برنامج ماكروميديا فلاش أم أكس ٢٠٠٤

Powered by www.s4up.com - 2010

الدرس الأول : إنشاء الرسومات

الأهداف :

- صفحة البداية لـ برنامجFlash MX Pro 2004
- نظرة عامة على التعامل مع مستندات الـ Flash
- واجهة البرنامج Flash MX Pro 2004
- صندوق الأدوات بالتفصيل

صفحة البداية

Flash MX Pro 2004

- ✓ صممت صفحة البداية Start Page في الـ Flash MX Pro
- ✓ لتسهل عملية الوصول إلى الملفات فمنها يمكنك فتح كل أنواع المستندات والملفات الممكنة في الـ Flash MX Pro كما يمكنك الاتصال بالموقع الرسمي للبرنامج ....

صفحة البداية

صفحة البداية

١. **Open a Recent Item** : فتح ملف من آخر عشرة ملفات تم فتحها من قبل حيث تجد هنا قائمة بأسماء آخر عشرة ملفات . وفي الأسفل علامة المجلد **Open** وتستعمل لفتح أي ملف تم تخزينه في الجهاز

٢. **Create New** : لإنشاء مستند جديد وفي الأسفل خيارات لأنواع المستندات التي يمكن للـ **Flash** أن ينشئها وسيتم التعرض لها عند الحديث عن قائمة ملف . **File**

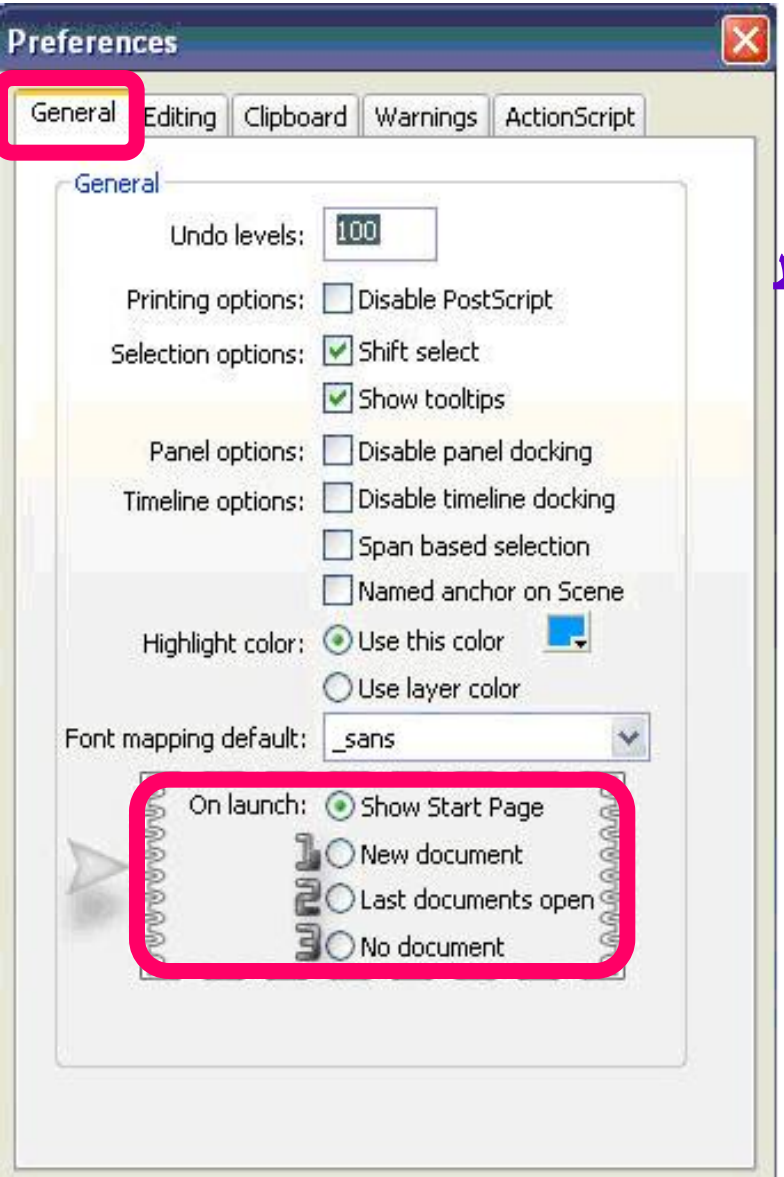
٣. **Create from Template** : لإنشاء مستند من القوالب الجاهزة وفي الأسفل خيارات لأنواع القوالب الجاهزة التي يمكن للـ **Flash** أن ينشئها وستيم التعرض لها عند الحديث عن قائمة ملف **File** .

صفحة البداية

صفحة البداية

٤. **Extend** : المقصود بها اللبنات **Components** :
بالضغط على هذا الخيار وأنت متصل بالـ **Internet** يقوم بنقلك إلى صفحة تحميل اللبنات **Components 5b4**
٥. هذا الجزء متخصص بالدروس التي تكون موجودة مع البرنامج أو التي في الموقع الرسمي للبرنامج وأيضا المساعدة ومعرفة كل شيء عن البرنامج .
٦. هذا الجزء يتغير عند اتصالك بالـ **Internet** فهو سيتيح لك إمكانية تحديث الـ **Flash** ويطلعك على أخر تحديثاته
٧. إذا وجدت أن هذه اللوحة تبطئ من سرعة العمل فبإمكانك الاستغناء عنها بالتأشير على المربع الصغير ولن تعود إلى الظهور من جديد .

لاستعادة صفحة البداية



إذا رغبت في إعادة إظهار الصفحة البداية مرة أخرى فاعمل ما يلي :

١. أذهب إلى قائمة Edit > Preferences أو أضغط على Ctrl+U .
٢. أختر لسان التبويب : General .
٣. أختر الخيار : Show Start Page من أسفل اللوحة في القسم On Launch

كما يمكنك اختيار الخيارات الأخرى التالية له بما يتناسب مع احتياجاتك على النحو التالي :

١- New document : عند اختيارك هذا الخيار فإن الفلاش سوف يفتح مباشرة ملفا فارغا جاهزا للعمل علية .

٢- Last documents open : عند اختيارك هذا الخيار فإن الفلاش سوف يفتح لك آخر ملف تم العمل علية للعمل علية .

٣- No document : عند اختيارك هذا الخيار فإن الفلاش سوف يفتح بدون فتح أي ملف تاركا لك حرية الاختيار .

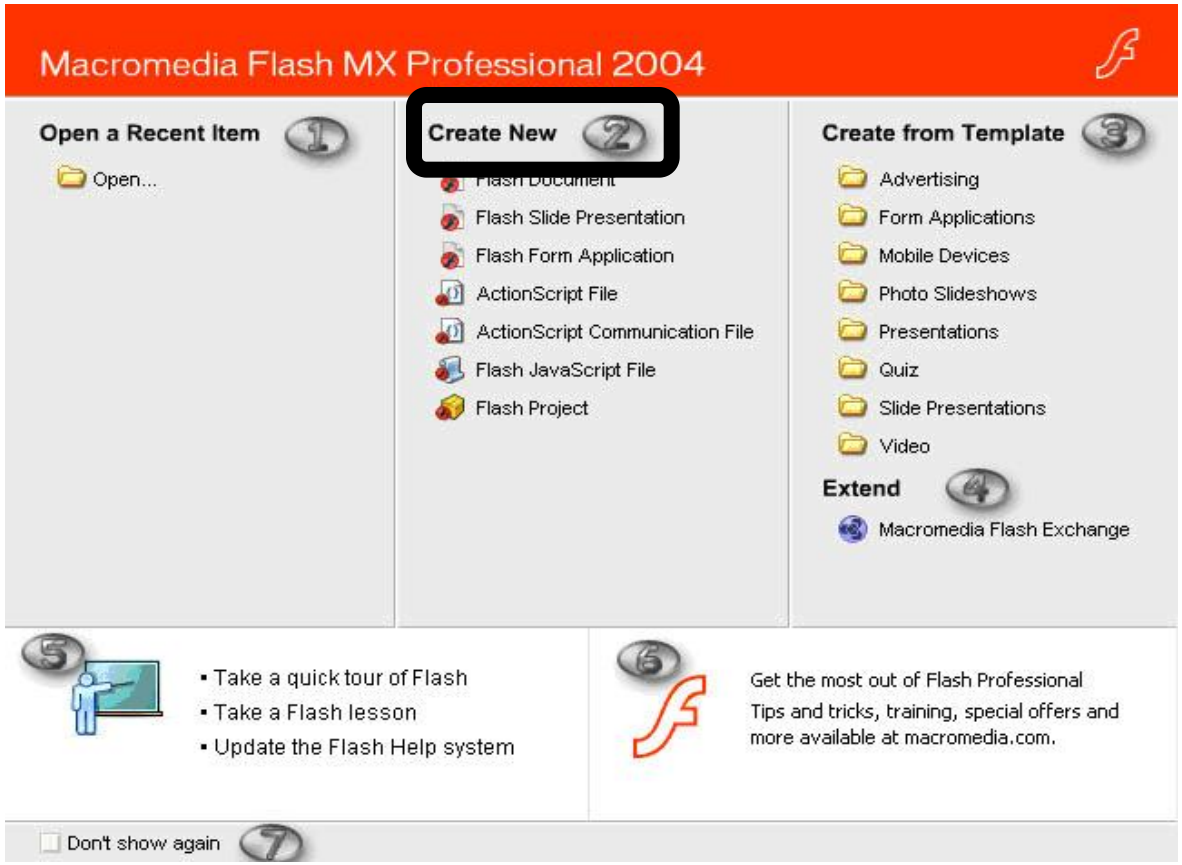
نظرة عامة على التعامل مع مستندات الـ Flash

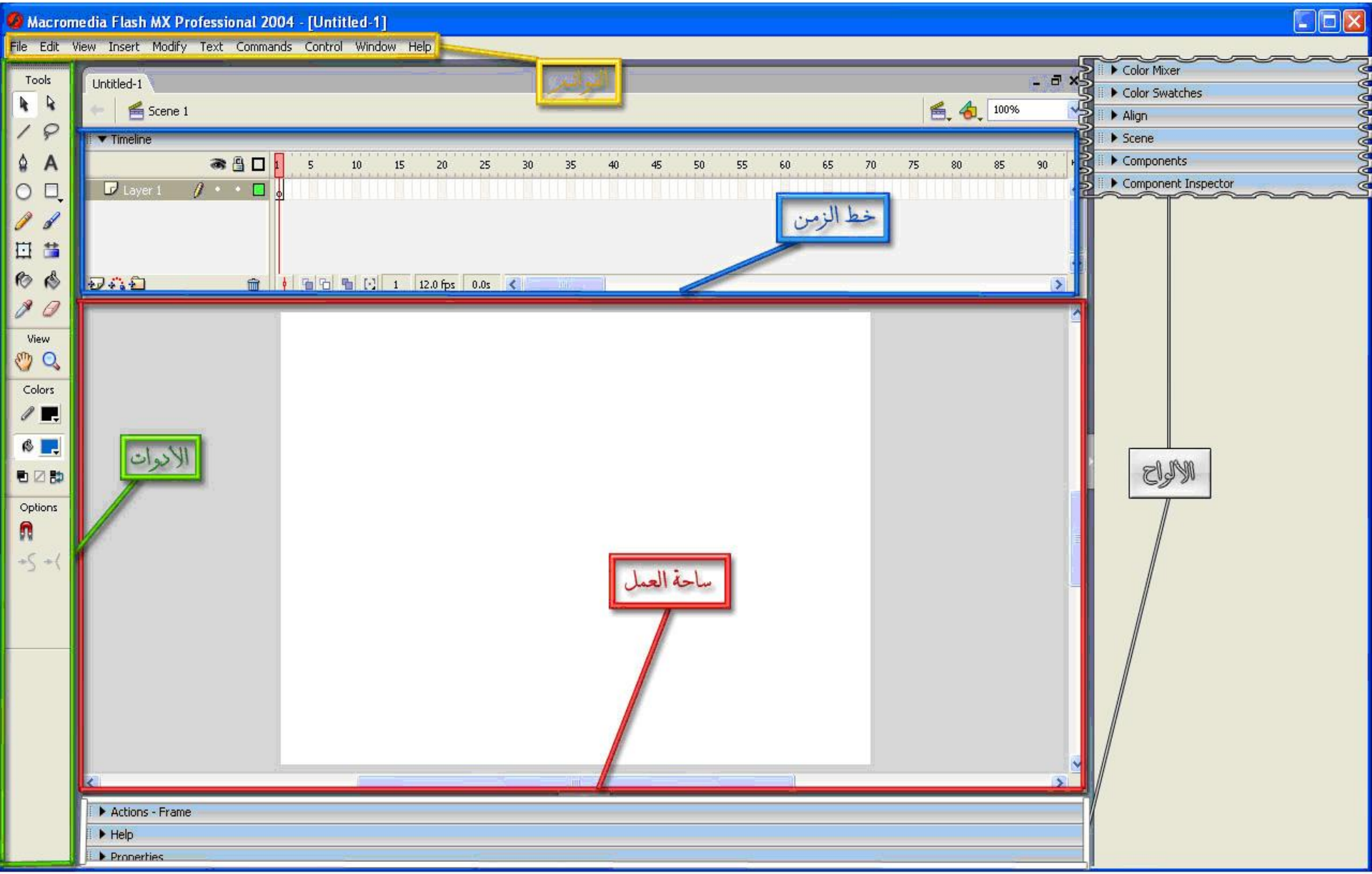
- ✓ عندما تنشئ وتحفظ مستند Macromedia Flash MX 04 & Macromedia Flash MX 04 Pro ضمن بيئة التأليف (أي في أثناء إنشاء مستند) يكون المستند بصيغة ملف **.Fla**
- ✓ لعرض المستند في الـ Macromedia Flash Player يجب عليك أن تنشر أو تصدر الوثيقة كملف **.Swf**
- ✓ يمكنك أن تضيف مكونات فلاشيه إلى مستند الـ Flash
- ✓ كما يمكنك ترتيب هذه المكونات في المكتبة
- ✓ وبإمكانك أيضا استخدام لوح مستكشف الفيلم Movie Explorer لرؤية وتنظيم كل المواد في مستند الـ Flash في المكتبة
- ✓ أوامر التراجع والإعادة Undo and Redo وقائمة المحفوظات History وقائمة الأوامر Commands تساعدك على القيام بمهام تلقائية .

واجهة برنامج

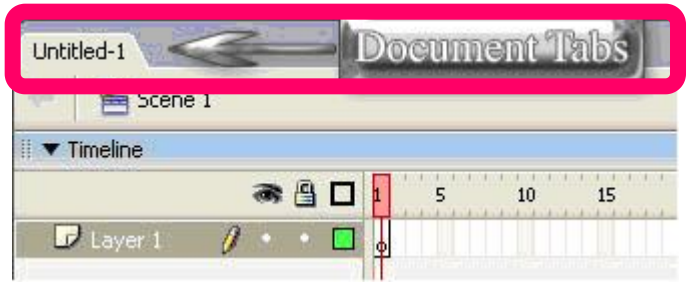
Flash MX Pro 2004

- ✓ وعند اختيارك إنشاء مستند جديد ستجد أن واجهة الفلاش تتكون من الأجزاء التالية




Macromedia Flash MX Professional 2004 - [Untitled-1]
File Edit View Insert Modify Text Commands Control Window Help
شريط
Tools
Untitled-1
Scene 1
100%
Timeline
Layer 1
خط الزمن
12.0 fps
0.0s
View
Colors
الأدوات
Options
ساحة العمل
الألواح
Color Mixer
Color Swatches
Align
Scene
Components
Component Inspector
Actions - Frame
Help
Properties

شريط عنوان المستند



ومما يظهر في هذه الواجهة ألسنة التبويب / شريط عنوان المستند Document Tabs : وهي تفتح مستندات متعددة وأنت تستخدم Windows System

- ✓ تظهر ألسنة تبويب بأسماء المستندات في أعلى يسار نافذة المستندات المفتوحة وهذه الخاصية تتيح لك إمكانية التنقل بسهولة بين المستندات .
- ✓ تظهر ألسنة التبويب هذه فقط عندما تكون المستندات معروضة في نافذة مكبرة Maximized . ولجعل مستند من هذه المستندات نشيطا أنقر فوق لسان التبويب الخاص به .
- ✓ تعرض ألسنة التبويب مرتبة افتراضيا بحسب الترتيب الذي تم إنشاء المستندات بة . ولا يمكنك سحبها لتغيير ترتيبها .

جدول صندوق الأدوات

اسم الأداة	صورة للأداة	حرف الأداة على الـKeyboard
أداة التحديد Selection		V
أداة تحديد مكونات الشكل وإضافتها Subselection		A
أداة الخط Line		N
أداة التحديد و القطع Lasso		L
أداة القلم Pen		P
أداة النصوص Text	A	A
أداة الشكل الدائري أو البيضاوي Oval		O
أداة المربع أو المستطيل Rectangle		R
أداة قلم الرصاص Pencil		Y
أداة الفرشاة Brush		B
أداة تغيير الأشكال Free Transform		Q
أداة التلوين Fill Transform		F
أداة تلوين الحدود Ink Bottle		S
أداة التلوين الداخلية Paint Bucket		K
أداة حافظة الألوان Eyedropper		I
أداة المحاة Eraser		E
أداة اليد Hand		H
أداة التكبير والتصغير Zoom		M , Z

صندوق الأدوات

١. أداة التحديد Selection :
وتختص هذه الأداة بتحديد الأشكال المرسومة في مسرح العمل وأيضا يمكنك التحكم بالأشكال بتغيير شكلها وهذه الأداة جميلة جدا ومهمة .

٢. أداة تحديد مكونات الشكل وإضافتها Subselection :
وتختص بتحديد مكونات الشكل فمثلا الشكل المربع يمتلك أربع نقاط مكونة له كما تمكنك هذه الأداة من من إظهار جميع هذه النقاط للشكل حتى تتحكم بالأشكال أو العناصر بشكل أكبر .

٣. أداة الخط Line :
وهي متخصصة برسم الخطوط المكونة من نقطتين كالخط المستقيم مثلا .

٤. أداة التحديد و القطع Lasso :
وهي مختصة بالتحديد المعقد وحسب إرادة المستخدم وأيضا تستطيع أن تقطع الأشكال المحددة إذا كنت لا تريدها .

٥. أداة القلم Pen :
وهي لعملية رسم الأشكال عن طريق رسم النقاط وهذه الأداة مختصة أيضا في تغيير الأشكال عن طريق زيادة النقاط المكونة للأشكال أو حذفها فمثلا المربع يتكون من أربع نقاط فإذا حذفت نقطة أصبح الشكل مثلثا .

صندوق الأدوات

٦. أداة النصوص Text: وهي لإدخال النصوص .

٧. أداة الشكل الدائري أو البيضاوي Oval: مختصة برسم الدائرة أو الشكل البيضاوي على حد سواء .

٨. أداة المربع أو المستطيل Rectangle: وهي مختصة برسم المربع أو المستطيل على حد سواء .

٩. أداة قلم الرصاص Pencil: وهذه الأداة رائعة للرسم الحر .

١٠. أداة الفرشاة Brush :
وهي تعمل على ملئ الأشكال المرسومة بالألوان وهي رائعة بمعنى الكلمة والأسهل استخداما.

١١. أداة تغيير الأشكال Free Transform :
وهي الأداة التي تعمل على تغيير الأشكال من حيث تكبير أو تصغير الحجم أو قلب الشكل بتغيير زاويته .

٢١. أداة التلوين Fill Transform :
وهي مختصة بزوايا معينة ومحددة من قبل المستخدم .

٣١. أداة تلوين الحدود Ink Bottle :
وهي متخصصة بتغيير لون الحدود الخارجية للأشكال والعناصر

صندوق الأدوات

٤١. أداة التلوين الداخلية Paint Bucket :
وهذه الأداة متخصصة في التلوين الداخلي للأشكال والعناصر .

٥١. أداة حافظة الألوان Eyedropper :
هي تقوم على أخذ عينة من اللون الذي أنت تحدده واستخدامه فيما بعد

٦١. أداة الممحاة Eraser :
وهي لمسح ماقمت به من رسم وتلوين أحدهما أو كلاهما .

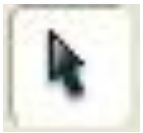
٧١. أداة اليد Hand :وهي لتحريك مسرح العمل بالكامل .

٨١. أداة التكبير والتصغير Zoom :
وهي لتكبير أو تصغير مسرح العمل أو شكل معين وذلك لكي تكون دقيقا في رسم شيء معين وحتى يظهر بشكل متميز ورائع .

٩١. أداة اختيار لون الحدود الخارجية Stroke Color :
وهذه الأداة وظيفتها الأساسية تكمن في تحديد لون الحدود الخارجية للأشكال

٠٢. أداة اختيار لون الداخلية Fill Color :
وهذه الأداة أيضا وظيفتها الأساسية تكمن في تحديد لون الداخلية للأشكال .

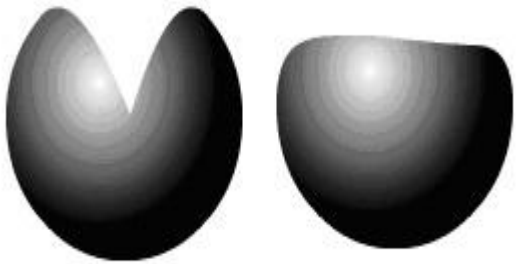
١- أداة التحديد Selection



يمكنك أن تقوم بتغيير الأشكال عبر هذه الأداة وذلك عن طريق :

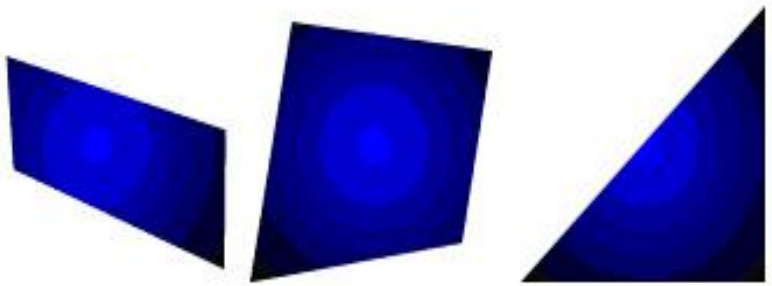
١- حدد أداة التحديد .

٢- عن طريق أداة التحديد أمسك الشكل المراد تغييره الشكل عن طريق هذه الأداة عبر تقليل طول الحد الخارجي أو تكبيرة



٢- أداة تحديد مكونات الشكل وإضافتها Subselection

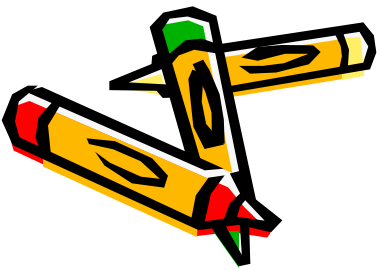
- ✓ يمكنك من خلال هذه الأداة تغيير الشكل عن طريق النقاط المكونة للشكل
- ✓ فمثلا المربع لدية أربع نقاط مكونة له إذا حذفه نقطة أصبح مثلثا وهذه بعض الأمثلة على المربع

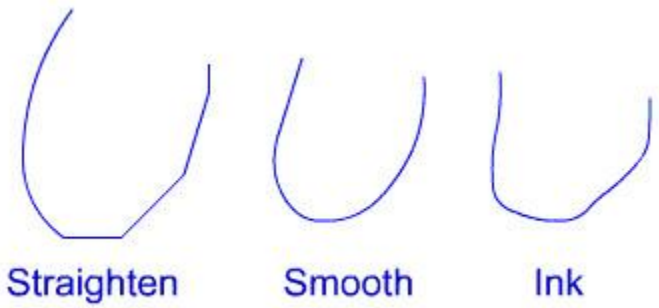


٣- أداة قلم الرصاص Pencil

- ✓ يمكنك الرسم بهذه الأداة عن طريق تحديدها من شريط الأدوات ومن ثم رسم ما تشاء
- ✓ وهناك ثلاث أنواع من الخطوط وهي

١. Straighten وهو الخط المستقيم
٢. Smooth وهو الخط الأملس .
٣. Ink وهو الخط الحر والأكثر مرونة بينها .

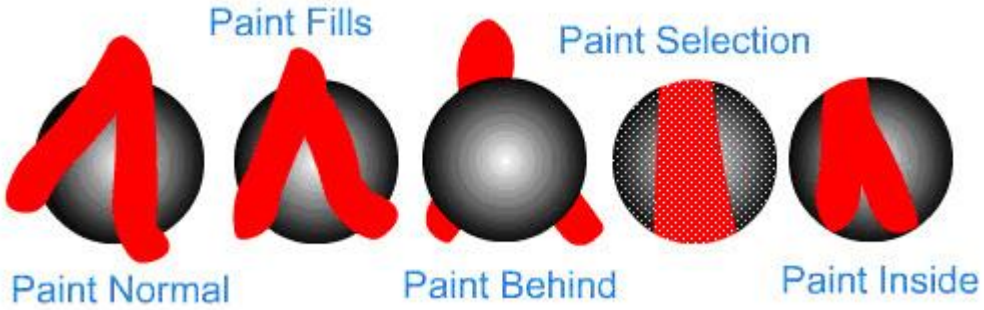




٤- أداة الفرشاة Brush

- ✓ للرسم بأداة الفرشاة يجب تحديدها أولا ثم اختيار كيفية التلوين
- ✓ هناك خمسة أنواع لكيفية التلوين وهي :

١. Paint Normal وهي للتلوين العادي .
٢. Paint Fills وهي لتلوين الامتلاء وهي تشبه لحد كبير التلوين العادي
٣. Paint Behind وهي للتلوين الخلفي
٤. Paint Selection وهي لتلوين ما قمت بتحديده
٥. Paint Inside وهي لتلوين ما تقوم بحديده أولا فقط سواء كانت الخلفية أو الداخلية



٥- أداة الممحاة Eraser

- ✓ يمكنك استخدام هذه الأداة بتحديدها أولا ثم اختيار ماذا تريد أن تمسح بالتحديد
- ✓ هناك عدة أنماط للمسح يمكن استخدامها وهي :

١. Eraser Normal وهي للمسح العادي
٢. Eraser Fills وهي لمسح داخلية الأشكال
٣. Eraser Lines وهي لمسح الحدود الخارجية للأشكال
٤. Eraser Selection Fills وهي لمسح ما قمت أنت بتحديده سواء كان الحدود أم الداخلية للأشكال
٥. Eraser Inside وهي تقوم أيضا بمسح داخلية الأشكال تقريبا