Adobe Animate CC

عنوان الكتاب

الجديد في بيئة Adobe Animate CC

الجزء الأول

الجديد في مكونات نافذة بيئة Adobe Animate CC

تقنية المعلومات / 2019

Computer.2007@moe.om

تفاصيل المستهدفون في هذا الكتاب

الجنس :

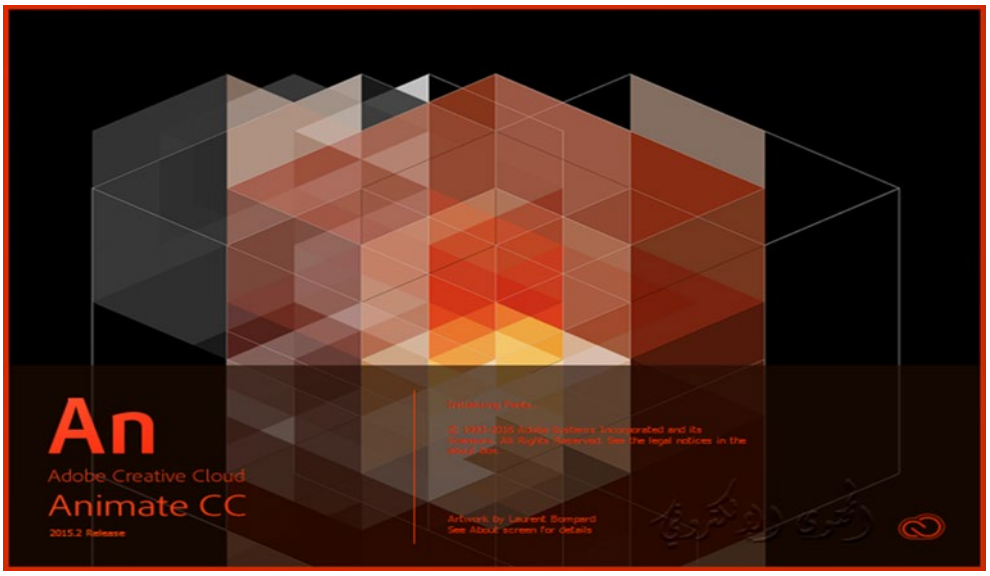
- ✓ ذكر
- ✓ أنثى

المستوى التعليمي : جامعي فما فوق

المواد التدريبية المستخدمة : كمبيوتر – أوراق مطبوعة (لنشاط كسر الجليد) - شاشة عرض – اللوحة القلابة – فيديو – برامج (Adobe Photoshop CC/ Adobe Animate CC)

الفهرس

الموضوع	رقم الصفحة
الهدف العام	4
المقدمة	5
مراحل تطور الفلاش Adobe Flash إلى أنيميت Animate CC	7 - 6
جدول توضيحي لتطور الفلاش Adobe Flash إلى أنيميت Animate CC	10 - 8
شرح العناصر المهمه في برنامج **Adobe Animate CC**	24 - 11
التحسينات الأخرى في البرنامج	31 - 25
الخاتمة	32
المراجع	33



الهدف العام

التطوير في المهارات الجديدة لبرنامج Adobe Animate CC .

الأهداف الخاصة

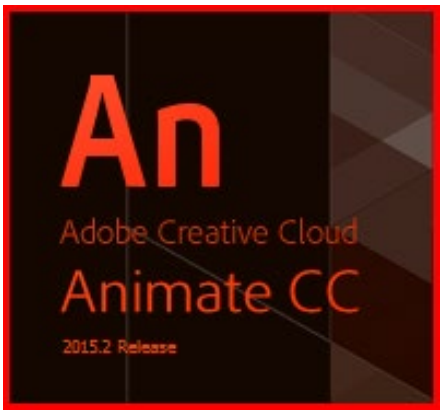
في نهاية هذه الكتاب ستكون قادراً على :

- التعرف على السبب الرئيسي لقيام شركة أدوبي بتغيير الاسم الشهير للفلاش إلى أنيميت .
- التعرف على مراحل تطور الفلاش Adobe Flash إلى أنيميت Adobe Animate CC .
- تحديد المميزات الجديدة في البرنامج Adobe Animate CC.
- تطبيق أدوات البرنامج بكل سهولة .
- استنتاج التحسينات الأخرى المطوره في البرنامج .
- فتح مستندات لبرامج أخرى في البرنامج .
- تطبيق وتغيير إعدادات وخصائص المستند في البرنامج .

المقدمة

➢ أدوبي تغير اسم برنامج الفلاش!

أعلنت أدوبي الموافق 30 نوفمبر 2015 أنها ستغير اسم برنامج فلاش الشهير من Flash Professional CC إلى Adobe Animate CC



تُرى لماذا قامت أدوبي بهذه الخطوة؟

ملحوظة : هذا ليس له علاقة ببرنامج آخر لدى أدوبي اسمه Adobe Edge Animate

➢ لماذا قامت أدوبي بتغيير الاسم الشهير للفلاش؟

برنامج فلاش يمكن استخدامه في أكثر من مجال من تطوير التطبيقات والألعاب للهواتف الذكية والتابلت إلى عمل رسوم متحركة للويب أو التلفاز .

كما أن البرنامج يمكنه التصدير بأكثر من صيغة لتعمل على أي منصة ولم يعد البرنامج محدود بصيغة SWF منذ سنوات مضت .

ولكن مع ذلك حرب شركة أبل ضد الفلاش Flash والذي كان فقط ضد "تشغيل Flash Player داخل متصفح سفاري على نظام iOS" أضرت بسمعة البرنامج خاصة مع جهل الكثير من محرري المواقع التقنية الشهير وعدم قدرتهم على التفريق بين مشغل الفلاش في المتصفح وبين منصة الفلاش التي يمكنها عمل تطبيقات وألعاب مستقلة سواء للموبايل بمختلف أنظمته أو لDesktop .

هكذا أضطرت أدوبي لتغيير الاسم بعدما أصبح الاسم مختصراً على مشغل الفلاش في المتصفح في أذهان معظم المستخدمين ومحرري المواقع التقنية غير المتخصصين.

وأرى أن التغيير شيء جيد .

➢ ما هي إمكانيات البرنامج الجديد وفيما يمكن استخدامه ؟

1 – تطوير التطبيقات والألعاب لمنصات الموبايل (Android & iOS) وDesktop طبعاً .

2 – تصدير المشاهد المتحركة والتفاعلية بصيغة HTML5 وأيضاً WebGL . وكلاهما يعمل على متصفحات الأجهزة المحمولة.

3 – التحريك وتصدير المشاهد كفيديو بجودة 4K تصلح للبث التلفزيوني .

4 – كل ما كان الفلاش يفعله قديماً و ما تم تطويره بشكل أفضل .

(رابط إعلان أدوبي الرسمي للبرنامج)

كسر الجليد

- مراحل تطور الفلاش Adobe Flash إلى أنيميت Adobe Animate CC :

1) [1996] Future Splash Animator
2) [1996] Macromedia Flash 1
3) [1997] Macromedia Flash 2
4) [1998] Macromedia Flash 3
5) [1999] Macromedia Flash 4
6) [2000] Macromedia Flash 5
7) [2002] Macromedia Flash MX

8) [2003] Macromedia Flash MX 2004

9) [2005] Macromedia Flash 8

10) [2007] Adobe Flash Professional CS3

11) [2008] Adobe Flash Professional CS4

12) [2010] Adobe Flash Professional CS5

13) [2011] Adobe Flash Professional CS5.5

14) [2012] Adobe Flash Professional CS6

15) [2015-2013] Adobe Flash Professional CC

16) [؟-2016] Adobe Animate CC

***وكل ما يطلب منك أولاً هو تنزيل برنامج Adobe Animate CC وتثبيته على جهازك<< إذا كان غير موجود عن طريق شرائه أو من موقع البرنامج http://www.adobe.com/

جدول توضيحي لتطور الفلاش Adobe Flash إلى أنيميت Adobe Animate CC

وجه المقارنة	Animate CC	CS6	CS5.5	CS5	CS4	CS3
Creative Cloud Librariesوالتكامل داخل التطبيق معAdobe Stock	✓					
الفرش الفنية المخصصة والمتجهة مع تغيير الحجم أثناء التكبير/التصغير	✓					
التكامل مع Typekit	✓					
قوالب تدويرHTML5	✓					
تصدير فيديو بدقة 4K مخصصة وFPS	✓					
ألوان واضحة وطبقة ملونة	✓					
لوحات قابلة للتدوير 360 درجة	✓					
حزمة ملفOAM	✓					
استيراد SVG على المسرح	✓					
أداة Bone المحدثة	✓					
استيراد فيديو H.264 ودورة الصوت والتقسيم في الخط الزمني	✓					
تصديرSprite sheet	✓					
لوحات HTML5 أصلية ودعمWebGL	✓					
دعم النظام المخصص للأجهزة	✓					
Motion Editor جديد	✓					
تحسين نشرHTML5	✓					

فرش محسنة وأقلام رصاص	✓					
الحركات متغيرة العرض مع الأطوار الوسيطة	✓					
حفظ التحسينات	✓					
دعم iOS 64-bit	✓					
أدلة الرسوم المتحركة	✓					
بنية بدقة bit64-	✓					
الرسم في الوقت الفعلي	✓					
حجم لوحة العمل غير محدود	✓					
الاختبار والتصحيح عبرUSB	✓					
بيانات التعريف المخصصةAPI	✓					
تراجع على مستوى العناصر	✓	✓				
دعم جهاز العرض	✓	✓				
الدعم الموسع للأجهزة والأنظمة الأساسية	✓	✓				
إنشاء تطبيق Adobe Air المجمع مسبقًا	✓	✓				
محاكاة Adobe AIR للهاتف المحمول	✓	✓				
تحديد الهدفStage 3D	✓	✓				
سير العمل الفعّال لتطوير الهاتف المحمول	✓	✓	✓			
تدرج حجم المحتوى عند تغيير حجم الصور	✓	✓	✓			
التحكم المحسن في الطبقة	✓	✓	✓			
تحويل الرموز والأداء الأفضل	✓	✓	✓			
التعامل مع قصاصات الكود البرمجي المحسنة	✓	✓	✓			
الحفظ التلقائي واستعادة الملف	✓	✓	✓			

مجموعة متزايدة للعناصر	✓	✓	✓			
التكامل مع Flash Builder	✓	✓	✓			
محرر ActionScript	✓	✓	✓	✓		
ملفات مصدر FLA قائمة على XML	✓	✓	✓	✓		
تحسين التكامل مع أدوات Adobe الإبداعية	✓	✓	✓	✓		
التوزيع الموسع للمحتوى	✓	✓	✓	✓		
الحركة المستندة إلى العناصر	✓	✓	✓	✓	✓	
تحويل ثلاثي الأبعاد 3D	✓	✓	✓	✓	✓	
إعدادات الحركة المسبقة	✓	✓	✓	✓	✓	
دعم H.264	✓	✓	✓	✓	✓	
دعم XFL	✓	✓	✓	✓	✓	
استيراد ملف SWF جاهز	✓	✓	✓	✓	✓	✓
استيراد Photoshop وIllustrator	✓	✓	✓	✓	✓	✓
تحويل الرسوم المتحركة إلىActionScript	✓	✓	✓	✓	✓	✓
تطوير ActionScript 3.0	✓	✓	✓	✓	✓	✓
إمكانات الرسم والتعديل عليه	✓	✓	✓	✓	✓	✓
أدوات الفيديو المعقدة	✓	✓	✓	✓	✓	✓

شرح العناصر المهمة في برنامج Adobe Animate CC

1- أنماط الفرش المختلفة Pattern brushes

النشاط الأول

لإظهار نافذة Pattern Brushes المختصة بالفرش كما في الصورة رقم (1,2) اتبع ما يلي :

من شريط القوائم أختر Window ثم Brush Library

ثم قم باختيار أي نمط بالضغط

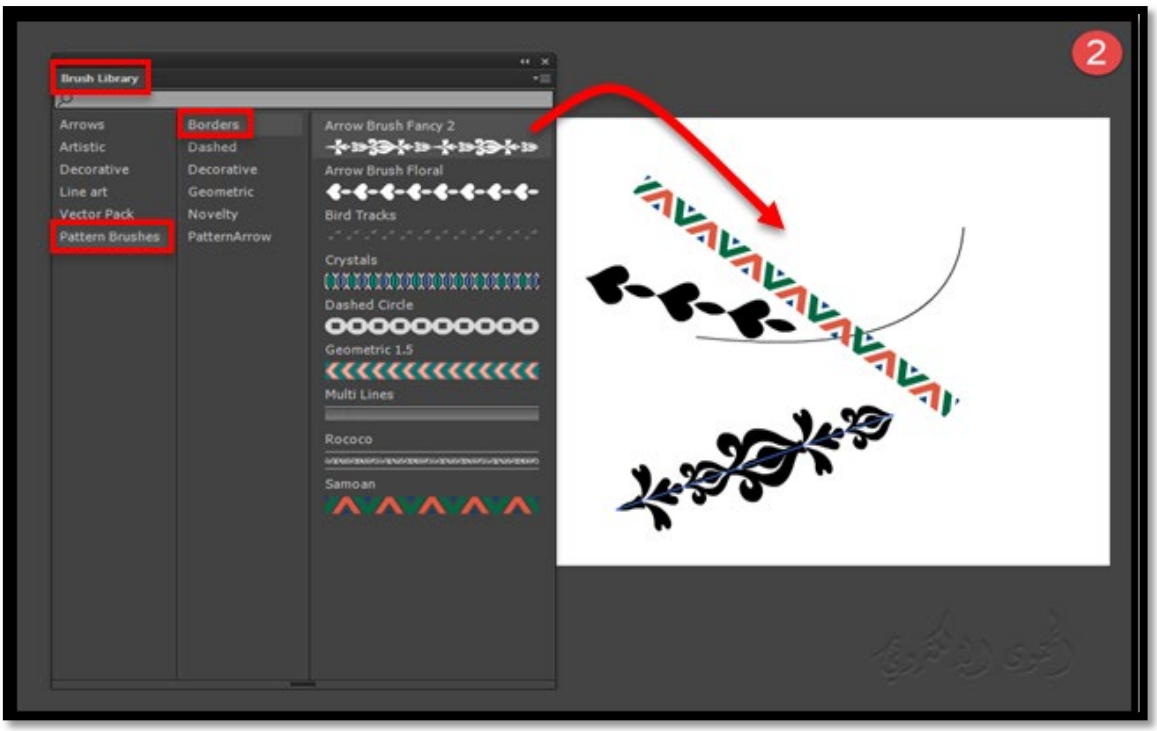
على دبل كليك لتفعيله .

واستخدم أداة Line Tool لرسم خط أو منحنى .

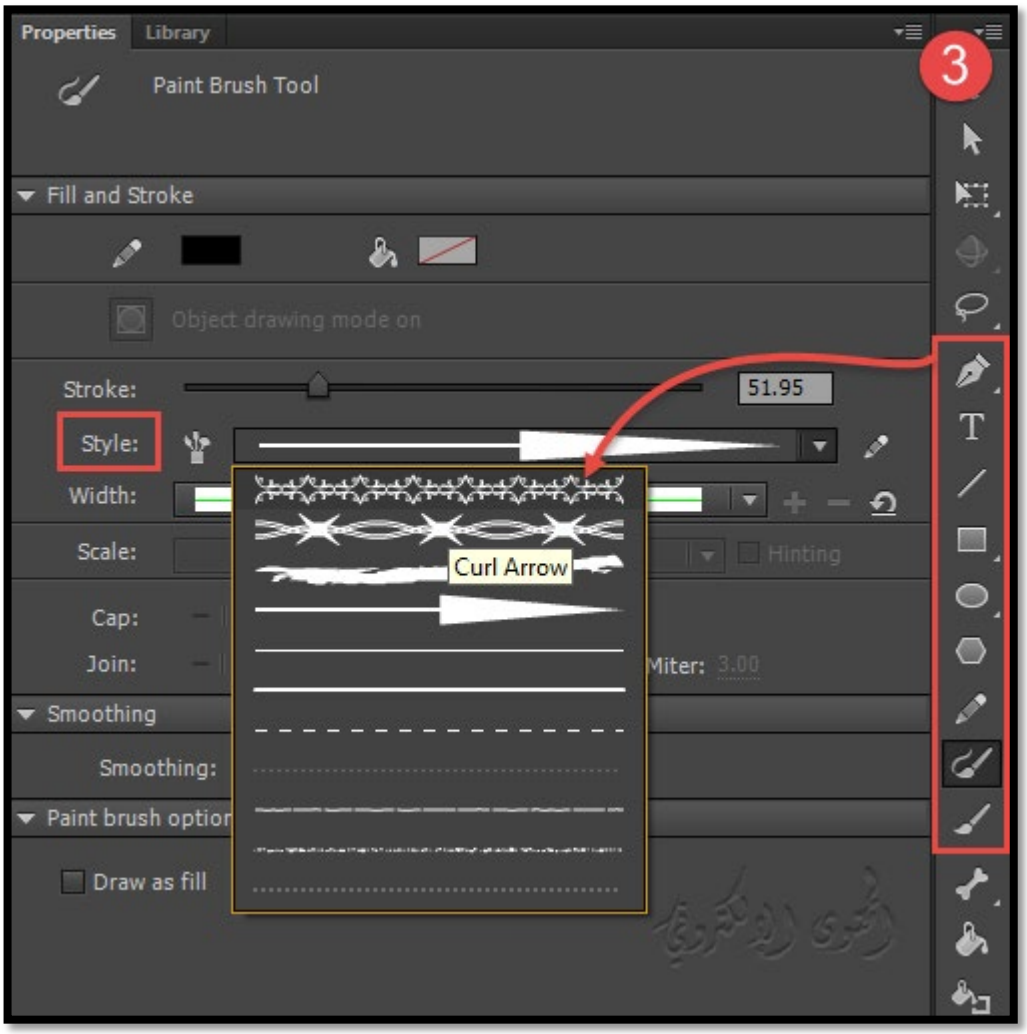
أو أي أداة تريدها كرسم مربع مثلاً من شريط الأدوات لرسم الشكل

في ورقة العمل .

كما في الصورة رقم (2)



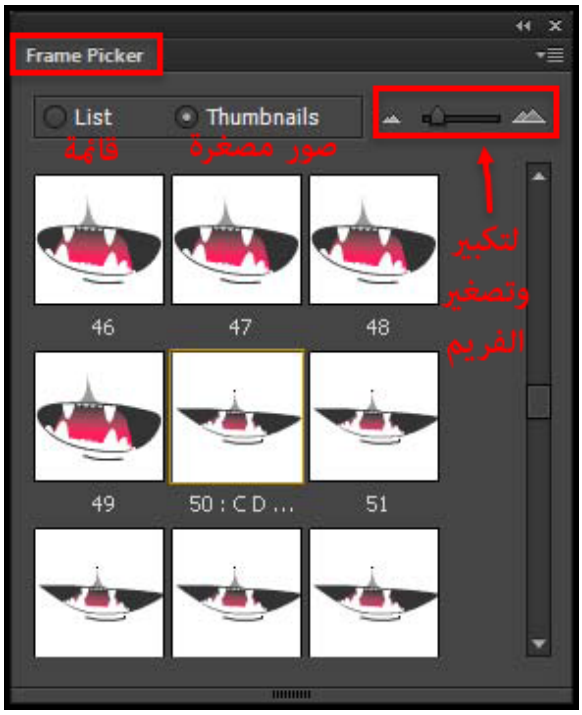
وستلاحظ تم تفعيل الأنماط في خانة Style من واجهة تنسيق خصائص الأدوات كما في الصورة رقم (3) .



وكذلك يمكنك استيراد فرش لنمط جديد إلى المستند باستخدام "Libraries CC".

ولمزيد من المعلومات حول هذه الميزة الجديدة، راجع هنا Pattern brushes

2- منتقي الإطار Frame picker



يستخدام منتقي الإطار "Frame picker"لمعاينة الرسم بصرياً واختيار الإطار الأول لرمز الرسم .

وفي الإصدارات السابقة لن تتمكن من معاينة الإطارات لأي كائن .

وهذه الميزة تعزز تجربة المستخدم لسير العمل الرسوم المتحركة مثل مزامنة الشفاه مثلاً.

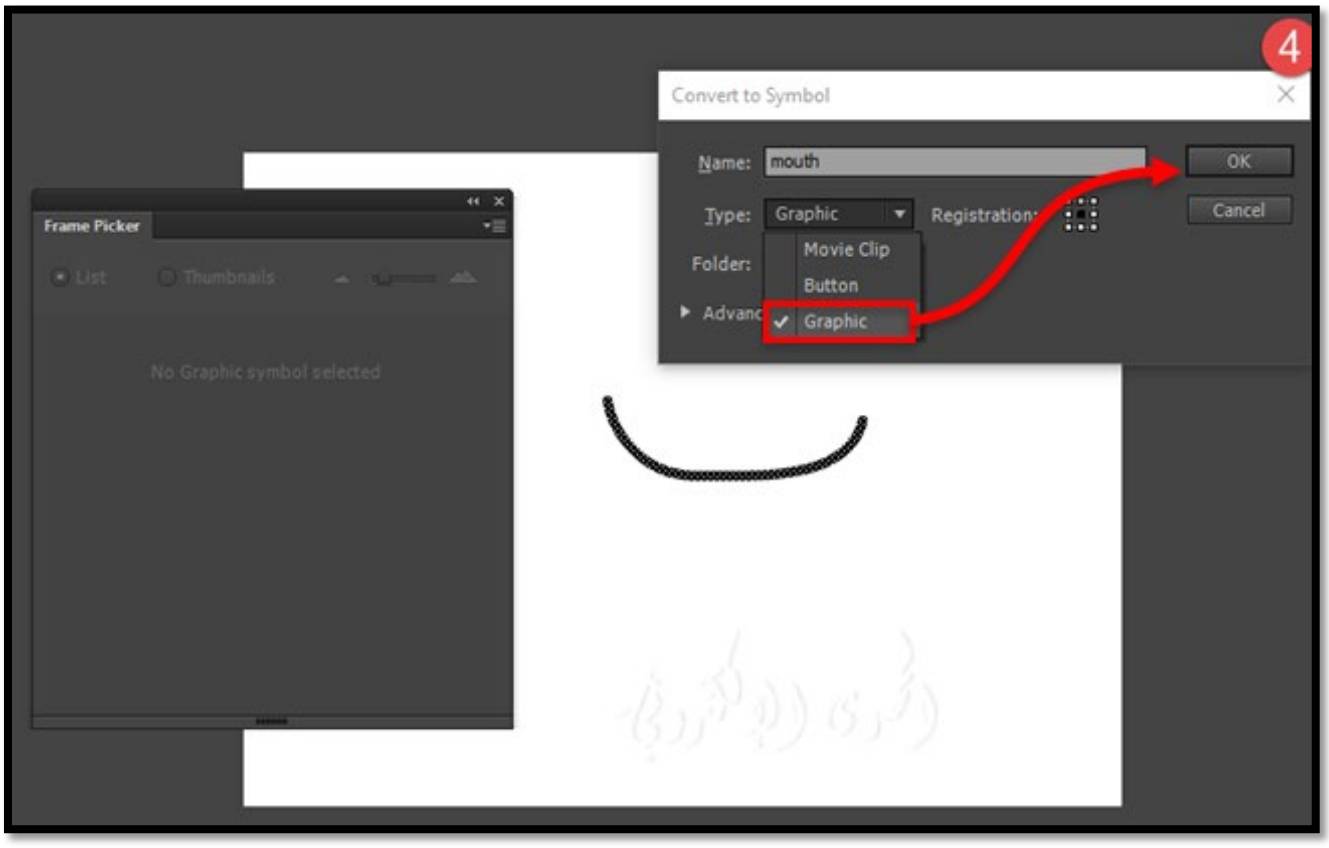
النشاط الثاني

قم برسم أي جزء تريده مثلاً أنا سأقوم برسم شفاه

ثم أحول الجزء إلى رمز بنوع جرافيكي بتحديده والضغط على F8

أو بتحديده ثم من أمر Modify ثم أمر convert to Symbol

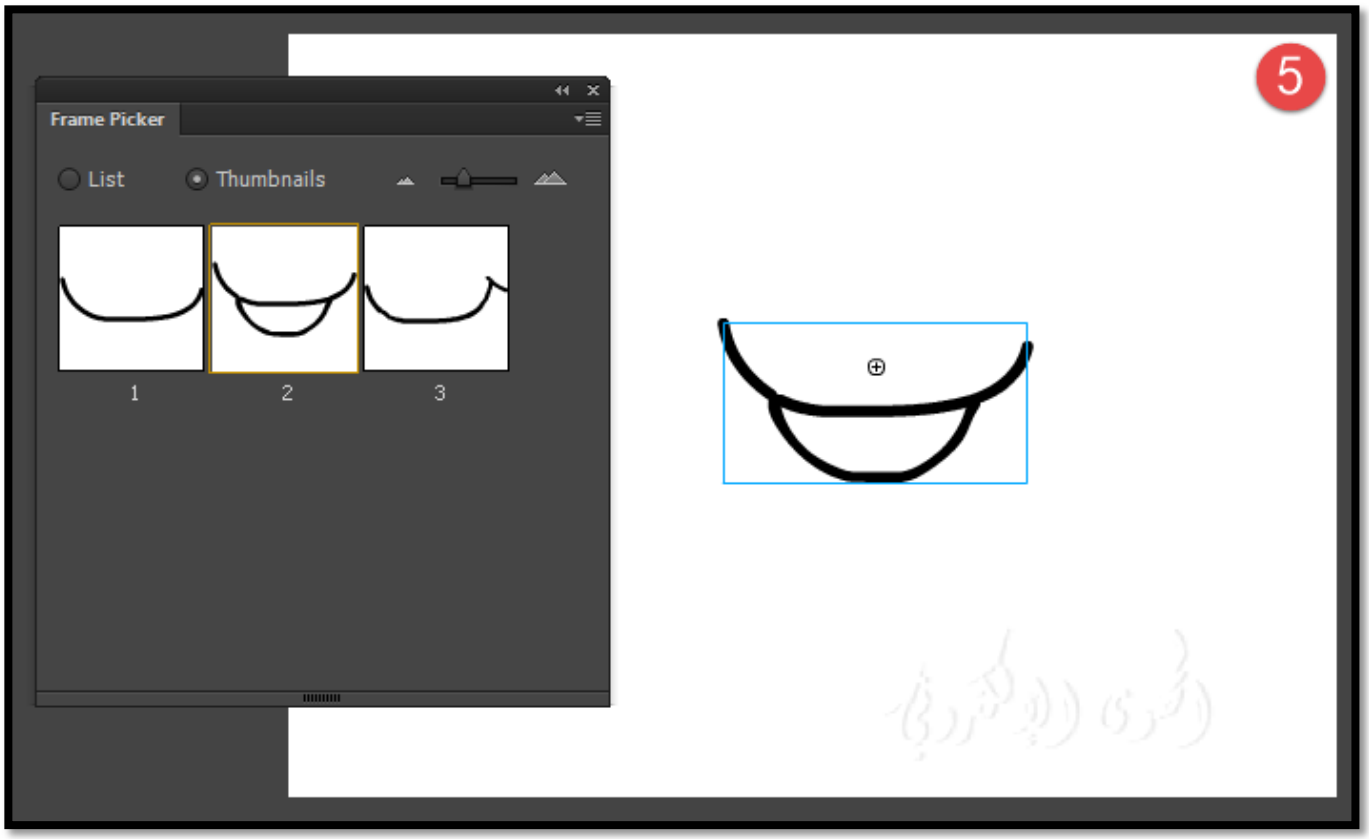
كما في الصورة رقم (4)



ثم من داخل الشكل ارسم الأشكال المطلوبة للحركة في كل فريم في الشريط الزمني .

وستظهر الحركة كما في الشكل رقم (5)

ليسهل رؤية الحركة بسهولة ووضوح .



3- طبقة الشفافية Layer transparency

هذه الميزة تقدم القدرة على ضبط الرؤية للطبقات بصورة شفافية في ورقة العمل .

للقيام بذلك ،

شيفت shift + النقر على العمود العين في الجدول الزمني لضبط الرؤية إلى الشفافية .

كما في الصورة رقم (6) .

4- تحسين خيارات النشر على الويب Improved web publishing options

a) دمج JSON/JS code

في برنامج Animate يدمج ملف JSON في JS جافا سكريبت . فعند إنشاء ورقة عمل لنشرها ، لا يتم إنشاء ملف JSON خارجي ويتم تضمينه ضمن ملف الجافا سكربت بدلاً من ذلك بشكل افتراضي وهذا لا يوجد في الإصدارات القديمة .

مع هذا التغيير، يمكنك حتى معاينة الملفات المنشورة محلياً دون استضافتها على الخادم (كما كان من قبل).

فاستناداً إلى ملاحظات العملاء بالنسبة لملفات JSON كونها غير آمنة بطبيعتها ، قامت الشركة بدمج البيانات ذات الصلة مع ملف جافا سكربت وبالتالي لا يتم إنشاء ملف JSON منفصل بل مدمج مع ملف جافا سكربت JS .

النشاط الثالث

b) تمكين وحفظ ملف الجافا سكربت داخل ملف التصفح HTML

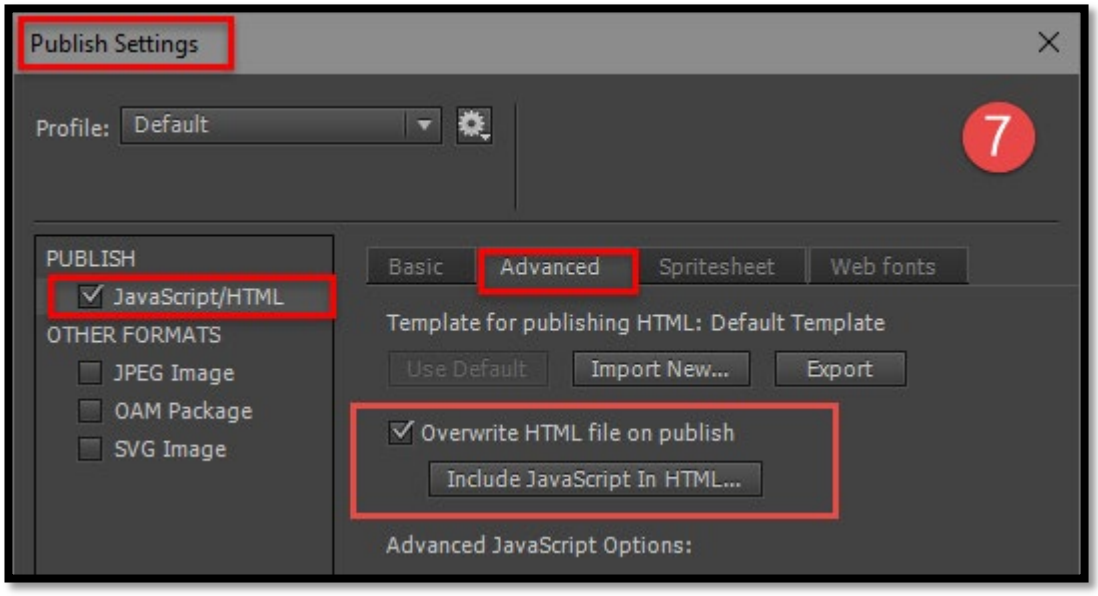
(Embed JavaScript into HTML)

// لتفعيل الامر :

من file ثم Publish Settings

نختار : overwrite HTML file on publish

كما في الصورة رقم (7)



c) إخراج ونشر لملفات بإمتداد HTML5

(Optimizing HTML5 Canvas output)

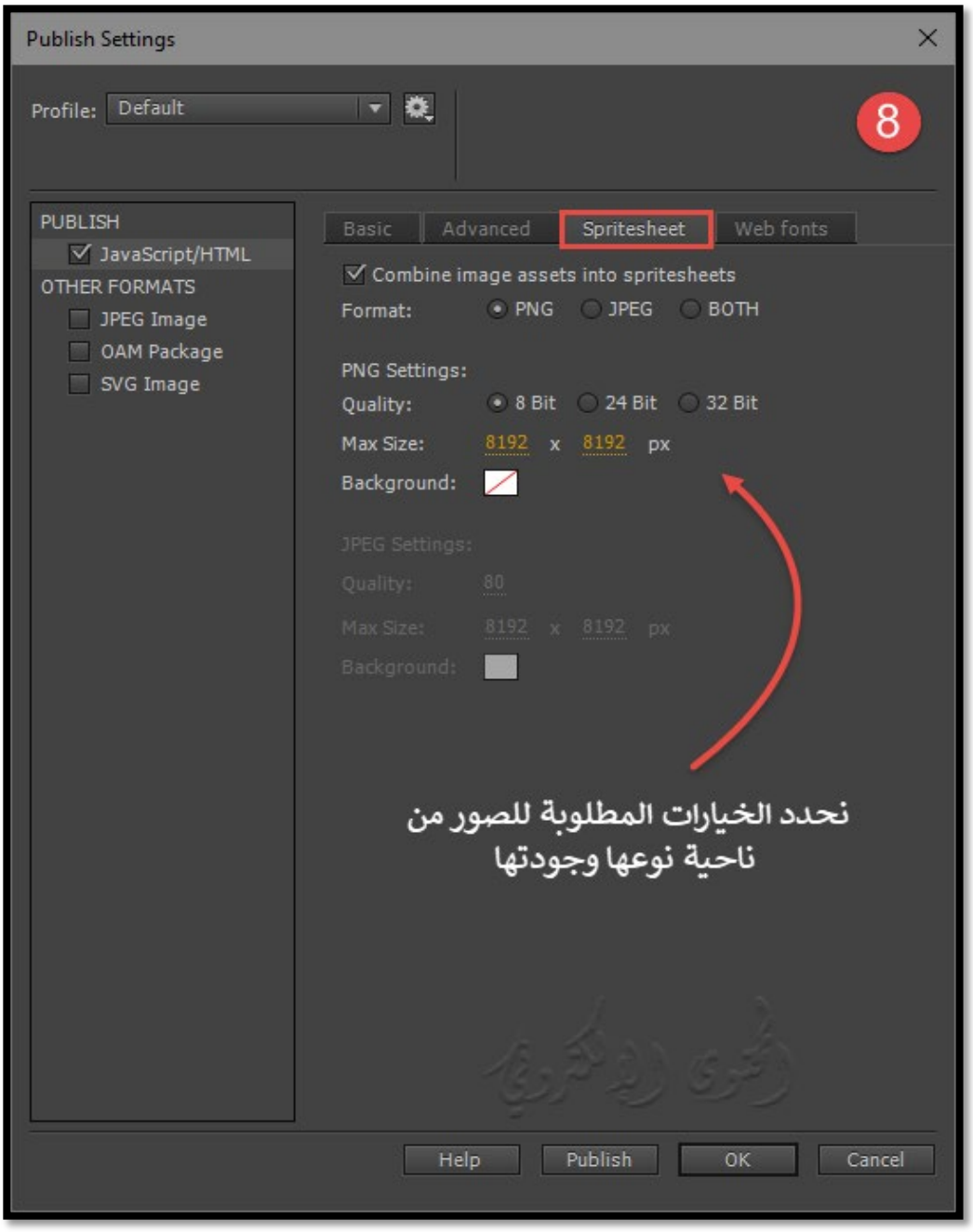
يحسن البرنامج حجم انتاج ملفات HTML5 والأداء من خلال عدة خطوات :

1- تصدير الصور النقطية كما في الصور المتحركة باستخدام

الخيارات options الموجودة في علامة التبويب Spritesheet tab

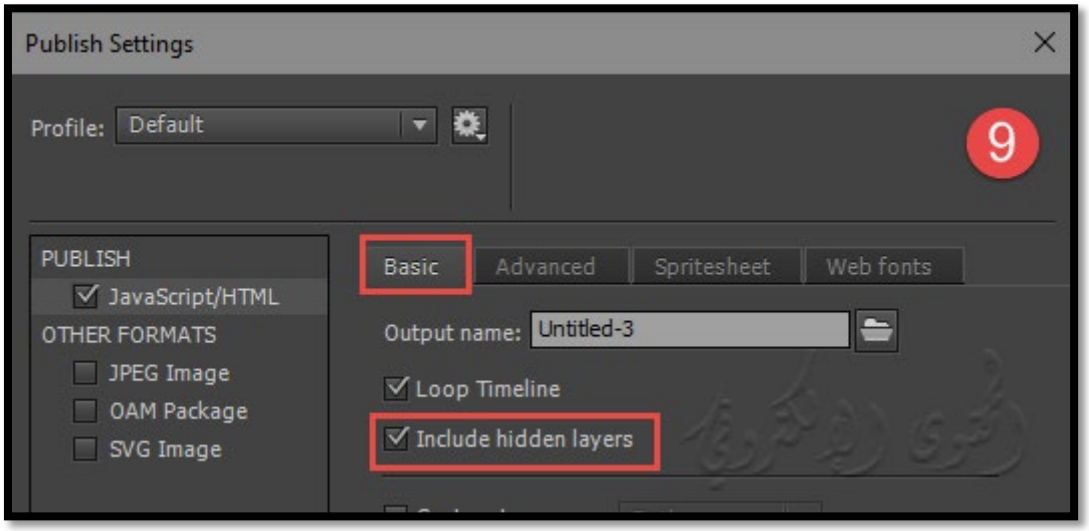
في إعدادات النشر Publish Settings .

كما الصورة التالية (8).

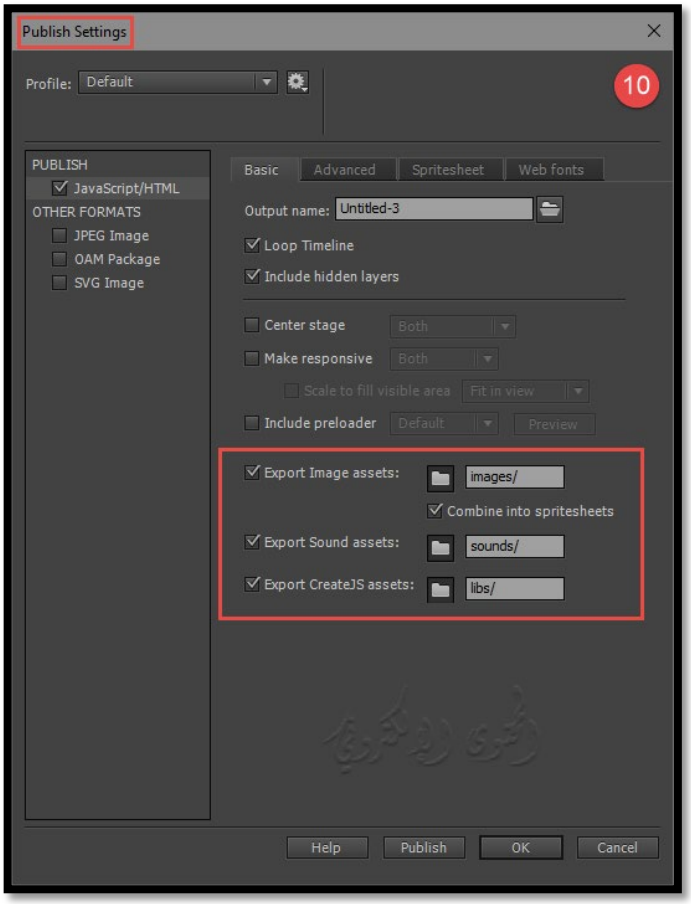


2- استثناء الطبقات المخفية hidden layers (عن طريق إلغاء تحديد خانة الاختيار تضمين للطبقات مخفية" Include "hidden layers") عند إخراج المنشور published output .

كما في الصورة رقم (9) .



3- استبعاد جميع الأجزاء الغير المستخدمة مثل الأصوات sounds والصور النقطية bitmaps الموجودة في المكتبة التي لم يتم استخدامها وإنما يتم تصدير ونشر ما تم استخدمها في العمل .



وذلك بتفعيل عدم تصدير العناصر أو تصديرها عن طريق إلغاء التحديد أو تحديد خيارات التصدير لملفات الصور والأصوات ودعم مكتبات ملفات جافاسكريبت أو استخدام عناوين URL للتصدير.

كما في الصورة رقم (10) .

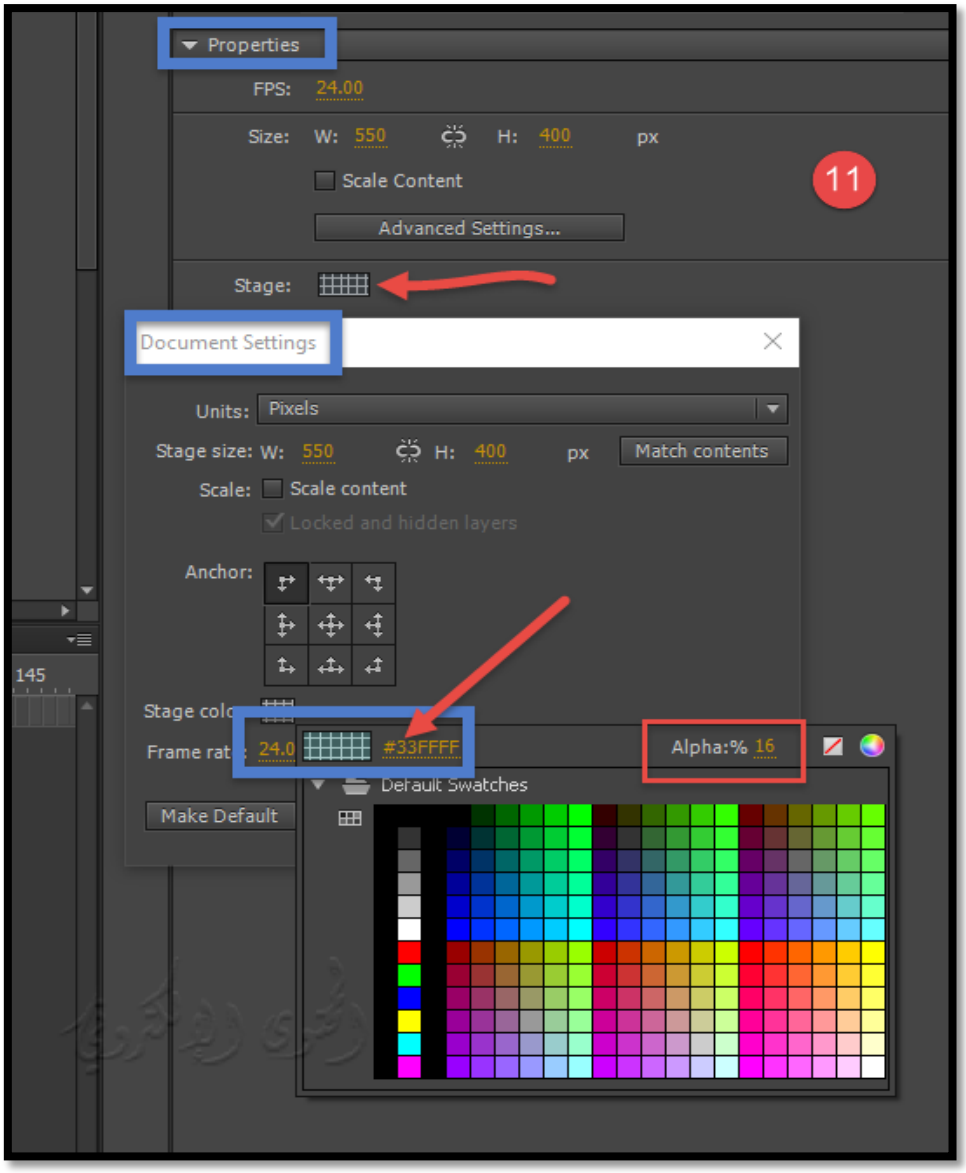
4- HiDPI متوافق مع مخرجات HTML5 : تحريك موازين الإخراج على أساس نسبة بكسل pixel بالنسبة لجهاز عرض المحتوى .

يوفر هذا التوافق إخراجا أكثر وضوحاً باستخدام التكبير / التصغير ، كما يعمل على إصلاح مشكلات البيسكل للمستندات عند عرض مخرجات HTML على جهاز عالي الدقة .

5- إعدادات خلفية العمل والشفافية Setting a transparent canvas background

يمكننا تخصيص خلفية لمختلف الألوان وأيضا تعديل شفافية العرض لخلفية العمل حسب الرغبة.

ملاحظة: هذا الإعداد أيضا يجعل الخلفية شفافة أثناء العمل والنشر.



النشاط الرابع

نختار Document من أمر modify من قائمة شريط القوائم .

ونعدل الخلفية على حسب التصميم والعمل من ناحية لون وحجم وشفافية الخلفية وسرعة انتقال الفريمات والتحكم في حدود العمل .

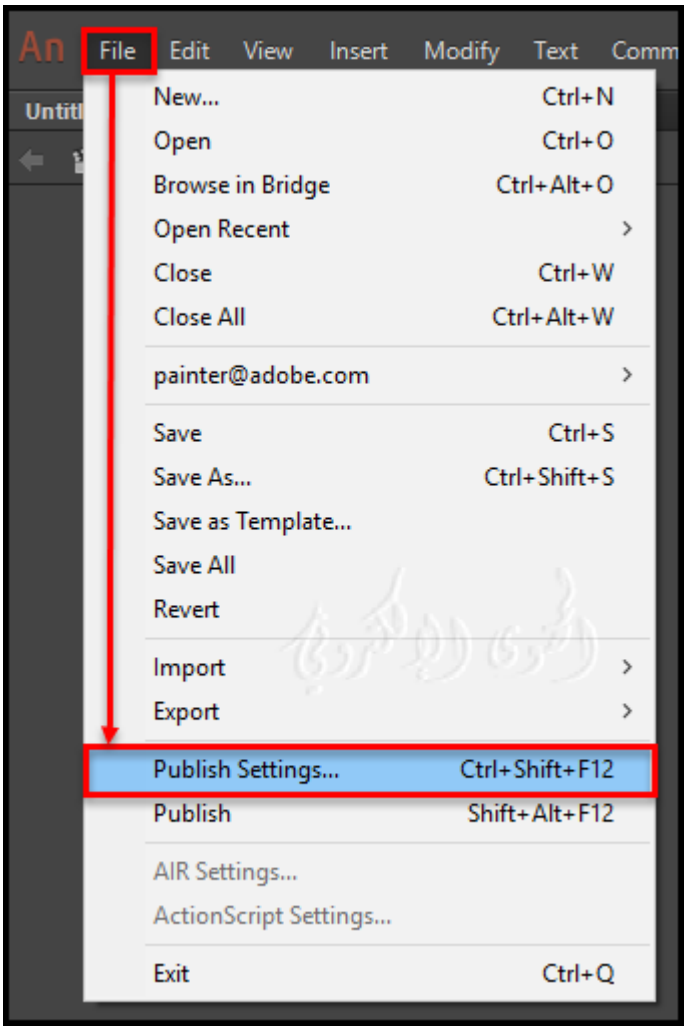
كما في الصورة التالية (11).

6- التحجيم الحساس للحركة Responsive scaling

هل تريد إنشاء رسم متحرك سريع الاستجابة؟

تعرف على كيفية تغيير حجم الحركة للناتج الذي تم نشره استناداً إلى عوامل شكل مختلفة لتقديم استجابة أكثر دقة وأكثر وضوحاً، ونواتج متوافقة مع جميع الاصدارات .

من قائمة file ثم Publish Settings

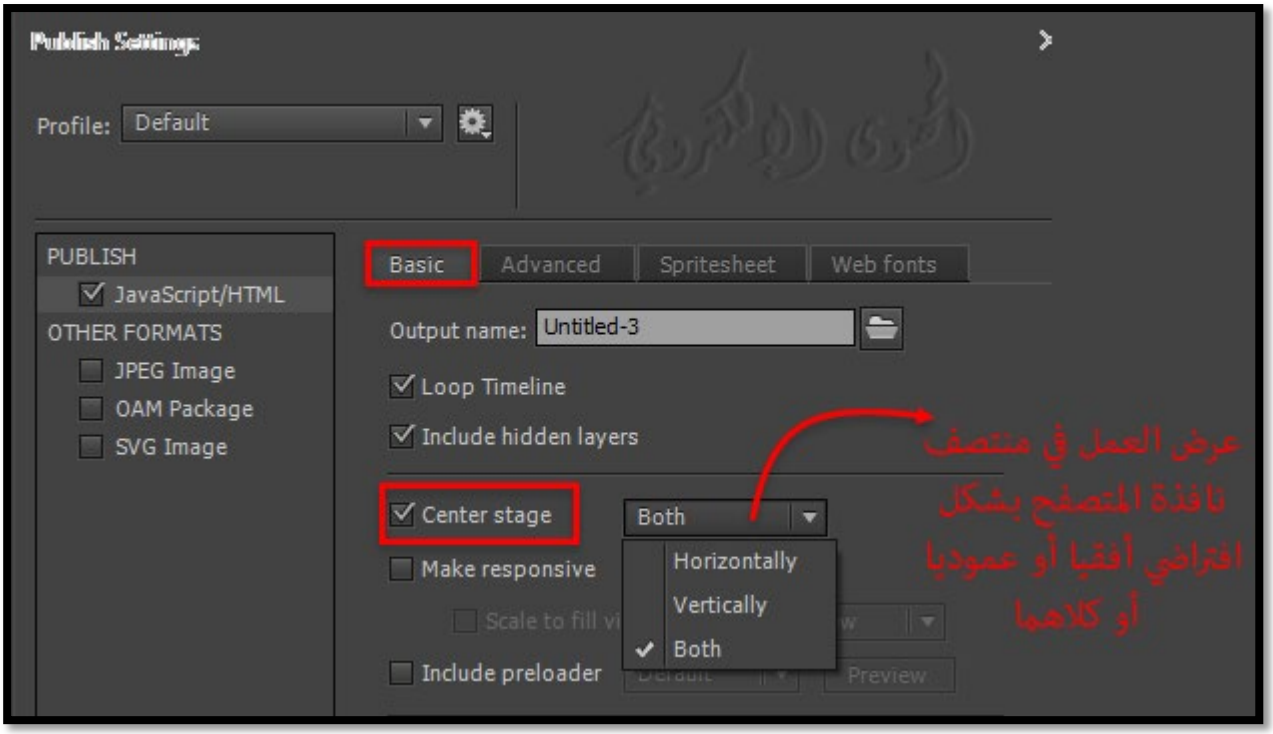


- مركز العمل Center Stage

يسمح للمستخدمين لتحديد ما إذا كان ينبغي أن يركز العمل أفقياً أو عمودياً أو كلاهما.

فيتم عرض العمل في منتصف نافذة المتصفح بشكل افتراضي.

والسماح للمستخدمين بتحديد ما إذا كان يجب أن تكون الرسوم المتحركة متجاوبة مع الإشارة إلى العرض أو الارتفاع أو كليهما وتغيير حجم الإخراج المنشور إستناداً إلى عوامل شكل مختلفة. والنتيجة هي استجابة أكثر وضوحاً في برنامج Animate . كما في الصورة التالية .



كما يمتد الإخراج لتغطية مساحة الشاشة بأكملها بلا حدود، ومع ذلك يحافظ على نسبة العرض إلى الارتفاع الأصلية، على الرغم من أن بعض أجزاء اللوحة قد لا تتناسب مع الرؤية.

عرض أو ارتفاع أو كلاهما

Width, Height, or both

الخيارين يضمن أن يتم تقليل حجم المحتوى بأكمله إلى حجم اللوحة ويكون مرئياً حتى عند عرضه على شاشة صغيرة (مثل أجهزة الجوال أو الأجهزة اللوحية).

إذا كان حجم الشاشة أكبر من حجم مرحلة التصميم، يتم عرض العمل بالحجم الأصلي.

- تمكين المقياس لملاء المنطقة المرئية Enable Scale to Fill Visible Area .

يسمح للمستخدمين لتحديد ما إذا كان يجب أن تتناسب مع الرسوم المتحركة لعرض الإخراج في وضع ملاء الشاشة أو يجب أن تمتد لتناسب الشاشة في العرض و الارتفاع .

- افتراضياً default : هذا الاعداد الافتراضي موجود مسبقاً في البرنامج ويمكنك تعطيل هذا الخيار إذا أردت ذلك .

- تناسب في العرض Fit in view : يعرض الإخراج في وضع ملء الشاشة مع كامل مساحة الشاشة ويحافظ على بعد نسبة العرض إلى الارتفاع.

- تمتد لتناسب Stretch to fit : تمتد أجزاء العمل بحيث أن كل الأجزاء تكون داخل الإطار المخصص لحدود العمل . كما في الصورة رقم (12)

النشاط الخامس

قم باختيار أداة التحميل لعملك كما يلي :

7- تضمين أداة التحميل Include Preloader :

السماح للمستخدمين بتحديد ما إذا كانوا يريدون أداة التحميل الافتراضية

أو تحدد أي أداة للتحميل التي يختارونها من مكتبة المستندات .

-Preloader : هو مؤشر مرئي في شكل صورة متحركة يتم عرضها عند تحميل العمل والبرامج النصية والأصول المطلوبة لتقديم الرسوم المتحركة.

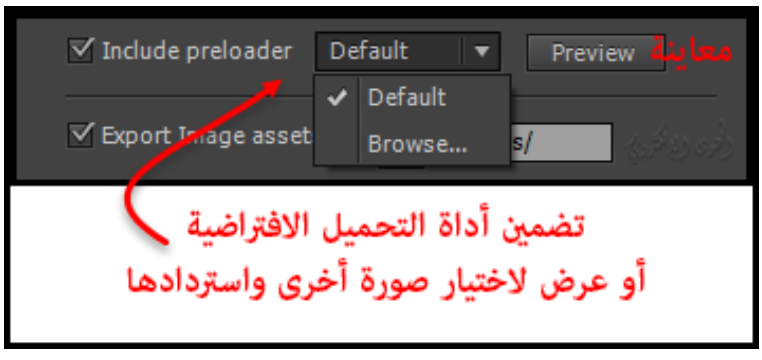
بمجرد تحميل الأصول ، يتم إخفاء أداة التحميل ويتم عرض محتوى العمل .

- افتراضيا Default : لم يتم تحديد أي أداه للتحميل

وسيتم عرض الأداة الافتراضية للبرنامج كما الصورة التالية .

أو يمكن تحديد صورة لتحميل من مجلد الصور .

باستخدام أمر browse واختير أمر المعاينة preview لمعاينة الملف المحدد.



النشاط السادس

قم بتصدير الصور والأصوات وملفات البرمجة بلغة الجافا سكربت الموجودة والمستخدمة في العمل كما يلي :

8- تصدير الصور والأصوات وملفات البرمجة بلغة الجافاسكربت الموجودة والمستخدمة في العمل :

-Export image assets :

هو المجلد الذي يتم فيه وضع كل الصور المعروضة والمستخدمة في العمل .

-Combine into spritesheets :

حدد هذا لدمج جميع أصول الصورة في spritesheets.

ولتصدير الأصوات الموجودة والمستخدمة في العمل نختار كذلك Export Sound assets .

وهو المجلد الذي يتم فيه وضع الأصول الصوتية كلها الموجودة في العمل .

وكذلك يمكن تصدير ملفات لغة جافاسكربت CreateJS في المجلد المشار إليه.

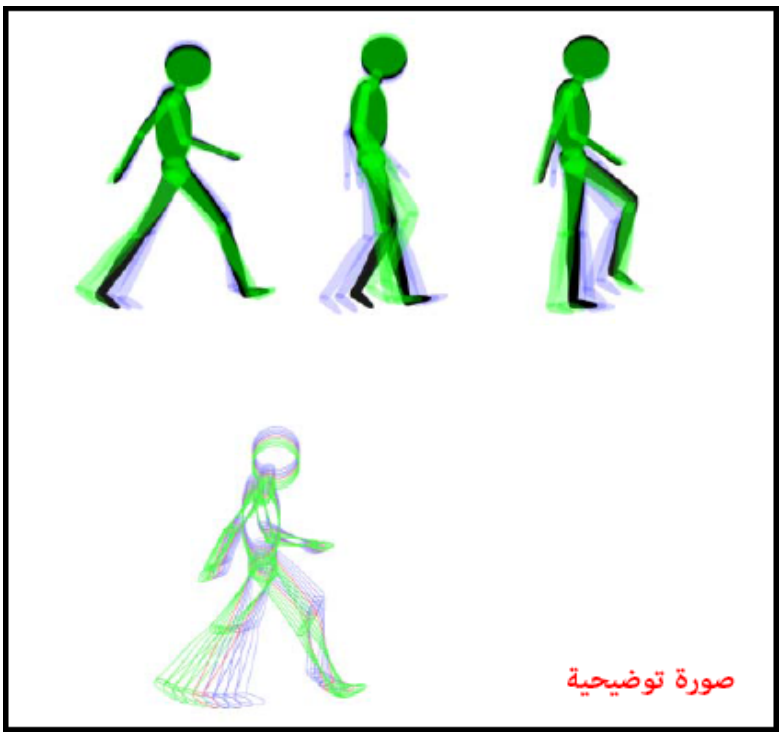
التحسينات الأخرى Other enhancements

a. Use onion skinning

مخصصة لظهور لون الجلد للجسم بمعنى السلخ أي لون الترميز لمساعدتك على التمييز بين الماضي والحاضر، والأطراف المستقبلية المرتبطة بالعمل .

تظهر إطارات لون الجلد التي تتحرك بعيداً عن الإطار النشط مع انخفاض الشفافية تدريجياً.

كما في الصورة التالية



تستخدم هذه الطريقة في العادة ليظهر إطار واحد من تسلسل الرسوم المتحركة في وقت واحد على المسرح.

للمساعدة في وضع وتحرير الرسوم المتحركة إطار تلو الإطار، عرض اثنين أو أكثر من الإطارات على المرحلة في وقت واحد.

يظهر الإطار تحت playhead بالألوان الكاملة ونطبق اللون والشفافية للتمييز بين الإطارات الماضية والمستقبلية.

يتم تطبيق لون البشرة Color coded onion skin المشفرة بشكل افتراضي في البرنامج.

للاحتفاظ بالسلوك القديم(تأكد من تعديل الإطارات السابقة والمستقبلية إلى الأسود).

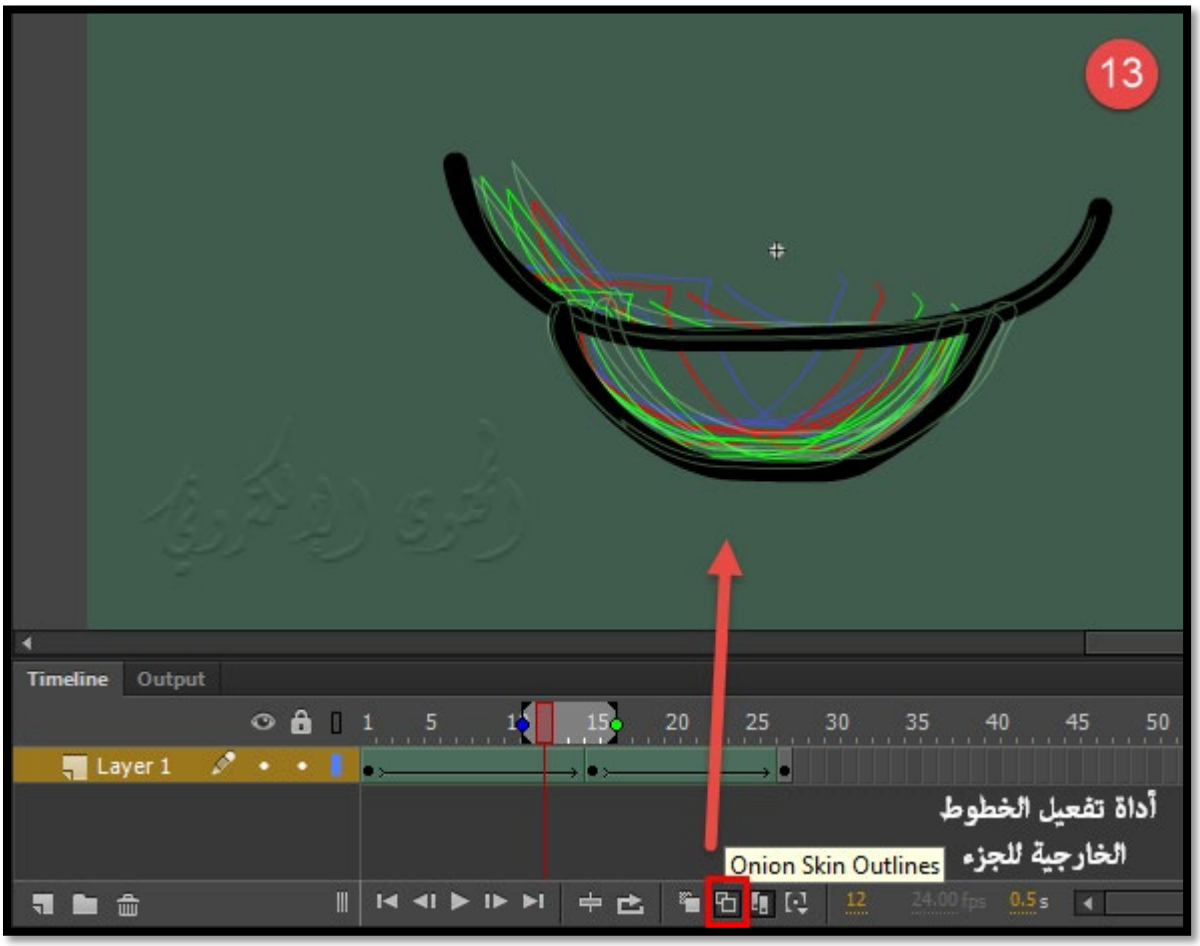
للعرض في وقت واحد عدة إطارات للرسوم المتحركة في المرحلة انقر فوق زر

. The Onion Skin button

يتم عرض الإطارات كافة بين الجلد ولون وعلامات نهاية الجلد (in the Timeline header)

كإطار واحد في إطار النافذة Document window .

كما في الصورة رقم (13) .



النشاط السابع

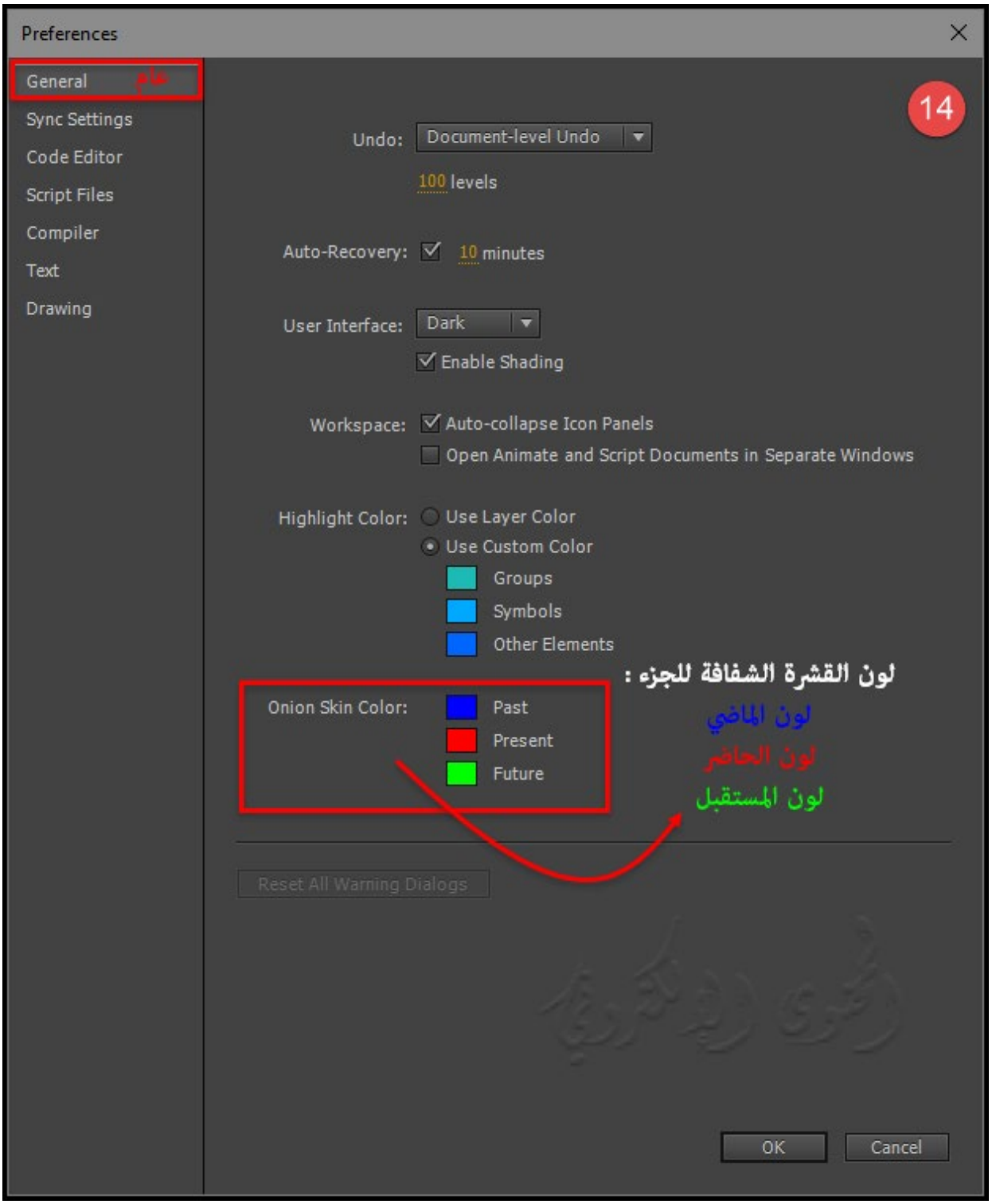
قم بتحديد أداة Onion Skin Outlines من الشريط السفلي في البرنامج .

ولتخصيص الألوان للجلد Onion skin Color من :

1-لتخصيص لون إطارات البشرة الشفافة للجزء ، حدد إطار البشرة القشرة الشفافية للجزء Onion skin frame في شريط الزمني Timeline.

2- ثم من تحرير Edit > تفضيلات Preferences.

كما في الصورة رقم (14)



b- ميزة دبوس النص البرمجي Pin Script

استخدم ميزة دبوس النص البرمجي لتثبيت علامات التبويب من البرامج النصية الفردية في جزء Action Script ونقلها وفقاً لذلك.

هذه الميزة مفيدة إذا لم تقم بتنظيم التعليمات البرمجية داخل ملف FLA الخاص بك إلى موقع مركزي واحد أو إذا كنت تستخدم العديد من البرامج النصية scripts .

يمكنك تثبيت نص برمجي للإحتفاظ بالموقع المفتوح للرمز في لوحة الإجراءات والتبديل بين النصوص البرمجية المفتوحة.

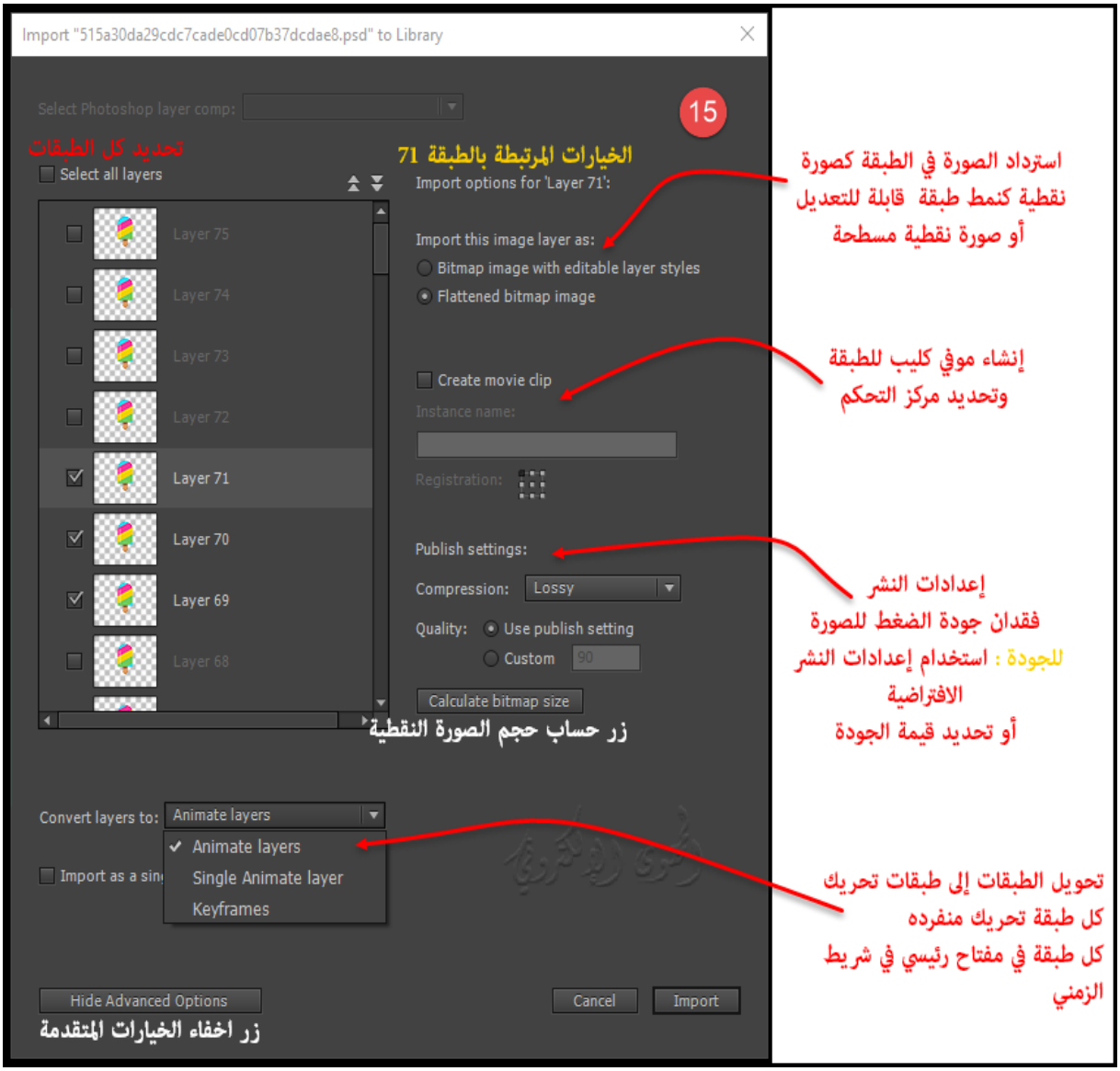
c- الخيارات المتقدمة لاستيراد ملف PSD :

يمكنك البرنامج من استيراد الصور الثابتة بأشكال عديدة ، ولكن عادة ما تستخدم تنسيق فوتوشوب PSD الأصلي عند استيراد الصور الثابتة من فوتوشوب إلى Animate.

النشاط الثامن

قم باستيراد أي ملف بامتداد PSD إلى برنامج Animate .

عند استيراد ملف PSD ، يحافظ Animate على العديد من السمات التي تم تطبيقها في فوتوشوب ويوفر خيارات للحفاظ على الدقة البصرية للصورة كما في الصورة (15).



في شاشة الاستيراد، حدد الخيارات التالية:

- حدد الطبقات التي تريد استردادها من فوتوشوب Select Photoshop layer comp : يتيح لك البرنامج تحديد طبقة طبقة التي يريد استيرادها الملف إلى العمل أو كل الطبقات layer .

- استيراد كصورة نقطية مع أنماط الطبقات القابلة للتحرير Import as bitmap image with editable layer styles :

إنشاء movie clip مع صورة نقطية داخل.

ويتم الحفاظ على أنماط المزج المدعومة ، والفلاتر، والتعتيم.

تتم إزالة أوضاع المزج التي لا يمكن نسخها في برنامج Animate.

فيجب تحويل الكائن إلى movie clip .

- استيراد كصورة نقطية مسطحة Flattened bitmap image :

ينقح النص إلى صورة نقطية للحفاظ على المظهر الدقيق للطبقة في فوتوشوب.

- إنشاء movie clip : يحدد أن طبقات الصورة سيتم تحويلها إلى مقاطع موفي كليب عند استيرادها إلى البرنامج . يمكن تغيير هذا الخيار في مربع الحوار استيراد PSD على الطبقة التي أخترتها إذا كنت لا تريد تحويل كل طبقات الصورة إلى مقاطع movie clip.

- Instance name : تعطي اسم للذي تم استيراده .

- Registration : يتيح لك تعيين نقطة التحكم (نقطة المركز) لمقطع movie clip الخاص بك.

- Compression : يتيح لك اختيار إما فقد أو ضياع تنسيقات الموجودة في التصميم.

- Lossy (JPEG) : تحويل الصورة بتنسيق JPEG

لاستخدام جودة الضغط الافتراضية المحددة للصورة المستوردة، حدد استخدام نشر الإعداد Publish Setting.

ولتحديد إعداد تحويل نوع جودة جديد، حدد الخيار مخصص وأدخل قيمة بين 1 و 100 في حقل نص الجودة. (يحافظ الإعداد الأعلى على قدر أكبر من تكامل الصورة ولكن ينتج عنه حجم ملف أكبر).

- Lossless (PNG/GIF) : تحويل الصورة بتنسيق gif/png والتي يتم تجاهل أي بيانات من الصورة.

- Quality : جودة الصور

استخدم إعداد النشر"use publisher sitting": لاستخدام جودة الضغط الافتراضية المحددة للصورة المستوردة، حدد استخدام نشر الإعداد.

مخصص"custom" : لتحديد إعداد تحويل جودة جديد، حدد الخيار مخصص وأدخل قيمة بين 1 و 100 في حقل نص الجودة.

حساب حجم الصورة النقطية "calculate bitmap size": لحساب حجم جميع الصور النقطية التي سيتم استيرادها، حدد كافة الطبقات ثم انقر فوق حساب حجم الصورة النقطية.

تحويل الطبقات إلى:

- الطبقات المتحركة Animate layers : يتم وضع جميع الطبقات المحددة في قائمة تحديد طبقات فوتوشوب على الطبقة الخاصة بها. يتم تسمية كل طبقة باسم الطبقة في ملف فوتوشوب. الطبقات في فوتوشوب هي كائنات على الطبقات الفردية. تحتوي الكائنات أيضا على اسم الطبقة في فوتوشوب عند وضعها في لوحة المكتبة.

- طبقة تحريك مفردة Single Animate layer : يتم وضع جميع طبقات فوتوشوب على طبقة تحريك واحدة.

- الإطارات الأساسية Keyframes : يتم وضع جميع الطبقات المحددة في قائمة تحديد طبقات فوتوشوب في إطارات أساسية فردية على طبقة جديدة. يتم تسمية الطبقة الجديدة لملف فوتوشوب (على سبيل المثال، myfile.psd). تصبح الطبقات في فوتوشوب عناصر على الإطارات الأساسية الفردية. تحتوي الكائنات أيضا على اسم الطبقة في فوتوشوب عند وضعها في لوحة المكتبة.

- الاستيراد كصورة نقطية واحدة Import as a single bitmap image : يضغط الكائن بطبقات متعددة في صورة نقطية واحدة.

-وضع الكائنات في الموضع الأصلي Place objects at original position : يحتفظ محتويات ملف PSD مع الموضع الدقيق لديهم في فوتوشوب.

على سبيل المثال، إذا تم وضع كائن في X = 100/Y = 50 في فوتوشوب، فإنه يفترض نفس الإحداثيات على "مرحلة التحريك". (لا يتم عرضها في خيار استيراد إلى مكتبة).

- Set stage size to the same as Photoshop Canvas (546x513)

- تعيين حجم المرحلة إلى نفس قياس فوتوشوب (x513546) : يتم تغيير حجم مرحلة التحريك إلى نفس حجم المستند فوتوشوب (أو منطقة الاقتصاص النشطة) المستخدمة لإنشاء ملف PSD.

الخاتمة

يعتبر برنامج Adobe Animate CC من البرامج الأساسية التي يتم من خلالها بناء المحتويات التعليمية ، وذلك لما يقدمه من إمكانيات عالية في طريقة العرض الخاصة بالمحتويات التعليمية التفاعلية . لذلك كان هناك عمل متواصل من قبل الشركات المتخصصة في إنتاج المحتويات التعليمية من خلال هذا البرنامج .

وتبرز أهميته في توظيف الدروس التعليمية في الحصة الدراسية و تقديم المعلومة بشكل مشوق للطلاب خلال وقت الحصة الدراسية . وبرنامج Adobe Animate CC يمكن استخدامه في أكثر من مجال من تطوير التطبيقات والألعاب للهواتف الذكية والتابلت إلى عمل رسوم متحركة للويب أو التلفاز أو التلفون .

كما أن البرنامج يمكنه التصدير بأكثر من صيغة لتعمل على أي منصة ولم يعد البرنامج محدود بصيغة SWF منذ سنوات مضت . لذلك من الجميل تعلمه واستغلاله واستخدامه في إنتاج المحتويات التعليمية .

المراجع

1- عنوان الموضوع في الموقع / أدوبي تغير اسم برنامج الفلاش من موقع / مدرسة الإنترأكتيف ميديا
Copyright © 2011 • All Rights Reserved • Sponsered by www.ama-media.com
رابط الموضوع / http://www.im-school.com/أدوبي-تغير-إسم-برنامج-الفلاش/

2- معلومات عن البرنامج Copyright © 2017 Adobe Systems Incorporated. / Introduction to Animate CC / All rights reserved
رابط الموقع / https://helpx.adobe.com/animate/user-guide.html

3- كتاب عن شرح البرنامج /من موقع Reading Books / adobe animate cc classroom in a book 2017 release / الكاتب Russell Chun / the 10 project b /ISBN10 : 0134665236 , ISBN13 : 9780134665238 / Page Number : 432
رابط الموقع / http://epdf.me/adobe-animate-cc-classroom-in-a-book-2017-release-:-the-10-project-b/

4- كتاب Beginning Adobe Animate CC / Learn to Efficiently Create and Deploy Animated and Interactive Content / Authors: GREEN, TOM, Labrecque, Joseph / © 2017
رابط الموقع / https://www.apress.com/us/book/9781484223758

5- Adobe Animate CC First Look / LinkedIn Corporation 2017 © / Author Joseph Labrecque/ www.lynda.com
رابط الموقع/ https://www.lynda.com/Flash-Professional-tutorials/Adobe-Animate-CC-First-Look/471912-2.html

6- What is Animate CC? / Adobe Systems / Copyright © February 8, 2016
رابط الموضوع / https://helpx.adobe.com/animate/how-to/make-an-animation.html?set=animate--get-started--overview

7- The ULTIMATE Guide to ADOBE ANIMATE CC! (AKA Flash) – Tutorial / Jazza's Animation Foundation /2016 Published on Mar 16,
رابط الفيديوا / https://www.youtube.com/watch?v=3iXSQ8VcPcU

8- الكورسات التعليمية / أكوام © 2015 جميع الحقوق محفوظة / كورس Adobe Animate CC 2017: New Features
رابط الكورس / http://akoam.com/83079/كورس-Adobe-Animate-CC-2017-New-Features