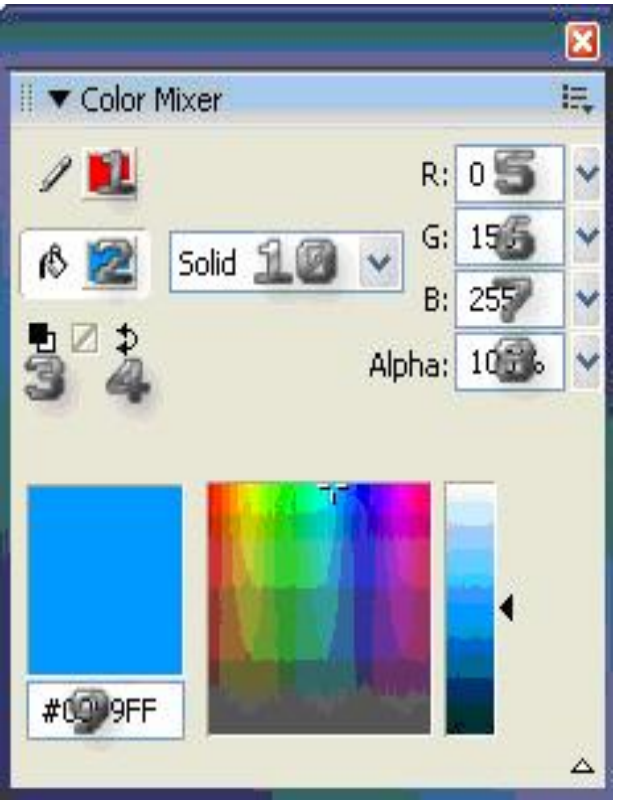
الدرس الثالث: استخدام النصوص

الأهداف :

- بعض الألواح Some Panels
- الخطوط Type
- لأزرار Buttons

Some Panels بعض الألواح



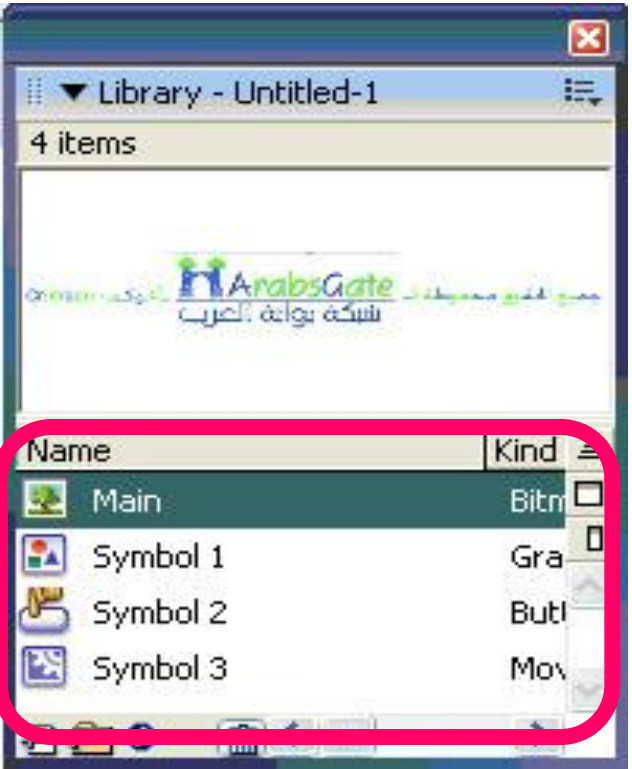
✓ خالط الألوان Color Mixer

١. لون الحدود الخارجية للأشكال وهي تعرف باسم Stroke Color .
٢. لون التعبئة الداخلية للأشكال هي تعرف باسم Fill Color .
٣. .....(يجب أن تستنتجي أنتي)؟
٤. .....(يجب أن تستنتجي أنتي)؟
٥. نسبة اللون الأحمر .
٦. نسبة اللون الأخضر .
٧. نسبة اللون الأزرق .
٨. يمكننا تحديد شفافية الألوان .
٩. رقم اللون بنظام Hexadecimal .
١٠. هذا الخيار يحتوي على أربعة مكونات هي :

١. Solid
٢. Linear
٣. Radial
٤. Bitmap

Some Panels بعض الألواح

- ✓ المكتبة Library :
  - ✓ وهي تهتم بجمع العناصر في ملف الفلاش الحالي
  - ✓ ولكن العناصر الموجودة في المكتبة ليست باللازم أن تكون داخلة في المشهد بل ربما هي موجودة فقط بدون أي عمل .
  - ✓ العناصر في الـ Flash تنقسم إلى أربعة أقسام نجدها مع أشكالها في الصورة
    - ✓ صورة مستوردة من خارج البرنامج Imported Bitmap .
    - ✓ صورة Graphics .
    - ✓ زر Button .
    - ✓ مشهد فيديو Movie Clip .



Some Panels بعض الألواح

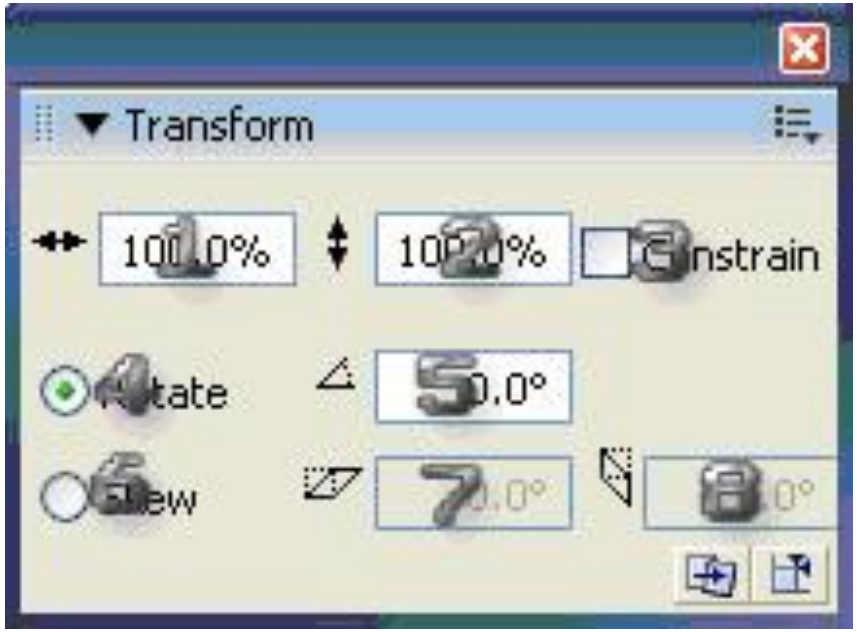
- ✓ اصطفاف الأشكال Align :
  - ✓ من خلالها يمكنك ترتيب اصطفاف الأشكال
  - ✓ يتم ذلك بطريقتين

١. تحديدها ~> اصطفافها بالنسبة لمساحة العمل ككل بالضغط على الرقم (١) ~> تحديد الترتيب المطلوب من رقم (٢)

٢. تحديد اصطفاف الأشكال بالنسبة لبعضها البعض وذلك بتحديد الترتيب من الرقم (٢) فقط دون الضغط على الرقم (١)

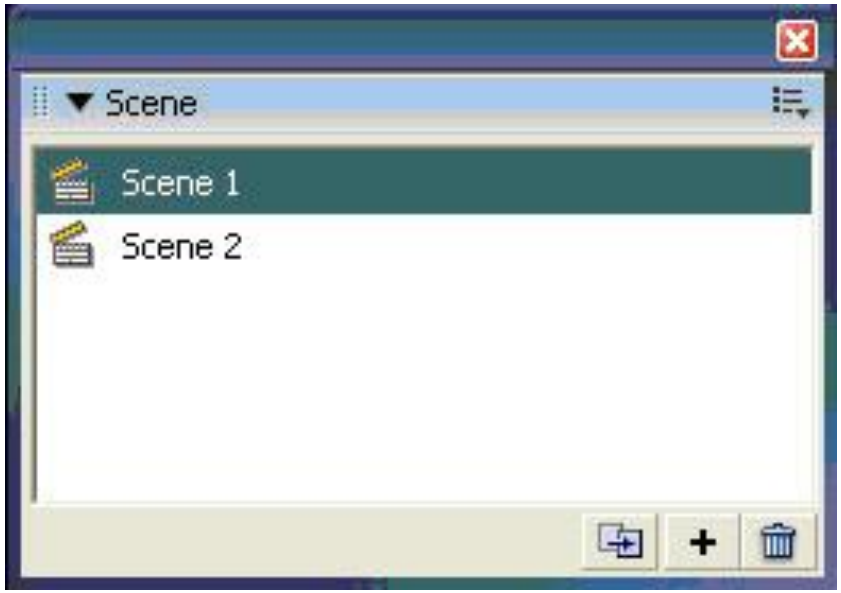
Some Panels بعض الألواح

- التحويل Transform :
  - (١,٢) يحددان حجم العنصر المحدد .
  - (٣) Constrain وهي عبارة عن ربط الطول بالعرض حيث إذا تم زيادة الطول بمقدار معين يزيد العرض بنفس المقدار .
  - (٤,٦) يقوم بدوران العنصر المحدد وكلاهما يختلفان عن بعضهما لذلك جرب عملهما يكون أفضل .
  - (٥,٧,٨) من هنا يمكنك تحديد مقدار زاوية الدوران للجسم المحدد .



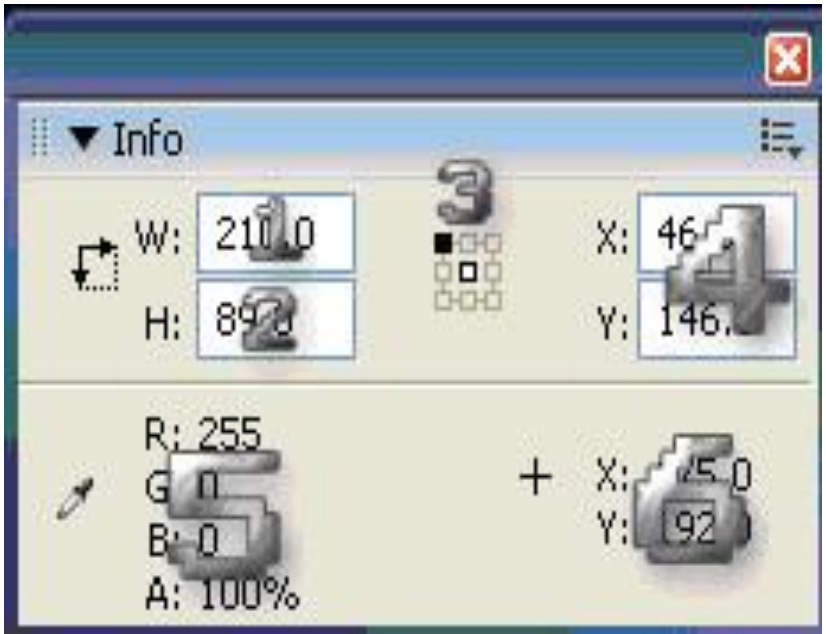
Some Panels بعض الألواح

- ✓ المشاهد Scene :
  - ✓ هنا تجد المشاهد التي بداخلها المؤثرات الفلاشية التي صممتها بنفسك
- ✓ فائدتها :
  - ✓ تنظيم العمل الفلاشي



Some Panels بعض الألواح

- ✓ المعلومات Info :
  ١. عرض الشكل أو العنصر المحدد .
  ٢. ارتفاع الشكل أو العنصر المحدد .
  ٣. تحديد مركز العنصر المحدد .
  ٤. موقع مركز العنصر المحدد .
  ٥. لون العنصر المحدد وشفافيته.
  ٦. إحداثية الفأرة الحالي أي موقع الفأرة الحالي .



الخطوط Type

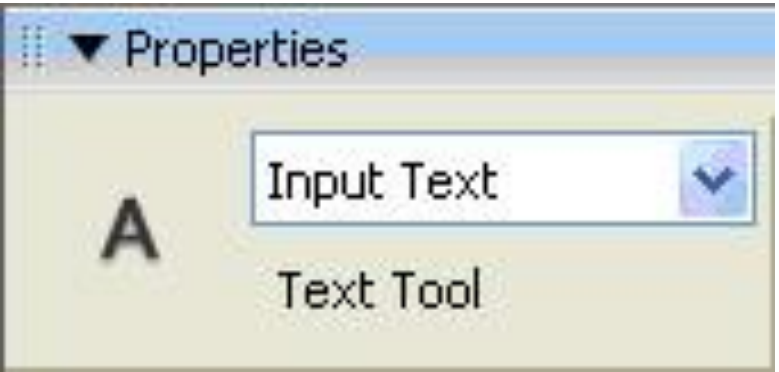
أنواع الخطوط

- ✓ هناك ٣ أنواع من الخطوط توجد في نافذة الخصائص Properties وتظهر بعد تحديد أداة النصوص Text Tool
- ✓ أنواع الخطوط

١. Static Text :
   - ✓ هو خط ثابت لا يمكن أن يتغير أثناء العرض
   - ✓ يستخدم في حاله أردت أن تضيف على النص بعض التأثيرات فهو يعتبر كـ الصور Graphic من حيث المفهوم و كـ مثال عنوان المواقع .

٢. Dynamic Text :
   - ✓ هو خط ليس ثابتا ولكن متغير ويتأثر بأوامر HTML ويمكن تحدده بحيث تقوم بنسخة إلى Microsoft Office Word
   - ✓ يستخدم في حالة صممت موقع يوجد بداخلة معلومات أو شريط عن الأحوال الجوية آتية من مواقع الأحوال الجوية فهي تحتاج إلى تحديث معلومات هذه باستمرار

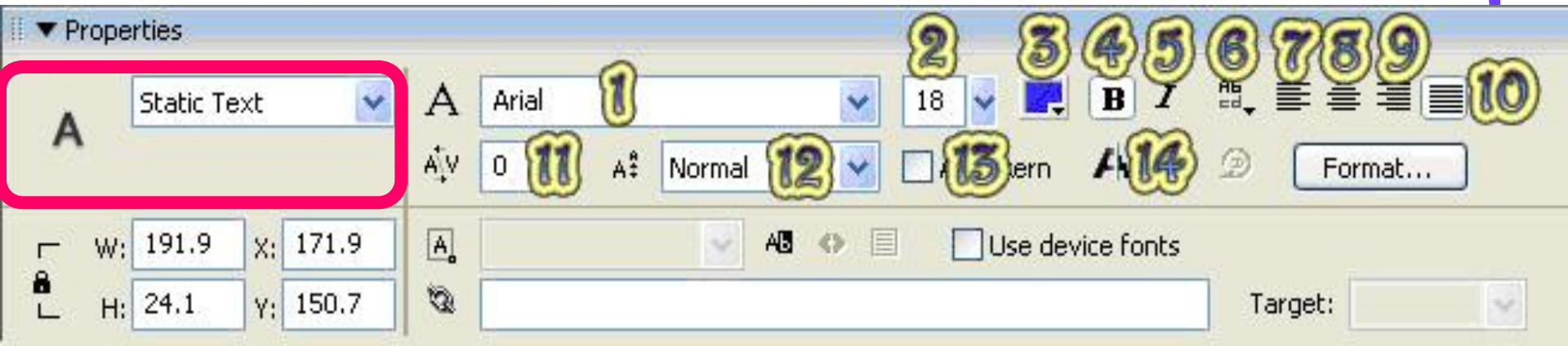
٣. Input Text :
   - ✓ هو خط مخصص لأخذ معلومات من المستخدم
   - ✓ أذكري لي مثال على ذلك ؟



Static Text: أولا

من (١- ٥) و (٧-١٠) عليكي أنتي أن تستنجيها.... ☺

- ✓ (٦) Change orientation of text : وهي خاصة بطريقة عرض النص وتحتوي على ثلاث خيارات وهي
  ١. Horizontal
  ٢. Vertical Left to Right
  ٣. Vertical Right to Lift
- ✓ (١١) Character Spacing خاصة بالمسافات التي بين الحرف والأخر وإمكانية إبعادها أو تقريبها
- ✓ (١٢) Character Position خاصة بطريقة عرض النص وتحتوي على ثلاث خيارات وهي :
  ١. Normal
  ٢. Superscript
  ٣. Subscript
- ✓ (١٣) Auto kern : وهي مختصة في أبعاد الحروف عن بعضها البعض
- ✓ (١٤) Alias text : وهي تقوم بتغيير نمط العرض للخطوط الصغيرة الحجم



أولا: Static Text

- وبعد أدراج النص سوف تنشط لدي الخيارات الأربعة ..
- (١) Edit Format Options : وهي لتنظيم النص بحيث يظهر بشكل جميل ورائع
- (٢) Selectable: وعند تحديد هذا الخيار يسمح لك بتظليل النص حتى تتمكن من نسخة
- (٣) Use Device Fonts: وهي لكي يستخدم ملفك الفلاشي نفس الخط الذي اخترته بجهاز الشخص الذي يعرض ملفك الفلاشي وبالتالي لن يقوم الملف بحفظ الخط الذي قمت بكتابته ويقلل من حجم الملف الفلاشي ولكن في في حالة أن المستخدم الذي قام بعرض ملفك الفلاشي ليس لديه نفس الخط الذي قمت باختياره أثنا الكتابة فماذا يعرض ؟ سوف يعرض خط متقارب للخط الذي اخترته من ناحية الشكل تقريبا .
- (٤) URL Link: وهي خاصية لإضافة وصلات لمواقع أو منتديات الخ للجسم الذي قمت بتحديده
- أما الخاصية التي باسم Target وهي تعني كيف يمكن فتح الارتباط هل في نفس الصفحة أو في صفحة أخرى منفصلة وغيرها .

Dynamic Text: ثانيا

(١) Line Type: وهي خاصة بطريقة كتابة النص المدخل بواسطة المستخدم ..ولها ثلاث خيارات:

١. Single Line : وهي تأخذ من المستخدم نص في سطر واحد فقط ولا يتمكن المستخدم من النزول لسطر جديد .

٢. Multiline : وهي تأخذ من المستخدم أكثر من سطر لكن ميزتها أنه بمجرد ما يصل المستخدم في الكتابة إلى نهاية المربع الذي حددت له في التصميم سينتقل مؤشر الكتابة مباشرة إلى سطر جديد تلقائيا ودون أن يضغط المستخدم على مفتاح Enter .

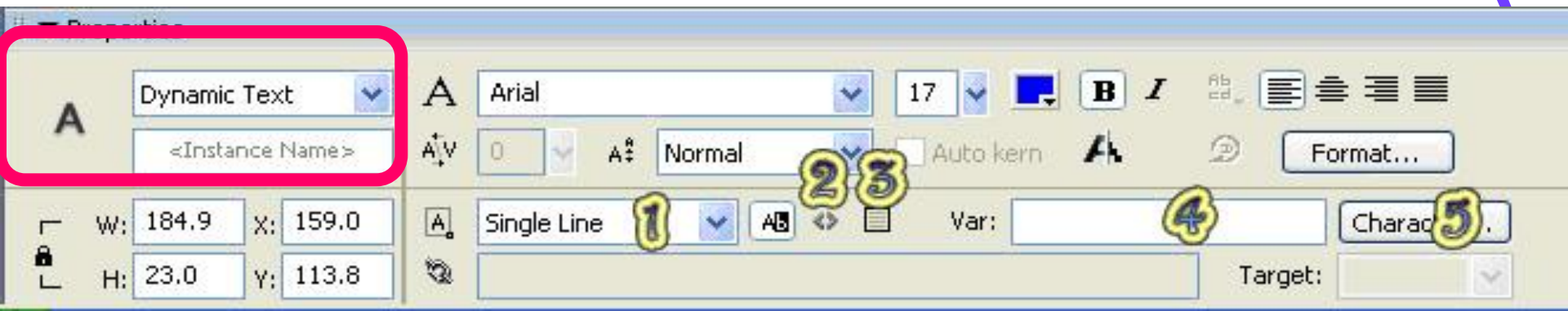
٣. Multiline no wrap : وهي تأخذ من المستخدم أكثر من سطر ويظل يدخل الكلمات في المربع المحدد حتى لو امتلأ السطر ولا ينزل إلى سطر جديد حتى يقوم المستخدم بالضغط على مفتاح Enter للنزول لسطر جديد .

✓ (٢) Render text as HTML: وهي تقوم بفتح الحقل الذي بالأسفل وهو باسم URL Line

✓ (٣) Show Border Around Text: تضع حدود حول مربع النص وهذا المربع وهو الذي سيتمكن المستخدم من الكتابة في داخلة .

(٤) Variable : يعطي مربع النص اسم للمتغير حتى تتمكن من التعامل معه في ملفك لاحقا فلو طلبت من المستخدم عنوانه مثلاً تجعل الـ Var وهو Address .

✓ (٥) Edit Character Options : وهي لتحديد عدد الأحرف واللغات التي يمكن أن تتاح للمستخدم



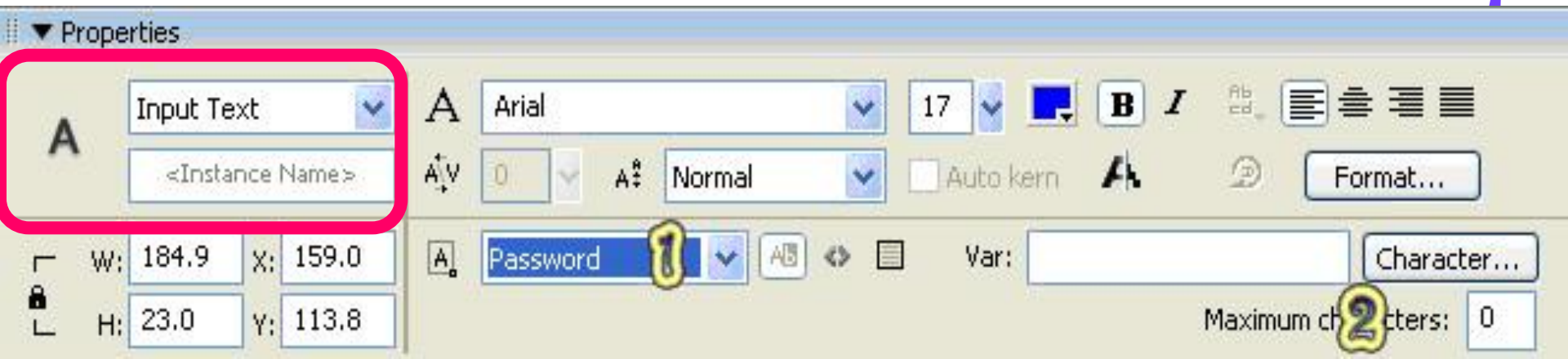
ثالثا: Input Text

(١) **Line type:** وهنا يظهر خيار إضافي وهو **Password** ومعروف لدي الكثيرين

- ✓ النص المدخل سوف يتحول مباشرة إلى نجوم أو نقاط .

(٢) **Maximum Characters** : وهي أدنى حد للحروف المدخلة من قبل المستخدم

- ✓ كـ أن تسمح له بإدخال مالا يقل عن أربعة أحرف .



الخطوط Type

خاصية التدقيق الإملائي

- ✓ خاصية Check Spelling :
تقوم بنفس وظيفة المصحح الإملائي في Microsoft Word حيث يقوم باكتشاف الكلمات الغير مألوفة أو الخاطئة
- ✓ الأمر المستخدم لها ..
- ✓ Text → Check Spelling
- ✓ جربيها في محاضرة العملي ☺

الأزرار Buttons

- ✓ بعد أن ندرج أي شكل
- ✓ نقوم بتحويل الشكل إلى Symbol
- ✓ ولكن من نوع Button
- ✓ **هناك ٤ خصائص عند أدراج أي زر Button**

١. **Up** : هو التأثير الذي يراه المستخدم لأول مره .
٢. **Over** : هو التأثير الذي يراه المستخدم عندما يكون مؤشر الفأرة فوق الزر .
٣. **Down** : هو التأثير الذي يراه المستخدم عند الضغط على الزر .
٤. **Hit** : وفي هذه الخاصية تجعل الزر مخفي وسوف نتعرف علي هذا النوع بعد قليل .

- ✓ **سؤال الواجب ...استنتجي ما هو الإطار المستخدم للأزرار Buttons**