيلية لذلك قم بإزالة التحديد الخاص بقائمة ملفات HTML وذلك حتى نتمكن من تتبع ما يقوم به أمر إعدادات النشر.

(5) قم بتغير الاسم التلقائي لملف فلاش التشغيلي بالاسم contentHome.swf كما في الشكل 13-12.

Formats	Flash	
Type:		File:
🗹 Flas	sh (.swf)	contentHome.swfj
НТІ	ML (.html)	timeless_blooms_site.html

التلقائي	الاسم	وتعديل	فقط	Flash	ملف	اختيار	2-13	شكل
----------	-------	--------	-----	-------	-----	--------	------	-----

(6) اضغط على التبويب Flash لتنتقل الآن للتحكم في بعض المتغيرات قبل تنفيذ أمر النشر. وسوف تجد مربع الحوار بهذا الأمر كما هو موضح في الشكل 13-3.

Current profile: Default	v 🖢, + 🕂 O 🗈
Formats Flash	
Version:	Flash Player 7 🗸
Load order:	Bottom up
ActionScript version:	ActionScript 2.0 🗸 Settings
Options:	 Generate size report Protect from import Omit trace actions Debugging permitted Compress movie Optimize for Flash Player 6 r65
Password:	
JPEG quality:	0 100 80
Audio stream:	MP3, 16 kbps, Mono Set
Audio event:	MP3, 16 kbps, Mono Set
	Publish OK Cancel



(7) يفضل ترك الخيار الأول كما هو Flash Player 7 وهو البرنامج المستخدم لتشغيل ملفات الفلاش على الانترنت والذي يجب أن يكون محملاً على أي جهاز يقوم بتصفح مواقع فلاشية وإذا لم يتوفر على الجهاز يطلب منك المتصفح بتحميله ويوجهك تلقائياً للموقع لتحمله. وسوف نشرح التعديلات المطلوبة قبل الضغط على زر Publish وهي على النحو التالي:

- أما بخصوص ترتيب التحميل Load order فاختر من القائمة المنسدلة الخيار Bottom up أي من الأسفل للأعلى.
- ننتقل الآن إلى الخيارات Options ونحدد Generate size report وذلك لنحصل على تقرير حول حجم الملفات التي سنقوم بنشرها والاستفادة من هذا التقرير في معرفة إذا كان هناك ملفات كبيرة تحتاج إلى تصغير قبل رفعها على الانترنت.
- كذلك حدد الخيار Protect from Import وذلك لمنع الأشخاص المتصفحين لموقعك من نسخ ملف الفلاش التشغيلي وهو خيار للحماية.
 - حدد أيضا الخيار Compress Movie وذلك للمساعدة في تقليل حجم الملفات.
- أما بخصوص جودة الصور JPEG quality فيمكنك أن تضع القيمة 80 للحصول على جودة مقبولة وحجم ملف صغير. ويمكنك تقليله إذا تطلب الأمر أن تصغر حجم الملفات أكثر بعد الاطلاع على التقرير الخاص بذلك ولكن راقب جودة الصور فقد تكون غير مقبولة.
- الملفات الصوتية قد تم التعامل معها من قبل وتم ضبط جودتها أثناء استيرادها في الفلاش أثناء إعداد تصميم الموقع لذا لا داعي لعمل أي تعديل عليها هنا.

(8) قم بالضغط على زر Publish ليقوم البرنامج بعمل اللازم وسوف يفتح لك في مربع حوار باسم Output تقرير حول الملفات وحجمها.

اطلع على التقرير الخاص بالملف الذي قمت بتصديره وراقب حجم الملفات المصنفة في البداية حجم كل إطار من إطارات الشريط الزمني وبعد ذلك تجد معلومات عن المشاهد المستخدمة



وحجم كل مشهد (لدينا هنا مشهد واحد فقط) وبعدها في التقرير تجد معلومات حول كل رمز Symbol من الرموز المستخدمة وحجم الرمز وبعدها معلومات عن الحركات المستخدمة للمعلومات وكذلك حصر لأوامر الاكشن سكريبت التي استخدمت في الملف وتقرير عن حجم كل صورة في الملف، وأخيرا حجم كل ملف صوتي استخدم في الملف.

إذا وجدت في التقرير أي ملف حجمه كبير بالمقارنة بحجم الملفات الأخرى يمكنك أن تقوم بمعالجة ذلك وتقليل حجمه ومن ثم إعادة النشر مرة أخرى.

الإعدادات الخاصة بملفات الانترنت HTML

كما قمنا في الخطوة السابقة بضبط إعدادات ملفات الفلاش التشغيلية نحتاج أن نقوم بتضمين ملفات الفلاش في صفحات HTML التي يتعامل معها متصفح الانترنت وهي لغة برمجة خاصة ولكن لا يتطلب أن نتعلم هذه اللغة لنتمكن من نشر الموقع على الانترنت فأمر النشر يقوم بكل شيء لنا، ولذلك سوف نعود الآن إلى لوحة حوار إعدادات النشر Publish Settings وتحديد الخانة HTML في قائمة Format. وسوف نترك الأسماء التلقائية كما هي بدون تعديل كما في الشكل 13-4.

		Publish Settings	
c	Current profile: Default		÷ •.
F	Formats Flash HTM	L	_
اضغطهنا	Type:	File:	
	Flash (.swf)	index.swf	
	HTML (.html)	index.html	
	GIF Image (.gif)	index.gif	
	اختيار ملف HTML	شكل 13–4	

HTML المنتقال إلى إعدادات ملفات ال HTML (1)
 Flash Only باختيار Template باختيار (2)



(3)حدد الخانة الخاصة بفحص إصدارة الفلاش Detect Flash Version كما في الشكل 13-13.

Publish Settings		ضغطهنا
Current profile: Default	v ±. +	
Formats Flash HTML		
Template:	Flash Only V Info.	
	Detect Flash Version Setting	s
Dimensions:	Match Movie	
	اختر	
	هنا	اضغط

شكل 13-5 الإعدادات الخاصة بلف HTML

(4) اضغط على الزر Settings لضبط بعض المتغيرات الأخرى التي تظهر في الشكل 13-6.

Version Detection Settings				
Requirements				
Flash Version: Major Revision: Minor Revision:				
7 0 0				
Filenames				
Detection File (first target file):				
index.html				
Content File:				
index_content.html				
Alternate File:				
index_alternate.html				
🖲 Generate Default				
O Use Existing (select filename) Browse				



شكل 13-6 لوحة إعدادات فحص إصدارة الفلاش

(7) لاحظ هذا كيف يعمل متصفح الانترنت حيث يبحث عن الملف index.html وبعد الوصول إليه يقوم بتحميل المحتوى والذي يكون في الملفات Content Files وهذه الملفات التي سوف يقوم بتشغيلها في المتصفح.

(8) اضغط على الزر OK للعودة إلى لوحة الإعدادات الرئيسية والتي فيها باقي الإعدادات الموضحة في الشكل 13-7.

Dimensions:	Match Movie	
	Width: Height:	
Playback:	Paused at start Display menu Loop Device font	الخيارات
Quality:	Hgh	لخاصة بملفات
Window Mode:	Window	HTML
HTML alignment:	Default	
Scale:	Default (Show all)	
	Horizontal Vertical	
Flash alignment:	Center 🖌 Center 🖌	
	Show warning messages	
	Publish OK Cancel	

شكل 13-7 الخيارات الخاصة بإعدادات ملفات HTML للنشر

(9) اضغط على زر Publish لنشر ملفات الفلاش التشغيلية swf وملفات المتصفح HTML ومعلفات المتصفح eswf وبعدها اضغط على الزر OK للخروج من لوحة إعدادات النشر.

(10) قم بفتح المجلد development_files على جهازك وسوف تجد الملفات الجديدة التالية index.html, index_alternate.html, and وهي HTML وهي index.swf در ملفات development_files.





شكل 13–8 محتويات مجلد development_files وفيها الملفات التي قام أمر النشر بإضافتها

(11) قم بالضعط على الملف index.html ضعطا مزدوجاً لتشغيله وسوف يقوم المتصفح لديك على الجهاز بتشغيل الموقع وسوف يظهر لك كما في الشكل 13-9.



شكل 13-9 تشغيل الموقع على المتصفح على الجهاز



تجميع الملفات المطلوبة لتحميلها على الانترنت

في هذه المرحلة سوف نقوم بتجميع الملفات الضرورية لتشغيل موقع الانترنت وهذه الملفات هي الموضحة في الشكل 13–10 وقد تم تجميعها ووضعها في المجلد site_files.



شكل 13-18 الملفات التي نحتاجها لتشغيل الموقع في مجلد site_files

قم باستخدام برنامج FTP مع البيانات التي حصلت عليها من الشركة التي حجزت عندها موقعك الشخصي واستخدمها لرفع هذه الملفات على الانترنت وبعد انتهاءك من تحميلها سوف يكون لديك موقع رائع من تصميمك باستخدام الفلاش على الانترنت.

ملاحظة: ستجد على هذا الرابط ملف مضىغوط للتصميم النهائي للموقع والذي قد تم تجهيزه للنشر لمقارنته مع تصميمك.

www.hazemsakeek.com/flash45.rar

الخاتمة

بهذا الدرس نكون قد انتهينا من دروس تعلم الفلاش واستخدامه في تصميم موقع على الانترنت، أرجو أن تكون هذه الدروس قد افتدتكم ولو بالشيء القليل في التعامل مع هذا البرنامج الرائع والى اللقاء في دروس حول مواضيع أخرى.

من اصدارات سلسلة كتب تعلم الكمبيوتر بدون معلم

