الدرس الرابع: استيراد الصور - الأصوات الفيديو

الأهداف :

- استيراد صورة Bitmap
- استيراد الأصوات Sound
- استيراد الفيديو Video
- لوح الـ Action Scripting

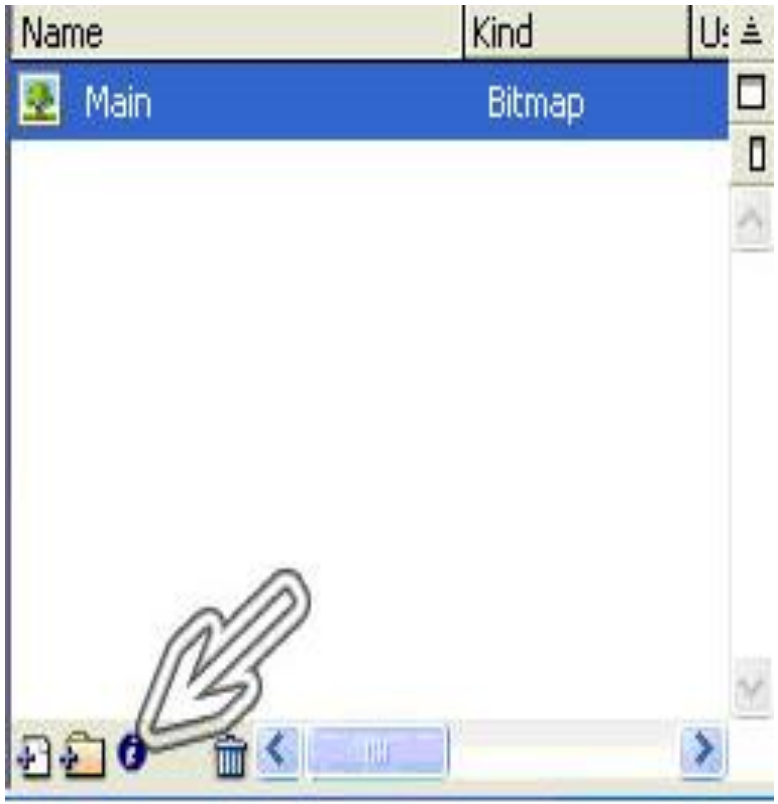
استيراد الصور Bitmap

- ✓ أنواع الصور التي يمكن استيرادها
  ١. JPG
  ٢. PSD
  ٣. GIF
  ٤. BMP
  ٥. TIF
  ٦. وغيرها الكثير
- ✓ الأمر المستخدم لاستيراد صورة
- ✓ File → Import سيظهر خيارين ..
  ١. Import to Stage: تقوم باستيراد الصورة وتضعها في منطقة العمل مباشرة .
  ٢. Import to Library: تقوم باستيراد الصورة وتضعها في المكتبة .

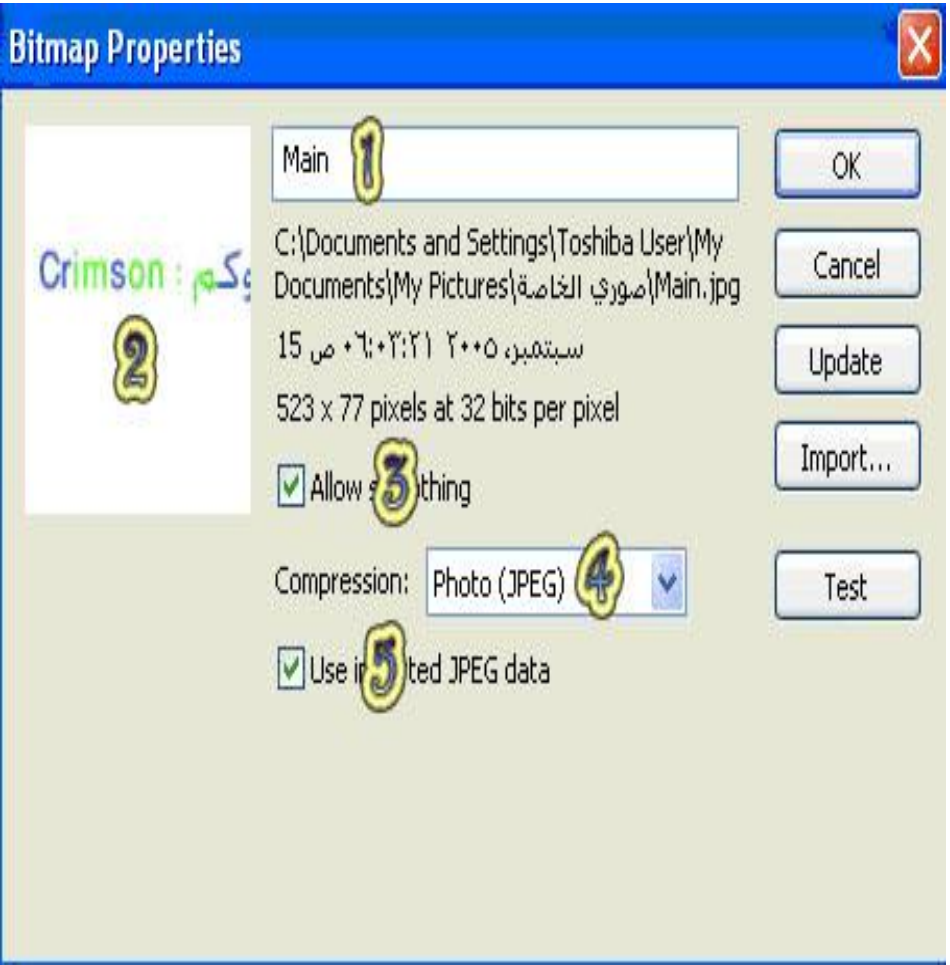
استيراد الصور Bitmap

- ✓ التحكم في جودة الصورة

١. الفلاش بشكل افتراضي يقوم بضغط الـ Bitmaps على أنها Jpg
٢. يكون من خلال خصائص المكتبه (تحكم يدوي)

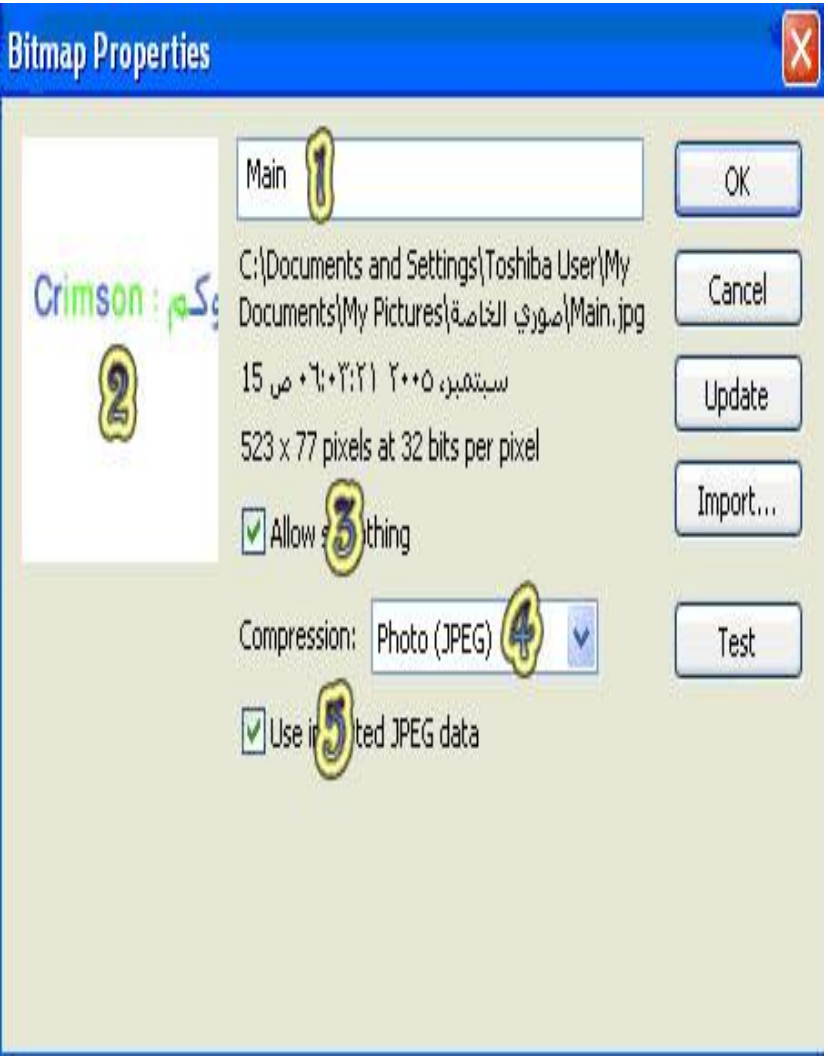


استيراد الصور Bitmap



- ✓ **التحكم في جودة الصورة**
- ✓ (١) أسم الـ **Bitmap** المدرج في منطقة العمل أو مساحة العمل .
- ✓ (٢) شكل الـ **Bitmap** بحيث إذا غيرت في الإعدادات قم بالضغط على زر **Test** لتختبر النتيجه
- ✓ (٣) **Allow Smoothing** : هذا الخيار يستخدم لأنه قد تختلف جودة الصورة أثناء العرض عن جودتها أثناء الإنشاء فـ يتغير أحيانا **One Pixel** فمن المعروف أن الصور في الكمبيوتر عبارة عن مجموعة من النقاط وهذه الخاصية تجعل الصورة أقرب إلى الحقيقة بحيث تكون النقاط متناسقة جدا ولا يوجد بينها أي تباين أو اختلاف.

استيراد الصور Bitmap



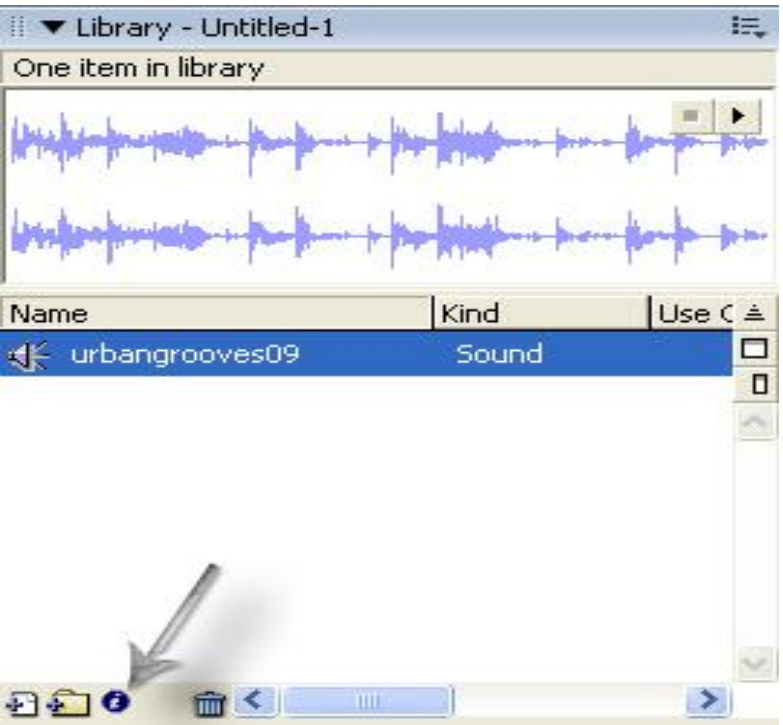
- ✓ التحكم في جودة الصورة
- ✓ (٤) Compression : بجودة الصورة المدرجة في منطقة العمل وهنا يوجد خياران وهما
  ١. Photo JPEG وهذه الخاصية تستخدم عندما تريد أن تضع الصورة في عرضك الفلاش أو مواقع الإنترنت وغيرها من الأمور التي تتطلب قدر معين من الجودة أثناء العرض .
  ٢. Lossless PNG/GIF وهذه الخاصية تستخدم عندما تريد أن تضع الصورة على CD's وغيرها من الأمور التي تتطلب جودة عالية أثناء العرض .
- ✓ (٥) Use imported JPEG data : هذا الخيار يتيح لك استخدام الجودة التي يفترضها برنامج الـ Flash والتي يراها مناسبة

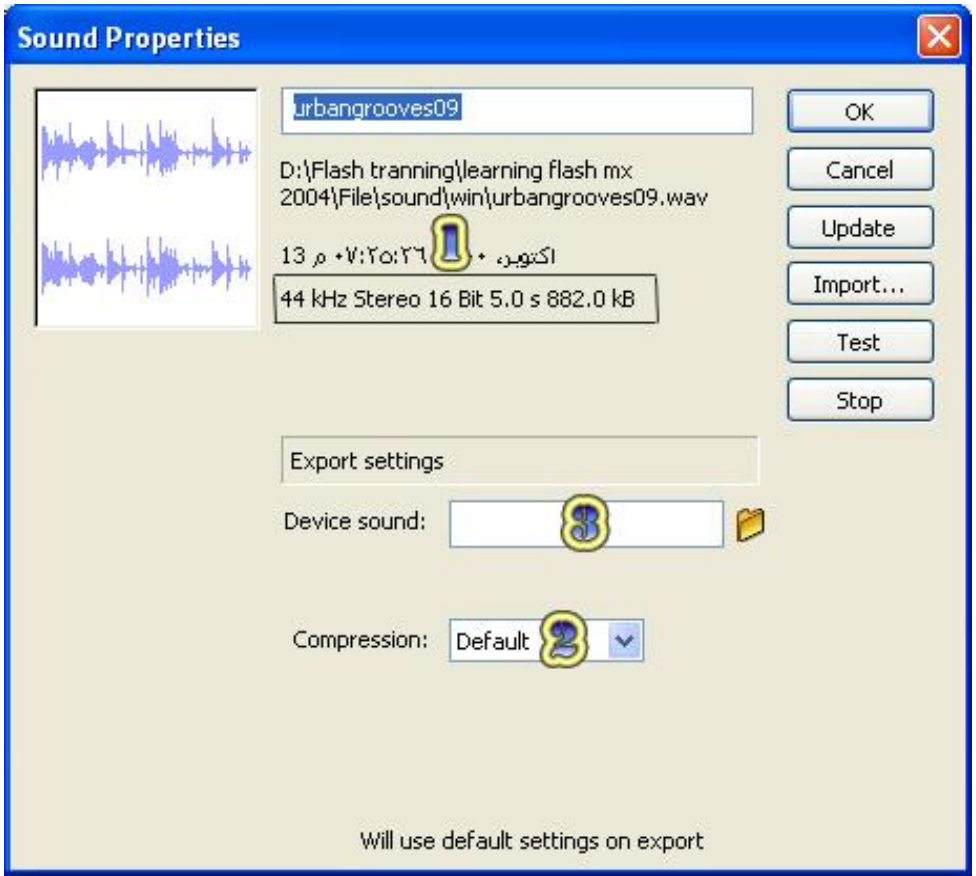
استيراد الأصوات Sound

- ✓ أنواع الأصوات التي يمكن استيرادها
  - ✓ Wav
  - ✓ Mp3
  - ✓ وإذا كان لديك برنامج QuickTime الإصدار الرابع وما بعده سوف تتمكن من استيراد العديد من الامتدادات .
- ✓ الأمر المستخدم لاستيراد صوت
  - ✓ File → Import سيظهر نفس الخيارين ولكننا نختار
  - ✓ Import to Library: تقوم باستيراد الصورة وتضعها في المكتبة .

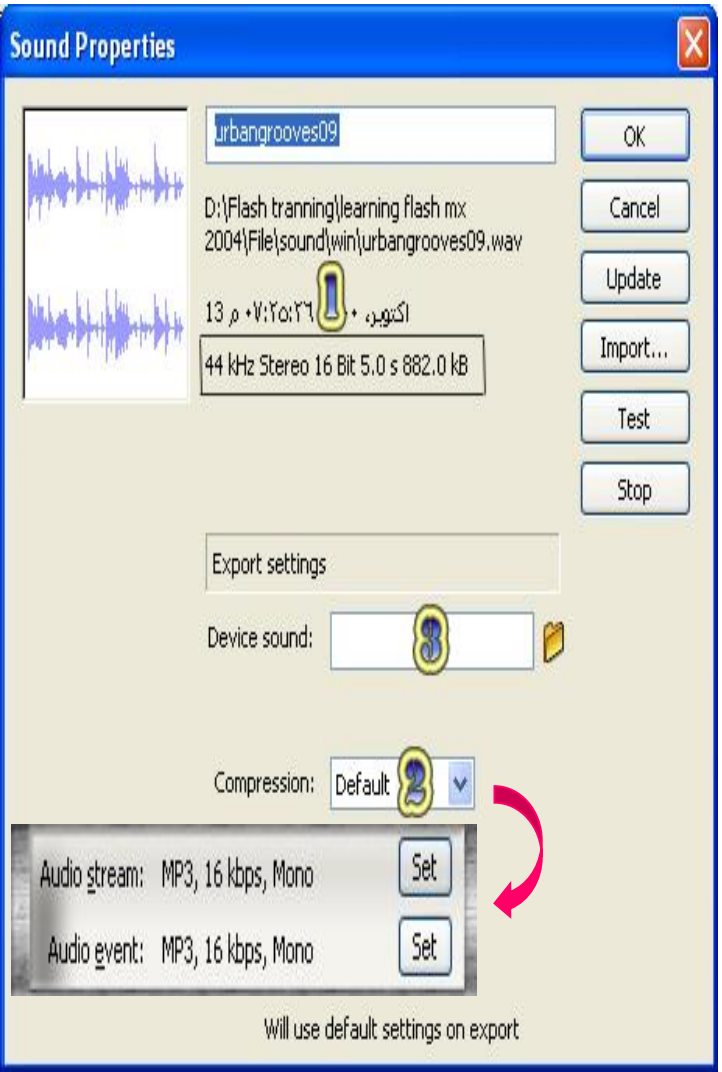
استيراد الأصوات Sound

- ✓ التحكم في جودة الصوت



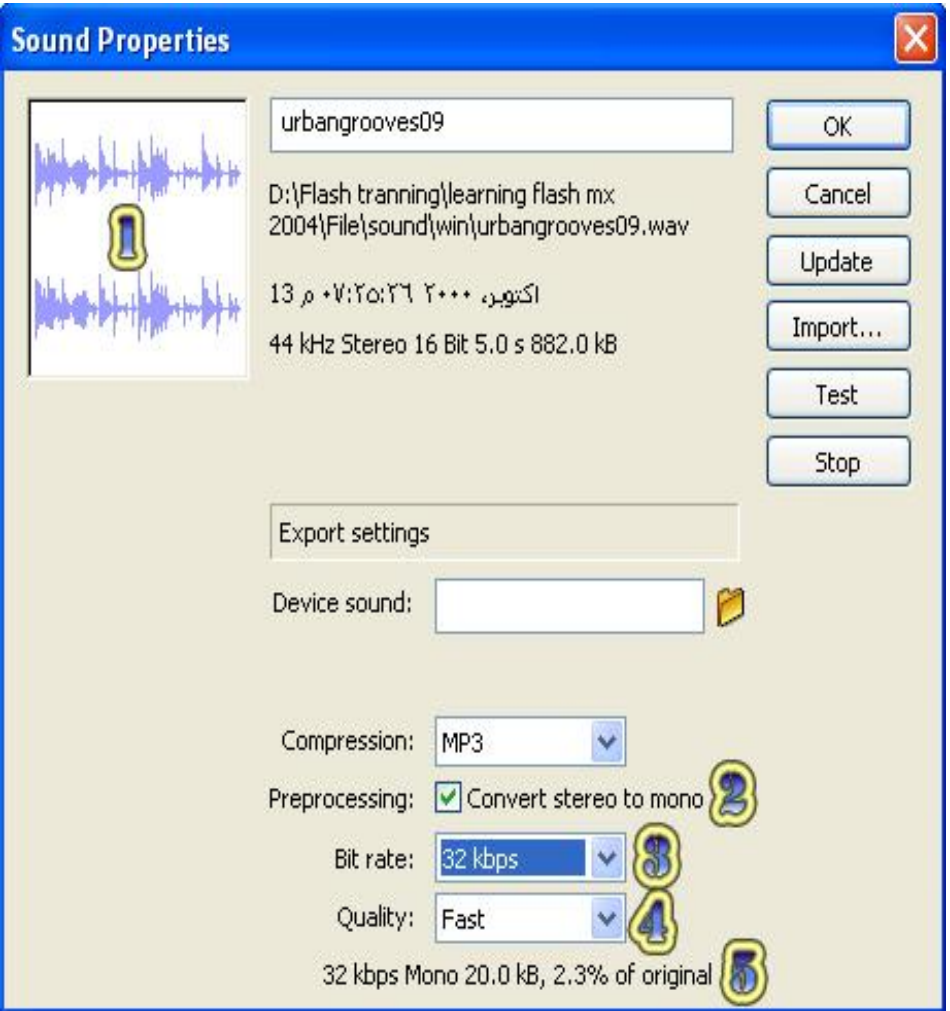


استيراد الأصوات Sound



- ✓ التحكم في جودة الصوت
- ✓ (١) ٤٤ kHz Stereo 16 Bit 5.0 s 882.0 kB :
- ✓ ٤٤ kHz :جوده الملفات الصوتية تقاس بالـ kHz
- ✓ يفضل استخدام الصوت بجوده عالية وأقل حجم ممكن للملف لأن الـ Flash سوف يقوم بضغط هذه الملفات أو ما يعرف باسم Compression
- ✓ Stereo تعني أن الصوت يكون عبارة عن موجتين صوتيتين منفصلتين لمكبري الصوت الأيمن والأيسر
- ✓ ١٦ Bit هذا صغير جدا بالمقارنة بالعمل مع الـ Bitmaps
- ✓ يفضل استخدام ١٦ Bit للصوت
- ✓ فهي مدة الصوت ويفضل أن تكون مدة الصوت أقل شيء ممكن
- ✓ 5.0 s 882.0 kB هذا هو حجم الملف الصوتي لا تشغل بالك لأن الحجم راح يتغير إلى تم ضغط الملف الصوتيCompression .

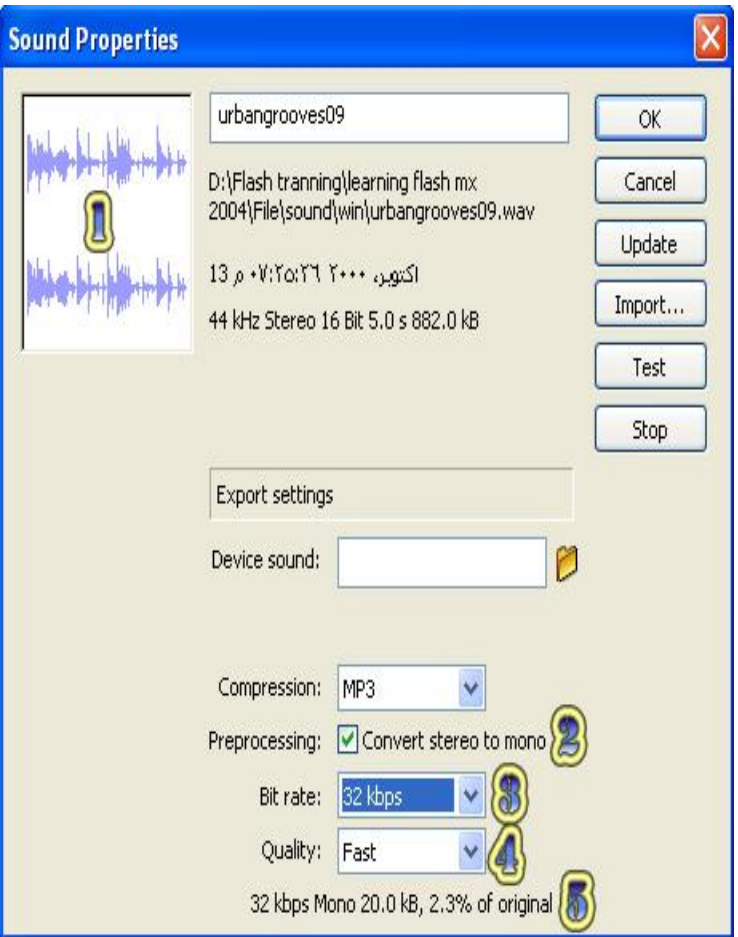
استيراد الأصوات Sound



- التحكم في جودة الصوت
- (٢) Compression : يقوم بضغط ملفات الصوتية
- يقوم الـ Flash بشكل افتراضي بضغط الملفات الصوتية على أنها Mp3
- ويمكنك أن تحدد كيف يقوم الـ Flash بضغط ملفاتك الصوتية لكي ترى كيف يقوم الـ Flash بضغط الملفات الصوتية

١. Default : الخيار الافتراضي
٢. ADPCM : هذا الخيار مفيد إذا كنت تستخدم الملفات الصوتية لكي تعرف على مشغلات الـفلاش القديمة
٣. Mp3 : هذا الخيار الأمثل لتصاميمك الفلاشية التي لا تحتاج لجوده عالية
٤. Raw : هذا الخيار هو الأمثل لعمل سيديات صوتية .
٥. Speech : وهو يعتبر الخيار الأمثل عندما تكون بتصميم شخصيات تتحدث.

استيراد الأصوات Sound



التحكم في جودة الصوت

✓ بعد أن اخترنا صيغة ال Mp3

١. هنا يقوم الكمبيوتر بتمثيل الصوت الرقمي بشكل موجات تعرف باسم Waveform وهذه الموجات تمثل الصوت الصادر من مكبري الصوت

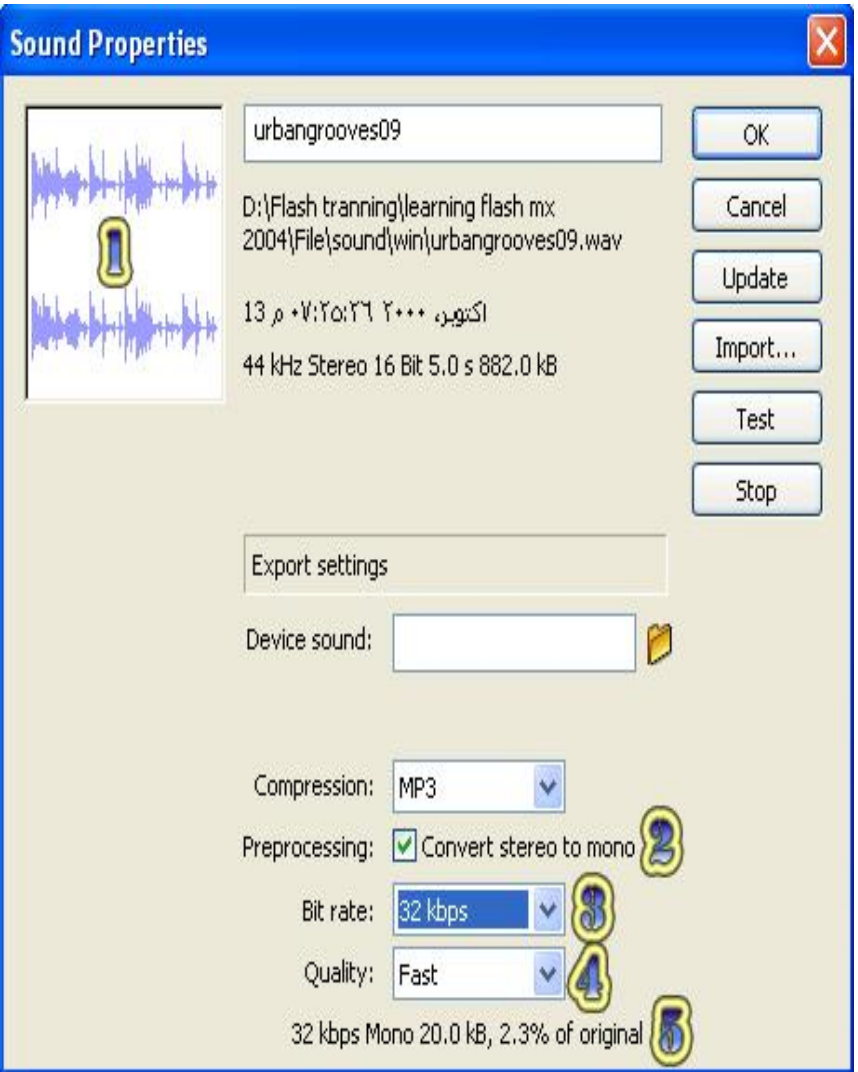
٢. Preprocessing : يتيح لك القدرة على تصدير أي صوت استيرد من Stereo

١. إما بموجتين صوتيتين منفصلتين لمكبري الصوت الأيمن والأيسر وهو ما يعرف باسم Stereo

✓ أن تصدير الصوت على أنه موجتين صوتيتين منفصلتين سوف يزيد من وقت تحميل الملفك الفلاشي وهناك ملاحظة مهمة وهي عند ضغط ملف صوتي Compression بامتداد MP3 وكان الصوت بنظام Stereo فإن الصوت لن يعمل إذا كان الخيار Bit rate أقل من أويساوي ١٦ kbps ولكن سوف يعمل إذا كان نفس الخيار أكبر من أو يساوي ٢٠ kbps ولا تنسى إذا كنت تريد النظام Stereo لا تقم بتفعيل الخيار Convert Stereo to mono .

٢. أو بموجة صوتية واحده لكلا المكبرين وهو ما يعرف باسم Mono .

استيراد الأصوات Sound



٣. Bit rate : كلما زادت القيمة أصبح الصوت أكثر وضوحاً ولكن زاد حجم الملف الفلاشي (العلاقة طردية)

١. هنا يفضل الحصول على أفصل صوت ويكون واضح وأقل حجم للملف قدر الإمكان

٤. Quality : وهي تمثل جوده الصوت وهي تحتوي على ثلاث خيارات كالتالي :

١. Fast : جوده قليلة وسرعة في ضغط الصوت .

٢. Medium : جوده عالية وسرعة متوسطة في ضغط الصوت .

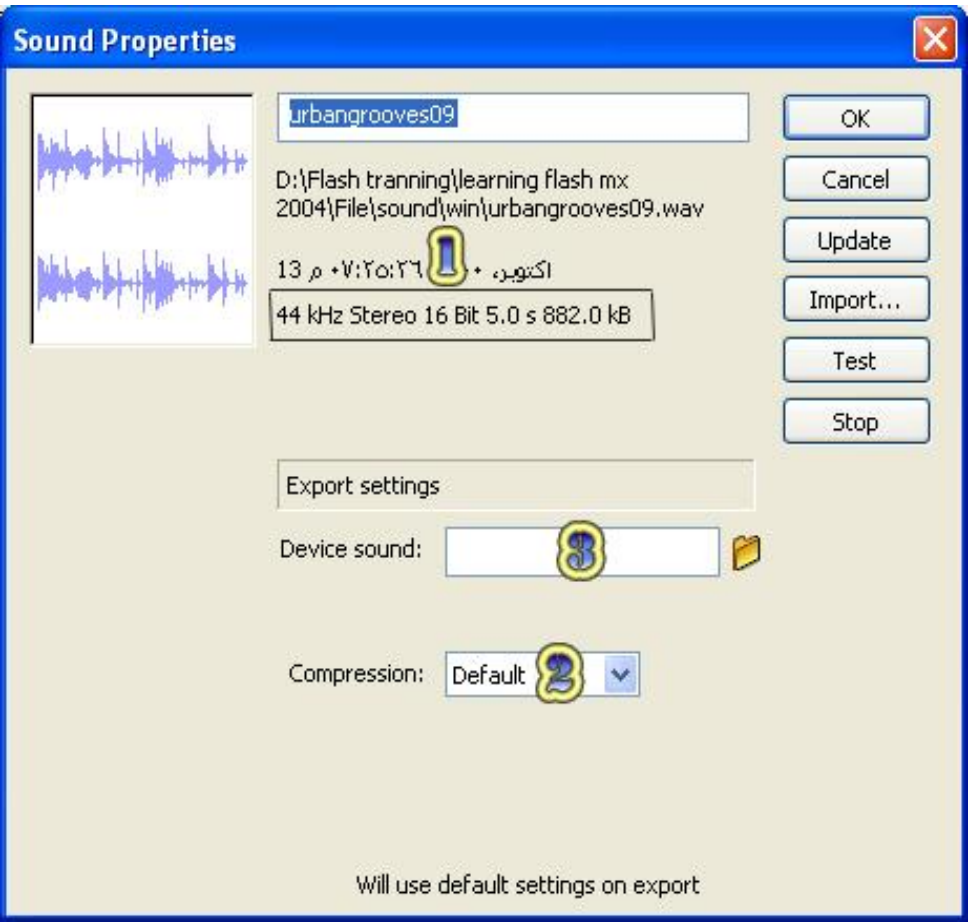
٣. Best : أفضل جوده للصوت وبطئ في ضغط الصوت واختيارك الخيارات التي تناسب ملفك الصوتي .

٥. وهنا تظهر معلومات عن الملف الصوتي بعد إتمام عملية الضغط للصوت .

استيراد الأصوات Sound

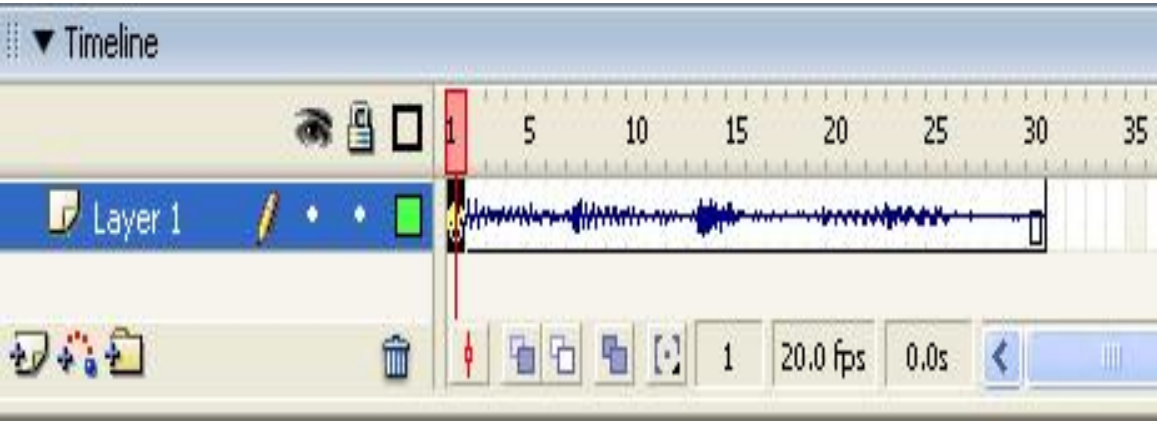
- التحكم في جودة الصوت

(٣) Device sound : هذا الخيار مخصص لأجهزت الـ Mobile لذلك لا يهمنا هنا



استيراد الأصوات Sound

- ✓ لإدراج الصوت في منطقة العمل وهناك طريقتان
  ١. سحب الصوت وإفلاته في منطقة العمل
  ٢. باستخدام الـ Action Script وهي الطريقة الأحترافية ولكن في الوقت الحالي قم بسحب الملف الصوتي من المكتبة Library وإفلاته في منطقة العمل
- ✓ ملاحظة مهمة
  - ✓ أن الصوت لا يمكن إضافته إلا في
    ١. إطار مفتاحي Keyframe
    ٢. إطار مفرغ Blank Keyframe
  - ✓ ثم أذهب للإطار رقم ٣٠ وأضغط على F5 ليكون شكل خط الزمن كما في الشكل
- ✓ خصائص الصوت
  - ✓ يتم التعديل على خصائص من لوح الخصائص
  - ✓ طبقي هذا الدرس في محاضرة العملي

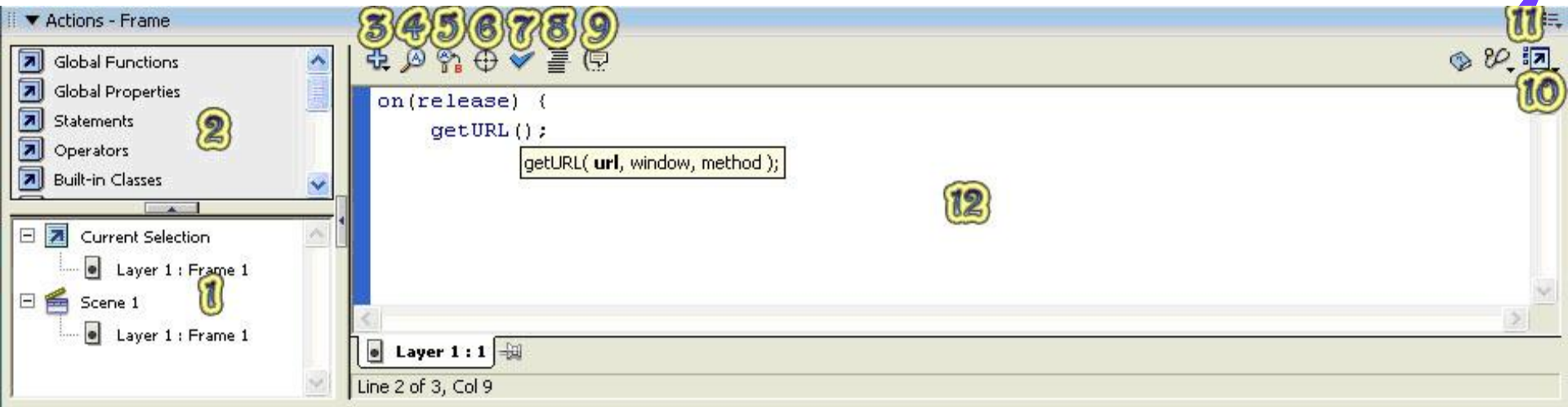


استيراد الفيديو Video

- ✓ أنواع الفيديو التي يمكن استيرادها
  ١. QuickTime Movie = mov
  ٢. Video for Windows = avi
  ٣. MPEG Movie = mpg – mpeg
  ٤. Digital Video = dv ,.dvi
  ٥. Windows Media = asf , wmv
  ٦. Macromedia Flash Video = flv
- ✓ الأمر المستخدم لاستيراد فيديو
- ✓ File → Import سيظهر خيارين ..
  ١. Import to Stage: تقوم باستيراد الصورة وتضعها في منطقة العمل مباشرة .
- ✓ طبقي هذا الدرس في محاضرة العملي ☺

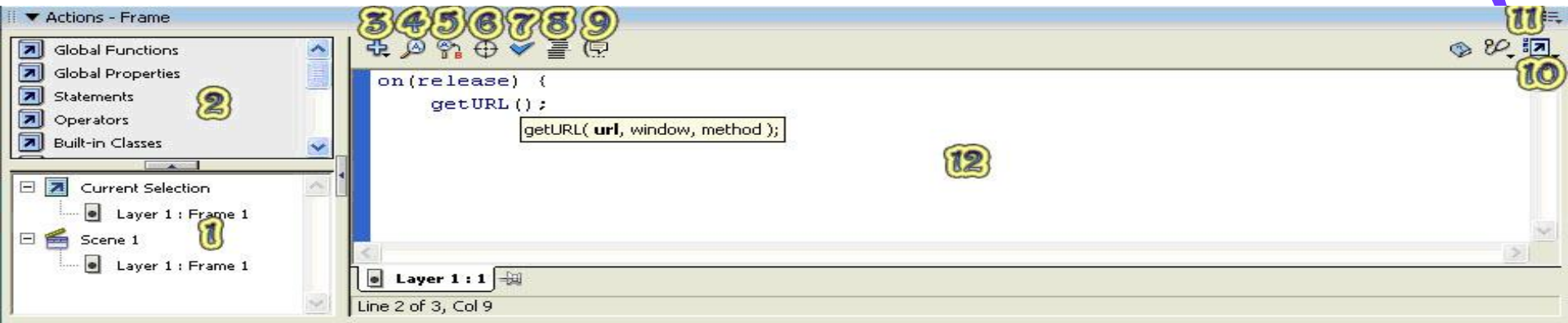
لوح الـ Action Scripting

- ✓ تعتبر لوح ال Actions Scripting أهم شيء في البرنامج وهي لغة البرمجة الخاصة ببرنامج الـ Flash
- ✓ من خلالها يمكننا التحكم بالأزرار Buttons أو Movie Clips أو الصوت Sound وحتى Video والكثير الكثير بحيث يكون لدينا بالنهاية عمل في قمة الإبداع والاحتراف
- ✓ للوصول لنافذة الـ Action Scripting وهي :
  - ✓ Windows→ Development Panels→ Action
  - ✓ بالضغط على مفتاح F9 .



لوح الـ Action Scripting

- ✓ (١) هنا يظهر أسم الشكل المحدد والذي تريد أن تضيف الـ Action Scripting
- ✓ (٢ ، ٣) وهنا يتم تحديد أوامر الـ Action Scripting بطريقتين مختلفتين .
- ✓ (٤) وهو للبحث عن أمر معين أو كلمة معينة .
- ✓ (٥) يشبه الأمر السابق ولكن أيضا يتيح لك استبدال الأمر بأمر آخر فيوفر لك الوقت والجهد .
- ✓ (٦) هذا الأمر يستخدم في المستوى المتقدم .
- ✓ (٧) هذا الزر يتأكد من صحة الأوامر والـ Action Scripting الذي وضعته
- ✓ (٨) وهو زر رائع فقط اكتب الأوامر ثم انقر عليه وسترى الفرق سيقوم بإضافة المسافات والهوامش اللازمة مما يجعل شكل الكود أجمل وحتى عندما تنسى علامة الـ ؛ سيقوم بكتابتها نيابة عنك .
- ✓ (٩) يقوم هذا الزر بعرض التلميحات أو التعليقات لكي تساعدك في كتابة الـ Action
- ✓ (١٠) يعرض لك مجموعة من الخصائص المختلفة سوف نتعرف عليها في المراحل المقبلة .
- ✓ (١١) ومن هنا يمكنك التحكم بطريقة عرض نافذة التي نكتب فيها أوامر الـ Action .
- ✓ (١٢) وهذه المساحة لكتابة أوامر الـ Action Scripting بداخلها .



لوح الـ Action Scripting

هناك نوعين من ال Action Script

١. أوامر الـ Action Script الخاصة بالمصمم
   - أي لا دخل للمستخدم بها فهي تنفذ وتطبق تلقائيا دون تدخل من المستخدم
   - فمثلا لون أننا صممنا مشهد لجسم يتحرك ونريد الجسم أن يتوقف بعد ثانية إذا نضع الـ Action Script في المكان المخصص وهو الإطار أو الـ Frame رقم ٢٠

٢. بأوامر الـ Action Script الخاصة بالمستخدم
   - أي تنفذ وتطبق من قبل المستخدم ولذلك فمن المهم معرفة متى وأين نضع أوامر الـ Action Script
   - ومثال آخر إذا قمنا تصميم زر لموقع إنترنت ونريد للزر عند الضغط علية من قبل المستخدم أن ينقلنا إلى صفحة معينة فإننا نضع الـAction Script على الزر

لوح الـ Action Scripting

أحد أهم الأوامر في Action Script هو URL
وهو يقوم أضافة رابط يفتح في صفحة الأنترنت
الأمر المستخدم هو ...

GetURL ("……");

يجب وضع الأقواس وعلامة التنصيص بداخلها وإلا لن يعمل الرابط