مقدمة الفلاش

الجزء الثاني

الاهداء :

اهدي هذا العمل المتواضع الى كل من ابي ,امي, اخوتي وخواتي والى اصدقائي في الارض الحبيبه فلسطين.
واخوتي في منتدى الزمان . والى الاخوه والاخوات عبر الانترنت

معلومات عن الكاتب :
الاسم : عدي رسمي احمد السرابي

تخرج الكاتب من جامعه النجاح الوطنية في اكتوبر 2002

يعمل في مجال تصميم العاب الكمبيوتر .

عدد امثلة الفلاش التي قدمها تفوق عن الخمسمائة عمل

يبرع الكاتب :بلغه السي++ , لغه التركيب(الاسمبلي), الجافا

تصميم الصفحات :
Dreamweaver,Java script, Cold Fusion , و الفلاش لغةXML

المقدمه :

(الحمد لله حمدا يوافي نعمه ويدفع عنا بلائه ونقمه.
واعوذ بالله من شرور انفسنا ومن سيئات اعمالنا, من يهد الله فهو المهتد ومن يضلل فلن تجد له وليا مرشدا)

ان الحاجه الملحه لوجود كتاب الكتروني في الفلاش للقارئ والمبدع العربي فرض عين لعدم وجود مثل هذه الكتب او لقلتها وندرتها.

وانطلاقا من هذه الفكره التي روادتني سنوات وسنوات حتى الهمني الله ان اقوم بها دون تقصير بأذنه الكريم.

ان هذا الكتاب سيحتوي بعون الله على كل ما يلزم المبتدئين لمعرفته بهذا البرنامج الشيق و الممتع.

سيحافظ البرنامج على المصطلحات الانجليزيه ما امكن لضروره ذلك فان الترجمه الحرفيه لا تفيد بل انها تقتل روح البرنامج وتقلل من ميزاته وافاقه.

لقد اصبحت الحاجه ملحه لجميع العرب والمسلمون اي كان قطره ان يهبو ويصحو ليواكبو مسيره العلم وخصوصا علم الشبكه العنكبوتيه المعروفه بلانترنت.

هذا الكتاب الالكتروني يهدف الى تعليم مبادىء الفلاش لمن يحب التعلم لتنميه قدراته في مجال تصميم الصفحات العنكبوتيه او حتى لتنميه قدراته لبناء برامج متقدمه عبر هذا البرنامج الشيق والمفيد.

ان اي خطأ في هذا الكتاب اعزوه لنفسي فهو غير مقصود ابدا.
وأمل من القارئ الكريم ان يعذرني ان رأى علة او خطأ واني استغفر الله العلي الكريم.
وفي الختام : الحمد لله حمدا كثيرا. اللهم اغفر لنا خطاينا وارزقنا من علمك الذي لا ينقطع, فانت رب العالمين وانت ربي.
والسلام عليكم ورحمه الله وبركاته

الكاتب

عدي رسمي احمد السرابي

المحتويات

1- مدخل الى قوائم الفلاش

1.1- قائمة ملف File

1.2- قائمة التعديل Edit

1.3- قائمة العرض View

1.4-قائمة الادخال Insert

1.5- قائمة التغيير Modify

1.6- قائمة النافذه Windows

2- كيفية العرض التدرجي Onion

3- المشاهد بالفلاش Scene

4-طرق الرسم بالفلاش Flash Art Work

5- طرق صناعة لقطات كرتونيه Cartoon Design

6- المؤثرات الخطيه Text Effect

7- نبذه عن كيفية البرمجه في الفلاش

مدخل الى قوائم الفلاش

والقوائم في اي برنامج هي تلك الاداه التي تساعد المستخدم وترشده الى كيفية التعامل مع البرنامج .

قائمة ملفFile

1- New From Template
وهي استدعاء ملف او خلق ملف جديد من قوالب جاهزه محفوظه ببرنامج الفلاش.

2-Open as Library
ويقوم على فتح اي ملف فلاش على اساس ما يحتويه الملف من عناصر , لا لعرض المشاهد.

3- Save as Template
وانشاء قالب خاص بك لاستدعائه فيما بعد.

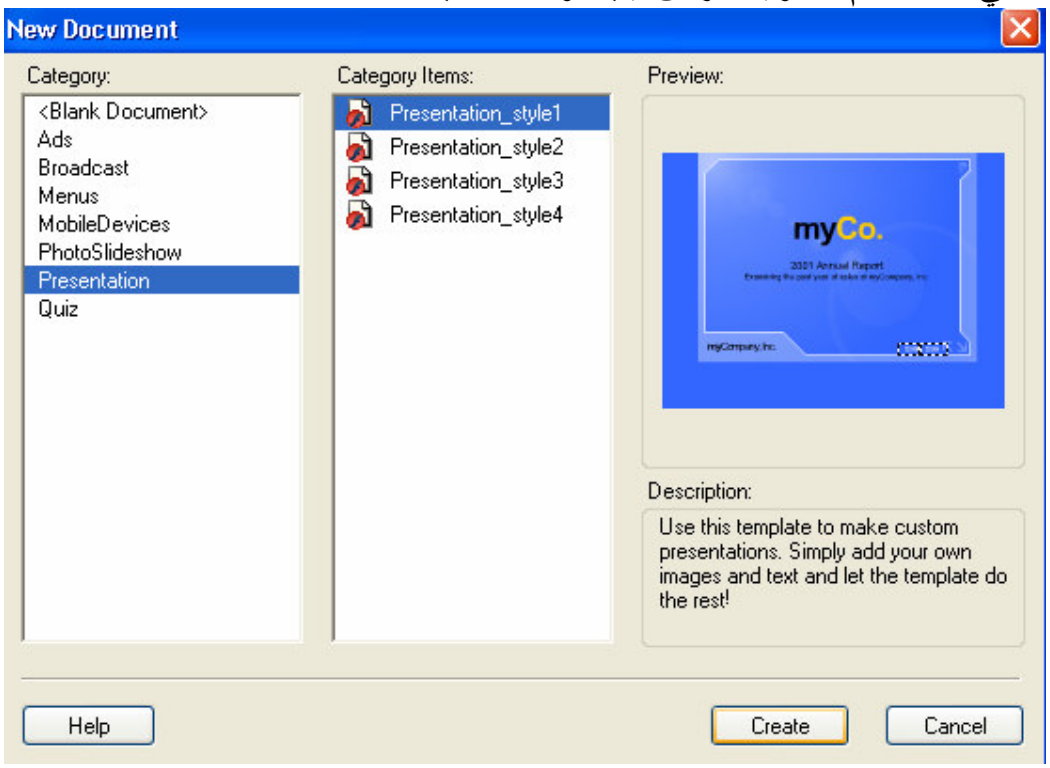
4-Import to library
استدعاء اي ملف فلاشي ووضعه مباشره في مكتبه الملف المستدعي

5-Export movie & image
اخراج فلم بتوسعه Swf
او اخراج صوره بتوسعات معروفه مثل PNG,GIF,JPG

6- Publish Setting
وهو التحكم بكيفيه اخراج المشهد او العمل الذي قمت به اما على شكل ملف بتوسعه swf
او توسعه الصور ,الافلام , او حتى عمل موسيقي.

تطبيقاتها :-
اولا عمل القوالب Template
قم بالذهاب الى قائمه ملف ومنها اضغط الامر New From Template

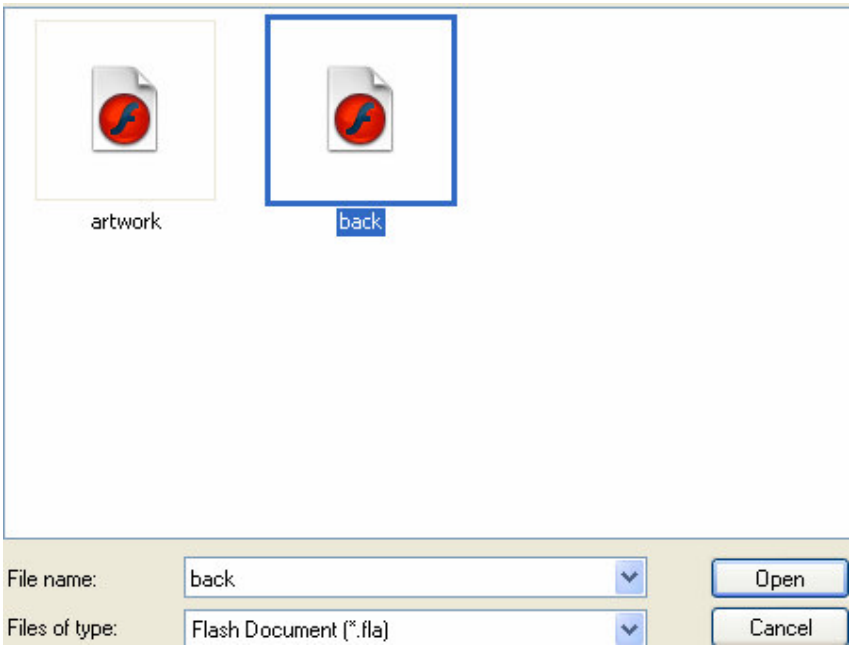
ستظهر لك هذه الصوره وعلى افتراض انني اريد عمل اطروحه على الكمبيوتر فانني سأستخدم اسلوب عرض جيد او ما نسميه Presentation



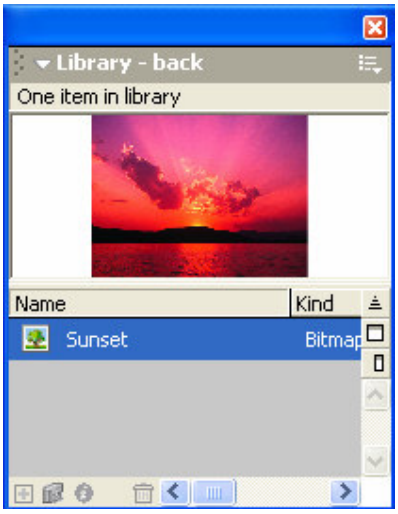
بعد الضغط على زر Create ستلاحظ وجودها في مسرح عملك وبامكانك ان تجري بعد التعديلات المراده لتصبح اسلوب العرض كما تريده.

****

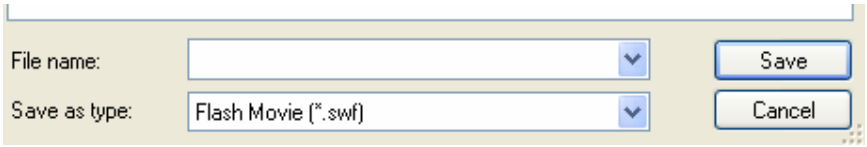
ثانياً: فتح عمل الفلاش كمكتبه وهذا يعني ان كل العناصر المكونه لعمل فلاشي معين واقصد هنا الرموز مثل الفيديو كليب او الازرار او حتى الرسومات ستظهر مباشره في مكتبه الملف المستدعي للاستفاده منها.
ان عند الضغط على هذا الامر من قائمه ملف سيطلب ان تبحث عن الملف الذي تريد استدعاء مكوناته وهو من توسعه Fla
اي الملف المصدر للفلاش.



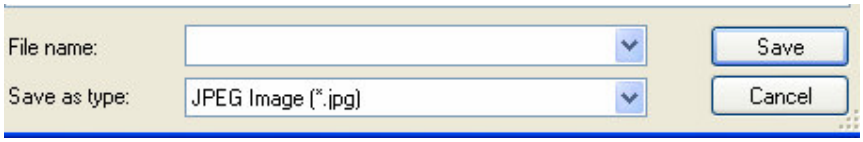
بعد الاختيار ستظهر لك المكتبه موجود بها عناصر الملف المستدعى .



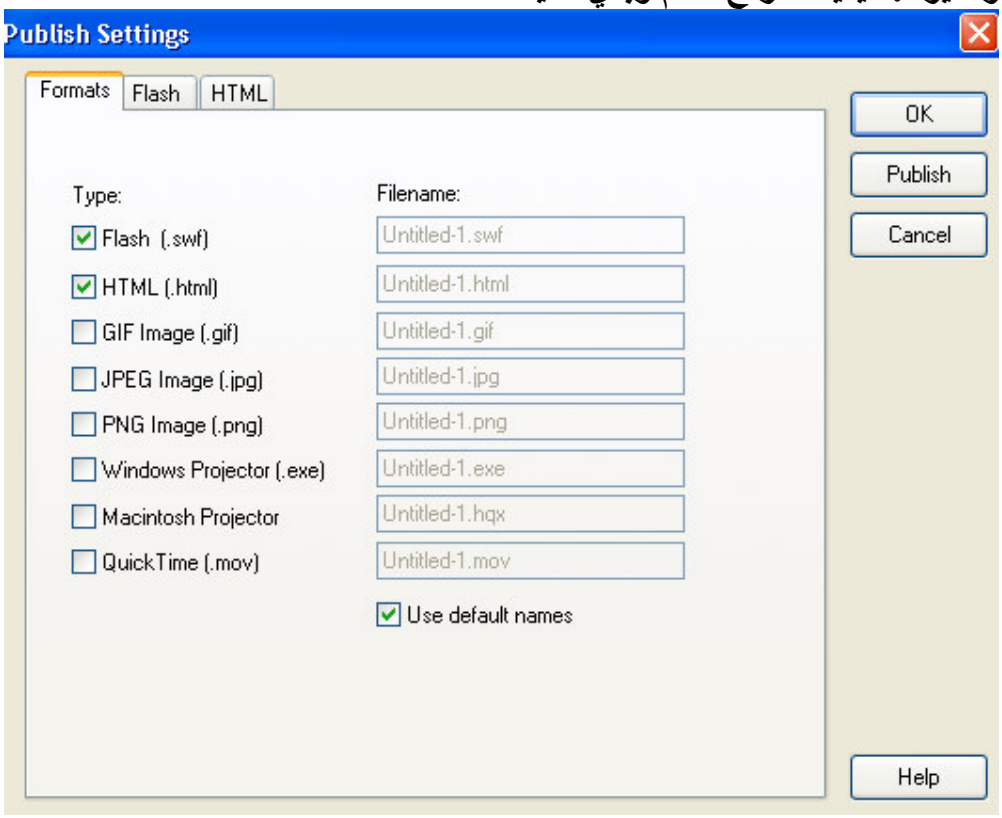
ثالثاً: عملية اخراج الفلم او الصوره Export movie, Export picture
وهذا لتحويل عملك الموجود على المسرح الى عمل كامل يأخذ توسعه SWf
او تحويل عملك لصوره يأخذ امتداد الصور.



او



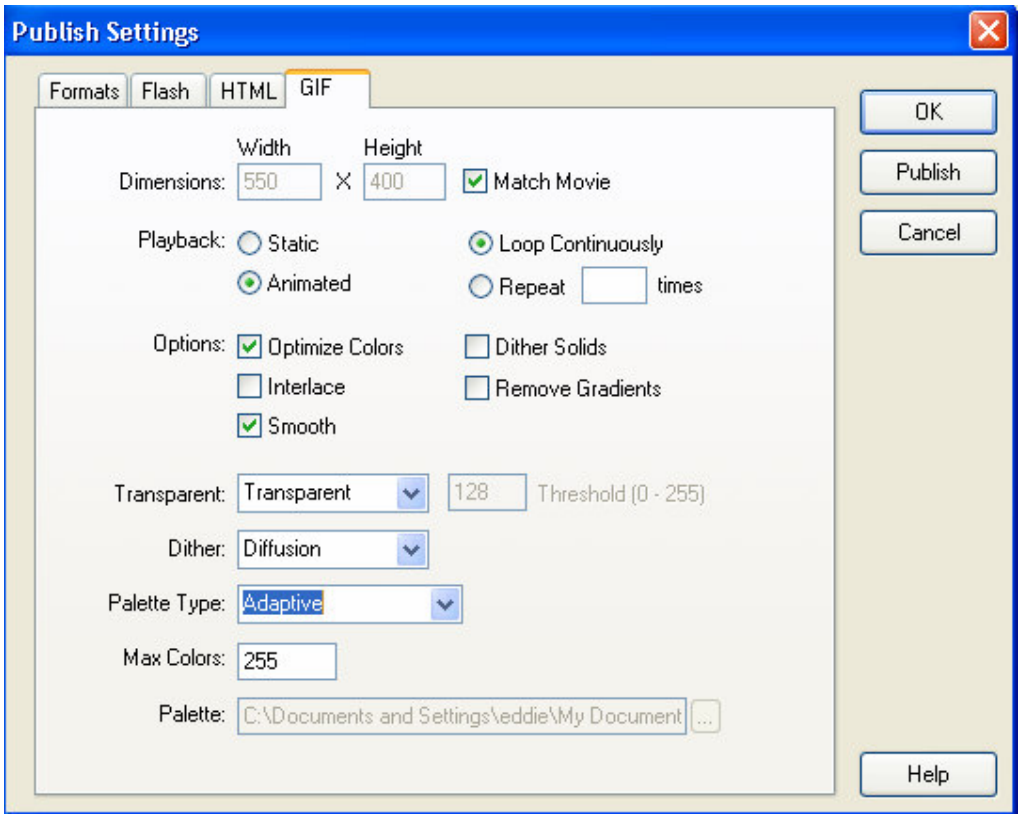
واخيراً : كيفية اخراج الفلم وباي صيغه



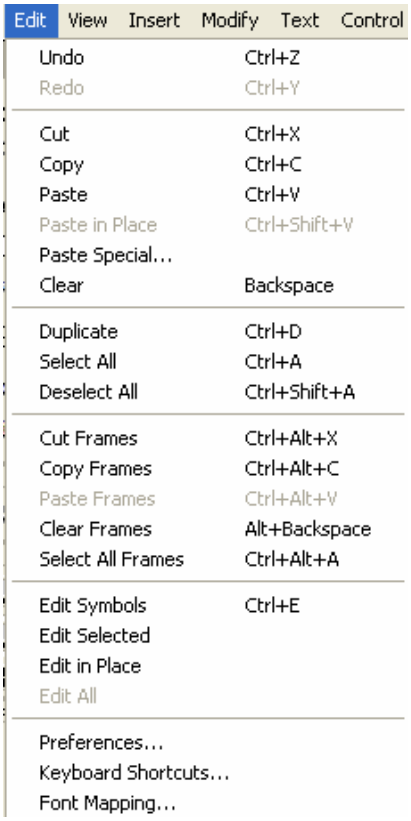
وعند الانتهاء من العمل يمكنك ان تخرج عملك الى عده صيغ منها ملف .Fla المصدر , ملف التطبيق Swf
او صيغ وتوسعات الصور او حتى اخراج افلام الكويك تايم او عارض شرائح للوندوز او الماكنتوش Mac
ان باختيارك للعناصر الموجوده بلاعلى سيضيف خواص جديده في هذه الشاشه وتعالوا لنرى ذلك.

ان باختيارك للخاصيه Gif بوضعك اشاره صح على يسارها ستظهر لك نافذه في الاعلى تحمل اسم Gif جنبا الى جنب مع Flash

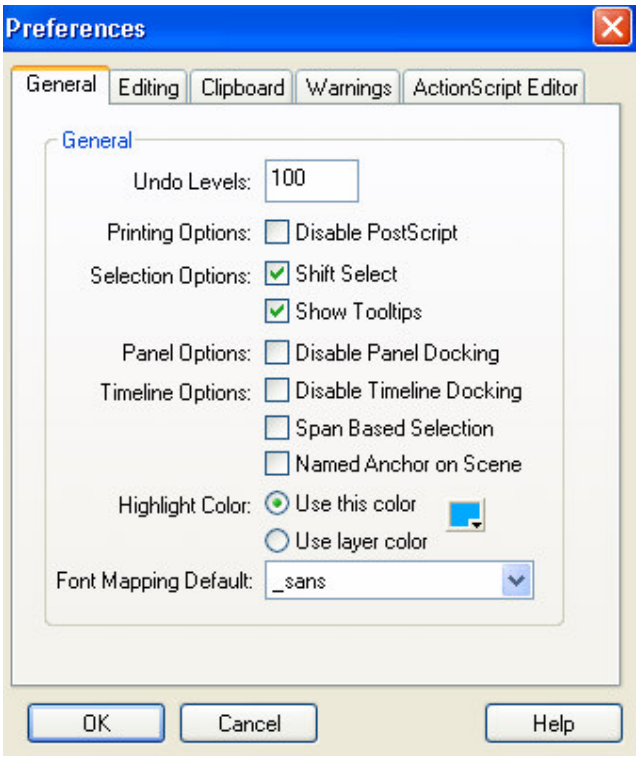
وعند الضغط عليها بالفأره ستظهر لك خواص الصوره Gif
بحيث يمكنك التعديل بالخواص فمثلا :
جعل الصوره Animated or Static متحركه او ثابته
عدد مرات اعاده الحركه Repeat
خواص الالوان وتعقيد الالوان.
والصوره في الاسفل توضح ذلك.



قائمة التعديلEdit

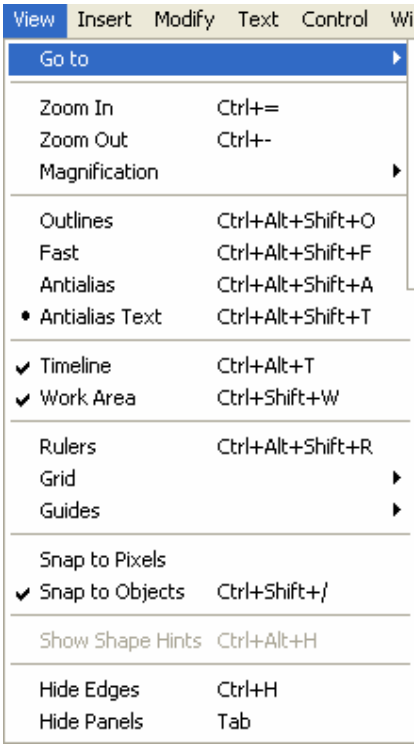


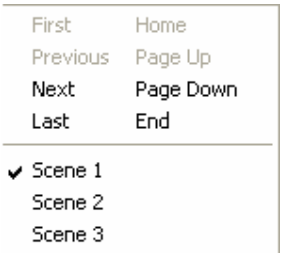
1-اعداد الرمزEdit Symbol
وهذا لتعديل في الرمز وخواصه او حتى شكله وكيفيه ظهوره
(تعديل الموفي كليب او الازرار او النسق الصوريه)
2- اعداد المحددEdit Selected
وهذا للتعديل على الشكل المحدد بالفأره .
3- التعديل بنفس المكانEdit in place
ومن الجدير بالذكر ان التعديل يتم على مكان الرمز الذي يتوافق مع خواصه او بعباره اخرى يتم التعديل على شاشه منفصله عن مسرح العمل ولكن بواسطه هذا الامر تستطيع اعداد الكيان على مسرح العمل مباشره.
واخيرأPreferencesوهي اختيار خواص الفلاش التي تتحكم به.



وهذا هي الاعدادت التي يمكن ان تعطلها او تنشطها كما تريد .

قائمة العرض View





1- امر الذهاب Go to

فهو يصبح نشطا ان كان هناك اكثر من مقطع او مشهد

2- الحدود الخارجيه Outlines

وهي لعرض الكيانات والاشكال بخطوطها المكونه لها بما يملئها من الالوان.

3-المسطره Rulers

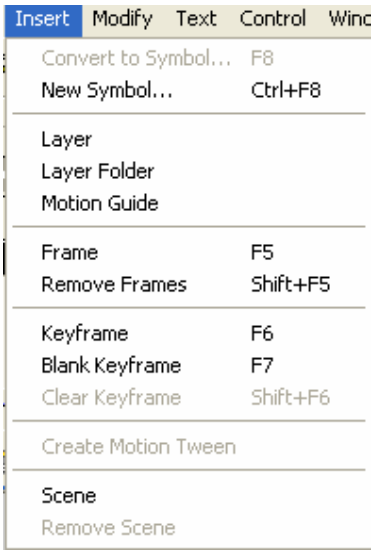
عرض المسطره على مسرح العمل للدقه.

4-الشبكه Grid

وتظهر خلف مسرح العمل وايضا تاتي للدقه.

5- الدقه على اساس البكسلSnap To Pixels /object
وهي تظهر بعد التكبير 400 بحيث ترى مربعات صغيره وهي تساعد في رسم اقوى وحقيقي الي حد ما.
اما الدقه على اساس الكيان فهي اكثر بساطه واسهل ولكن تفتقر للدقه.

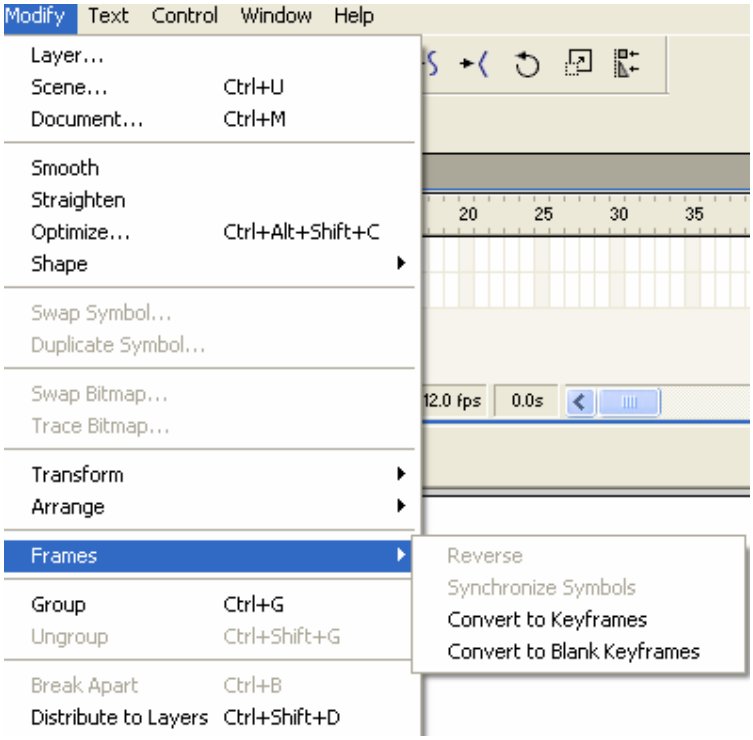
قائمة الادخال Insert



1- تحويل رمز Convert to Symbol
وهي التي تقوم على تحويل اليكانات الى رمز وهم على ثلاثه : اما ان يأخذ الكيان رمز وخصائص الفيديوكليب او الزر او الرسوم

- اضافه رمز جديد New Symbol
وهي التي تقوم بانشاء رمزاً جديدا بخاصيه معينه.
3- اضافه طبقه Layer
4- اضافه مجلد يحتضن الطبقات وهو مهم لترتيب العمل Folder Layer
5- اضافة مسرى حركه Motion Guide
وهي الطبقه المرشده للحركه.
6- اضافة اطار, حذفه , الاطار المفتاح , او طار مفتاح فارغ
Blank Key frame, Key frame, Remove frame, Frame
وتم الحديث عنهم في الجزء الاول.
7- اضافه حركه من نقطه لنقطه او من حاله الى حاله Motion Tween
وتم تفصيلها في الجزء الاول.
8- اضافة مشهد Scene
وهي التي تضيف مشهدا او مسرح عمل جديد تماما بخواص المسرح الاساسي او الافتراضي.
9- حذف مشهد وهذا الامر يصبح نشطا عند توفر اكثر من مشهد

قائمة التغيير Modify



تعديل الاطارات :-

اما بقلب وعكس خطوات العمل Reverse

ولنفترض انك قمت بعمل دائره تتحرك من اليسار الي اليمين فعند تظليلك لاطارات المكونه لهذه الحركه واختيار هذا الامر فان الدائره ستذهب من اليمين الى اليسار.

ضبط الرموز وهي طريقه اخرى لتعديل الاطارات وتم الحديث عنها فيما سبق.

2- التجميع Group

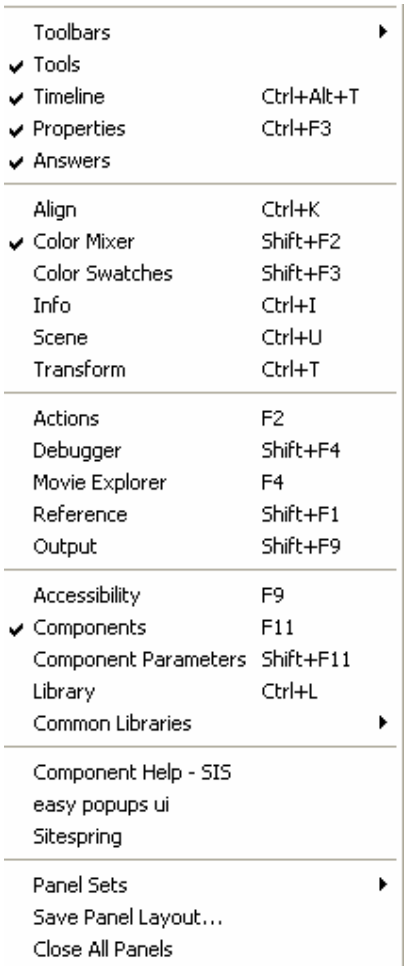
وهي طريقه في بناء اشكال معقده ومستقله بعملها عن المكونات الاخرى

مثال : العين (البؤبؤ) يتحرك الى اليمين او اليسار او اعلى واسفل مع بقاء العين ثابته فاذا ثبات العين وتحرك البؤبؤ داخل العين يمكن تصنيفه في خاصيه التجميع

مثال : السياره وعجلات السياره فالسياره تتحرك من نقطه الى اخرى لكن العجلات تدور بشكل دائري ولكن هناك تناسق في الحركه وهذا يحصل عليه من هذه الخاصيه.

قائمة النافذه Windows

وهي القائمه التي توجد بها جميع خيارات العرض الرئيس من حيث الادوات شكل الادوات وغيرها.



الادوات الرئيسه Toolbar

1- الاداة الرئيسه Main

وهي تحتوي على ايقونات ملف جديد وفتح ملف والطباعه

2- الحاله Status

وهي في اسفل شريط في برنامج الفلاش وعمله اظهار عمل كل امر مختار من القوائم.

3-التحكم Controller

وهي التي تقوم بتطبيق المشهد

شريط الاداه Tool

عرض الادوات المساعده متل اداه القلم والخط وغيرها.

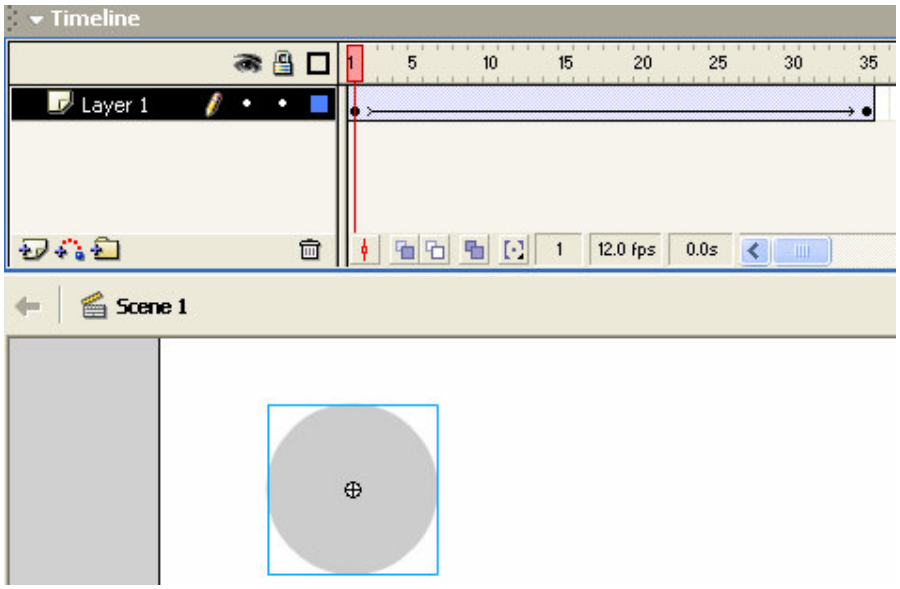
المكتبه Library

وهي التي تظهر لك عناصر المشهد الذي قمت به .

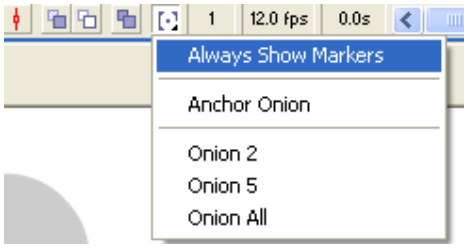
كيفيه عرض الادوات Panel set

وهذا الامر يحتوي على عدة خيارات لتسهيل كيفيه عرض الادوات بالطريقه التي تجدها مريحه لك.

العرض التدرجي Onion

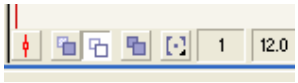


1- قم بانشاء دائره تتحرك من جهه الى الى اخرى



2- الان قم بالضغط على ما نسميه ايقونه الحركه التدرجيه always show marker عد الضغط على نفس الايقونه اوختر منها Onion 5

3- اضغط على ايقونه اخرى وهي التي تعرض الخطوط الخارجيه للدائره



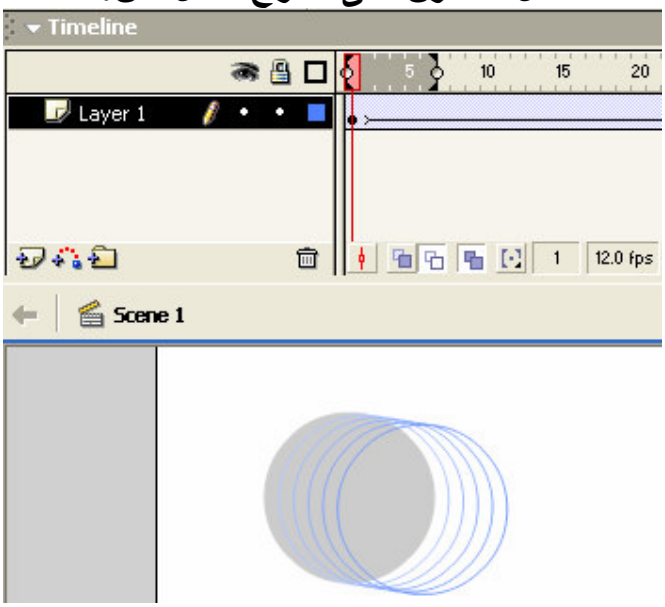
مربعين وخلفيه بيضاء

التحليل:- ان الحركه المتدرجه ما هي الا عباره عن اظهار متدرج لكيفيه حركه الدائره من جانب الى اخر ولكن قد يطرح سؤال ما الفائده منها ؟

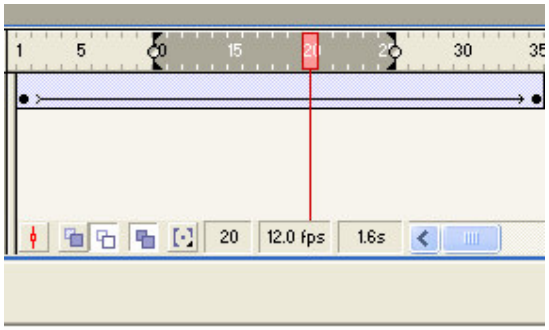
1- الدقه في الحركه

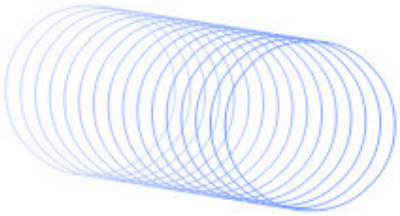
2- معرفه مسار الحركه وهل الكيان يقوم بملامسه كيان اخر وهذا مفيد جدا في عمل الالعاب تحت مسمى Collision.

لاحظ الشكل المتكون على مسرح العمل الان:-

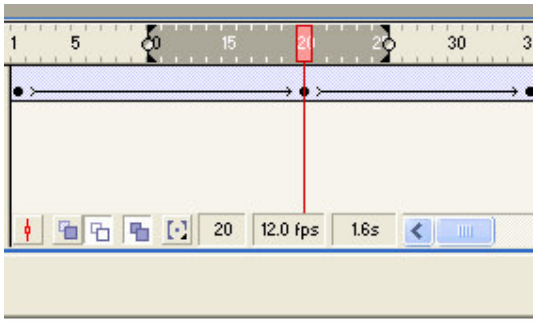


قم بتحريك الخط الاحمر على شريط الزمن ولاحظ كيفيه الحركه وكيفيه اظهارها.



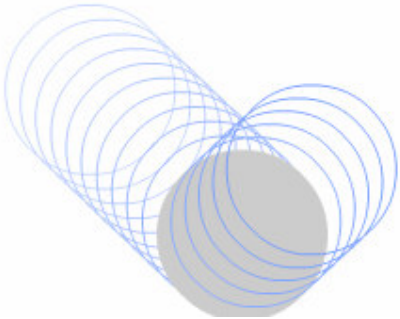


يمكنك تعديل الحركه او تعقيدها باضافه اطار المفتاح او نقطه التحول Key Frame ولنقل اننا نريد اضافه نقطه تحول على الاطار رقم 20 فانه ما عليك الا ان تاتي بالفأره وعلى الاطار رقم 20 قم باضافه اطار مفتاح ومن هناك قم بتحريك الدائره الى مكان اخر وانظر الى الحركه الناتجه.



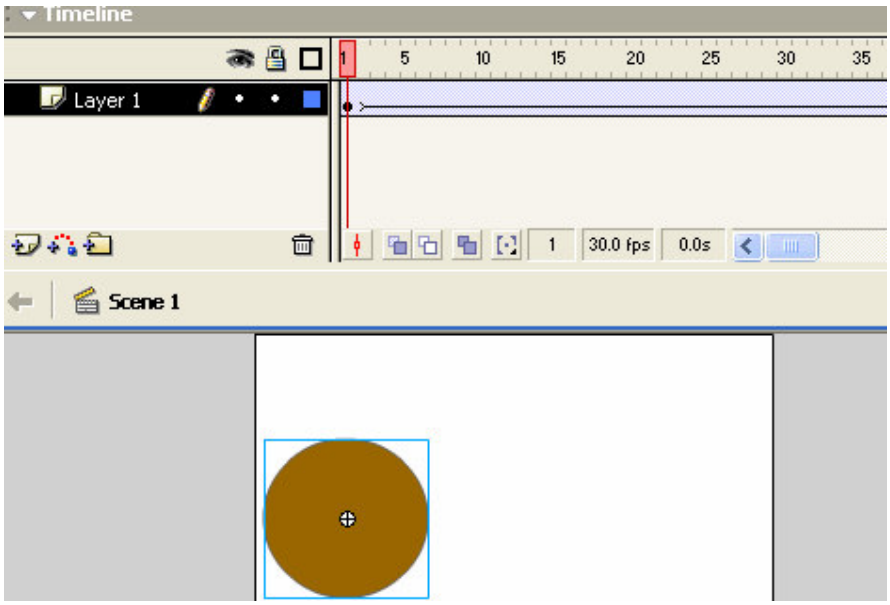
هذه هي الحركه الناتجه اذا كما جاء بالتحليل مسبقا ان هذا النوع من الاوامر يساعد على الدقه

لا تظهر هذه الحركه التدرجيه عند تطبيقك للعمل انما تظهر فقط على مسرح العمل .



المشاهد Scene

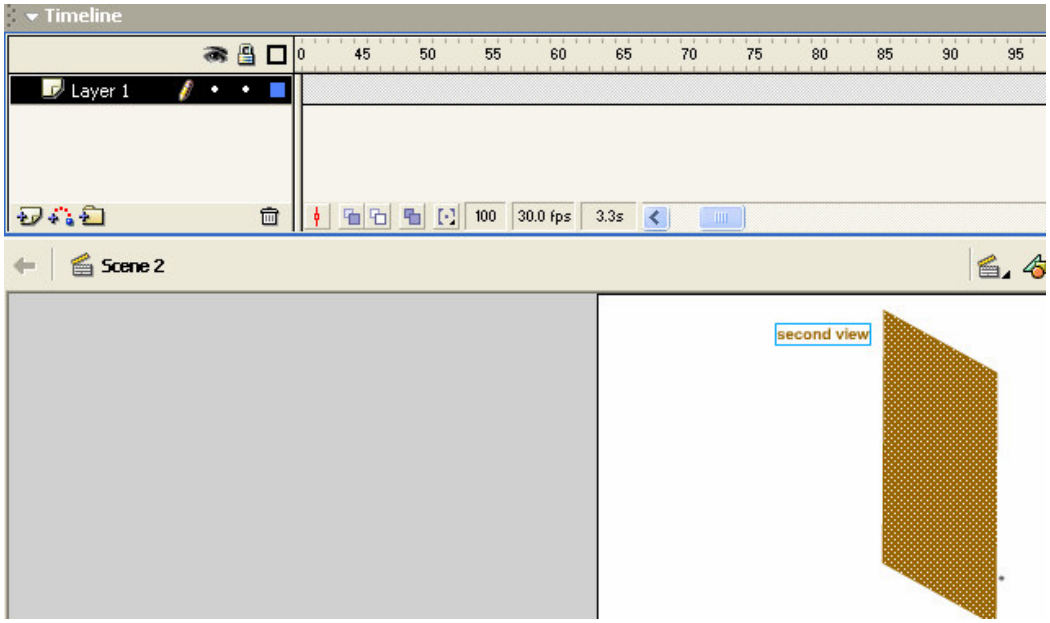
ان المشاهد هي اصبحت امرا روتينيا ففي الافلام وافلام الكرتون يستخدمون هذه التقنيه .
ان اي فلم يحتاج الى حدث والحدث هو مشهد او اكثر و المشهد هو عده احداث .
ومكونات الحدث :
البيئه المحيطه , شخوص , زمان و عقده الحدث اذا ان العمل هم قصه في البدايه.
ولنتاول هذه الامور ببساطه ولنعمل مشهد دائره تتحرك ومن ثم تصطدم بجدار.



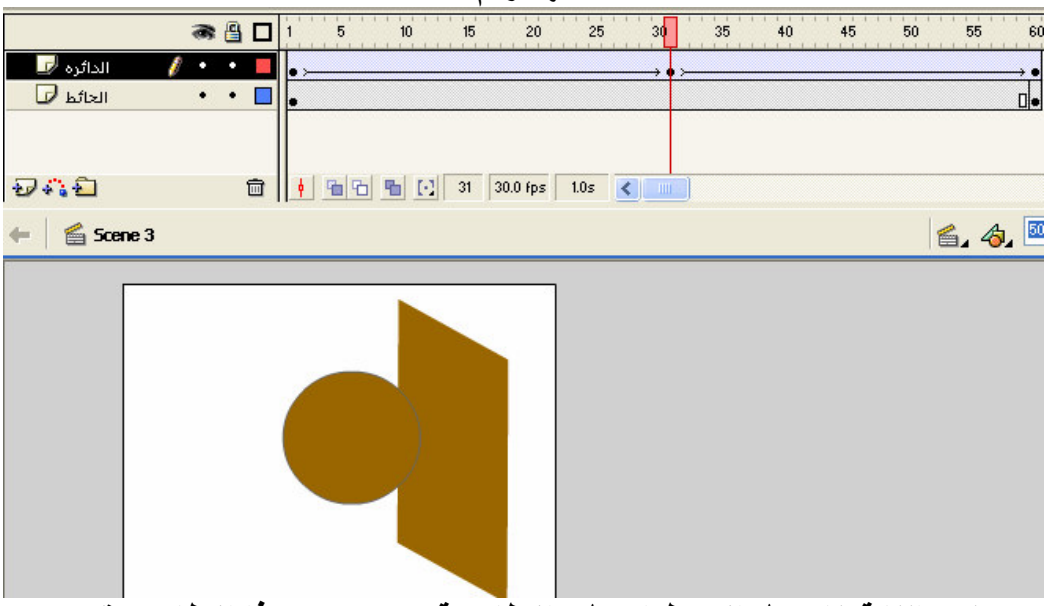
اذا لنقوم بتحريك الدائره من اليمين لليسار ولنسميه مشهد واحد .
الان نقوم باضافه مشهد اخر يعرض لنا الجدار فقط
لاضافه مشهد نذهب الى قائمه insert ونختار امر scene

وفي هذا المشهد سنعرض الحائط فقط لمده معينه ومن ثم في مشهد رقم 3 سنعرض قرب الدائره من الجدار واصطدامها ومن ثم ارتدادها ووقوفها.

مشهد رقم 2



مشهد رقم 3



نجد اننا قمنا بعمل الاصطدام على الاطار رقم 30 وبعد هذا الاطار ستقوم الدائره بالرجوع الى الجهه المعاكسه
طبق العمل ولاحظ النتيجه.

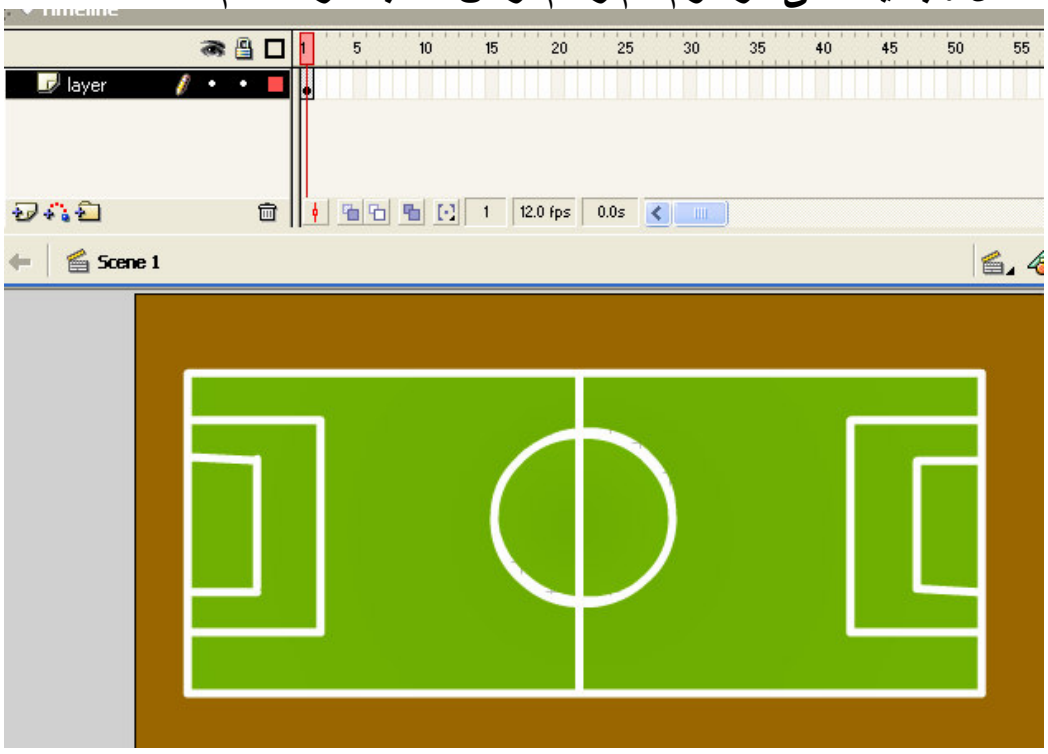
مستلزمات المشهد

1- الصوت : تضيف تفاعلا مع المشهد
2- الحركه المناسبه : تفادى كثره الحركات في المشهد حتى يسهل تعديله
3- تقرير كم مشهد يلزم لعمل ما وهذا يتوافق مع عمق المشهد سواء كان كبيرا او صغيرا.

Art work الرسوم

ان الرسوم بالفلاش هي بدرجه الرئيسه بسيطه جدا ورغم بساطتها فانها تعد عاملا مساعدا في انتاج مقاطع رسوميه جميله .

ان الرسم يعتمد بالدرجه الاولى على خيال الرسام ومن ثم توظيف مخيلته الى خطوط واشكال.
فمثال : بسيط على الرسوم هم رسم ارض ملعب لكره القدم



اذا هو توظيف ما في الخيال ليصبح حقيقه تراها العين هذا هو الرسوم
اما كيفيه الرسم فتحتاج الى وقت وصبر ولا مجال هنا لشرح كيفيه الرسم

لقطات كرتونيه

عزيزي القارئ لقد تطرقنا فيما سبق الى درس المشاهد وذكرنا قبل قليل كيفيه الرسوم وهذين المكونين هم الاساس في عمل لقطات كرتونيه مهما كان التعقيد في المشهد .
قبل البدء باي عمل عليك ترتيب الافكار ومن ثم المباشره في العمل .

ان اللقطات الكرتونيه عبر الفلاش لا قت نجاحا باهرا على الانترنت فالكل يستخدم تقنيه الفلاش في عمل لقطات كرتونيه .
وتستطيع اخي القارئ مشاهده الالاف من هذه الاعمال .
وبسبب اقتصار هذا الكتاب على تعليم المبتدئين سأقوم بالتجاوز عن هذا الموضوع وتركه للكتاب المقبل وهو كتاب الفلاش للمتوسطي الخبره.

اما الان فتعالو لندخل اهم واسهل جزء في الكتاب وهو اجراء حركات متنوعه على النصوص باستخدام خيالنا في تحريك الاشكال.

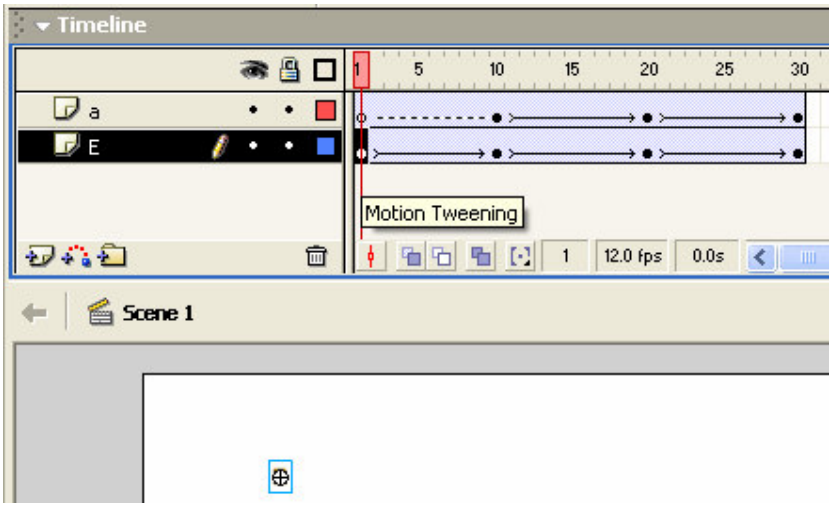
المؤثرات الخطيه

ان المؤثرات الخطيع عبر الفلاش غير محدوده ولا مقصوره باوامر معينه انما فتح الباب على مصراعيه للمستخدم ليقوم بانشاء المؤثرات التي يريدها.

مثال1: لنقوم بتاثير على نص معين بحيث يكون صغيرا ومن ثم يكبر ولنفترض ان النص هو Ea بحيث كل حرف يبدأ صغيرا ومن ثم يكبر.Fade out

العمل : انشأ طبقتين الاولى تحمل الحرف E
الثانيه تحمل الحرف A
1- الطبقه الاولى اذهب الى اداة النصوص واكتب الحرف E واجعل حجم الخط 12 ومن ثم اذهب الى الاطار رقم 10 وقم بادخال اطار مفتاح ومن ثم انشأ حركه التويين Motion Tween
2- على الاطار رقم 10 قم بكبير الحرف عن طريق امر Scale الى حجم كبير نسبيا .

الطبقه الثانيه :-
الحرف A وهي تبدأ من اطار 10 على الطبقه الثانيه وتبدأ بحجم 12
على الاطار 20 كرر ما فعلناه مع الحرف الاول بحيث تدخل اطار مفتاح
وتنشئ الحركه ومن ثم تكبر الحرف aعن طريق الامر Scale
عملك يجب ان يكون مطابقا لهذا:-

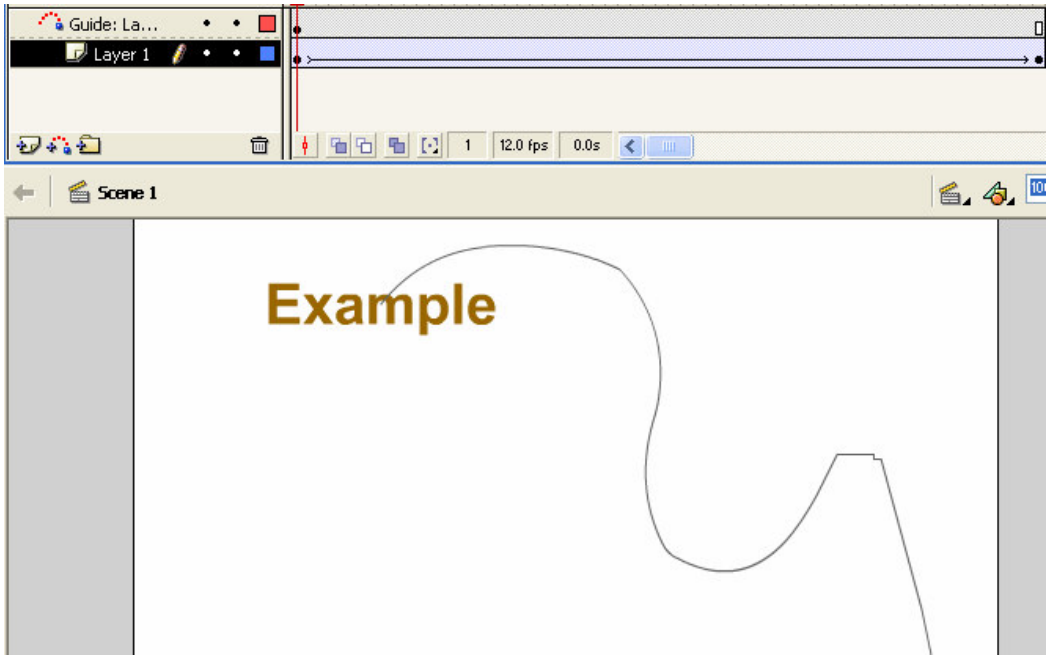


بقي القول من الاطار 10 الى 30 بالنسبه للحرف الاول سيبقى الحرف E
ظاهرا وثابتا
اما بالنسبه للحرف A فانه سيبقى ثابتا من 20 الى 30
طبق العمل وشاهد.

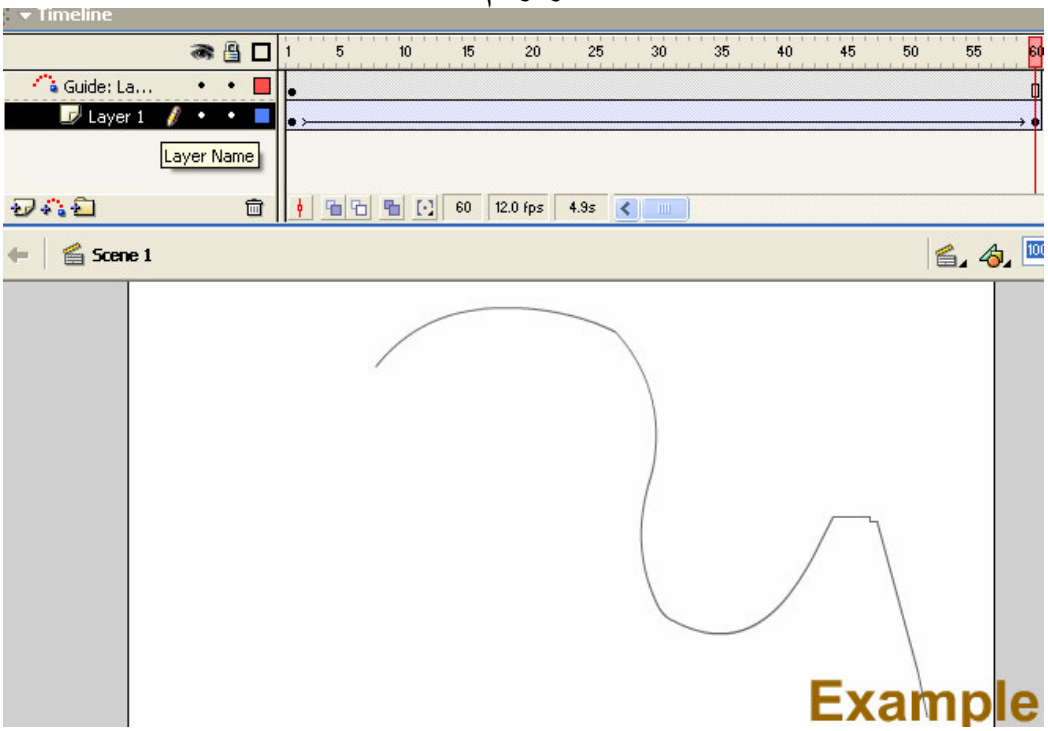
مثال2 : حركه النص في منحنى
ليكن اننا نريد كتابه كلمه تتحرك في منحنى معين

العمل : اكتب النص على الطبقه الاولى وليكن مدة الحركه 60 اطارا
وانشأ الحركه التويين Motion tween
من ثم انقر على الزر الايمن للماوس على
الطبقه واختر امر Add a Motion guide
ستظهر طبقه جديده ومن ثم ظلل طبقه المرشده للحركه وارسم المنحنى
الذي تريده باداة القلم
ثم اذهب الى الطبقه الاولى وعلى الاطار الاول وضع النص على بدايه
المنحنى وعلى الاطار رقم 60 اجعل النص على اخر المنحنى
لا يجب ان يكون المنحنى مغلقا.

العمل سيكون كالتالي:-



الاطار رقم 60



طبق العمل Ctrl+enter

وبعد ما نتهينا من توظيف الخيال الان باستطاعتك التفكير بالحركه التي تريدها والتجريب .

والان دعنا ننتقل الى اخر فصل من فصول هذا الكتاب وهو الاكشن سكربت ولغه البرمجه.

نبذه عن البرمجهAction script

ذكرنا في الجزء الاول كيفية تسمية المتغيرات وتطرقنا لمثال بسيط وهو كيفية طباعة حرف معين دون كتابته على مسرح العمل وانما باستخدام البرمجة الان لنطور الفكره ولنتعلم بعض الامور الرئيسة.

الامر	معنى الامر
STOP	ايقاف الحركه على مسرح العمل
PLAY	تنشيط الحركه
GOTO AND PLAY	اذهب الى اطار معين ونشطه
GOTO AND STOP	اذهب الى اطار معين واوقفه
GET URL	اخبر المتصفح ان يذهب لموقع معين

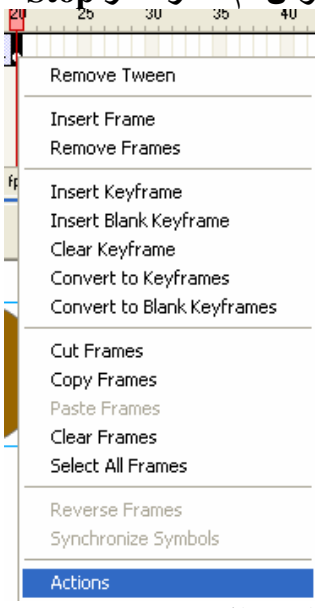
اولا : امر الايقاف stop

مثال :-

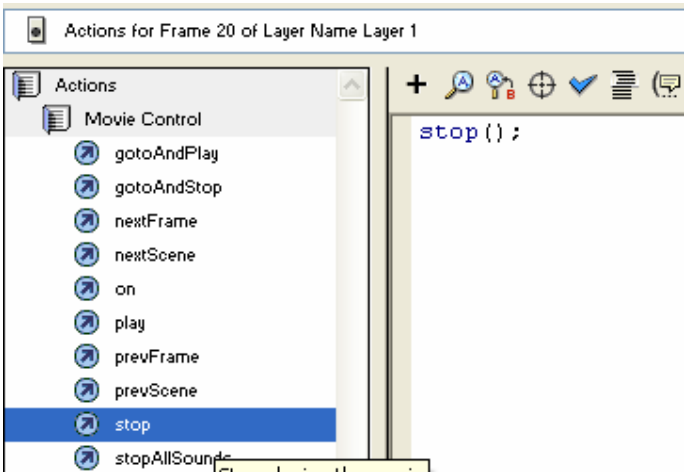
لننشئ حركه ولتكن دائره وعلى الاطار رقم 20 سنوقف الحركه

العمل :

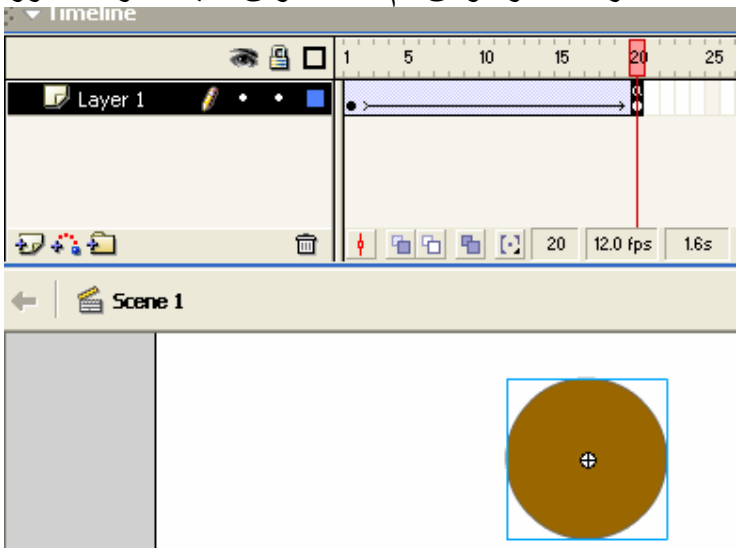
Actionانشأ الحركه التي تريدها وعلى الاطار رقم 20 حدده وبالزر الايمن للفأره اختر امر Stop ومن ثم اختار الامر



اختر الامر Stop



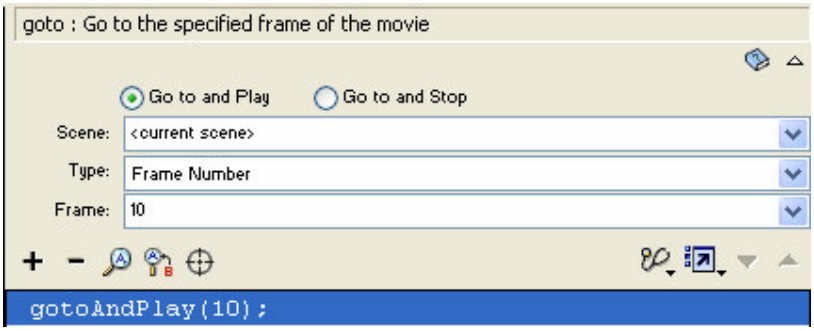
النتيجه الكليه : ستتحرك الدائره ومن ثم ستقف ولن تعيد الحركه مكررا.



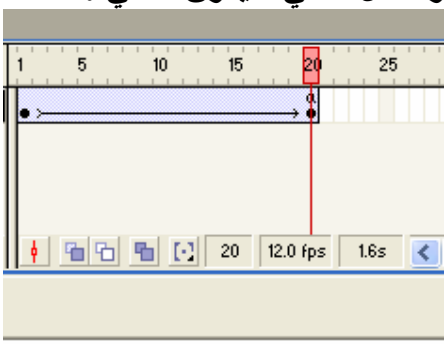
طبق العمل.

الامر Play :-
وهو على العكس من الامر الاول وهو تنشيط الحركه .
ولنقوم بنفس المثال الذي في الاعلى ولكن هذه المره اختر الامر play
لاحظ ان الحركه تتكرر وهذا يعني ان حتى بعدم وجود برمجه فان حاله تطبيق اي عمل في الفلاش هي play

الامر : Goto And Play
ولنأخذ نفس المثال في الاعلى الا اننا سنقوم بعد انتهاء الحركه ان نذهب الى الاطار رقم 10 وتنشيطه
كتالي :-



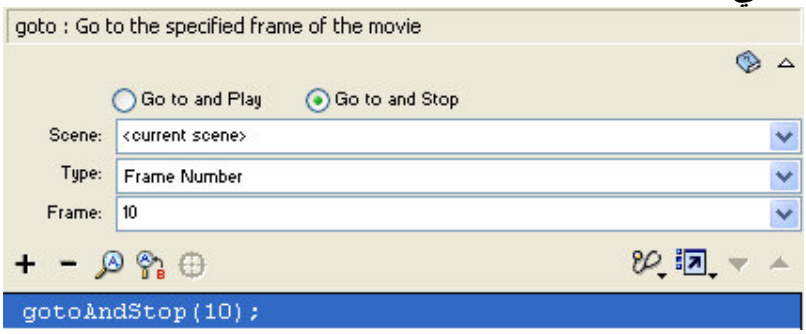
والعمل الكلي سيكون كتالي :-



ستلاحظ انه بدأ الحركه من 10 وان عمر الحركه قد قصر الى 10 اطارات .
بدلا من 20 اطارا.

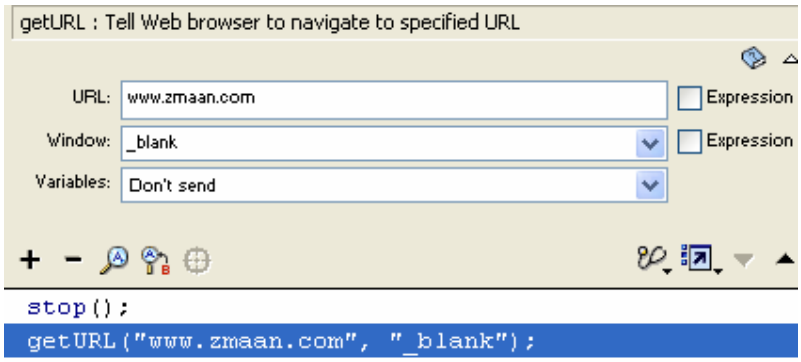
الامر Goto And Stop :
وهو عكس الامر المذكور قبل قليل فبدلا من التنشيط سيذهب الى اطار معين ويوقف الحركه ولنقل اننا سنقف على الاطار رقم 10 بنفس المثال السابق:-

التالي :-

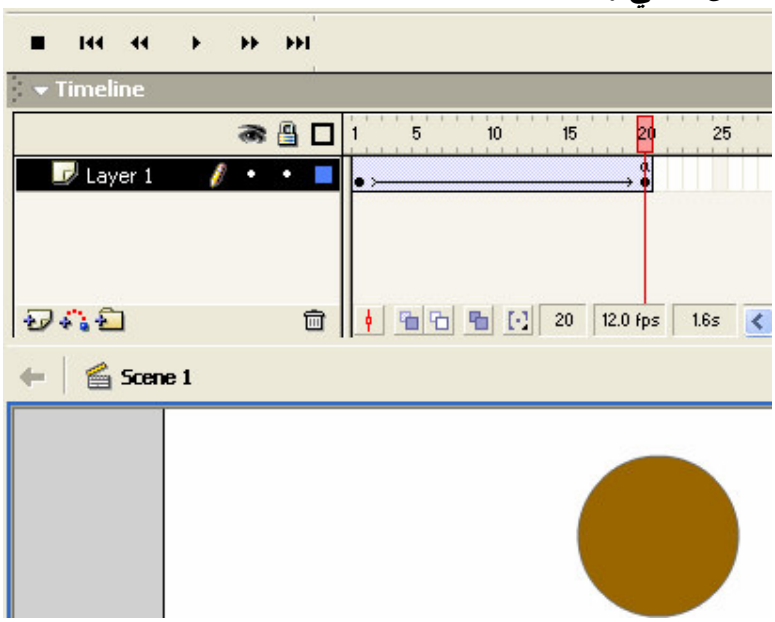


طبق العمل وستلاحظ الفرق.

الامر Get url:
وهو اذهب واخبر المتصفح ان يقوم بالذهب الى موقع معين
وليكن المثال السابق هو خير مثال بحيث عند وصول الدائره الى الاطار رقم 20
سنوقف الحركه وسنخبر المتصفح بان يذهب الى موقع الزمان .
اذا بحاجه الى امرين الاول Stop
الثاني : امر الذي نحن نقوم بشرحه .



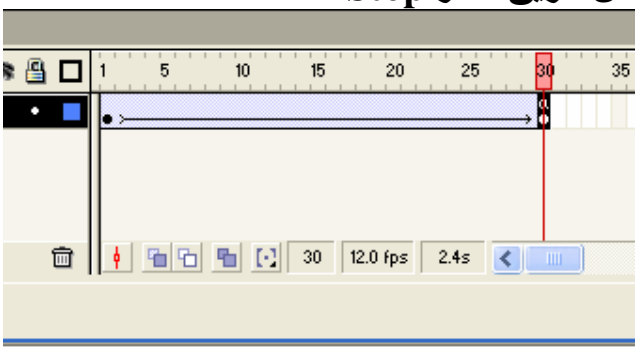
العمل الكلي :-



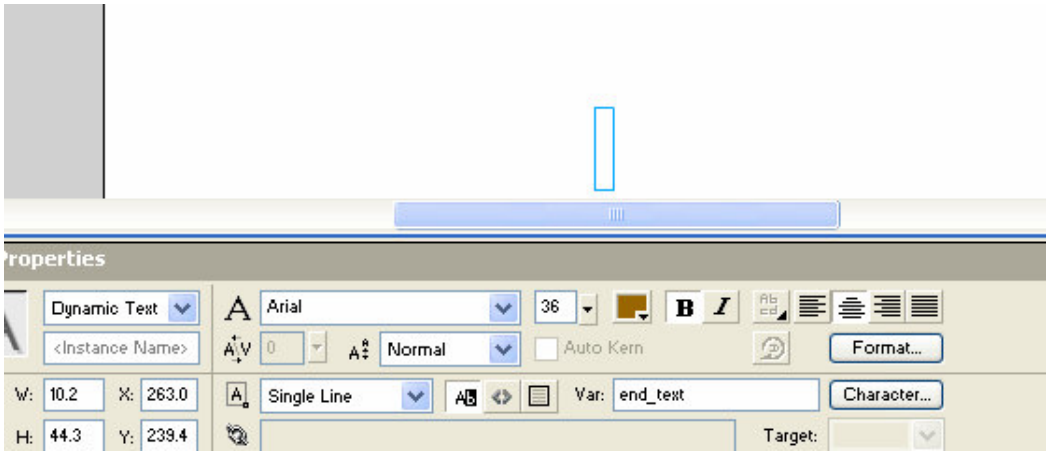
طبق العمل .

مثال :
لنقوم بتكبير المثال السابق ولنقل اننا نريد تحريك دائره معينه وبعد الانتهاء من الحركه سنكتب نهايه الحركه لتظهر على الشاشه ونوقف الحركه بالطبع.

المطلوب : اداه النصوص و دائره متحركه ولنبدأ
العمل :
انشأ حركه للدائره وعلى الاطار رقم 30 نوقف الدائره عن طريق الامر Stop

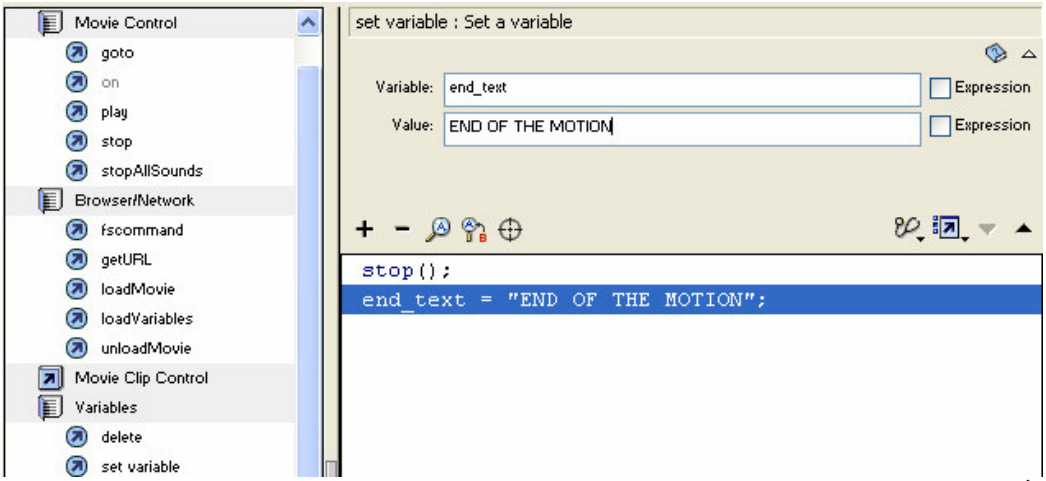


ثانيا ناخذ اداة النصوص على الاطار رقم 30 ونقوم باضافتها على مسرح العمل ونضط خصائص النص الى ما يسمى بالنص الديناميكي Dynamic text ونعطي النص متغيرا وليكن End_text كتالي:-



الان نرجع الى الاطار رقم 30 ونحدده ونختر الامر اكشن
ولنحاول كتابه END OF THE MOTION

لنرى ذلك:-



اذا عن طريق Set Variables
ندخل اسم المتغير في خانة المتغيرات End_TEXT
وفي خانه القيم Value ندخل النص المطلوب
العمل الكلي:-

END OF THE MOTION

هذا العمل نتج بعد التطبيق .

المراجع :
Macromedia flash 3,4,5,Mx
Flash quick guide
Zmaan.net /flash community

الخاتمه :-
الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على نبيه الامين محمد صلى الله عليه وسلم
ان الكتاب بما يحتويه من افكار قد قدم لكم بمجهود فردي والحمد لله الذي مكنني من انهاء بعض المزايا
لهذا البرنامج العملاق
هدف الكتاب هو تعليم من لا يعرف عن هذا البرنامج شيئا وبناء قاعده اساسيه للتعلمه في المستقبل
الكتاب ياتي ضمن سلسه من الكتب سيعلن عن اصدارها قريبا
شكر عميق :
للاخوه الذي شجعو هذا العمل والذين وفرو لنا مساحه لنشر هذا العمل الا وهم الاخوه في منتدى الزمان كل واحد باسمه

السلام عليكم ورحمة الله

تم الكتاب