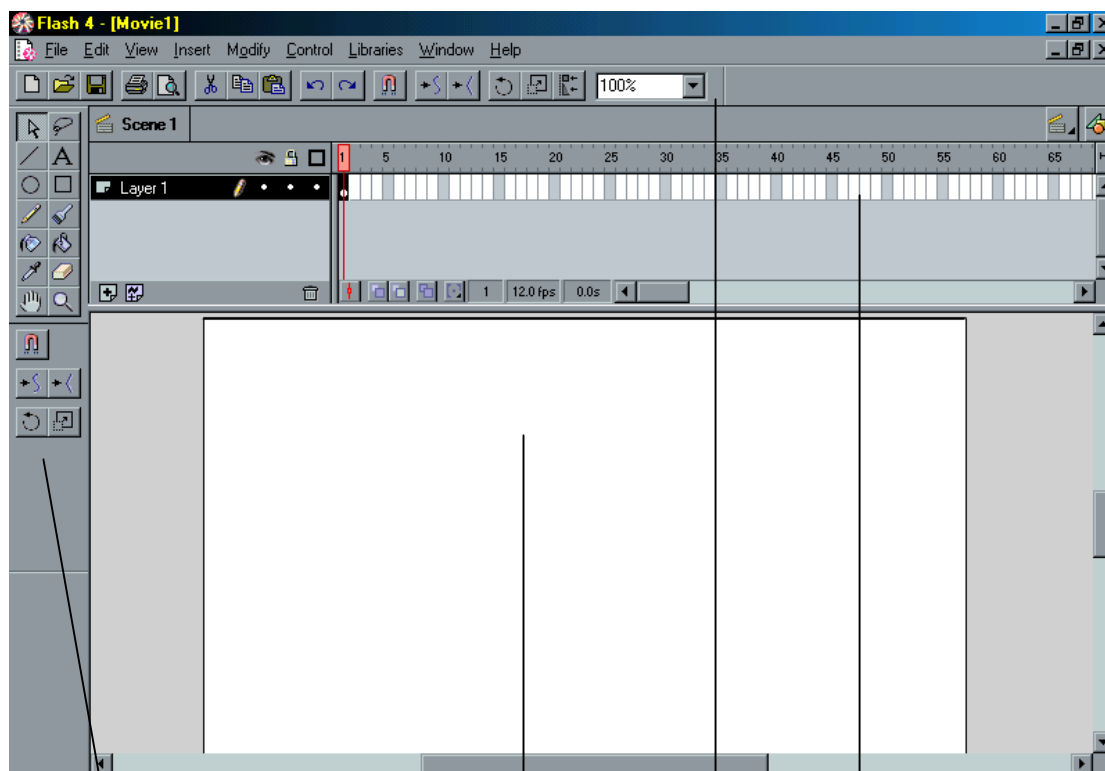


## פלאש 4 - מבנה התוכנה

בפרק זה נעסוק בלימוד על מבנה התוכנה ועל תפקידי הכפתורים. כך נראית התוכנה לאחר הפעלתה:



זהו סרגל הציור

זהו הסרגל הראשי

זהו משטח העבודה


זהו ציר הזמן

כעת נלמד על כל חלק בנפרד.














### הסרגל הראשי:

פתיחת דף חדש. 

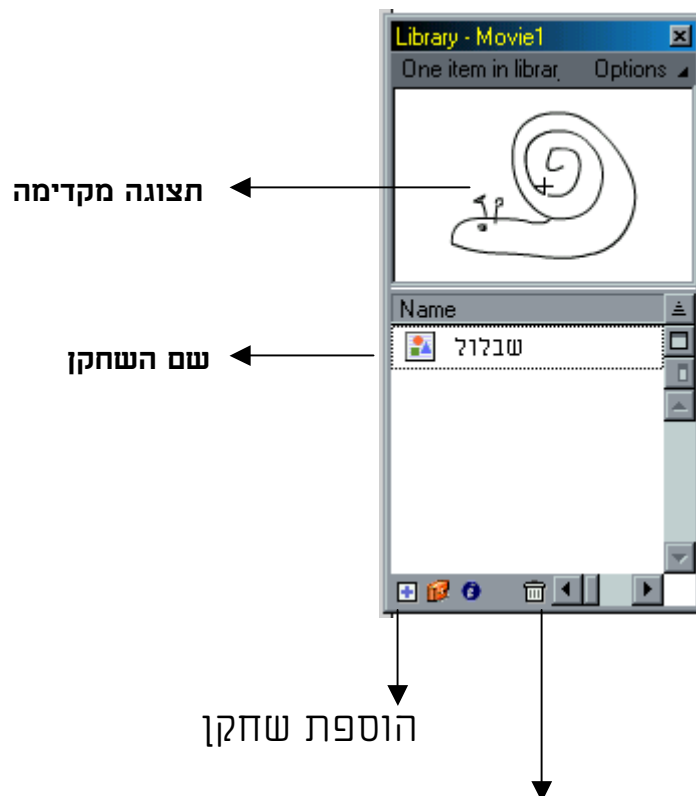
פתיחת דף שמור. 

שמור את הדף הפעיל. 

בעל אתר זה ו/או מחבר המדריך לא ישא באחריות כלשהי לכל נזק שיגרם כתוצאה משימוש באתר זה או במדריכים הכלולים בו או כל נזק אחר בקשר לשימוש כאמור במישרין או בעקיפין

-  הדפס את הדף הפעיל.
-  הצג את הדף לפני הדפסה.
-  גזור את הפריט המסומן.
-  העתק את הפריט המסומן.
-  הדבק פריט מן הזיכרון.
-  בטל פעולה אחרונה.
-  חזור על פעולה אחרונה.
-  הצמדות אוטומטית של הפריט לקווי הרשת או הפריט.
-  מתיחת הפריט בצורה מעוגלת.
-  מתיחת הפריט בצורה זוויתית.
-  סיבוב הפריט.
-  הגדלה והקטנה של הפריט המסומן.
-  ישור הפריט ביחס למיקום שאר הפריטים.
- גודל משטח העבודה.

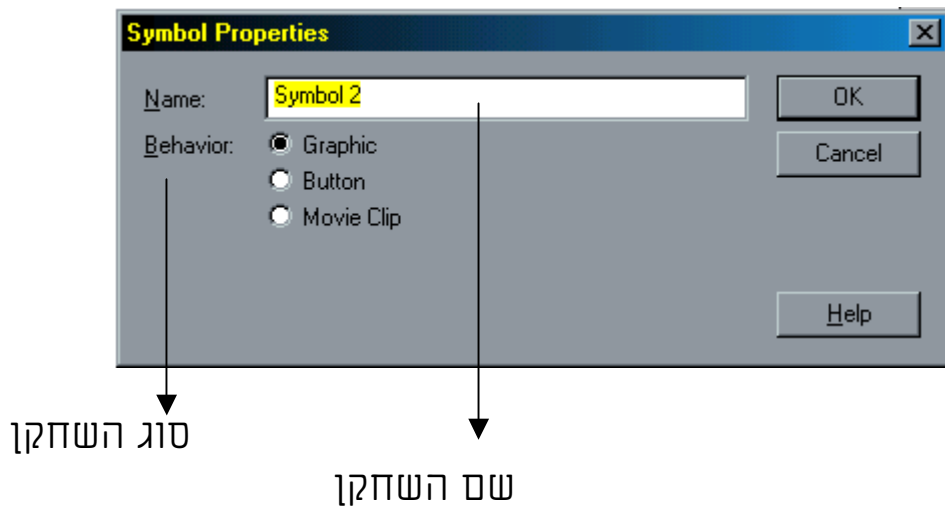
פריט נוסף של הפלאש הוא ספריית השחקנים בא מופיעים כל השחקנים המשתתפים בתוך הסרט:



## מחיקת שחקן

את ספריית השחקנים נפתח ע"י לחיצה על window-אל ול-אל library (שחקן זהו כל אחד מהמשתתפים בסרט של הפלאש זה יכול להיות כל דבר: ציור שצויר בפלאש עצמו ואפילו תמונה מיובאת) ניתן להפוך פריט לשחקן ע"י:

- סימון הפריט לחיצה על insrt ול-אל convert to symbol.
- סימון הפריט ולחיצה על F8.




סוגי שחקנים:


- Graphic – שחקן שהוא תמונה או ציור.
  - Button – שחקן שמשמש ככפתור (יכול להיות גם תמונה וגם ציור).
  - Movie Clip – שחקן עם סרט (פלאש) בתוכו.
- על עריכת כל סוגי השחקנים נלמד יותר מאוחר.

### סרגל הציור:

לפני שנלמד על הכלים השונים נציין כי לכל כלי יש את התת כלי של אותו כלי והוא נמצא בדרך כלל ברווח הריק בסרגל בציור.

כלי החץ: 

מאפשר לנו לסמן פריטים ולהזיזם.  
הערה: לכלי זה אין תתי כלי חוץ מכלי המגנט שעלוי כבר למדנו.

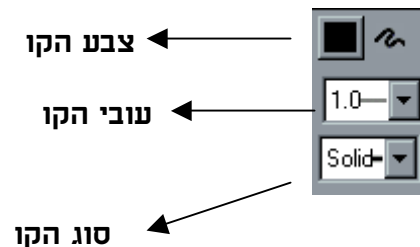
כלי הלאסו: 

מאפשר לנו לבחור בדרך של צורה לפי איך שנרצה.

כלי הקו:

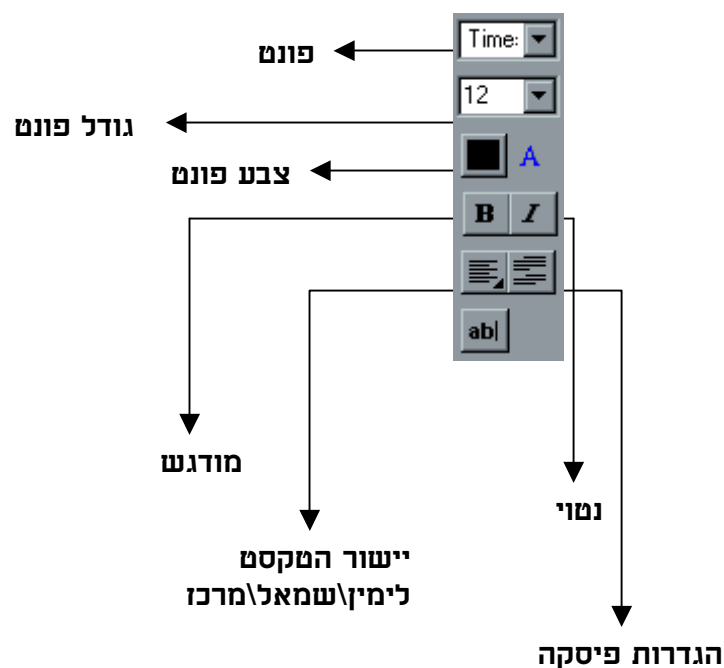
מאפשר לנו לצייר קווים באורכים שונים ובעוביים שונים וכן בצבעים שונים.

תתי כלי:



כלי הטקסט:

מאפשר לנו לכתוב בפונטים שונים בגדלים שונים ובצורות שונות תתי כלי:





הערה: חשובה לגבי כתיבה בעברית בפלאש נילמד בפרקים הבאים.


כלי האליפסה:

מאפשר לנו ליצור צורת אליפסה בגדלים שונים ואם נלחץ על shift במהלך העבודה עמו נקבל עיגול מדויק.

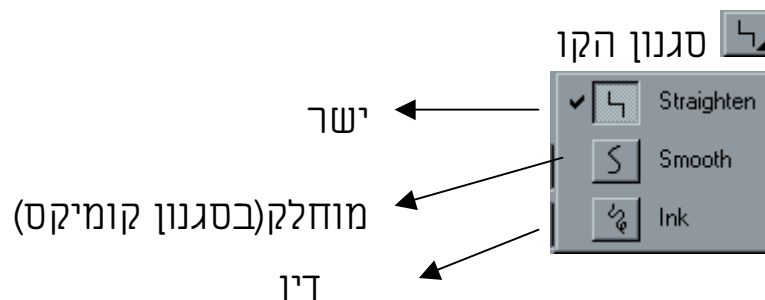
תתי כלי: זהים לתפקידם כמו בתתי כלי של כלי הקו.


 כלי המרובע:

מאפשר לנו ליצור ריבועים בגדלים שונים בצבעים שונים.  
תתי כלי: כמו בכלי הקו וכולל את הכלי  אשר מאפשר להגדיר את רמת העגלת פינות המרובע.

 כלי העיפרון:


מאפשר לנו לצייר צורות בכל מיני סוגים של קווים וצבעים.  
תתי כלי:




 כלי המברשת:

מאפשר לנו לצייר כל מיני דברים בסגנונות וצבעים וגדלים שונים.  
תתי כלי:



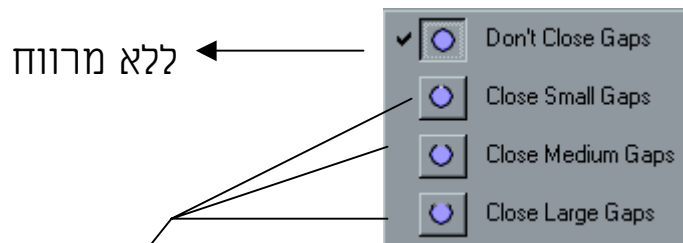
 כלי צביעת הקו:

מאפשר לנו לשנות את הגדרות הקו או הקו החיצוני של קו קיים.  
תתי כלי: זהים לתתי כלי של הקו. אופן הפעולה: לבחור את  
ההגרות החדשות ולאחר מכן ללחוץ על הקו.

 כלי שינוי המילוי:

מאפשר לנו לשנות את המילוי של צורות שונות.  
תתי כלי: בחירת צבע רקע.


 המקרים שבהם ימולא החלק:



עם מרווח קטן בינוני גדול


 כלי בחירת צבעים:

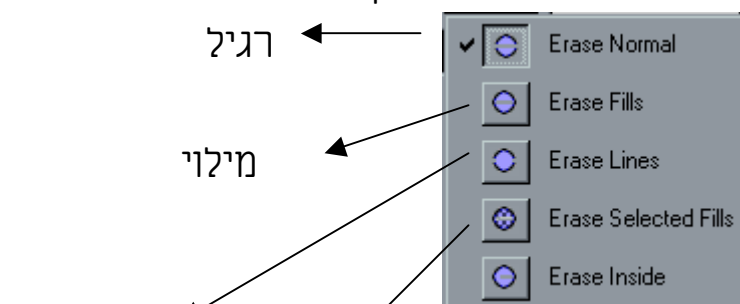
מאפשר לנו לבחור צבע ולשים במקום אחר.

 כלי המחק:


מאפשר לנו למחוק דברים.

תתי כלי: בחירת סוג המצביע

 אזורי פעילות המחק



פנים

כלי היד: 

מאפשר להזיז את הדף לנוחיות.

כלי הזכוכית מגדלת: 

מאפשר להתקרב ולהתרחק מן התצוגה.

זהו כעת אתם יודעים כיצד לעבוד עם כלי התוכנה הבסיסיים  
תתרגלו ותיצרו שחקנים שונים ובפרק הבא נלמד על אפקטים  
אז הכנסו שוב לאתר בעוד זמן קצר ותהנו מיצירה בתוכנה המצוינת  
הזאת.

נכתב ע"י: אהרון לאוטמן

דואר אלקטרוני: [Aharonla@netvision.net.il](mailto:Aharonla@netvision.net.il)

אתר: <http://lautman.cjb.net>

הורד מהאתר: [Http://www.Guides.co.il](http://www.Guides.co.il)