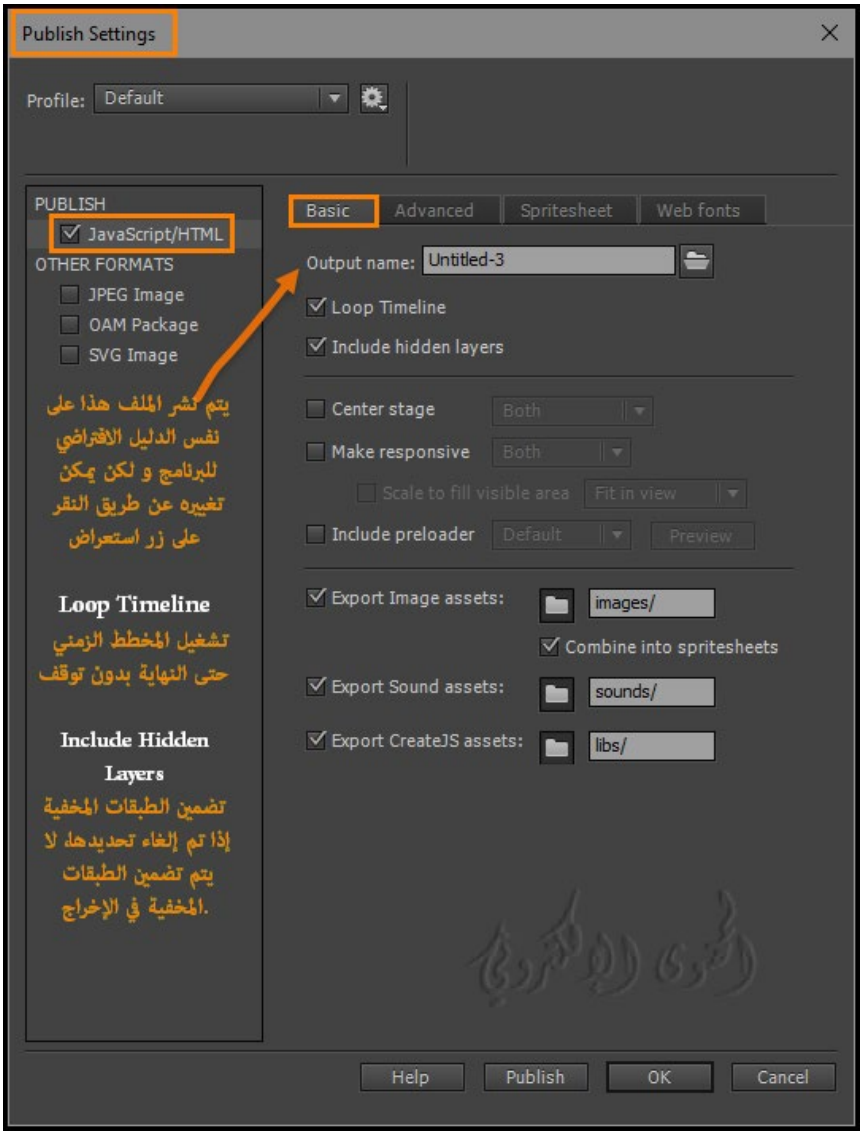
Adobe Animate CC

Adobe Animate CC لمنصات برنامج " publish settings"

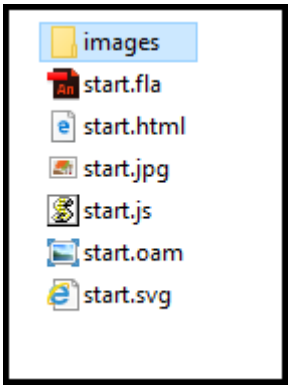
HTML5

- نشر العمل بتنسيق HTML5 :

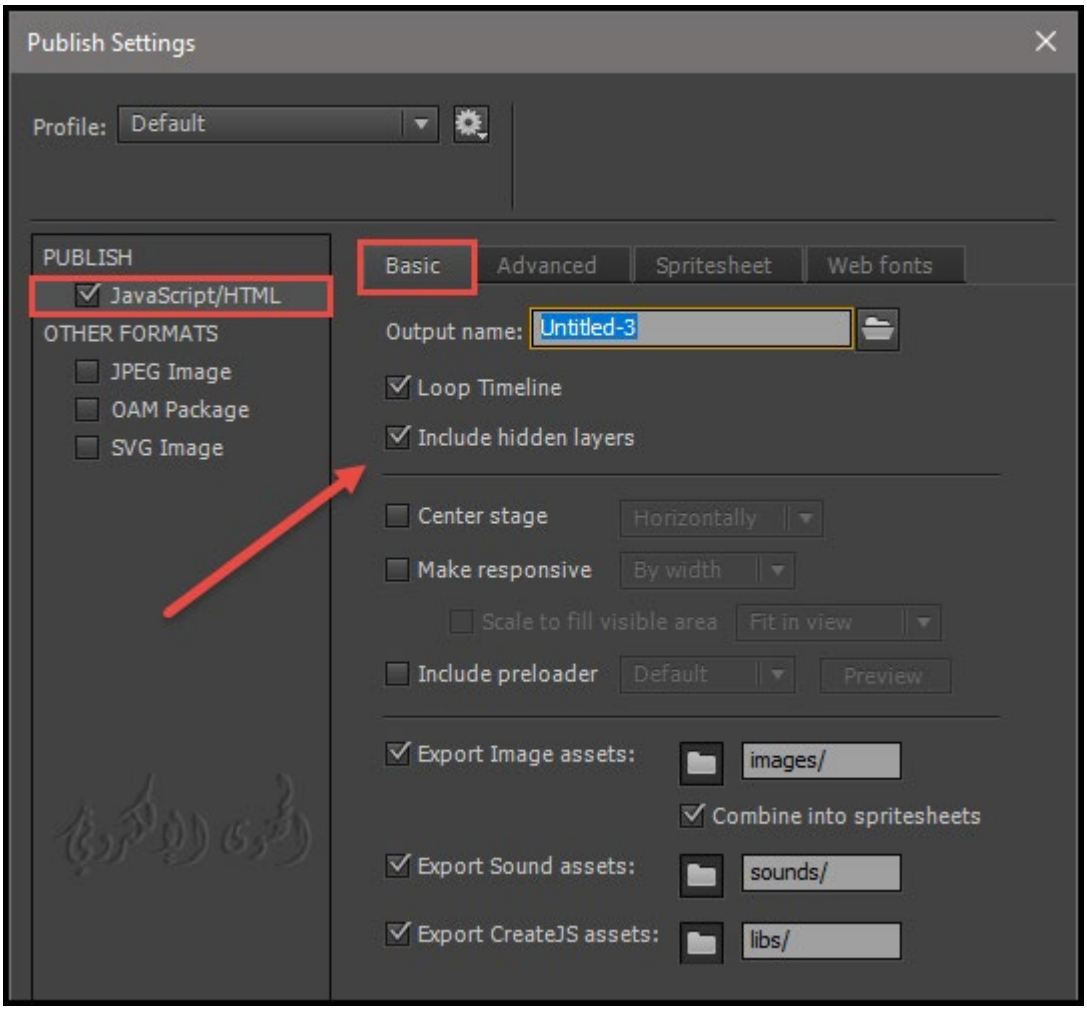
من ملف File > Publish Settings



*مخرجات :

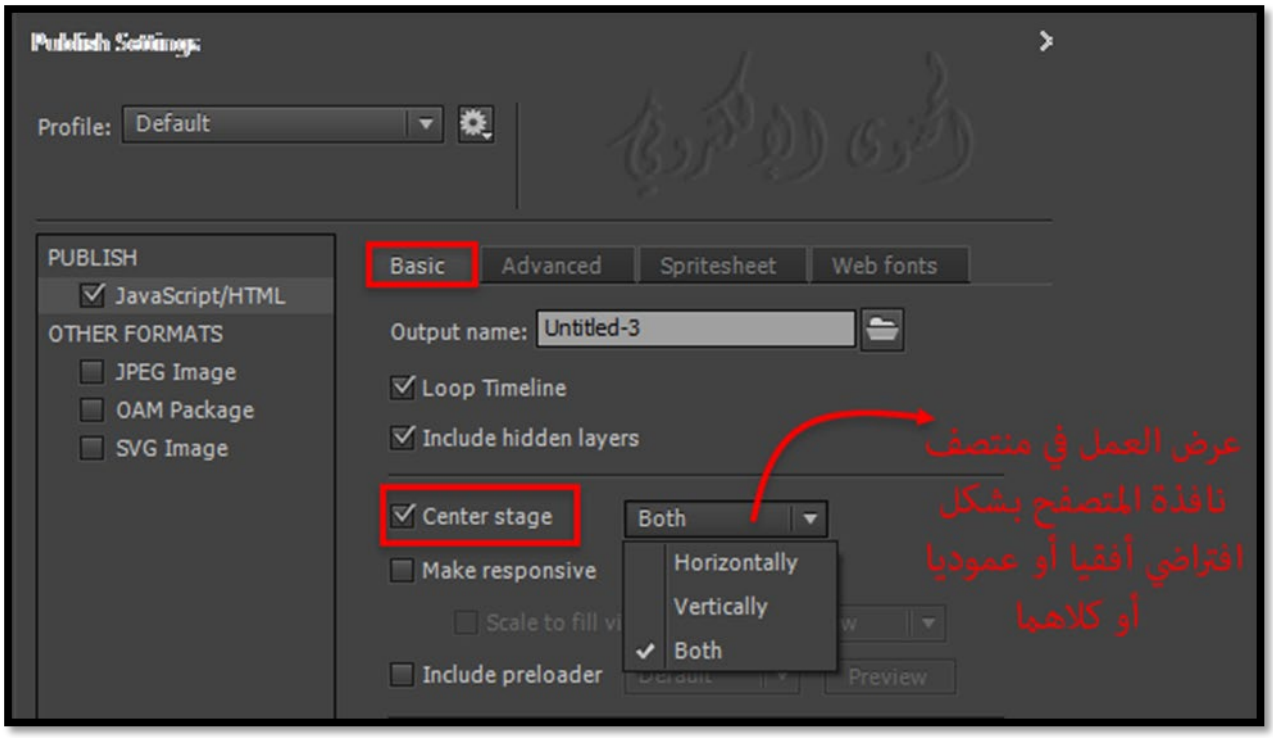


❖ JavaScript/HTML :

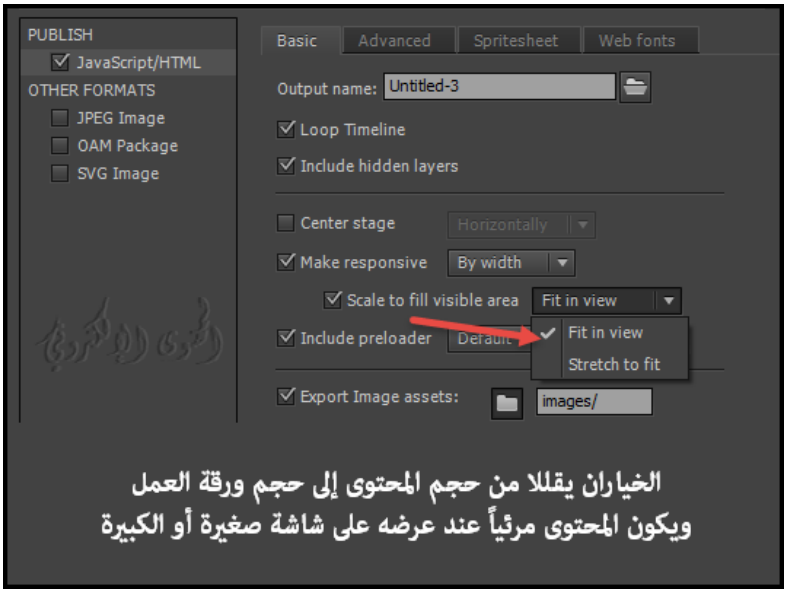


1- شرح أجزاء نافذة الإعدادات الأساسية Basic settings :

- Output name : يتم نشر ملف FLA على نفس المسار الافتراضي ، ولكن يمكن تغييره عن طريق النقر على زر استعراض "...".
- الشريط الزمني Loop Timeline : إطارات المخطط الزمني لا تتوقف وتتكرر عند انتهى الاطارات مره أخرى.
- تضمين الطبقات المخفية Include Hidden Layers : إذا تم تحديدها ، سيتم تضمين الطبقات المخفية في الإخراج مما يثقل حجم الملف لذلك يفضل عدم تحديدها .
- مركز العمل Center Stage : يسمح للمستخدمين بتحديد ما إذا كان ينبغي أن يتم عرض العمل أفقياً ، أم عمودياً أو كلاهما معاً . يتم عرض العمل في منتصف نافذة المتصفح بشكل افتراضي.



- جعل الاستجابة Make Responsive : السماح للمستخدمين بتحديد ما إذا كان يجب أن تكون الرسوم المتحركة متجاوبة مع العرض أو الارتفاع أو كليهما وتغيير حجم الإخراج استناداً إلى عوامل الشكل المختلفة والنتيجة هي استجابة أكثر وضوحاً وإنتاجاً HiDPI .



- 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 عند فتح العمل .

Preloader : هو مؤشر مرئي على شكل صورة متحركة يتم عرضها عند تحميل العمل والبرامج النصية للمحتوى المطلوب لتقديم الرسوم المتحركة.

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

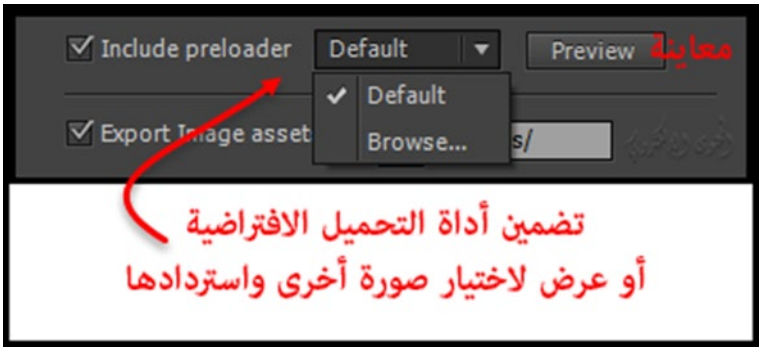
- افتراضيا Default : لم يتم تحديد أي أداه للتحميل من قبل منفذا العمل

لذلك سيتم عرض الأداة الافتراضية للبرنامج كما في الصورة .

أو يمكن تحديد صورة للتحميل من مجلد الصور .

باستخدام أمرbrowse

واختر أمر المعاينة preview لمعاينة الملف المحدد.



- تصدير أصول الصورة Export image assets :

المجلد الذي يتم فيه وضع مواد العرض في الصورة .

- تصدير أصول الصوت Export Sound assets :

المجلد الذي يتم فيه وضع الأصول الصوتية في المستند .

- تصدير الأصول لملفات البرمجة وغيرها Export CreateJS assets :

المجلد الذي يتم فيه وضع مكتبات ملفات جافاسكريبت CreateJS

ويتم استبعاد جميع الأجزاء الغير مستخدمة 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 يمكنك تصديرها عن طريق إلغاء التحديد أو تحديد خيارات التصدير لملفات الصور والأصوات ودعم مكتبات ملفات جافاسكريبت أو استخدام عناوين URL للتصدير على حسب الامر الذي يختاره منفذ العمل .

2- إعدادات متقدمة Advanced settings :

الاستخدام الافتراضي Default : نشر مخرجات HTML5 باستخدام القالب الافتراضي للبرنامج .

استيراد جديد Import New : استيراد قالب من خارج البرنامج إلى مستند HTML5 الخاص بك .

تصدير Export : تصدير مستند HTML5 كنموذج .

الكتابة فوق ملف HTML عند النشر وتضمين جافا سكريبت فيه Overwrite HTML file on publish and include JavaScript In HTML : في حالة تضمين جافا سكريبت في HTML ، يتم تحديد خانة اختيار الكتابة فوق ملف HTML عند النشر وفي حالة عدم الرغبة في تضمين ملف الجافاسكربيت لا يتم تحديدها .

المكتبات المستضافة Hosted Libraries :

إذا تم تحديده ، فإنه يستخدم نسخاً من المكتبات المستضافة على CreateJS CDN في code.createjs.com.

وهو يتيح للمكتبات أن تكون مخبأة ومشتركة بين مواقع مختلفة عن طريق تفعيل هذا هذا الامر .

الأشكال المدمجة Compact Shapes :

إذا تم تحديدها ، يتم إخراج تعليمات الاشكال في شكل compact form .

قم بإلغاء تحديد تصدير تعليمات قابلة للقراءة (مفيدة لأغراض التعلم) إذا إردت ذلك .

حدود متعددة الأطوار Multiframe bounds :

إذا تم تحديدها ، تتضمن رموز المخطط الزمني خاصية Bounds frame وتحتوي على حدود من المستطيلات المطابقة لكل إطار في المخطط الزمني.

والحدود المتعددة يزيد بشكل كبير من وقت النشر.

3- الأوراق Spritesheet :

في علامة التبويب Spritesheet ، حدد خانة اختيار الجمع بين الصورة والأصول في جداول البيانات.

حدد التنسيق الذي تريده سواء بتنسيق PNG, JPEG أو كلاهما Both

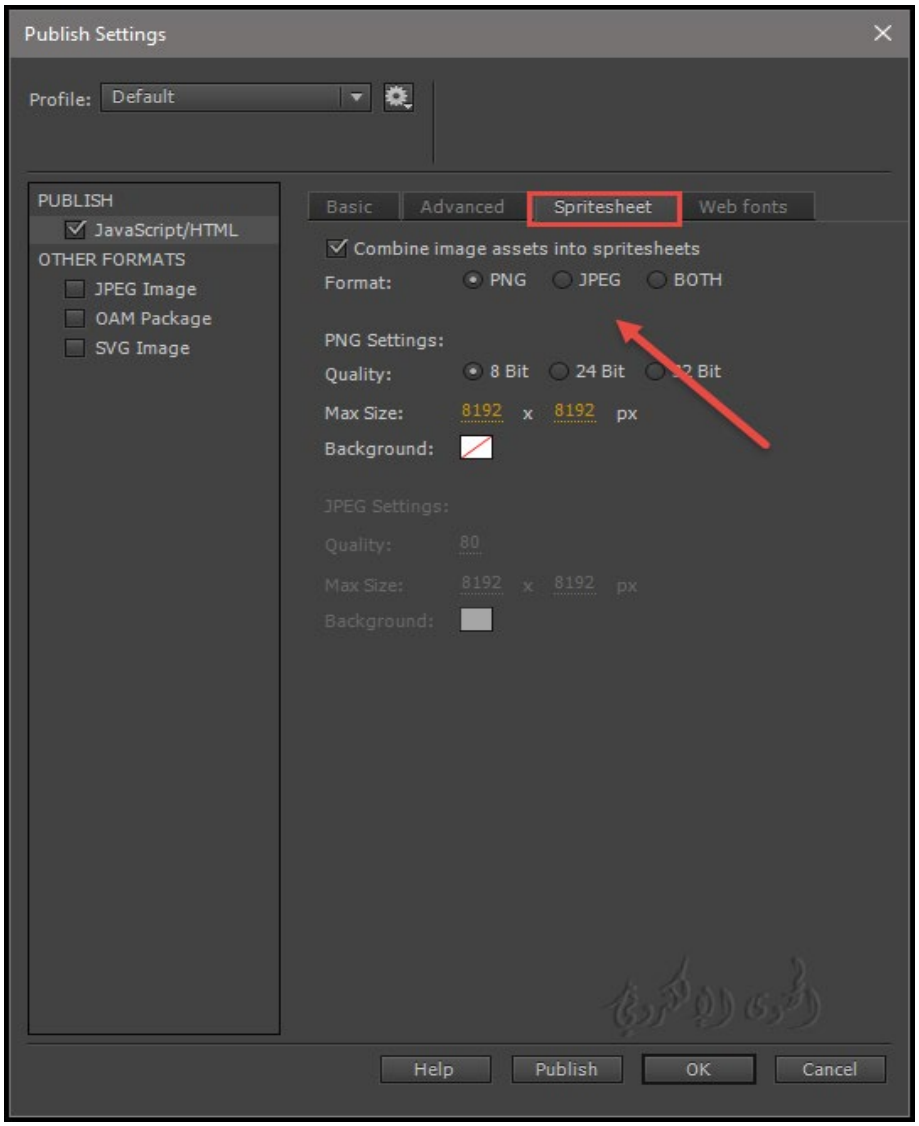
إذا حددت PNG or Both ، فحدد الخيارات التالية ضمن إعدادات PNG:

- الجودة Quality : تعيين جودة spritesheet كما 8 بت (الافتراضي)، 24 بت، أو 32 بت.

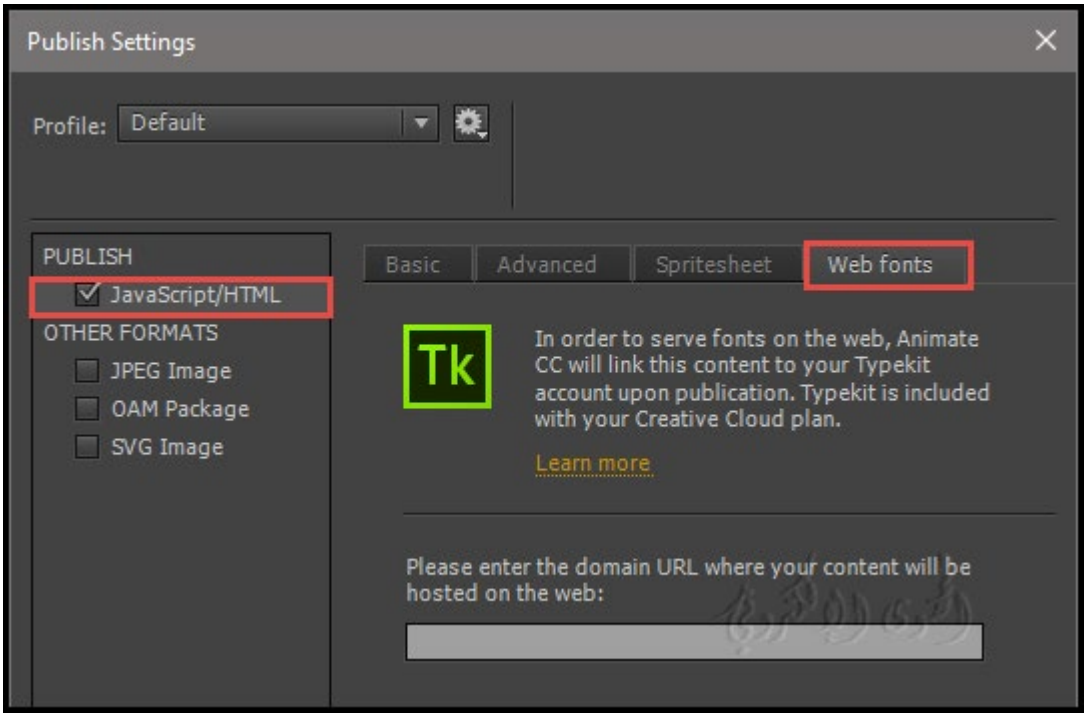
- الحد الأقصى للحجم Max Size: حدد الحد الأقصى لارتفاع وعرض spritesheet بالبكسل.

- الخلفية Background : انقر لتعيين لون الخلفية ل spritesheet.

إذا حددت JPEG or Both ، فحدد الخيارات التالية ضمن إعدادات JPEG Settings:



4- العمل مع خطوط Typekit Web fonts :



أصبحت خطوط Typekit Web fonts متاحة الآن لوثائق " Adobe Animate "HTML5 Canvas documents CC

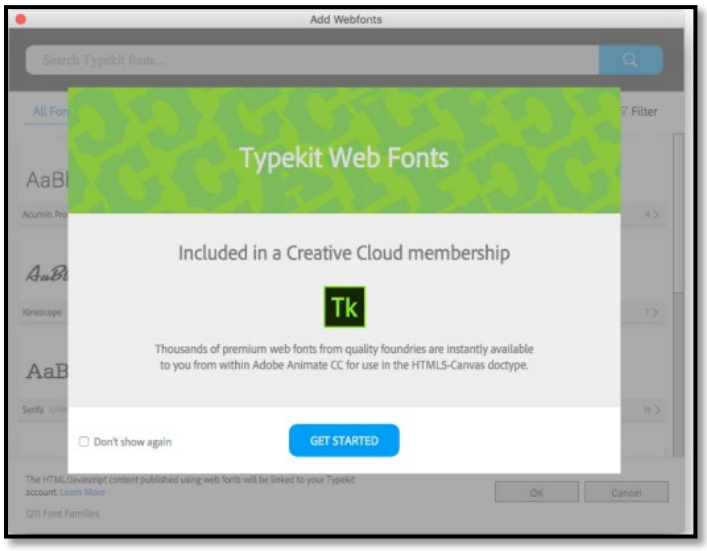
ومع دمج Typekit مع Animate CC، الآلاف من خطوط الويب ذات الجودة العالية متاحة لك على الفور في وثائق HTML5 الخاص بك.

يمكنك تجربة مجموعة محدودة من الخطوط من مكتبة Typekit مع أي مستوى من لوحة Creative Cloud.

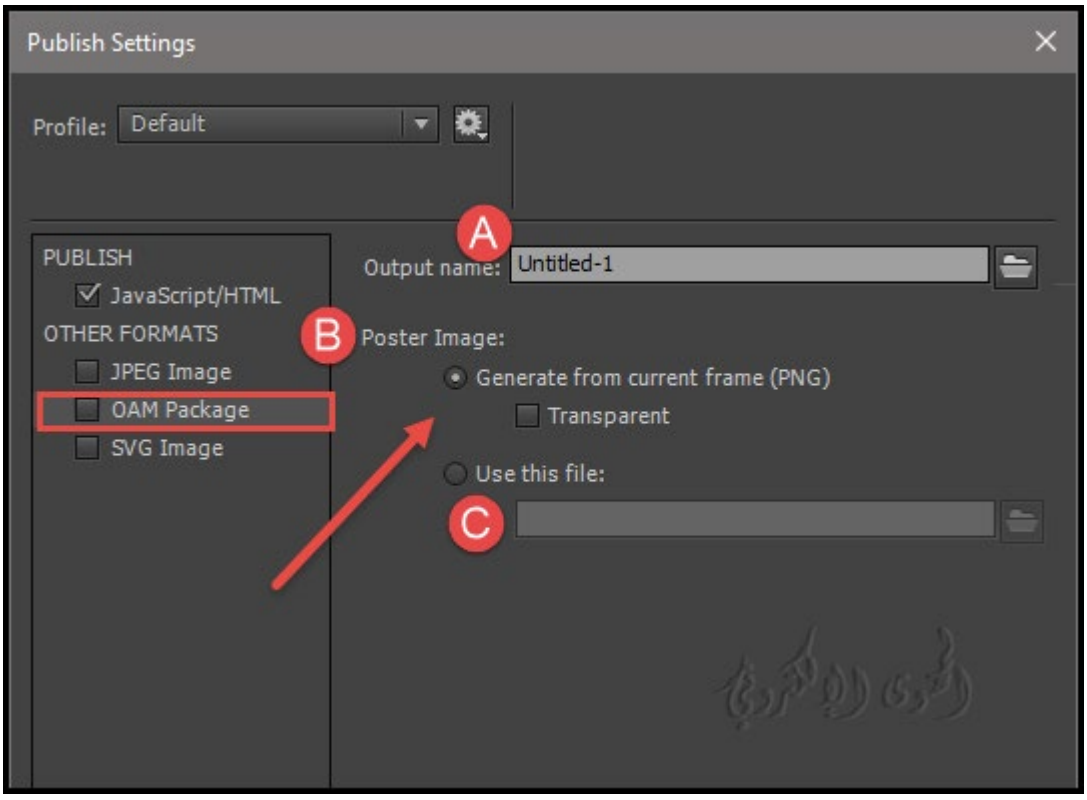
على عكس خطوط الويب المستضافة ذاتياً، تستضيف Typekit الخطوط التي تقرر استخدامها في المحتوى الذي تستضيفه.

إذا قمت بتحديد الخطوط من مكتبة Typekit ثم قمت بنشر المستند الخاص بك على شبكة الإنترنت، يقوم Typekit تلقائياً باستضافة تلك الخطوط وربط حساب Typekit بالمحتوى الخاص بك على الويب.

يمكنك أيضاً شراء خطوط Typekit جديدة من سوق Typekit.



❖ OAM Package :



يمكنك الآن تصدير محتوى تحريك في HTML5 Canvas أو ActionScript أو WebGL إلى OAM

و OAM ملفات لعناصر واجهة الرسوم المتحركة.

يمكن وضع ملفات OAM التي تم إنشاؤها من animate في تطبيقات أدوبي أخرى مثل Dreamweaver, Muse, InDesign.

- تصدير ونشر المحتويات المتحركة إلى تنسيق OAM :

A- في حقل ملف الإخراج ، استعرض موقع الحزمة وأدخل اسم الحزمة.

B- ضمن قسم صورة الملصق Poster Image ، حدد أحد الخيارات التالية :

حدد إنشاء من الإطار الحالي (PNG) "Generate from current frame (PNG)" للتوليد من محتويات الإطار الحالي.

حدد Transparent لتعيين شفافية PNG كصورة ملصق"Poster Image".

C- حدد استخدام هذا الملف لتحديد ملف PNG خارجي كصورة بوستر.

❖ ما هو SVG ؟

رسومات القابلة للتطوير (SVG) هي لغة ترميز XML لوصف الصور ثنائية الأبعاد.

توفر ملفات SVG رسومات واضحة ودقيقة في HiDPI graphics ، وفي الطباعة ، وعلى أجهزة الجوال على شكل صورة mobile devices in a compact format.

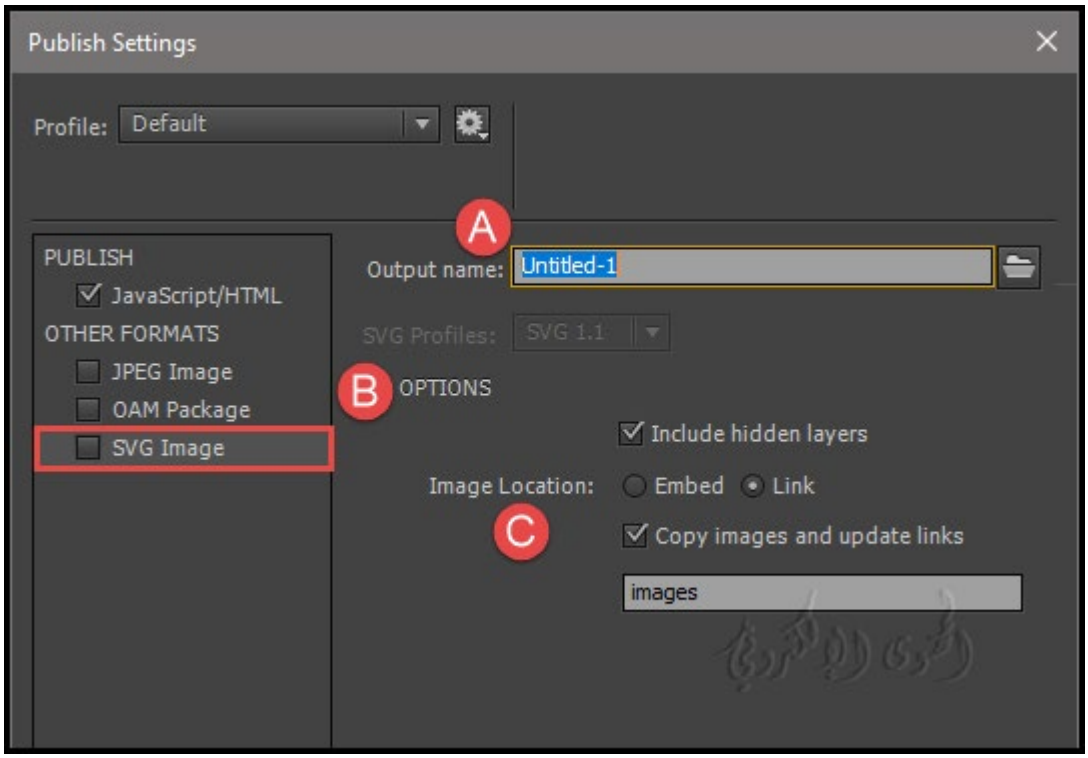
يمكّنك لSVG مع CSS، وبدعم من البرمجة والرسوم المتحركة يجعل SVG جزءا لا يتجزأ من منصة على شبكة الإنترنت.

بعض صيغ الصور الشائعة على شبكة الإنترنت، مثل GIF، JPEG، PNG تكون ذات حجم ضخم وعادة ما تكون بدقة منخفضة.

وتقدم صيغة SVG الكثير من الدقة عن طريق السماح لك لرسم الصور من حيث الأشكال ، والنص، والتأثيرات.
وملفات SVG هي المدمجة وتوفر رسومات عالية الجودة على شبكة الإنترنت وعلى الأجهزة المحمولة التي لديها قيود الموارد، وكذلك.

ويمكنك تكبير عرض صورة SVG على الشاشة دون المساس بالجودة أو التفاصيل أو الوضوح. بالإضافة إلى ذلك، يوفر SVG دعماً متفوقاً للنص والألوان، مما يضمن لك رؤية الصور كما تظهر في المرحلة.

وتنسيق SVG يستند إلى xml بالكامل ويقدم العديد من المزايا للمطورين والمستخدمين الآخرين على حد سواء.



A- في حقل ملف الإخراج Output name ، استعرض موقع واسم الصورة .

B- نحدد الخيارات لصورة وهي تضمين الطبقات المخفية Hidden Layers تصدر جميع الطبقات المخفية في المستند Animate. ويؤدي إلغاء تحديد طبقات Export Hidden Layers إلى منع جميع الطبقات (بما في ذلك الطبقات المتداخلة داخل movie clips) على أنها مخفية من أن يتم تصديرها في SVG الناتج. هذا يتيح لك بسهولة اختبار إصدارات مختلفة من مستندات البرنامج عن طريق جعل الطبقات غير مرئية.

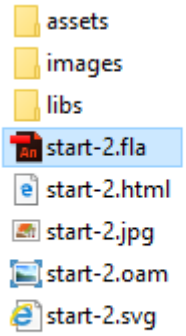
C- تضمين Embed: تضمين صورة نقطية في ملف SVG. استخدم هذا الخيار إذا كنت تريد تضمين الصور النقطية مباشرة داخل ملف SVG.

D- الرابط Link: يوفر رابطاً لمسار ملفات الصور النقطية. استخدم هذا الخيار عندما لا تريد تضمينه، ولكن قدم رابطاً إلى الصور النقطية من ملف SVG. إذا قمت بتحديد خيار نسخ الصور إلى مجلد Copy Images to Folder ، سيتم حفظ الصور النقطية داخل مجلد الصور التي تم إنشاؤها في الموقع حيث يتم تصدير ملف SVG. عند عدم تحديد الخيار نسخ صور إلى مجلد Copy Images to Folder ، سيتم الإشارة إلى الصور النقطية في ملف SVG من موقع المصدر الأصلي. في حالة عدم توفر موقع مصدر الصورة النقطية ثم سيتم تضمينها داخل ملف SVG.

E- نسخ الصور إلى مجلد / الصور Copy Images to/Images folder : يسمح لك بنسخ الصورة النقطية إلى / الصور. ويتم إنشاء مجلد / صور ، إذا لم يكن موجوداً بالفعل، في موقع تصدير SVG.

WebGL

***مخرجات :**



ما المقصود ب WebGL؟

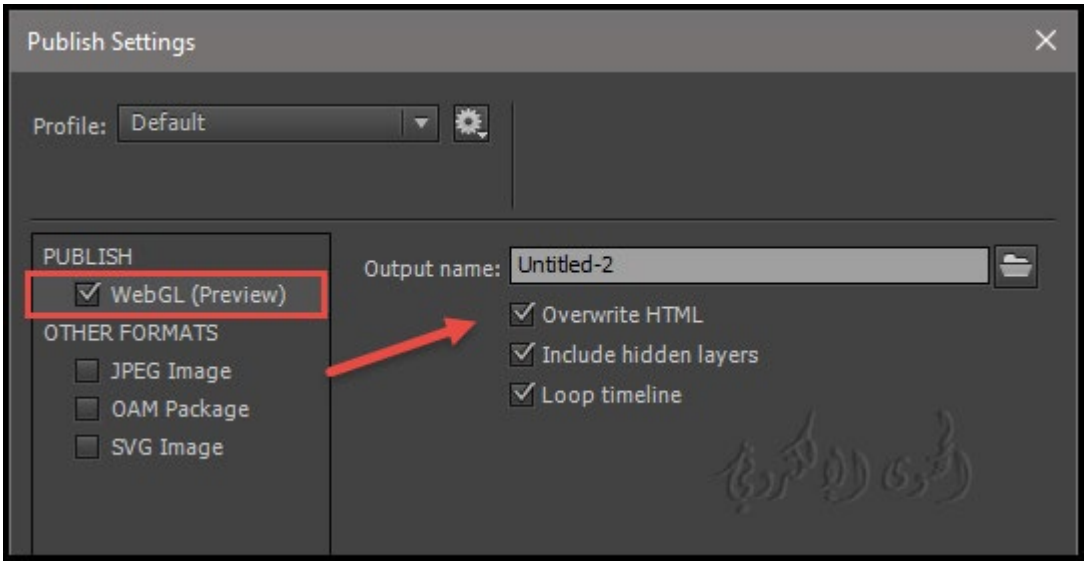
WebGL هو معيار ويب مفتوح لتقديم الرسومات على أي متصفح متوافق ، دون الحاجة إلى المكونات الإضافية لتشغي المحتوى . يتم دمج WebGL تماماً في جميع معايير الويب من المتصفح السماح بتسارع استخدام معالجة الصور والآثار كجزء من صفحة ويب.

ويمكن تضمين عناصر WebGL مع عناصر HTML الأخرى والمركبة مع أجزاء أخرى من الصفحة.

ومعظم المتصفحات الحديثة تدعم WebGL

***ملحوظة :**

تأكد من تمكين WebGL على متصفحك، لأن بعض المتصفحات تعطل WebGL بشكل افتراضي.



- ملف الإخراج Output file :

قدم اسماً ذا معنى لملف الإخراج . واستعرض أو أدخل الموقع حيث تريد نشر إخراج WebGL.

- الكتابة فوق HTML Overwrite HTML :

يتيح لك تحديد ما إذا كان سيتم الكتابة فوق HTML أو ليس في كل مرة تقوم بنشر مشروع WebGL الخاص بك.

يمكنك إلغاء تحديد هذا الخيار إذا أجريت أية تغييرات خارجية على ملف HTML المنشور وترغب في الاحتفاظ بها أثناء تحديث أية تغييرات تم إجراؤها على الرسوم المتحركة أو مواد العرض في Animate CC.

- تضمين الطبقات المخفية Include Hidden Layers :

يتضمن جميع الطبقات المخفية في إخراج WebGL.

ويؤدي إلغاء تحديد تضمين الطبقات المخفية إلى منع جميع الطبقات مخفية (بما في ذلك الطبقات المتداخلة داخل movie clips) من أن يتم تصديرها في WebGL الناتج.

وهذا يتيح لك بسهولة اختبار إصدارات مختلفة من مستند WebGL بجعل الطبقات غير مرئية.

- الحلقة الزمنية Loop Timeline :

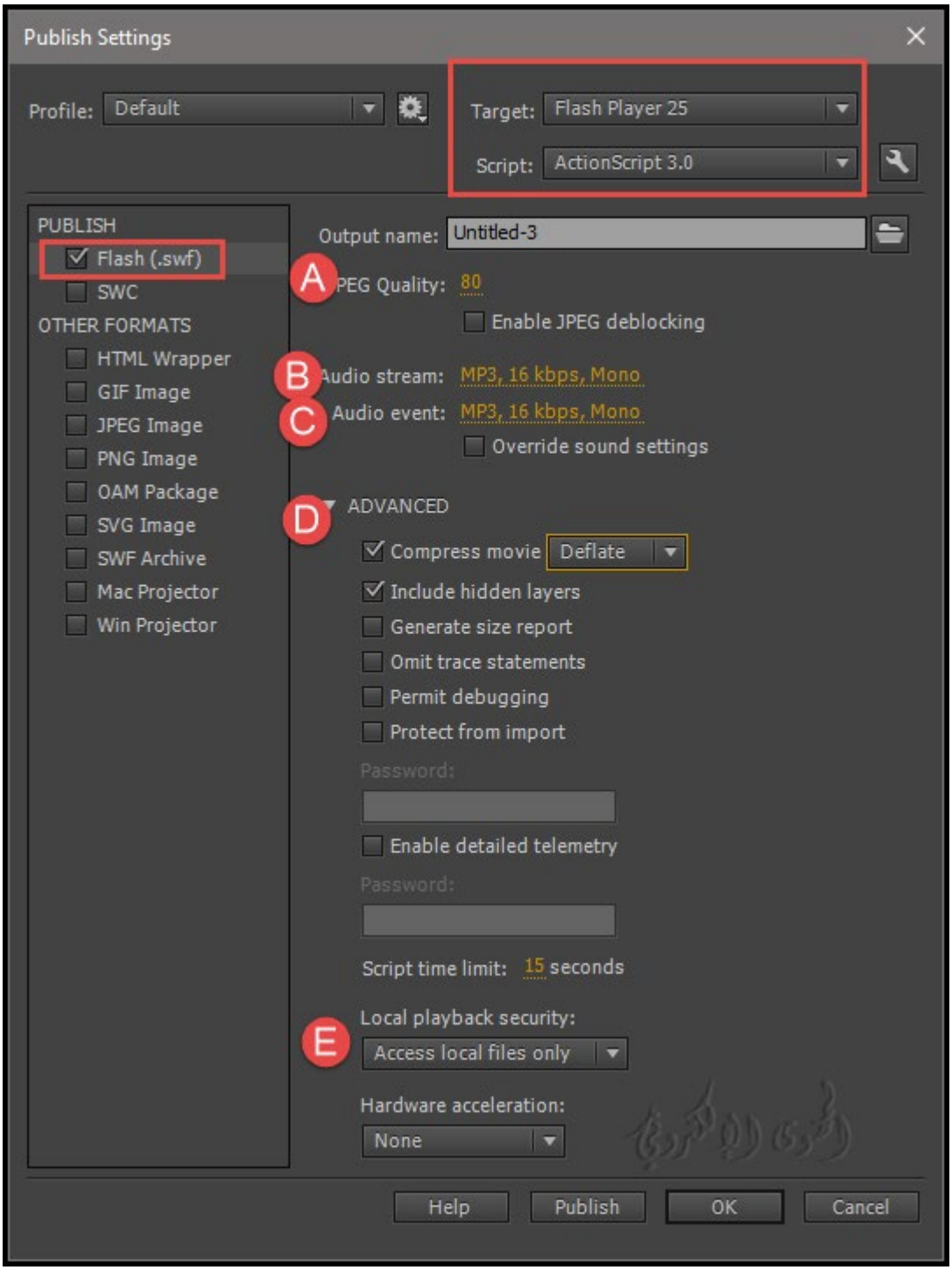
تكرار المحتوى عندما يصل إلى الإطار الأخير .

قم بإلغاء تحديد هذا الخيار لإيقاف المحتوى عندما يصل إلى الإطار الأخير.

Action Script3

حدد ملف File > نشر إعدادات Publish Settings ، وحدد إصدار Player version من القائمة المنبثقة from Player pop-up menu

*ملاحظة : مع Animate CC ، يتم دعم ActionScript 3.0 فقط.



A- للتحكم في جودة الصورة النقطية ، اضبط قيمة JPEG Quality للعدد الذي تريده.
انخفاض جودة الصورة JPEG Quality تنتج ملفات أصغر. وارتفاع جودة الصورة ينتج ملفات أكبر.
وتستطيع المحاولة في تغيير الإعدادات لتحديد أفضل المفاضلة بين الحجم والجودة.
رقم 100 يوفر أعلى مستوى من الجودة وأقل ضغط.

لجعل صور JPEG تبدو أكثر سلاسة ، حدد تمكين Enable JPEG Deblocking.

قد تفقد بعض صور JPEG قدراً صغيراً من التفاصيل عند تحديد هذا الخيار.

B- لتعيين كافة الأصوات المتدفقة أو أصوات الحدث في ملف SWF، انقر فوق القيم بجوار streaming sounds أو حدث الصوت event sounds وحدد الخيارات حسب الحاجة.

***ملحوظة :**

A streaming sound يتم تشغيل الصوت المتدفق في وقت قصير يكفي لتحميل البيانات للأطر القليلة الأولى.

ويتم مزامنتها إلى الجدول الزمني. لا يتم تشغيل صوت الحدث حتى يتم تنزيله بالكامل، ويستمر في التشغيل حتى يتوقف بشكل كامل .

لتجاوز إعدادات الأصوات Sound Settings الفردية المحددة في قسم الصوت من عارض الخصائص، حدد تجاوز إعدادات الصوت. لإنشاء نسخة أصغرa smaller ، منخفضة الدقة low-fidelity ، حدد هذا الخيار.

***ملحوظة :**

إذا تم إلغاء تحديد الخيار Override Sound Settings option ، يقوم البرنامج بفحص جميع الأصوات المتدفقة في المستند (بما في ذلك الأصوات في الفيديو المستورد) وينشر جميع أصوات "stream sounds " في أعلى الإعدادات.

يمكن أن يزيد حجم الملف إذا كان واحد أو أكثر من الأصوات stream sounds لديه إعداد high export setting .

لتصدير الأصوات المناسبة export sounds للأجهزة المحمولة mobile devices ، بدلاً من الصوت original library sound ، حدد تصدير جهاز الأصوات Export Device Sounds . انقر فوق موافق.

C- لتعيين الإعدادات المتقدمة Advanced settings ، حدد أي من الخيارات التالية :

- Compress Movie يقوم بضغط ملف SWF لتقليل حجم الملف ووقت التنزيل.

اثنين من وسائط الضغط المتاحة:

Deflate - هذا هو وضع الأقدم المتوافق مع Flash Player x.6 والإصدارات الأحدث.

LZMA - هذا الوضع يصل إلى 40٪ أكثر كفاءة من Deflate ومتوافق فقط مع Flash Player x.11 والإصدارات الأحدث أو AIR x.3 والإصدارات الأحدث.

LZMA compression هو الأكثر فائدة لملفات FLA التي تحتوي على الكثير من ActionScript أو vector graphics.

عند تحديد SWC في publish settings Publish Settings، يتوفر Deflate compression فقط.

- تضمين الطبقات المخفية Include Hidden Layers :

(افتراضي Default) تصدر جميع الطبقات المخفية في المستند Animate.

يؤدي إلغاء تحديد Export Hidden Layers إلى منع جميع الطبقات (بما في ذلك الطبقات المتداخلة داخل movie clips) على أنها مخفية من أن يتم تصديرها في swf.

وهذا يتيح لك بسهولة اختبار إصدارات مختلفة من البرنامج للمستندات عن طريق جعل الطبقات غير مرئية.

- تضمين البيانات الوصفية xmp "Include XMP metadata" :

(افتراضي) تصدر كافة البيانات التعريفية التي تم إدخالها في مربع الحوار the File Info. انقر على الزر تعديل بيانات تعريف Modify XMP Metadata لفتح مربع الحوار.

ويمكنك أيضاً فتح مربع الحوار "the File Info " عن طريق اختيار ملف File > معلومات الملف File Info.

البيانات الوصفية metadata قابلة للعرض عندما يتم تحديد ملف SWF في Adobe® Bridge.

- إنشاء تقرير حجم Generate Size Report :

يولد البرنامج تقريراً يسرد كمية البيانات في المحتوى حسب الملف.

- حذف بيانات التتبع Omit Trace Statements :

يقوم البرنامج بتجاهل بيانات تتبع ActionScript في ملف SWF الحالي. عند تحديد هذا الخيار، لا تظهر المعلومات من عبارات التتبع في لوحة الإخراج Output panel .

- تصريح التصحيح Permit Debugging :

تنشيط مصحح الأخطاء ويسمح تصحيح الأخطاء عن بعد لملف Animate SWF. ويتيح لك استخدام حماية كلمة المرور مع ملف SWF الخاص بك.

- حماية من الاستيراد Protect From Import :

يمنع الآخرين من استيراد ملف SWF وتحويله مرة أخرى إلى مستند FLA.

ويتيح لك استخدام حماية كلمة المرور مع ملف Animate SWF الخاص بك.

***ملاحظة :** لا يتم دعم ActionScript 1.0 و 2.0 باستخدام Animate.

لتعيين الحد الأقصى للوقت الذي يمكن أن يستغرقه البرنامج النصي لتنفيذه في ملف swf، ادخل قيمة الحد الزمني للبرنامج النصي .

حدد نموذج security model لاستخدامه من القائمة المنبثقة Local Playback Security pop-up menu.

حدد ما إذا كنت تريد منح ملف swf المنشور محلياً أو الوصول إلى أمان الشبكة " local or network security access. ".

- الوصول المحلي فقط Local Access Only :

يتيح ملف swf التفاعل مع الملفات والموارد على النظام المحلي ولكن ليس على الشبكة.

- الوصول إلى الشبكة فقط Access Network Only :

يتيح ملف swf المنشور التفاعل مع الملفات والموارد على الشبكة ولكن ليس على النظام المحلي

لتمكين ملف swf لاستخدام تسريع الأجهزة ، حدد أحد الخيارات التالية من قائمة تسريع الأجهزة :

المستوى 1 - Direct

يعمل الوضع المباشر على تحسين أداء التشغيل من خلال السماح ل Flash Player بالرسم مباشرة على الشاشة بدلاً من السماح للمتصفح بإجراء الرسم.

المستوى 2 - GPU

في وضع GPU ، Flash Player يستخدم القدرة الحاسوبية المتاحة من بطاقة الرسومات لأداء تشغيل الفيديو وتكوين رسومات الطبقات. وهذا يوفر مستوى آخر من الأداء اعتماداً على أجهزة الرسومات المستخدم.

استخدم هذا الخيار عندما تتوقع أن يكون لدى جمهورك بطاقات رسومات متطورة. إذا لم يكن لدى نظام التشغيل أجهزة كافية لتمكين التسارع، يعود Flash Player إلى وضع التشغيل العادي تلقائياً. للحصول على أفضل أداء على

صفحات الويب التي تحتوي على ملفات swf متعددة، قم بتمكين تسريع الأجهزة لأحد ملفات swf فقط. لا يتم استخدام تسريع الأجهزة في وضع Test Movie mode.

❖ publish settings for SWC files:

- حدد publish settings لملفات SWC وأجهزة العرض :

يتم استخدام ملف SWC لتصميم components .

يحتوي ملف SWC على مقطع مقسم وملف فئة component's ActionScript للمكون والملفات الأخرى التي تصف component.

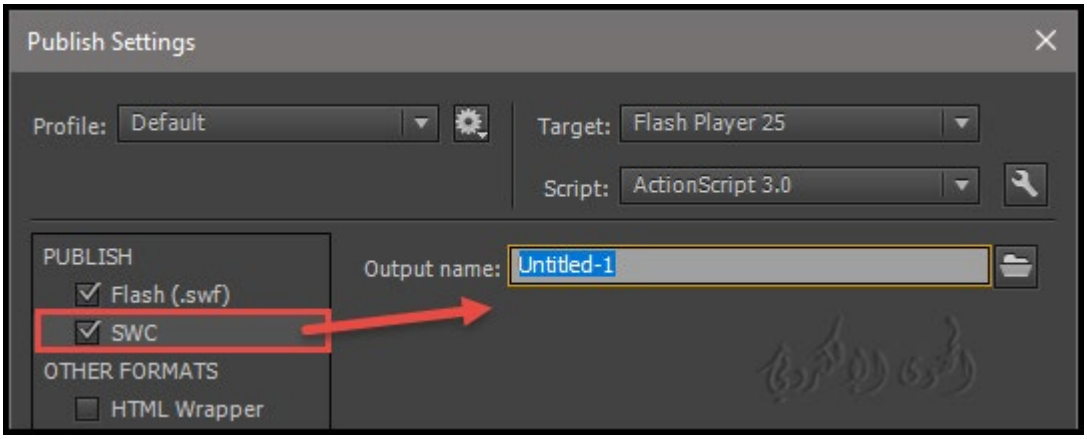
Projectors هي اجهزة لعرض الملفات التي تحتوي على كل من Swf و Flash Player.

وأجهزة العرض يمكن أن تلعب مثل تطبيق عادي ، دون الحاجة إلى متصفح ويب ، أو للبرنامج المساعد مثل

Flash Player أو Adobe AIR

لنشر ملف SWC، حدد SWC من العمود الأيمن من مربع الحوار نشر الإعدادات وانقر على نشرPublish .

لحفظ ملف SWC أو جهاز العرض مع اسم ملف مختلف لملف FLA الأصلي، أدخل اسماً لملف الإخراجOutput File يكون مختلف.



HTML wrapper

❖ publish settings for HTML wrapper files :

Playing Animate يتطلب المحتوى في مستعرض ويب مستند HTML ينشط معه ملف swf ويحدد إعدادات المتصفح. يقوم الأمر نشر تلقائياً بإنشاء هذا المستند من المحتوى في مستند قالب HTML.

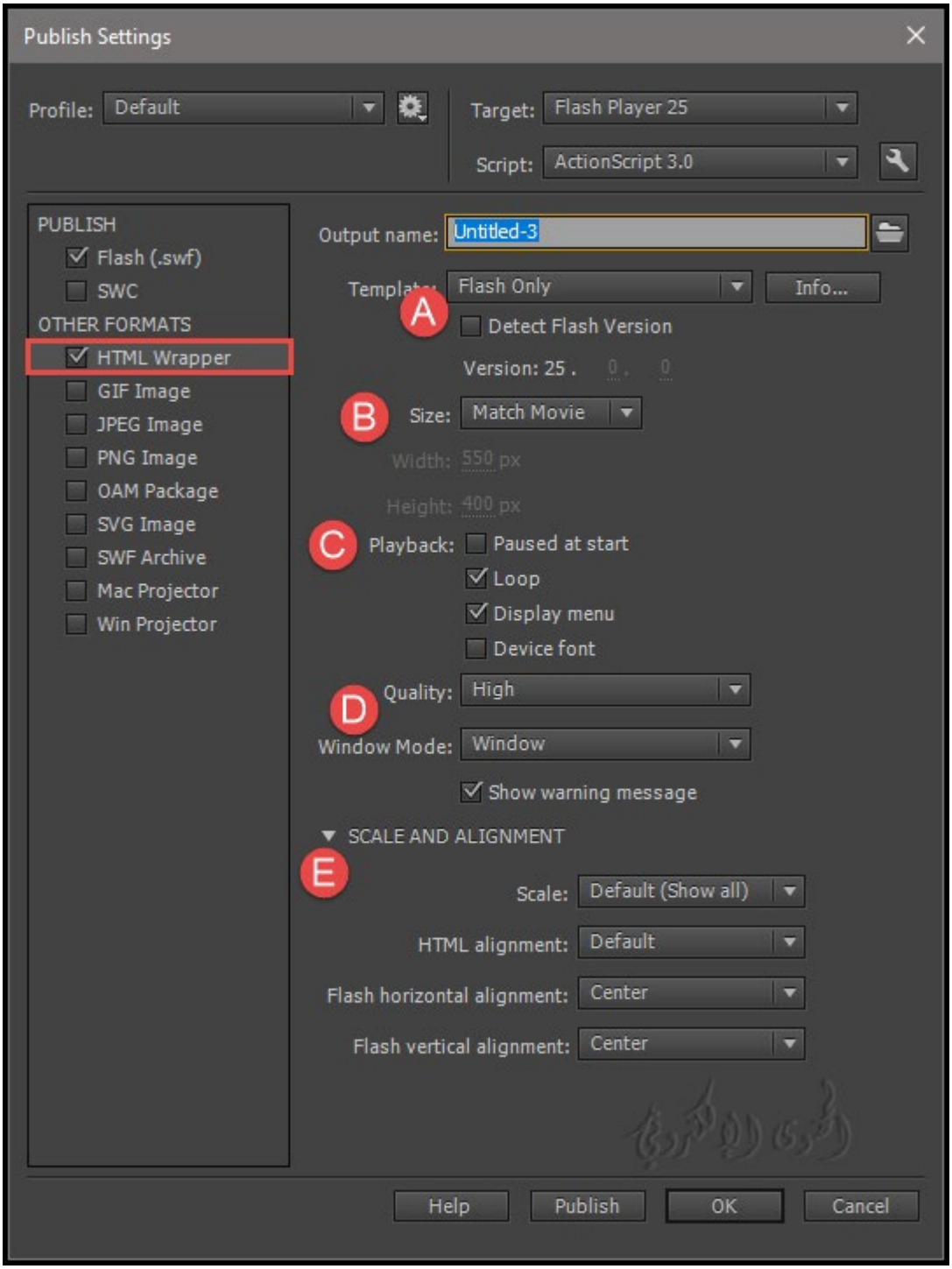
يمكن أن يكون مستند القالب أي ملف نصي يحتوي على متغيرات القالب المناسبة ، بما في ذلك ملف HTML عادي، وهو ملف يحتوي على تعليمات برمجية للمترجمين الفوريين مثل ColdFusion أو صفحات الخادم النشطة Active Server Pages (ASP) ، أو قالب مضمن مع Animate.

لإدخال خيارات HTML يدوياً للبرنامج أو تخصيص قالب مضمن built-in template ، استخدم محرر HTML

وتحدد HTML parameters determine مكان ظهور المحتوى في النافذة ولون الخلفية وحجم ملف swf وما إلى ذلك وتعيين سمات لخيارات الكائن والتضمين المكونات المرتبطه فيه .

قم بتغيير هذه الإعدادات وغيرها في لوحة html من مربع الحوار نشر إعدادات Publish Settings .

يؤدي تغيير هذه الإعدادات إلى تجاوز الخيارات التي عينتها في ملف swf.



A- استخدم اسم الملف الافتراضي: الذي يطابق اسم المستند، أو أدخل اسماً فريداً، بما في ذلك ملحق .html.

- لتحديد قالب مثبت للاستخدام، اختر واحداً من القائمة المنبثقة Template pop-up menu.

- لعرض وصف للنموذج المحدد description ، انقر فوق معلومات Info .

- التحديد الافتراضي هو Animate Only template فقط.

فإذا قمت بتحديد أي قالب HTML ، قمت بتعيين إصدار Flash Player إلى 4 أو أحدث، فحدد Animate Version Detection.

***ملحوظة :**

يقوم Animate Version Detection بتكوين المستند الخاص بك للكشف عن إصدار Flash Player الذي يقوم المستخدم بإرساله إلى صفحة HTML بديلة ويرسله إذا لم يكن لدى المستخدم المشغل المستهدف. تحتوي صفحة HTML البديلة على رابط لتنزيل أحدث إصدار من Flash Player.

حدد خيار Size option لتعيين قيم سمات العرض والارتفاع في HTML object وعلامات التضمين:

B- (Default) Match Movie

(افتراضي) يستخدم حجم ملف swf.

بكسل Pixels :

يستخدم العرض والارتفاع الذي تحدده . ادخل عدد وحدات البكسل للعرض والارتفاع.

نسبه مئوية Percent :

يحتفظ ملف swf النسبة المئوية لنافذة المتصفح التي تحددها. أدخل النسب المئوية للعرض والارتفاع الذي تريد استخدامه.

C- للتحكم في تشغيل ملف swf وميزاته ، حدد خيارات التشغيل:

***ايقاف مؤقتاً عند البدء Paused At Start :**

لإيقاف ملف swf مؤقتاً حتى ينقر المستخدم على أحد الأزرار أو يحدد Play من القائمة المختصرة التي تظهر عند النقر بالزر الايمن .

(افتراضي) يتم إلغاء تحديد الخيار ويبدأ تشغيل المحتوى بمجرد تحميله (يتم تعيين الخيار Play إلى true).

***تكرار Loop :**

تكرار المحتوى عندما يصل إلى الإطار الأخير . قم بإلغاء تحديد هذا الخيار لإيقاف المحتوى عندما يصل إلى الإطار الأخير. (Default) يتم تشغيل LOOP parameter.

***عرض القائمة Display Menu :**

لعرض قائمة مختصرة انقر بزر الماوس الأيمن (ويندوز) أو انقر مع الضغط على كونترول (في نظام التشغيل ماسينتوش) ملف swf.

لاخفاء القائمة المختصرة، قم بإلغاء تحديد هذا الخيار(بشكل افتراضي) ويتم تحديد هذا الخيار (من Menu إلى True).

***جهاز الخط Device Font :**

(Windows only) بدائل الخطوط المستعارة (smooth-edged) للخطوط غير المثبتة على نظام المستخدم.

يؤدي استخدام خطوط الجهاز إلى زيادة وضوح النوع بأحجام صغيرة ويمكن أن يقلل حجم ملف swf.

يؤثر هذا الخيار فقط على ملفات swf التي تحتوي على نص ثابت (نص تقوم بإنشائه عند تأليف ملف swf ولا يتغير عندما يظهر المحتوى) يتم تعيينه للعرض مع خطوط الجهاز.

D- لتحديد المفاضلة بين وقت المعالجة والواجهة ، كما هو موضح في القائمة التالية ، حدد خيارات الجودة QUALITY. تحدد هذه الخيارات قيمة QUALITY parameter's في علامتي الكائن object و embed tags .

- منخفض **Low :**

سرعة التشغيل على الواجهة تكوم منخفضة ولا تستخدم أمر smooth.

- التشغيل التلقائي منخفض Auto Low :

سرعة التشغيل تكون منخفضة ولكن يحسن مظهر العمل كلما كان ذلك ممكناً.

يبدأ التشغيل مع الإيقاف. إذا اكتشف Playback أن المعالج يمكن التعامل معها ، فيتم تشغيل المعالج تلقائياً.

- التشغيل التلقائي عالي Auto High :

سرعة التشغيل والمظهر للعمل على قدم المساواة في البداية ولكنه يضحي بالواجهة على سرعة التشغيل إذا لزم الأمر. يبدأ التشغيل مع تشغيل الواجهة . إذا انخفض معدل الإطار الفعلي إلى أقل من معدل الإطار المحدد، يتم إيقاف تشغيل المعالج لتوضيح العمل لتحسين سرعة التشغيل. لمحاكاة إعداد Antialias setting <View ، استخدم هذا الإعداد.

- متوسط Medium :

ينطبق بعض التنعيم لكن لا يمكن معالجة الصور النقطية. وخيار الإعداد متوسطة تنتج من جودة أفضل من الإعداد منخفضة ولكن أقل جودة من الإعداد العالي.

- عالي High :

(افتراضي) يفضل عند ظهور سرعة التشغيل دائماً يستخدم أمر الوضوح smooth لمعالجة العمل . وإذا كان ملف swf لا يحتوي على رسوم متحركة ، يتم تمهيد الصور النقطية تلقائياً ؛ إذا كان ملف swf يحتوي على رسوم متحركة ، لا يتم تمهيد الصور النقطية .

- الأفضل Best :

يوفر أفضل جودة للعرض ولا يعتبر سرعة التشغيل playback speed . وجميع مخرجات output هو المستعارين anti-aliased and bitmaps ويتم تمهيد الصور النقطية دائماً للتوضيح .

حدد خيار وضع الإطار، الذي يتحكم في Window Mode option للHTML في علامات الكائن والتضمين.

يقوم وضع الإطار بتعديل العلاقة بين مربع ربط المحتوى أو النافذة الظاهرية مع المحتوى الموجود في صفحة HTML كما هو موضح في القائمة التالية :

- نافذة Window :

(افتراضي Default) لا يتم تضمين أية سمات مرتبطة بالنوافذ في علامتي الكائن والتضمين" the object and embed tags" .

وخلفية المحتوى هو مبهمة ويستخدم لون الخلفية HTML.ولا يمكن عرض شفرة HTML أعلى أو أسفل محتوى Animate.

- غير شفاف Opaque Windowless :

تعيين خلفية محتوى البرنامج لغير الشفاف ، إخفاء أي شيء تحت المحتوى . والسماح بعرض محتوى HTML أعلى المحتوى أو أغلبه.

- شفافة Transparent Windowless :

لتعيين خلفية المحتوى البرنامج إلى شفافية ، مما يسمح لمحتوى HTML بالظهور أعلى المحتوى وأسفله . إذا قمت بتشغيل تسريع الأجهزة في علامة التبويب Animate من مربع الحوار نشر إعدادات Publish Settings ، يتم تجاهل وضع الإطار الذي حدده والإعدادات الافتراضية إلى Window. للحصول على عرض توضيحي لإعداد وضع الإطار، راجع

ملف TechNote بعنوان كيفية إنشاء فيلم فلاش بخلفية شفافة How to make a Flash movie with a transparent background.

*ملحوظة :

في بعض الحالات، يمكن أن يؤدي التقديم المعقد في وضع complex rendering in Transparent Windowless إلى تباطؤ الرسوم المتحركة عندما تكون صور HTML معقدة أيضاً.

- مباشرة Direct :

يستخدم طريقة العرض Stage3D، والذي يستخدم GPU كلما كان ذلك ممكناً.

عند استخدام الوضع المباشر، لا يمكن وضع رسومات أخرى غير SWF على رأس ملف SWF في صفحة HTML.
للحصول على قائمة المعالجات التي لا تدعم Stage3D، راجع
.http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html

لعرض رسائل الخطأ في حالة تعارض إعدادات النشر - على سبيل المثال، إذا كان هناك رمز يشير إلى صورة بديلة لم يتم تحديدها، فحدد إظهار رسالة تحذير.

لوضع المحتوى ضمن حدود محددة إذا قمت بتغيير عرض المستند الأصلي وارتفاعه، حدد خيار scale سيظهر معك عدة خيارات وهي .

- الافتراضي (إظهار الكل) Default (Show All) :

يعرض المستند بأكمله في المنطقة المحددة بدون تشويه مع الحفاظ على نسبة العرض إلى الارتفاع الأصلية لملفات swf. يمكن أن تظهر الحدود على جانبي التطبيق.

- ليس لها حدود No Border :

موازنة الوثيقة لملء المنطقة المحددة وتحافظ على نسبة العرض إلى الارتفاع الأصلي لملف swf بدون تشويه، اقتصاص ملف swf إذا لزم الأمر.

- تناسب تماماً Exact Fit :

يعرض المستند بأكمله في المنطقة المحددة دون الحفاظ على نسبة العرض إلى الارتفاع الأصلية، والتي يمكن أن تسبب التشويه.

- لا مقياس No Scale :

يمنع المستند من توسيع النطاق عند تغيير حجم نافذة مشغل فلاش.

لوضع نافذة ملف swf في نافذة المتصفح ، حدد أحد خيارات محاذاة HTML التالية:

- افتراضيDefault :

لتعيين المحتوى في نافذة المتصفح وحواف المحاصيل إذا كانت نافذة المتصفح أصغر من التطبيق.

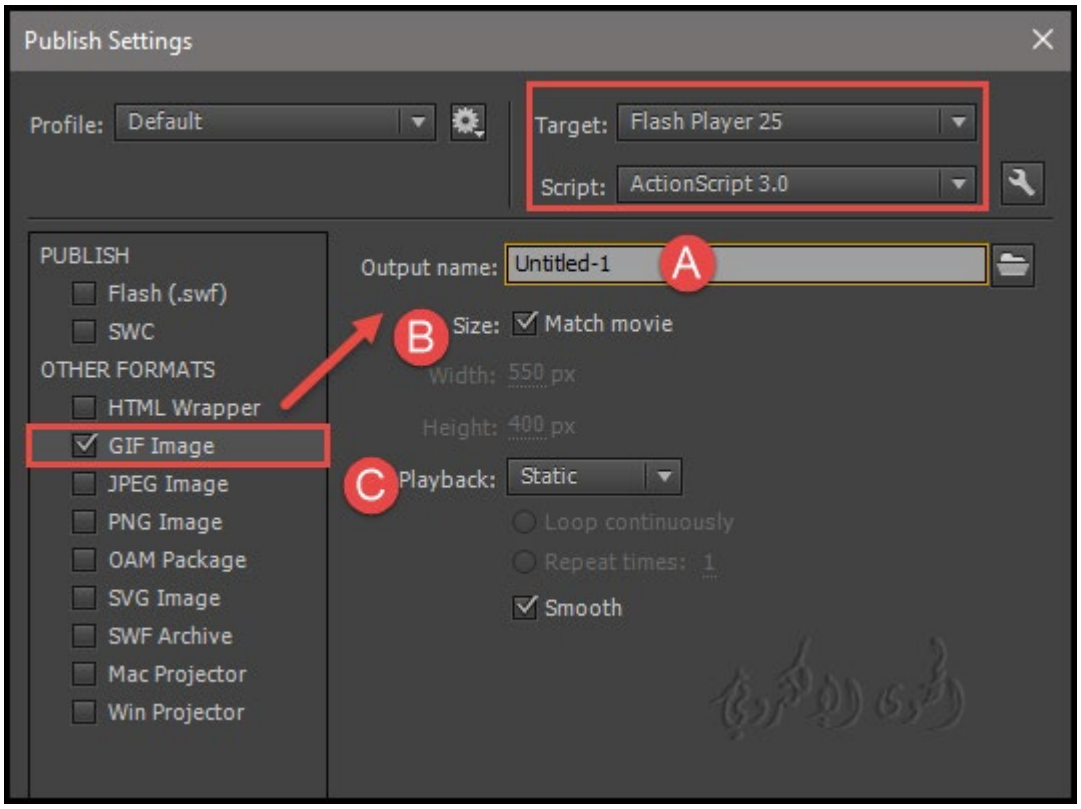
- يسار أو يمين أو أعلى Left, Right, or Top :

محاذاة ملفات swf على طول الحافة المقابلة من نافذة المتصفح واقتصاص الجوانب الثلاثة المتبقية حسب الحاجة.

لتعيين كيفية وضع المحتوى داخل إطار التطبيق وكيفية اقتصاصه،

حدد خيارات المحاذاة الأفقية وخيارات محاذاة الفلاش العمودية. تعيين هذه الخيارات HTML والعلامات تضمين.

GIF Image



- حدد إعدادات النشر لملفات GIF :

استخدم ملفات GIF لتصدير الرسومات والرسوم المتحركة البسيطة من animated لاستخدامها في صفحات الويب. ويتم ضغط ملفات GIF القياسية للصور النقطية.

يقدم ملف GIF المتحرك (الذي يشار إليه أحيانا باسم GIF89a) طريقة بسيطة لتصدير متواليات الرسوم المتحركة القصيرة. يحسن animated ملف GIF المتحرك ، ويخزن فقط التغييرات من إطار إلى إطار.

يؤدي تنشيط تصدير الإطار الأول في ملف swf كملف GIF، ما لم تضع علامة إطاراً رئيسياً للتصدير عن طريق إدخال علامة الإطار الثابت #Static في عارض الخصائص. تنشيط تصدير جميع الإطارات في ملف swf الحالي إلى ملف GIF الرسوم المتحركة إلا إذا قمت بتحديد مجموعة من الإطارات للتصدير عن طريق إدخال #First و #Last تسميات الإطار في الإطارات الأساسية المناسبة.

يمكن أن تولد الحركة خريطة صورة لملف GIF للحفاظ على روابط URL للأزرار في المستند الأصلي.

استخدم عارض الخصائص لوضع علامة لتسمية الإطار "label" #Map في الإطار الرئيسي لإنشاء خريطة الصورة.

إذا لم تقم بإنشاء تسمية للإطار، ينشئ animated خريطة لصورة باستخدام الأزرار في الإطار الأخير من ملف swf. قم بإنشاء خريطة صورة فقط إذا كان متغير قالب $ إم موجود في القالب الذي تحدده.

A-حدد ملفFile > نشر الإعدادات Publish Settings ، وانقر على صورة GIF في العمود الأيمن من مربع الحوار.

بالنسبة إلى اسم ملف GIF ، استخدم اسم الملف الافتراضي أو ادخل اسم ملف جديد بامتداد gif.

- حدد خيارات ملف GIF :

B- بحجم Size :

حدد Match Movie لجعل ملف GIF بنفس حجم ملف swf والحفاظ على نسبة العرض إلى الارتفاع للصورة الأصلية أو إدخال قيمة للعرض والارتفاع بالبكسل لصورة النقطية التي تم تصديرها .

C- تشغيل Playback :

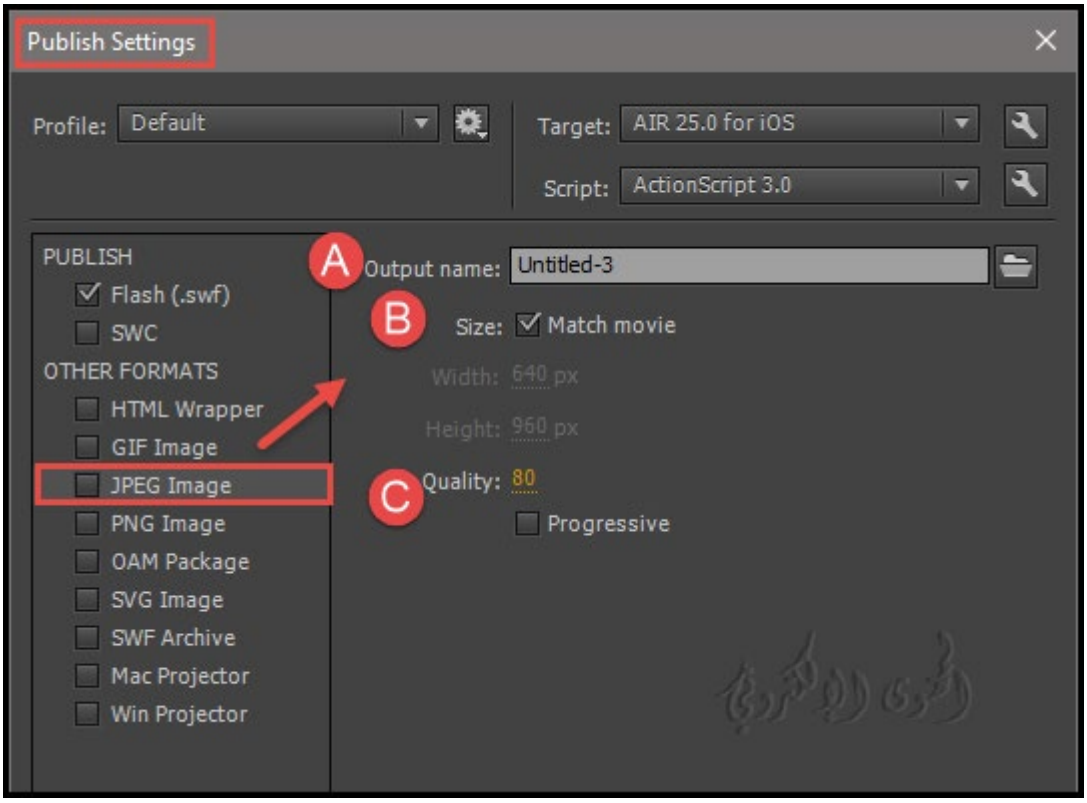
لتحديد ما إذا كان Static ينشئ صورة ثابتة (ثابتة) أو عند أختيار animate لصورة GIF متحركة (رسوم متحركة).

فحدد ختار loop لحلقة مستمره بدون توقف أو أدخل رقم لعدد من التكرار في خانة Repeat time.

- ناعم Smooth : ينطبق التنعيم على صورة نقطية عند تصديرها لإنتاج صورة نقطية ذات جودة أعلى -higher quality وتحسين جودة عرض النص. ومع ذلك، قد يؤدي التجانس إلى ظهور هالة من البكسلات الرمادية حول الصوره والتي وضعت على خلفية ملونة ، كما أنها تزيد من حجم ملف GIF.

تصدير صورة دون تمهيد "Export an image without smoothing" إذا كنت تضع الشفافية GIF على خلفية متعددة الألوان .

JPEG Image



- حدد إعدادات النشر لملفات JPEG Image :

يسمح لك تنسيق JPEG بنشر ملف FLA كصورة نقطية مضغوطة للغاية ، 24 بت.

بشكل عام ، يكون تنسيق GIF أفضل لتصدير سطر الفن، ويكون تنسيق JPEG أفضل للصور ذات النغمات المستمرة continuous tones، مثل الصور gradients أو التدرجات photographsأ و الصور النقطية المضمنة embedded bitmaps.

تنشيط تصدير الإطار الأول في ملف SWF ك JPEG، إلا إذا قمت بوضع علامة إطار رئيسي مختلف للتصدير عن طريق إدخال #Static الإطار الثابت في المخطط الزمني.

حدد ملف > نشر إعدادات ، وحدد صورة JPEG في العمود الأيمن.

A- بالنسبة إلى اسم ملف JPEG ، إما استخدام اسم الملف الافتراضي أو إدخال اسم ملف جديد مع ملحق jpg.

B- حدد خيارات لملف JPEG :

- بحجم Size :

حدد Match Movie لجعل صورة JPEG بنفس حجم المرحلة وتحافظ على نسبة العرض إلى الارتفاع للصورة الأصلية، أو أدخل قيم للعرض والارتفاع بالبكسل لصورة النقطية التي تم تصديرها.

- جودة Quality :

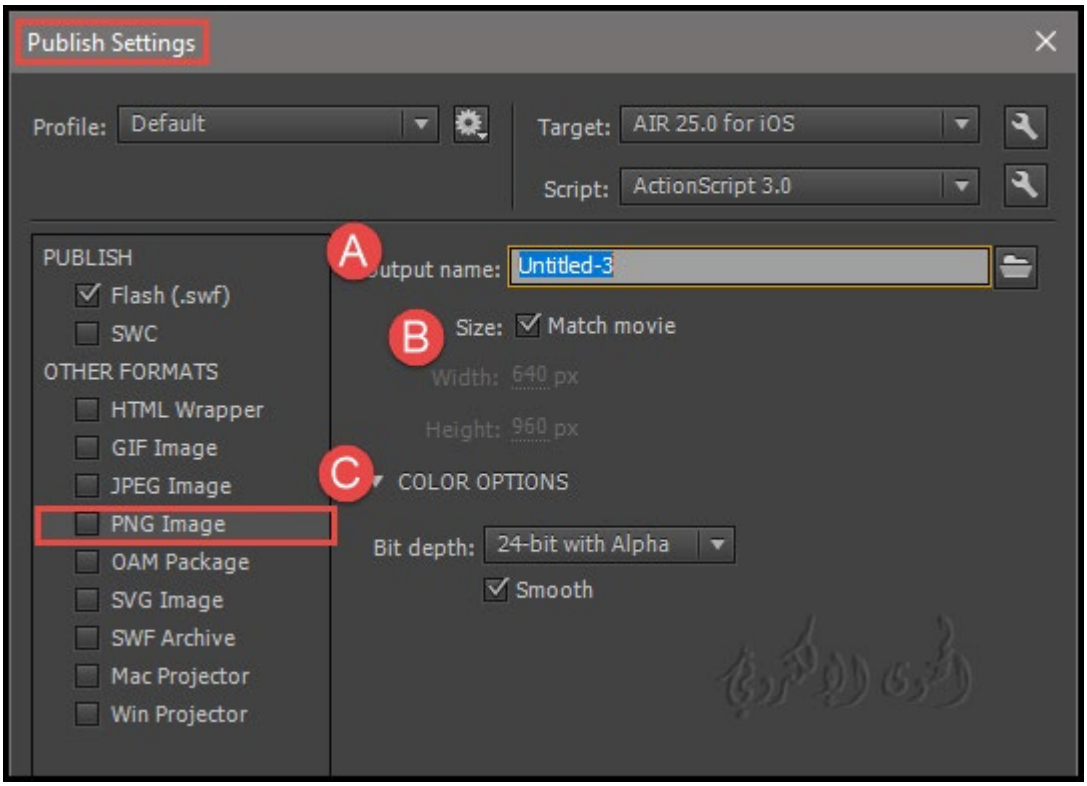
اسحب شريط التمرير أو ادخل قيمة للتحكم في مقدار ضغط ملف JPEG. كلما قلت جودة الصورة، كلما كان حجم الملف أصغر، والعكس. لتحديد أفضل حل وسط بين الحجم والجودة، حاول استخدام إعدادات مختلفة.

*ملاحظة: لتغيير إعداد تصدير الكائن، استخدم مربع الحوار خصائص الصورة النقطية لتعيين جودة تصدير الصور النقطية لكل كائن. يطبق خيار الضغط الافتراضي في مربع الحوار خصائص الصورة النقطية خيار نشر جودة JPEG إعدادات.

- تدريجي Progressive :

عرض صور JPEG التقدمية بشكل متزايد في متصفح ويب، مما يجعل الصور تظهر بشكل أسرع عند التحميل حتى لو كانت الشبكة بطيئة على غرار التداخل في صور GIF and PNG images .

PNG Image



حدد إعدادات النشر لملفات PNG

A- PNG هو التنسيق النقطي عبر منصات الوحيد الذي يدعم الشفافية (قناة ألفا alpha). بل هو أيضاً تنسيق الملف الأصلي ل Adobe® Fireworks®.

تحريك تصدير الإطار الأول في ملف SWF كملف PNG، ما لم تضع علامة إطاراً رئيسياً للتصدير عن طريق إدخال # إطار بالإطار الثابت في المخطط الزمني.

حدد ملفFile > نشر الإعدادات Publish Settings ، وحدد صورة PNG في العمود الأيمن.

بالنسبة إلى اسم ملف PNG، إما استخدام اسم الملف الافتراضي، أو ادخل اسم ملف جديد بامتداد png.

B- بالنسبة إلى الحجم، حدد تطابق Movie لجعل صورة PNG بنفس حجم ملف SWF والحفاظ على نسبة العرض إلى الارتفاع للصورة الأصلية، أو ادخل قيم العرض والارتفاع بالبكسل في الصورة النقطية التي تم تصديرها.

C- Bit Depth ، تعيين عدد من bits لكل بكسل والألوان لاستخدامها في خلق الصورة . كلما زاد عمق bit depth كلما زاد حجم الملف.

bit-8 : لكل قناة (bpc) لصورة 256 لون

bit-24 تحتوى الصوة على الآلاف من الألوان

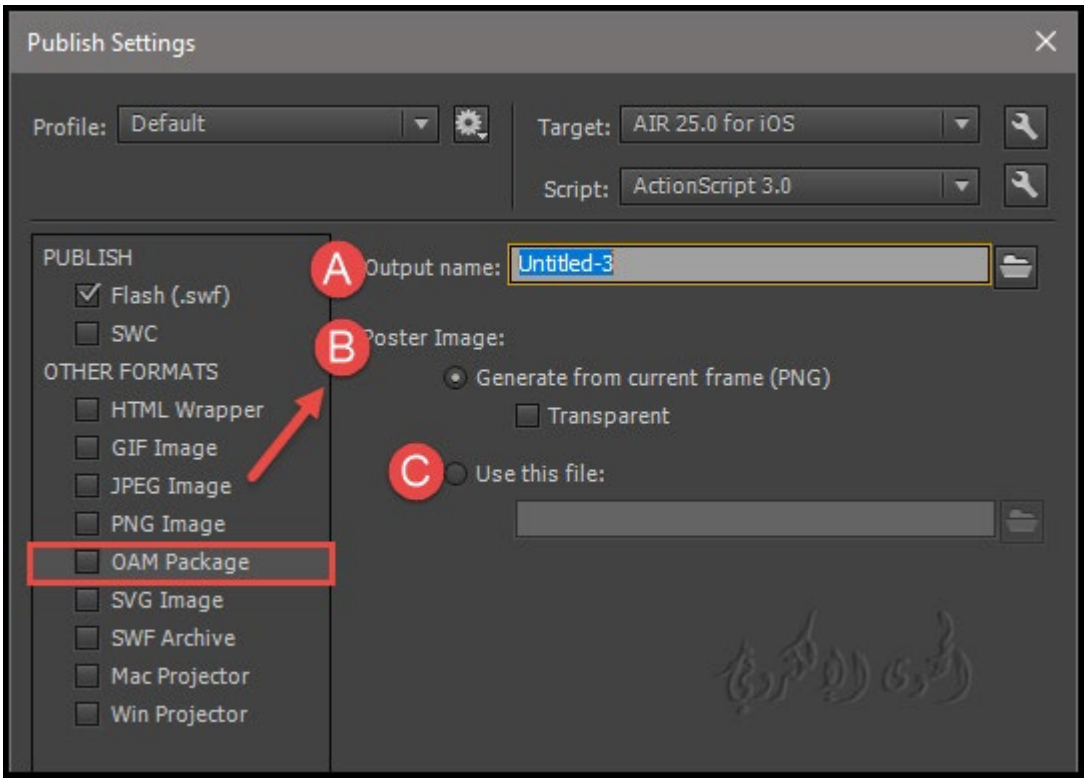
bit 24 مع ألفا Alpha : الآلاف من الألوان مع الشفافية (bpc 32)

ناعم Smooth :

ينطبق التنعيم والتوضيح على صورة نقطية تصدير لإنتاج صورة نقطية ذات جودة أعلى وتحسين جودة عرض النص. ومع ذلك، قد يؤدي التجانس إلى ظهور هالة من البكسلات الرمادية حول صورة مستعارة وضعت على خلفية ملونة، كما أنها تزيد من حجم ملف PNG.

(الافتراضي هو إيقاف) يحول كل التدرج في التطبيق إلى الألوان الصلبة باستخدام اللون الأول في التدرج. التدرجات تزيد من حجم الصورة وغالبا ما تكون رديئة الجودة. لمنع النتائج غير المتوقعة، حدد اللون الأول للتدرجات الخاصة بك بعناية إذا كنت تستخدم هذا الخيار.

OAM packag



حدد إعدادات النشر للتصدير OAM :

يمكنك الآن تصدير محتوى تحريك في ActionScript أو WebGL أو HTML5 Canvas إلى OAM (.oam) ملفات أداة رسوم متحركة .

يمكن وضع ملفاتOAM التي تم إنشاؤها من أنيمات في برامج الاخرى . لتصدير المحتوى الخاص بك إلى تنسيق OAM ، قم بما يلي:

انقر على ملفFile > نشر الإعدادات Publish Settings .

في اللوحة اليمنى من مربع الحوار نشر الإعدادات ، حدد OAM.

* إعدادات OAM :

A- في المربع ملف الإخراج Output File ، حدد موقع واكتب اسم الحزمة .

B- ضمن صورة الملصق ، حدد واحداً مما يلي:

إذا كنت تريد إنشاء حزمة OAM من محتويات الإطار الحالي ، حدد إنشاء من الإطار الحالي (PNG).

حدد Trasparent إذا كنت تريد إنشاء صورة PNG شفافة.

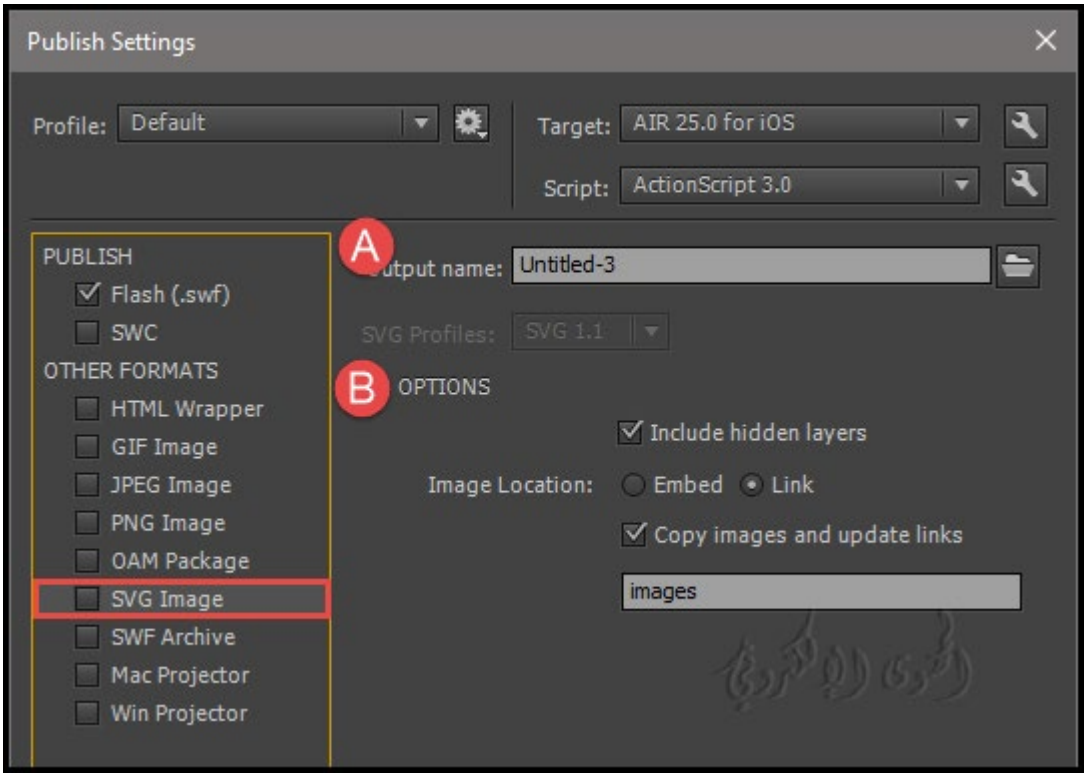
C- إذا كنت تريد إنشاء OAM من ملف آخر ، حدد مسار الملف في المربع استخدام هذا الملف.

SVG Image

ما هو SVG ؟

رسومات المتجهات القابلة للتطوير (SVG) هي لغة ترميز XML لوصف الصور ثنائية الأبعاد. توفر ملفات SVG رسومات مستقلة، و HiDPI graphics على الويب، وفي الطباعة، وعلى أجهزة الجوال على شكل مضغوط. يمكنك نمط SVG مع CSS ، ودعم البرمجة النصية والرسوم المتحركة يجعل SVG جزءاً لا يتجزأ من منصة على شبكة الإنترنت.

بعض أشكال الصور الشائعة للويب، مثل GIF, JPEG, and PNG ، كبيرة الحجم وعادة ما تكون ذات دقة منخفضة. يوفر تنسيق SVG قيمة أكبر بكثير من خلال السماح لك بوصف الصور من حيث الأشكال المتجهة والنصوص وتأثيرات الفلتر. ملفات SVG هي المدمجة وتوفر رسومات عالية الجودة على شبكة الإنترنت وعلى الأجهزة المحمولة التي لديها قيود الموارد، وكذلك. يمكنك تكبير عرض صورة SVG على الشاشة دون المساس بالحدة أو التفاصيل أو الوضوح.
بالإضافة إلى ذلك، يوفر SVG دعما متفوقاً للنص والألوان، مما يضمن لك رؤية الصور كما تظهر في المرحلة. تنسيق SVG يستند إلى XML بالكامل ويقدم العديد من المزايا للمطورين والمستخدمين الآخرين على حد سواء.



حدد ملفFile > تصديرExport > تصدير صورةExport Image .

أو حدد ملف File > إعدادات النشر Publish Settings (حدد الخيار SVG Image في قسم التنسيقات الأخرى)

A- ادخل أو تصفح إلى الموقع الذي تريد حفظ ملف SVG فيه. تأكد من تحديد SVG كنوع حفظ باسم.

انقر فوق موافق.

B- في مربع الحوار تصدير SVG ، اختر تضمين أو ربط ملف SVG الخاص بك.

- تضمين الطبقات المخفية Include Hidden Layers تصدر جميع الطبقات المخفية في المستند Animate .

يؤدي إلغاء تحديد الطبقات المخفية Hidden Layers إلى منع جميع الطبقات (بما في ذلك الطبقات المتداخلة داخل مقاطع movie clips) على أنها مخفية من أن يتم تصديرها في SVG الناتج. هذا يتيح لك بسهولة اختبار إصدارات مختلفة من تحريك المستندات عن طريق جعل الطبقات غير مرئية.

- تضمين Embed : تضمين صورة نقطية في ملف SVG . استخدم هذا الخيار إذا كنت تريد تضمين الصور النقطية مباشرة داخل ملف SVG.

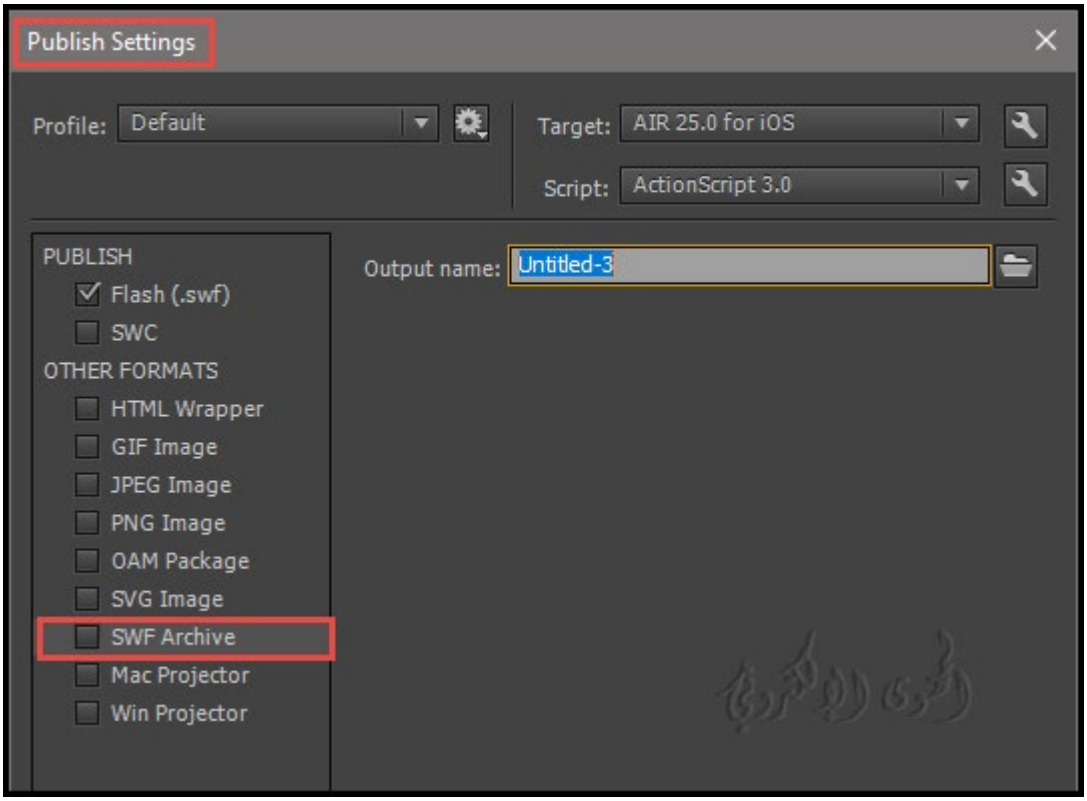
- الرابط Link : يوفر رابط لمسار ملفات الصور النقطية. استخدم هذا الخيار عندما لا تريد تضمينه ، ولكن قدم رابطا إلى الصور النقطية من ملف SVG. إذا قمت بتحديد خيار نسخ الصور إلى مجلد، سيتم حفظ الصور النقطية داخل

مجلد الصور التي تم إنشاؤها في الموقع حيث يتم تصدير ملف SVG عند عدم تحديد الخيار نسخ صور إلى مجلد، سيتم الإشارة إلى الصور النقطية في ملف SVG من موقع المصدر الأصلي.

في حالة عدم توفر موقع مصدر الصورة النقطية والتي سيتم تضمينها داخل ملف SVG.

- نسخ الصور إلى مجلد / الصور Copy Images to /Images folder : يسمح لك بنسخ الصورة النقطية إلى / الصور. يتم إنشاء مجلد / Images ، إذا لم يكن موجوداً بالفعل، في موقع تصدير SVG.

SWF archive



نشر الطبقات كأرشيف swf :

في وقت سابق عند إنشاء الرسوم المتحركة الرسوم المتحركة، كان عليهم إنشاء ملف swf وتحريره يدوياً لكل طبقة واستيرادها إلى After Effects. من هذا الإصدار فصاعداً ، يقدم أنيمات صيغة نشر جديدة، أرشيف swf ، وذلك لحزم المحتوى ، واستيرادها إلى برنامج After Effects.

حدد مستند ActionScript > ملف> نشر الإعدادات Publish settings > تنسيقات أخرى Other formats > أرشيف SWF archive.

تصفح وحدد ملف أرشيف SWF archive المحفوظ محليا في حقل اسم الإخراج . يتم إنشاء ملف أرشيف باستخدام ملف مضغوط. فهو يجمع بين ملف swf من جميع الطبقات في ملف مضغوط واحد.

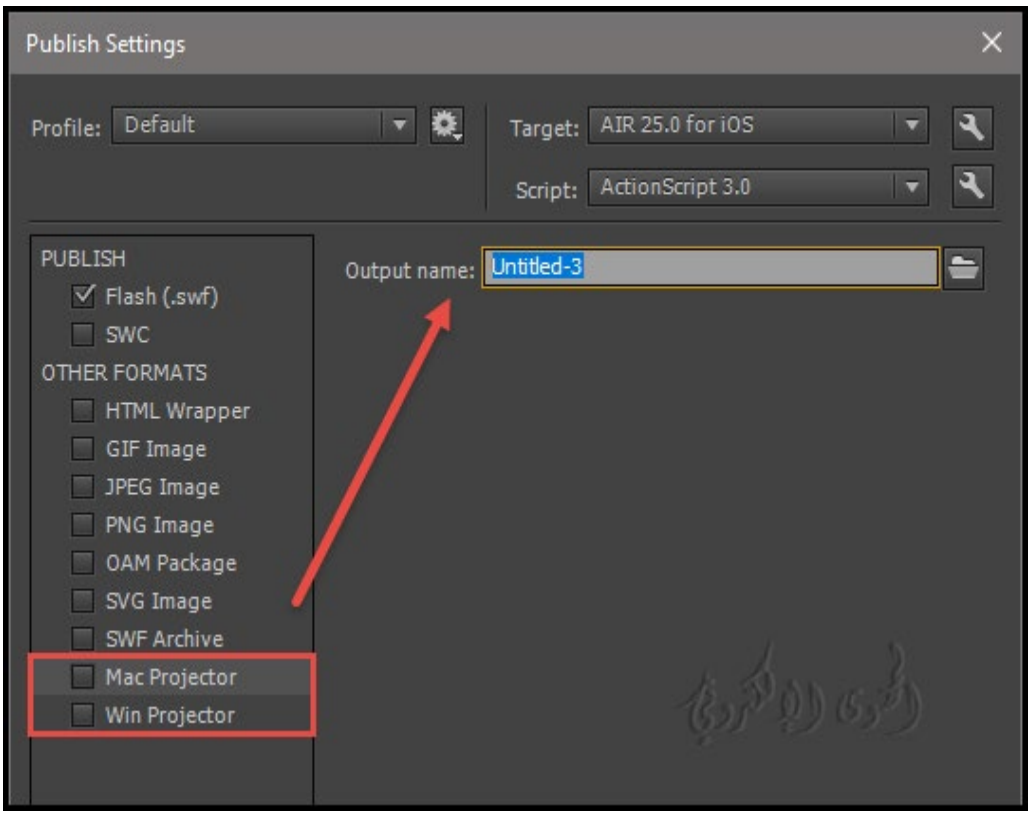
وتسمية الملف المضغوط مسبوق مع عدد من أربعة أرقام، تسطير أسفل السطر واسم الطبقة.

Mac Projector and Win Projector

أجهزة العرض هي تحريك الملفات التي تحتوي على كل من ملف SWF المنشورة وملف Flash Player.

وأجهزة العرض يمكن أن تلعب مثل التطبيق العادي، دون الحاجة إلى متصفح ويب، ومشغل فلاش في المكونات، أدوبي Air، أو أي برنامج مساعد لتشغيل.

Animate CC يسمح لك بنشر أجهزة العرض لأنظمة التشغيل ويندوز وماك. عند تصديرها ، يتم إنشاء ملف جهاز العرض كما ويندوزexe وماك app.



*حدد أي من الخيارات التالية :

Win Projector لإنشاء ملف exe التي يمكن تشغيلها على كمبيوتر ويندوز.

Mac Projector لإنشاء ملف .app يمكن تشغيله على ماك.

اكتب اسم الملف الناتج في حقل النص اسم الإخراج Output name . للتنقل وتحديد موقع حيث تريد حفظ ملف Projector file ، انقر فوق رمز المجلد.

انقر فوق نشر Publish لتصدير ملف projector file .

*ملحوظة :

لا يمكن تصدير ملفات projector لأنواع مستندات Canvas HTML5 أو WebGL (preview).