

آموزش نرم افزار Swish Max

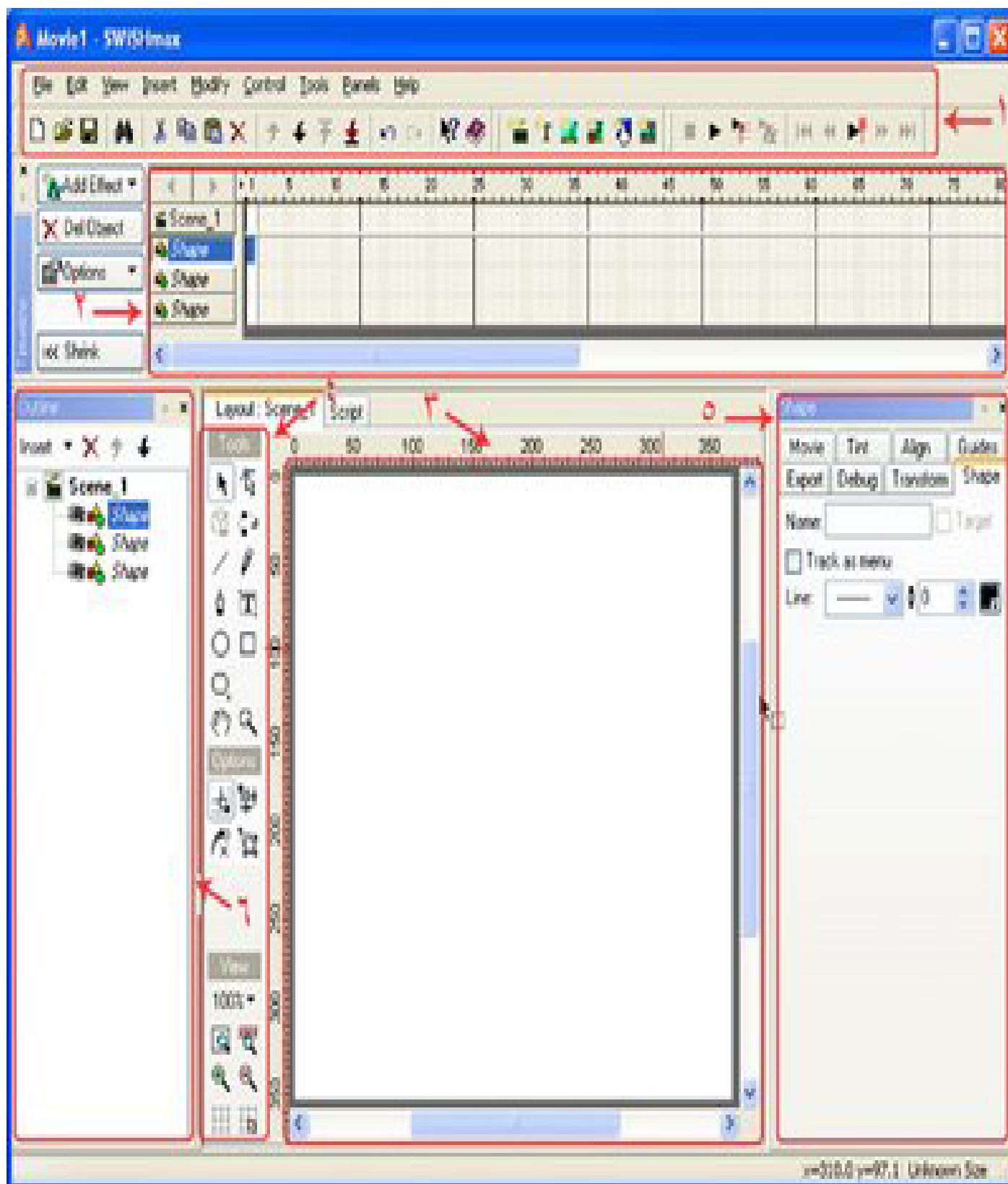
گردآورنده :

زهرا داوری نژاد

مقدمه :

Swish یک نرم افزار ساده برای درست کردن فایل های فلش است که با استفاده از افکتهای آماده ای که در اختیار شما قرار می دهد ، بدون نیاز به نوشتن اسکریپ می توانید با آن فلشهای زیبایی رو درست کنید و با کمی ابتکار می توان نتایجی که با نرم افزار **Macromedia Flash MX** بدست می آید را به آسانی و سریعتر در **Swish** تولید کنید . البته با یک نگاه به افکتهای این نرم افزار به نظر می رسد که این نرم افزار فقط روی متن و حرکت آنها تمرکز کرده و به صورت محدود فقط روی عکس ها و آبجکت هایی که می توان از قسمت **Tools** ساخت ، عمل می کند . اما نسخه های جدید **Swish** به غیر از کامل و متنوع کردن این افکتها نگاهی هم به اسکریپ نویسی داشته که به نوعی انعطاف پذیری نرم افزار را ارتقا داده و به نوعی قلمرو و حوزه امکاناتش را به نرم افزار **MX** شرکت ماکرومدیا نزدیک تر کرده است .

اغلب کسانی که نمی خواهند به صورت حرفه ای فلش کار کنند و وقت اضافی برای یاد گیری این نرم افزار جالب اما پیچیده و اسکریپ محور ندارند ، **SWiSHmax** می تواند چاره ساز باشد به طوریکه خیلی از کارها و امکاناتش با استفاده از افکتها و تغییر بعضی از پارامترهایش قابل انجام است و فقط در بعضی از موارد نیاز به نوشتن اسکریپ هست که خود **SWiSHmax** هم در این قسمت شما را تنها نمی گذارد به طوریکه اگر به نوعی با یک زبان برنامه نویسی مثل **C** آشنایی داشته باشید می توانید از پس همین کدهای ریز هم بر بیایید . البته **Help** خود نرم افزار آموزش کاملی از دستورات ، اسکریپ ها و افکتها را در اختیار شما قرار می دهد . اما همه چیز به اینجا ختم نمی شود و اگر باز هم مشکلی بود می توانید با مراجعه به سایت **SWiSHmax** آموزش ها و کدها و فایل های آماده آن را دانلود کنید.



محیط نرم افزار Swish Max

هنگامیکه نرم افزار Swish MAX را برای اولین بار اجرا می کنید یک پنجره محاوره ای برای مشخص کردن کاری که می خواهید انجام دهید باز می شود که شامل قسمتهای زیر است :



Start a new empty movie: برای ایجاد یک فیلم خالی جدید
 Start a new movie from a template : برای ایجاد یک فیلم جدید با استفاده از صفحات کمکی با اندازه های مشخص
 Work on an existing movie : برای کار بر روی یک فیلم موجود
 و در صورتی که قبلاً بر روی یک فیلم کار کرده باشید :
 Work on the last movie you saved : برای کار بر روی آخرین فیلم ذخیره شده .
 و در نهایت گزینه انتخابی Show this prompt at startup که برای نمایش دادن یا عدم نمایش این پنجره در شروع اجرای Swish MAX می باشد . با غیر فعال کردن این گزینه می توانید از نمایش این پنجره در آغاز به کار Swish MAX جلوگیری کنید . فعال شدن آن نیز در قسمت Preferences امکان پذیر است که در جای خود توضیح داده خواهد شد .

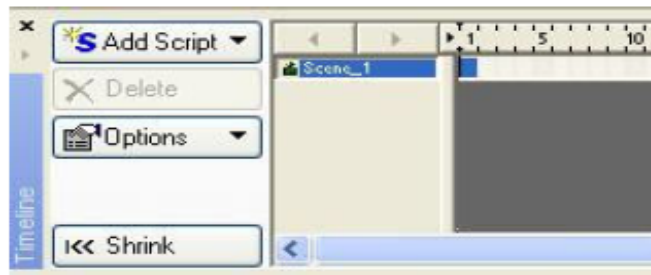
محیط Swish MAX شامل 7 قسمت می باشد :
 1- نوار منو که دارای 9 گزینه است .

File Edit View Insert Modify Control Tools Panels Help

2- نوار ابزار که خود شامل پنج نوار : Control - Insert - Grouping - Export - Standard می باشد که بطور پیش فرض سه گزینه Standard , Insert - Control فعال می باشند.



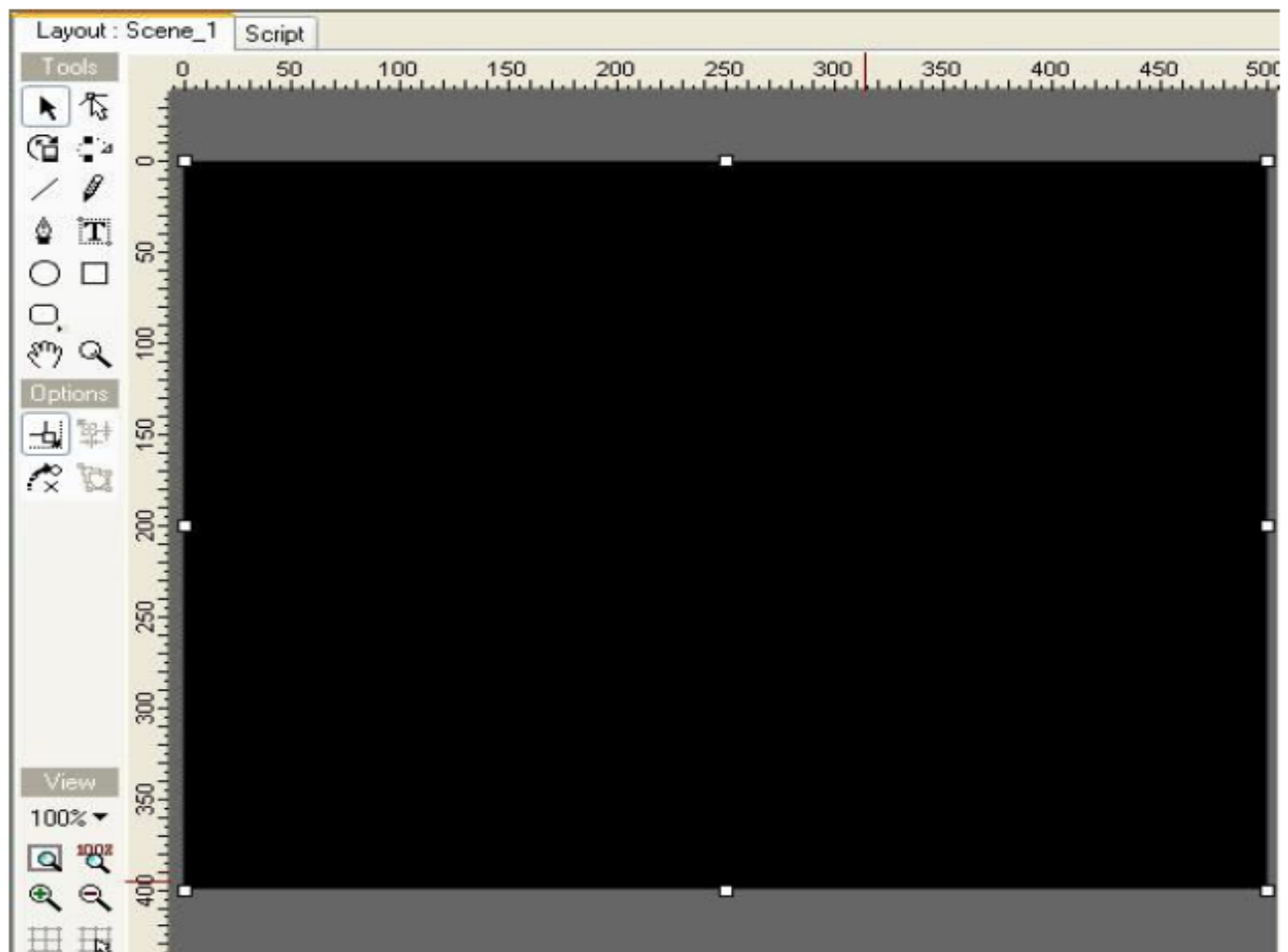
3- پانل Timeline : که برای مشاهده لایه ها ، اشیاء و جلوه ها می باشد . در این پانل هر کدام از موارد گفته شده را می توان تغییر داد و یا حذف یا اضافه نمود .



4- پانل Outline : در این پانل می توان اشیاء را مشاهده نمود ، تغییر نام داد ، حذف کرد و یا ترتیب اجزای پانل را مشخص کرد . همچنین می توان موقعیت لایه های مختلف را در این پانل تغییر داد .



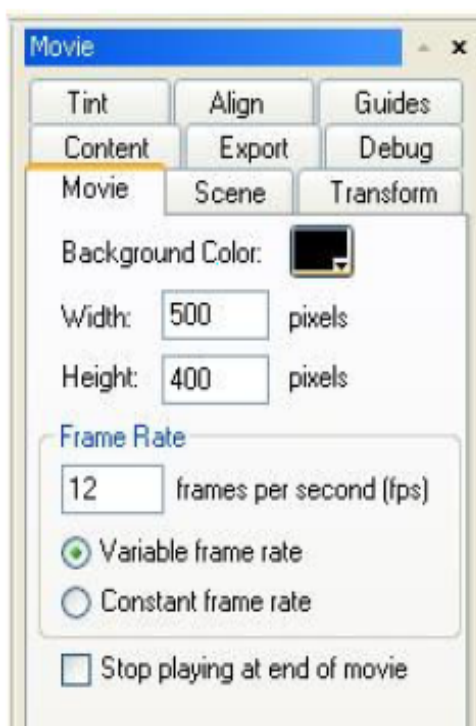
5- پانل Layout : که در واقع همان پانل اصلی ویرایش و تعریف اشیاء و جلوه ها می باشد . طراحی و تغییرات اشیاء و جلوه ها از وظایف اصلی این قسمت است .



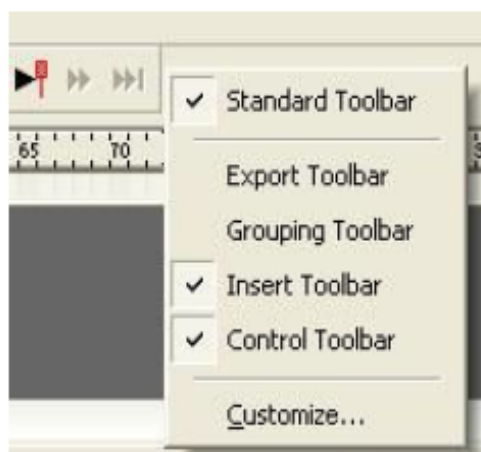
6- پانل Script : در این قسمت می توان برای شیء انتخاب شده یا فریم جاری دستورات لازم را نوشت .



7- در نهایت 9 پانل سمت راست محیط : که هر کدام از آنها با توجه به شیء انتخاب شده شکل و نام مخصوص به آن شیء را گرفته و کار تغییرات و ویرایش اشیاء را ساده تر می کنند.



توجه داشته باشید که هر کدام از پانل ها و یا نوارهای موجود روی صفحه را می توان حذف و یا جابه جا کرده و یا اینکه دوباره به جای اصلی و پیش فرض آن برگرداند. این کار توسط دو منوی Panels , View و یا به طور مستقیم با بستن يك پانل و یا راست کلیک بر روی نوار ها امکان پذیر است.



نوار ابزار :
این نوار دارای 5 نوار مختلف است :

1- نوار Standard :



کلید های این نوار به ترتیب از چپ به راست وظایف زیر را دارند :
ایجاد یک فیلم جدید ، باز کردن یک فیلم موجود ، ذخیره کردن فیلم جاری ، پیدا کردن یک عنصر در فیلم ، بریدن عنصر ، کپی کردن عنصر ، چسباندن عنصر ، حذف عنصر ، بالا بردن عنصر به اندازه یک لایه ، پایین بردن عنصر به اندازه یک لایه ، بالا بردن عنصر به بالاترین سطح ، پایین بردن عنصر به پایینترین سطح ، لغو عمل ، تکرار عمل ، راهنمای کوچک و راهنمای اصلی

2- نوار Insert :



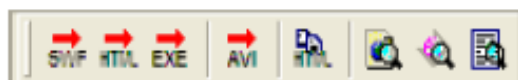
این نوار جهت درج عناصر مختلف در صفحه بکار می رود.
کلید های آن از چپ به راست عبارتند از :
Insert Scene : درج یک پرده جدید در فیلم
Insert Text : درج متن
Insert Image : درج تصویر
Insert Content : درج شیئی شامل چند شیء داخلی که هر کدام قابلیت قرار دادن در فیلم را دارند (مثل یک فایل SWF)
Insert Button : درج کلید (دکمه)
Insert Sprite : درج یک شیء متحرک (که مهمترین نوع عناصر می باشد)

3- نوار Control :



کلید های این نوار جهت کنترل پخش فیلم بکار می روند .
کلید های Control Toolbar از چپ به راست :
Stop : توقف پخش فیلم
Play Movie : اجرای فیلم به طور کامل
Play Timeline : آنچه که در پنل Timeline مشاهده می شود ، پخش می کند
Play Effect : قسمتی از Timeline که دارای یک جلوه است (جلوه جاری) را پخش می کند
Rewind : پخش فیلم از ابتدای آن (باید کلید Preview Frame فعال باشد)
Step Back : بازگشت پخش به کمی عقبتر (باید کلید Preview Frame فعال باشد)
Preview Frame : با فعال بودن این کلید در Timeline فریم جاری و در Layout پیش نمایش فریم ، قابل مشاهده هستند
Step Forward : پرش پخش فیلم به کمی جلوتر (باید کلید Preview Frame فعال باشد)
Go to End : پرش به انتهای فیلم (باید کلید Preview Frame فعال باشد)

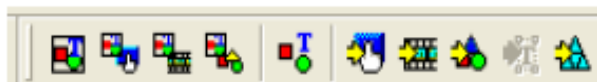
4- نوار Export :



از این نوار برای صدور و ساخت فرمت های گوناگون از فیلم استفاده می شود .
SWF : ساخت فایل SWF از فیلم (فرمت اصلی)
HTML : ساخت يك صفحه وب از فیلم (در این حالت فرمت SWF نیز ایجاد میشود)
EXE : ایجاد فایل اجرایی از فیلم (پر حجم اما قابل اجرا در کامپیوترهایی که FlashPlayer ندارند)
AVI : ایجاد فایل ویدئویی از فیلم

Export HTML to Clipboard : کد HTML جهت استفاده در وب سایت برای طراحان صفحات وب تولید می کند.
Test In Browser : تست فیلم در مرورگر پیش فرض
Test In Player : تست فیلم در Flash Player
Report : نمایش يك گزارش از فیلم بصورت متنی

5- نوار Grouping :



این نوار برای گروه بندی اشیاء و همچنین جدا نمودن آنها از هم ، تفکیک اشیاء و تبدیل آنها به یکدیگر مفید است .
کلید های آن از چپ به راست عبارتند از :

Group as Group : گروه بندی اشیاء انتخاب شده در يك گروه (جهت جابجایی اشیائی که بخواهیم با هم حرکت کنند ، مفید است)

Group as Button : گروه بندی در يك کلید

Group as Sprite : گروه بندی اشیاء در يك شیء متحرك

Group as Shape : گروه بندی در يك شکل ثابت

Ungroup : خارج کردن از حالت گروه

Convert to Button : تبدیل کردن به کلید

Convert to Sprite : تبدیل به شیء متحرك

Brake into Shapes : جداکردن کاراکترهای يك متن و تبدیل هر يك به يك شکل ثابت در يك گروه

Brake into Letters : جدا کردن کاراکترهای يك متن و تبدیل هر يك به متن جداگانه در يك گروه

Brake into Pieces : قطعه قطعه کردن شکل

چنانچه هر يك از نوارهای بالا را نمی بینید روی يك نقطه از نوار ابزار راست کلیک کنید و آنرا از منوی باز شده اضافه کنید.

نوار منو :
این نوار شامل 9 گزینه است :

File Edit View Insert Modify Control Tools Panels Help

- 1- منوی File : که برای ایجاد یک فیلم جدید ، باز کردن فیلم موجود و ذخیره آن و همچنین وارد کردن منابع مورد نیاز فیلم و یا صدور فیلم با فرمت‌های مختلف و یا باز کردن مثال‌های Swish و آزمایش فیلم ساخته شده بکار می رود.
- 2- منوی Edit : ویرایش پرده ها ، اشیاء و جلوه های فیلم از وظایف اصلی این منو می باشد . همچنین نمایش یا عدم نمایش اشیاء و جلوگیری از تغییرات آنان نیز در این منو امکان پذیر است .
- 3- منوی View : نوار ها و ابزار های راهنما از قبیل خط کش و شبکه راهنما را می توان در این منو فعال و یا غیر فعال کرد . بزرگنمایی دید فیلم از وظایف دیگر منوی View می باشد.
- 4- منوی Insert : جهت ایجاد پرده ها ، اشیاء و یا جلوه ها و دستورات بر روی اشیاء و فریم ها کاربرد دارد.
- 5- منوی Modify : گروه بندی ، تغییر اشیاء به انواع دیگر ، تقسیم بندی گروه ها ، بالا و پایین بردن لایه ها ، چرخش و تراز بندی اشیاء از وظایف این منو می باشد.
- 6- منوی Control : این منو برای پخش کامل فیلم و یا یک پرده از آن و یا یک جلوه خاص و جلو و عقب بردن فریم جاری کاربرد دارد.
- 7- منوی Tools : که شامل تغییرات اصلی محیط و فضای کاری Swish می باشد.
گزینه های این منو را به ترتیب توضیح می دهیم :

• Preferences : پنجره Preferences شامل 6 برگ نشان می باشد که به توضیح موارد مهم و کاربردی آن میپردازیم :

□ برگ نشان General :

گزینه Startup Option □ Show Startup Menu : فعال و غیر فعال کردن پنجره Startup سوییچ را برعهده دارد. در مورد این پنجره در درس اول توضیح دادیم.

گزینه Automatically Export to SWF File When Saving Movie : با فعال کردن این گزینه ، پس از ذخیره فیلم ، به طور خودکار فایل SWF آن که همان فایل مستقل و قابل اجرا می باشد نیز تشکیل می شود.

گزینه Always Use LAMEencoder to encode MP3 sounds : این گزینه جهت استفاده از امکان LAMEencoder در الحاق صدا به فایل SWF به کار می رود که وظیفه آن علاوه بر الحاق صدا ، کم حجم کردن صدا در قالب Mp3 نیز می باشد.

کادر Undo buffer size : این کادر جهت تخصیص مقداری از حافظه برای عمل "لغو" (UNDO) بکار می رود . دقت کنید که عدد داخل این کادر نشان دهنده حداکثر تعداد بازگشت نمی باشد . بلکه مقداری از حافظه بر حسب MB به عمل Undo اختصاص می یابد که تعداد بازگشت به بزرگی حجم اطلاعات انجام شده بستگی دارد.

□ برگ نشان Appearance :

در قسمت Color Options در این سربرگ می توان رنگ زمینه پانل ها و همچنین رنگ اشیاء و جلوه های انتخاب شده در پانل Outline را مشخص کرد.

برای آنکه اشیاء در پانلهای Outline و Timeline به صورت آنچه که واقعا در فیلم نمایش داده شده اند ، دیده شوند، گزینه Thumbnails را فعال کنید .

□ برگ نشان Editing :

بخش Select objects by :

گزینه Clicking inside object باعث می شود ، شیء با فشردن کلید چپ مویس بر روی نقطه ای واقع در داخل آن انتخاب شود اما فعال بودن گزینه Clicking inside bounding-box سبب می گردد با کلیک کردن بر روی مستطیل در بر گیرنده شیء بتوان آنرا انتخاب نمود.

بخش Drag Selects objects :

نحوه کشیدن اشیاء را می توان به همان صورتی که در بالا گفته شد ، در این قسمت هم تعریف نمود که آیا شیء توسط نقطه ای از داخل خود Drag شود یا توسط مستطیل در برگیرنده.

بخش Double-click sprite to :

در این بخش از تنظیمات Swish ، چگونگی ویرایش يك Sprite تعیین می شود. در مورد Sprite در درس های بعدی کاملاً بحث خواهیم نمود. اما فعلاً به این توضیح بسنده می کنیم که يك Sprite يك شیء حاوی چند شیء ثابت یا متحرک است که خود نیز می تواند ثابت یا متحرک باشد.

فعال بودن گزینه Edit in place سبب می گردد ، با دابل کلیک روی Sprite ، آن Sprite در همان مکان قابل ویرایش باشد . اما گزینه Open Sprite موجب باز شدن Sprite در يك دید مجزا می شود . در این وضعیت پس از دابل کلیک روی Sprite می توان آنرا در يك دید بزرگتر و کاملاً جدا به همراه تمامی محتویات آن ، ویرایش کرد. پیشنهاد میکنیم این گزینه را جهت ویرایش بهتر Sprite ها انتخاب کنید.

در قسمت On closing Sprite نیز می توانید تعیین کنید پس از بسته شدن Sprite بلافاصله محیط ویرایش به دید اصلی فیلم برگردد.

بخش Motion path follows :

در این قسمت می توان نقطه ای را که در مسیر حرکت شیء ، تعیین کننده است ، مشخص نمود. با انتخاب گزینه Origin of object آن نقطه را ، نقطه مرکزی شیء (نقطه پیش فرض) تعیین می کنیم. گزینه Anchor Point نیز آن نقطه را ، نقطه گرانیگاه شکل تعریف می کند . (این نقطه در شرایط مختلف توسط سازنده قابل جابجایی است . با این نقطه و طرز کار آن در بخش تعریف مسیر در حرکت اشیاء بیشتر آشنا خواهید شد.)

بخش Color Picker :

همانطور که می دانید بیشترین کاربرد فیلمهای SWF در طراحی وب می باشد. در طراحی وب ، انتخاب رنگ ، از نظر یکسان بودن آن در مانیتور ها و Browser های مختلف و با کارتهای گرافیک متفاوت ، بسیار مهم است. چرا که رعایت آن سبب می شود رنگها در تمامی شرایط و برای همه یکسان باشند . در طراحی وب تعدادی رنگ تعریف شده اند که web safe colors نامیده می شوند . این رنگها دارای شرایط گفته شده هستند .

گزینه Convert colors to nearest web-safe color نیز جهت نزدیک کردن خودکار رنگهای بکار برده شده در فیلم به رنگهای web safe می باشد. البته انتخاب این گزینه برای کسانی که می خواهند فیلمشان فقط با رنگهای موردنظر نمایش داده شود ، مطلوب نخواهد بود.

□ برگ نشان Effects :

بخش Effect settings dialog :

گزینه show dialog when inserting effect : با فعال کردن این گزینه ، چنانچه جلوه ای بر روی يك شیء ایجاد شود ، پنجره ای باز می شود که در آن می توان تغییراتی را بر روی جلوه ایجاد شده انجام داد . پیشنهاد می کنیم این گزینه را نیز فعال کنید چرا که اعمال تمامی تغییرات در يك جلوه از طریق همین Dialog ممکن می شود.

بخش Effect Authoring :

گزینه Allow Effect Authoring اجازه می دهد تا در جلوه های موجود بتوان تغییراتی داد . این عمل باعث ایجاد جلوه های خلاقانه از طرف سازنده می شود.

پانل Effects Folder :

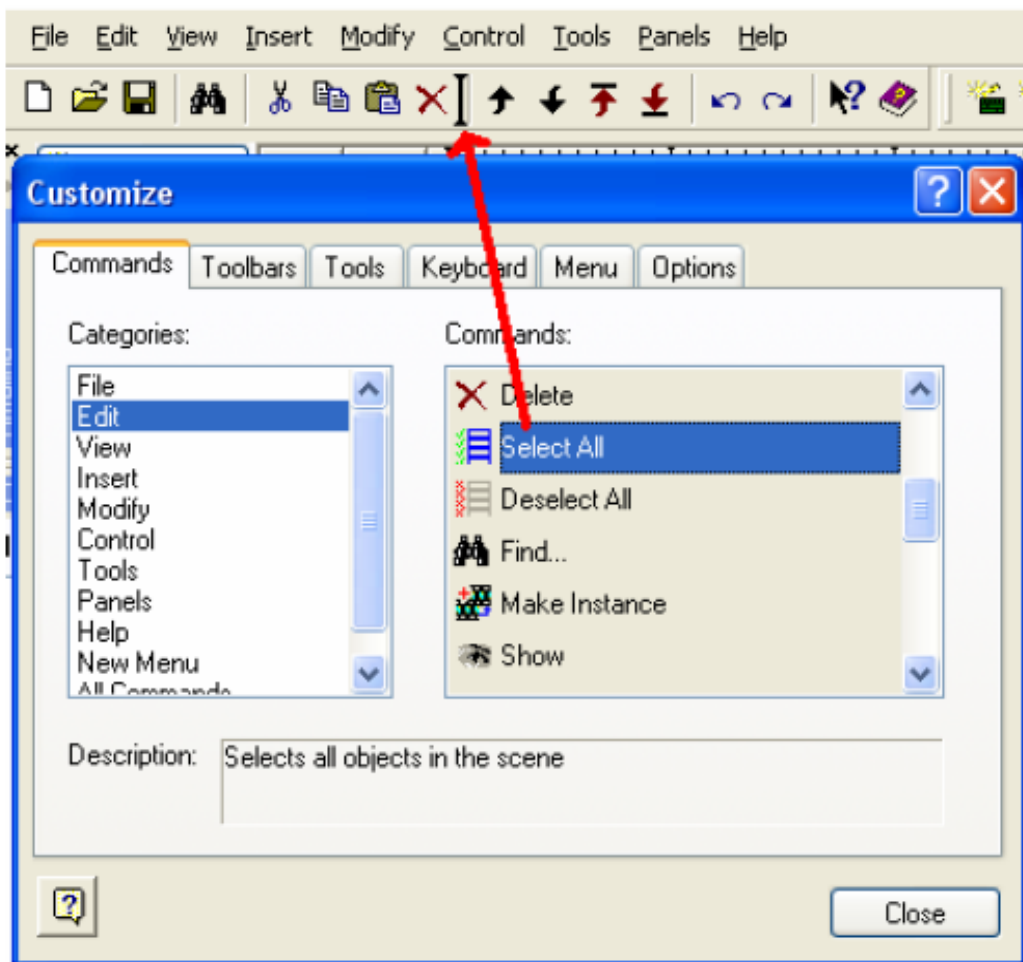
در این پانل می توانید تعیین کنید ، Swish جلوه ها را در چه شاخه ای از سیستم جستجو کند.

گزینه Use default effects folder : استفاده از شاخه پیش فرض

گزینه Specify folder : استفاده از يك شاخه دیگر توسط کاربر که به محض انتخاب شدن این گزینه رویه می شود را ممکن می سازد. این حالت زمانی مفید است که شما تعدادی جلوه را از سایت مخصوص این نرم افزار <http://www.swishzone.com> دانلود کنید و بخواهید از آنها استفاده کنید.

• **Customize** : در این پنجره تغییراتی در مشاهده گزینه های منو ها و نوارها ، تغییر کلیدهای میانبر ، ایجاد فرامین جدید و اجرای برنامه های دیگر امکان پذیر است.
این پنجره دارای 6 سربرگ است که وظایف آنها را به اختصار شرح می دهیم:

□ **برگ نشان Commands** : در این سربرگ لیست منو ها و گزینه های آن به نمایش درمی آید. توسط این بخش شما قادر خواهید بود محل گزینه ها را تغییر دهید یعنی یک گزینه را از یک منو به منویی دیگر منتقل نمایید. برای انجام این عمل (پس از آنکه این سربرگ را فعال کردید) یک گزینه را با موس گرفته و به طرف هر یک از نوار های دلخواه در محیط سویش برده و چنانچه در آن قسمت مجاز به رها کردن باشید (علامت × کنار آن نباشد) آنرا رها کنید . این گزینه روی آن نوار قرار می گیرد:



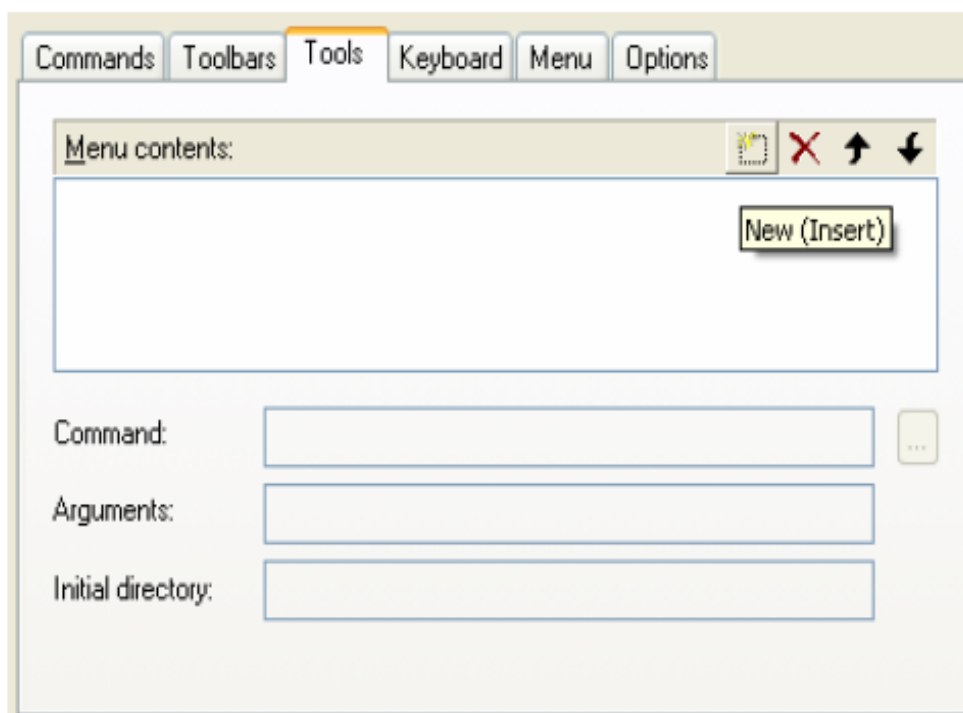
نتیجه :



حتی در زمان فعال بودن این سربرگ می توان منو های سویش را باز کرد و سپس گزینه های آنها را به روش کشیدن و رها کردن، تغییر مکان داد. برای حذف یک گزینه نیز آنرا کشیده و در بیرون از محل فعلی رها کنید.

□ **برگ نشان Toolbars** : در این سربرگ نوار های نرم افزار را می توان آشکار و مخفی کرد.

□ **برگ نشان Tools** : این سربرگ امکانات جالبی را برای کاربر فراهم می کند . در این سربرگ می توان یک برنامه را به Swish معرفی کرد و آنرا از داخل منوی Tools اجرا نمود . فرض کنید می خواهید برنامه Flash MX را از داخل سویش به روش سریع اجرا کنید :



در ابتدا کلید New را بزنید . سپس در کادر Menu contents عنوان گزینه را تایپ کنید. حال کلید انتهای کادر Command را بزنید و فایل اجرایی Flash MX را آدرس دهی کنید. زین پس در منوی Tools گزینه ای جدید خواهیدداشت که از آن می توانید جهت اجرای Flash MX استفاده کنید.

□ برگ نشان Keyboard :

در این بخش شما قادر خواهید بود تا کلید های میانبر نرم افزار را به آنچه که می خواهید تغییر دهید. در ابتدا در قسمت Category منوی مورد نظر را انتخاب کنید . حال در پانل Commands گزینه ای از منو را انتخاب کنید . چنانچه آن گزینه کلید میانبری داشته باشد ، در پانل Current Key نمایش داده می شود. در کادر Press Any Shortcut Key یک کلید یا ترکیبی از کلید ها را بزنید تا به عنوان میانبر گزینه منو ، معرفی شود.

□ برگ نشان Menu : در این سربرگ ، کاربر می تواند برای خود یک منو تعریف کند و یا اینکه نحوه نمایش منو ها را در هنگام باز شدن معین نماید.

□ برگ نشان Options :

گزینه های این سربرگ وظایف زیر را بر عهده دارند :

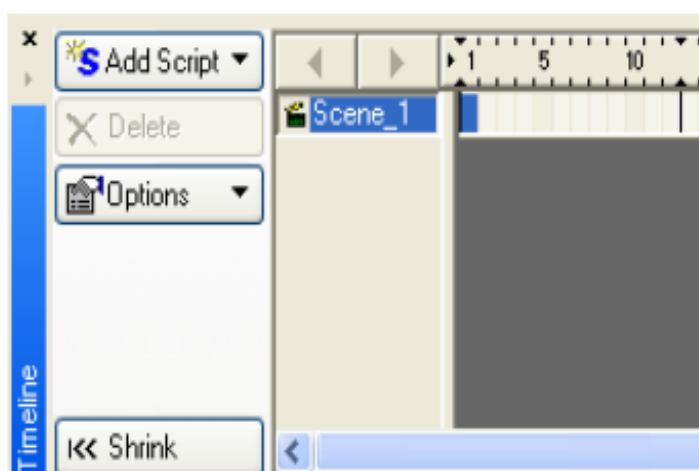
- نمایش توضیح مختصر روی گزینه های نوارها
- نمایش کلیدهای میانبر گزینه ها
- نمایش آیکن ها در اندازه بزرگ
- نمایش محیط در فرم جدید

● Keyboard Map : این پنجره کلیدهای میانبر گزینه های منو ها و توضیحی در مورد آنها نمایش می دهد و فقط جنبه راهنمایی دارد . چگونگی تغییر کلید ها را در بالا شرح دادیم.

8- منوی Panels : در این منو می توانید پانل ها و نوار های نرم افزار را آشکار و یا مخفی نمایید . دقت کنید که با مخفی کردن هر پانل ، در آشکار سازی مجدد آن ، ممکن است پانل در جای دیگری در محیط قرار گیرد که برای شما خوشایند نباشد . فقط کافیست نوار عنوان پانل را گرفته ، بکشید و در مکان مورد نظر رها کنید.

9- منوی Help : همانطور که از نام این منو پیداست ، برای کمک رسانی به کاربر و راهنمایی او در ایجاد فیلم و همچنین چگونگی استفاده از محیط Swish می باشد.

پانل Timeline :



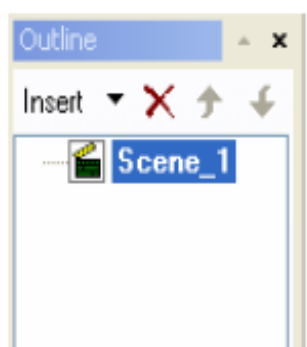
این پانل شامل تعداد Frame های فیلم و برده های آن و همچنین طول جلوه ها می باشد. چنانچه در Timeline يك برده که بالاترین Timeline می باشد کلیک کنید ، گزینه Add Script فعال شده که با استفاده از آن می توان در فریم جاری این برده ، دستور نویسی کرد.

چنانچه شیئی در داخل برده موجود باشد ، و روی Timeline مربوط به آن شیء کلیک کنید ، این گزینه به Add Effect تغییر می یابد که می توان يك جلوه در Frame جاری آن شیء اضافه کرد و یا با گزینه Delete جلوه جاری را حذف کرد.

در منوی Option می توان با سه گزینه اول پهنای هر فریم و با سه گزینه دوم ارتفاع فریم را تعیین نمود. همچنین با گزینه Show Seconds می توان فریمهایی را که مجموعاً يك ثانیه از فیلم را تشکیل می دهند مشخص کرد. تعداد فریم ها در ثانیه را می توان در پانل Movie تغییر داد.

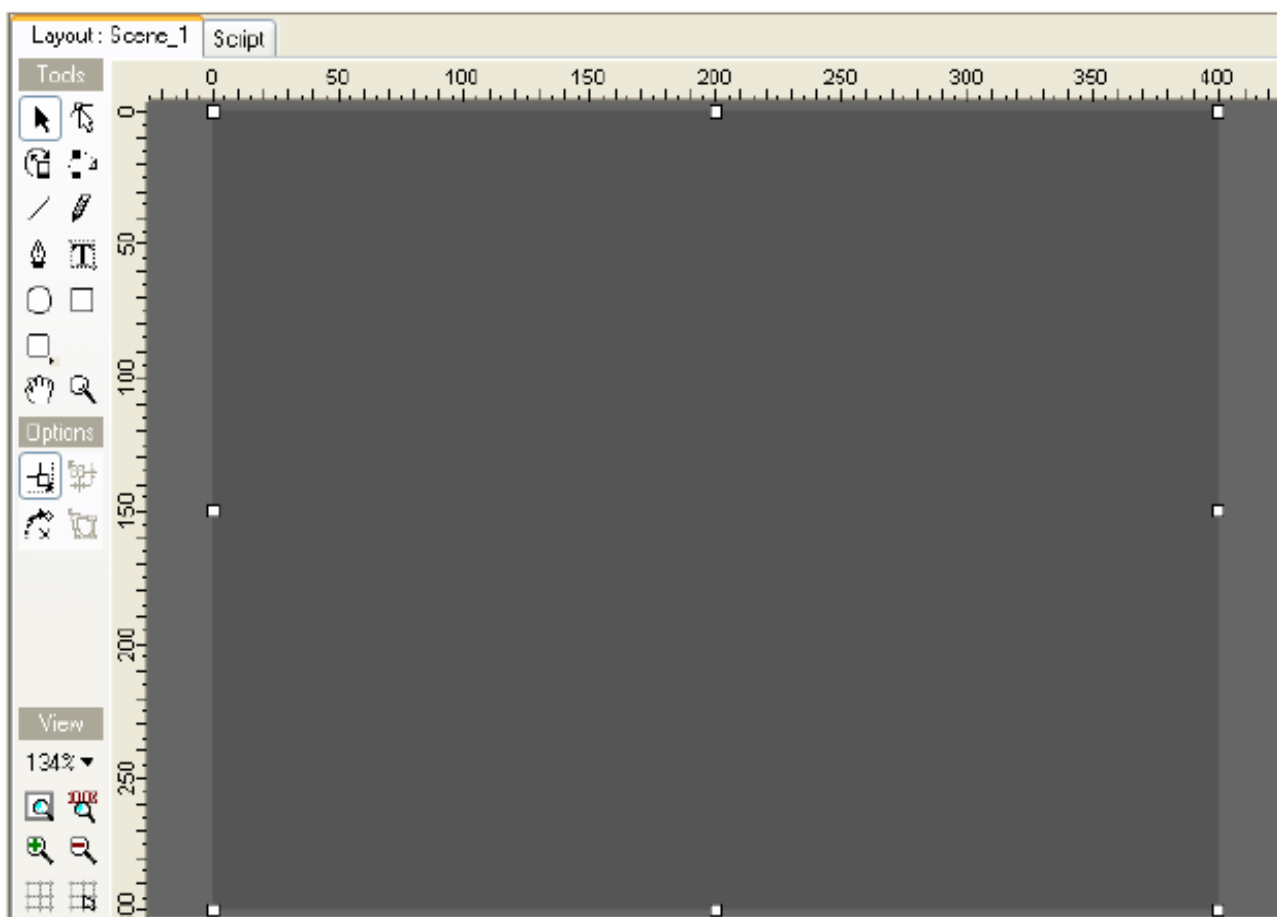
کلید Shrink برای جمع کردن پانل Timeline و باز کردن آن بکار می رود.

پانل Outline :



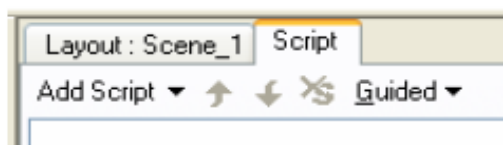
در این پانل پرده های فیلم به ترتیبی که اجرا خواهند شد ، نمایش داده می شوند . همچنین اشیاء داخل هر پرده و اشیاء داخل Sprite ها نیز به صورت نماد درختی مشخص می شوند. با استفاده از کلید Insert می توان شیء مورد نظر خود را به این ساختار درختی اضافه نمود یا با کلید Delete شیء انتخاب شده را حذف کرد. همچنین با دو پیکان سمت راست می توان اشیاء را یک لایه به بالا یا پایین منتقل کرد.

پانل Layout :



- این پانل دارای چند قسمت می باشد:
- 1- نمای مشاهده یک پرده از فیلم (Layout...)
 - 2- ابزار ترسیم و ویرایش (Tools)
 - 3- تنظیمات (Options)
 - 4- تنظیم اندازه دید (View)

در بخش اصلی این پانل (در شکل بالا با نام Layout:Scene_1 نمایش داده شده است) می توان یک فریم از فیلم را مشاهده و ویرایش کرد. به کمک کلیدهای بخش Tools می توان اشیاء را انتخاب کرد ، تغییر داد ، دوران و حرکت به آنها اعمال کرد . همچنین می توان یک سری اشیاء ساده به صورت شکل و یا متن در صفحه درج کرد. در قسمت Options نیز ابزارهایی برای تغییر اندازه شکل و چرخش آن وجود دارد.



این پانل که در کنار پانل Layout وجود دارد ، دارای 2 منو و 3 کلید می باشد. وظیفه اصلی این منو نوشتن دستورات در یک فریم خاص و یا برای یک شیء خاص می باشد.

از منوی Add Script می توان برای یک فریم و یا یک شیء ، بسته به نیاز و هدف مورد نظر ، دستوراتی را انتخاب نمود .

منوی دوم در حالت Guided و Expert قابل استفاده است و برای مشخص نمودن نحوه دید دستورات Script در وضعیت های راهنما و تخصصی بکار می رود. با انتخاب هر حالت کلیدهای مربوط به آن وضعیت در پانل ظاهر میشوند .

در وضعیت Guided قابلیت جایابی و حذف دستورات وجود دارد و در وضعیت Expert سه حالت دید دستورات امکان پذیر است.

اشیاء در Swish MAX به 7 دسته کلی تقسیم می شوند :

- 1 پرده ها یا Scene
- 2 اشکال یا Shape
- 3 تصاویر یا Image
- 4 متن ها یا Text
- 5 کلید ها یا Button
- 6 متحرک ها یا Sprite
- 7 صدا یا Sound

البته نوع Content هم وجود دارد که از ترکیب انواع با بدست می آید.

● پرده ها :

پرده ها در Swish MAX در برگزیده اشیاء می باشند و برای آن استفاده می شوند که بتوان ترتیب اجرای جلوه ها و به نمایش در آمدن اشیاء را مدیریت کرد . همچنین می توان مانند یک نمایش تقاثر ، چند پرده ایجاد کرد و به ترتیب به نمایش در آورد .

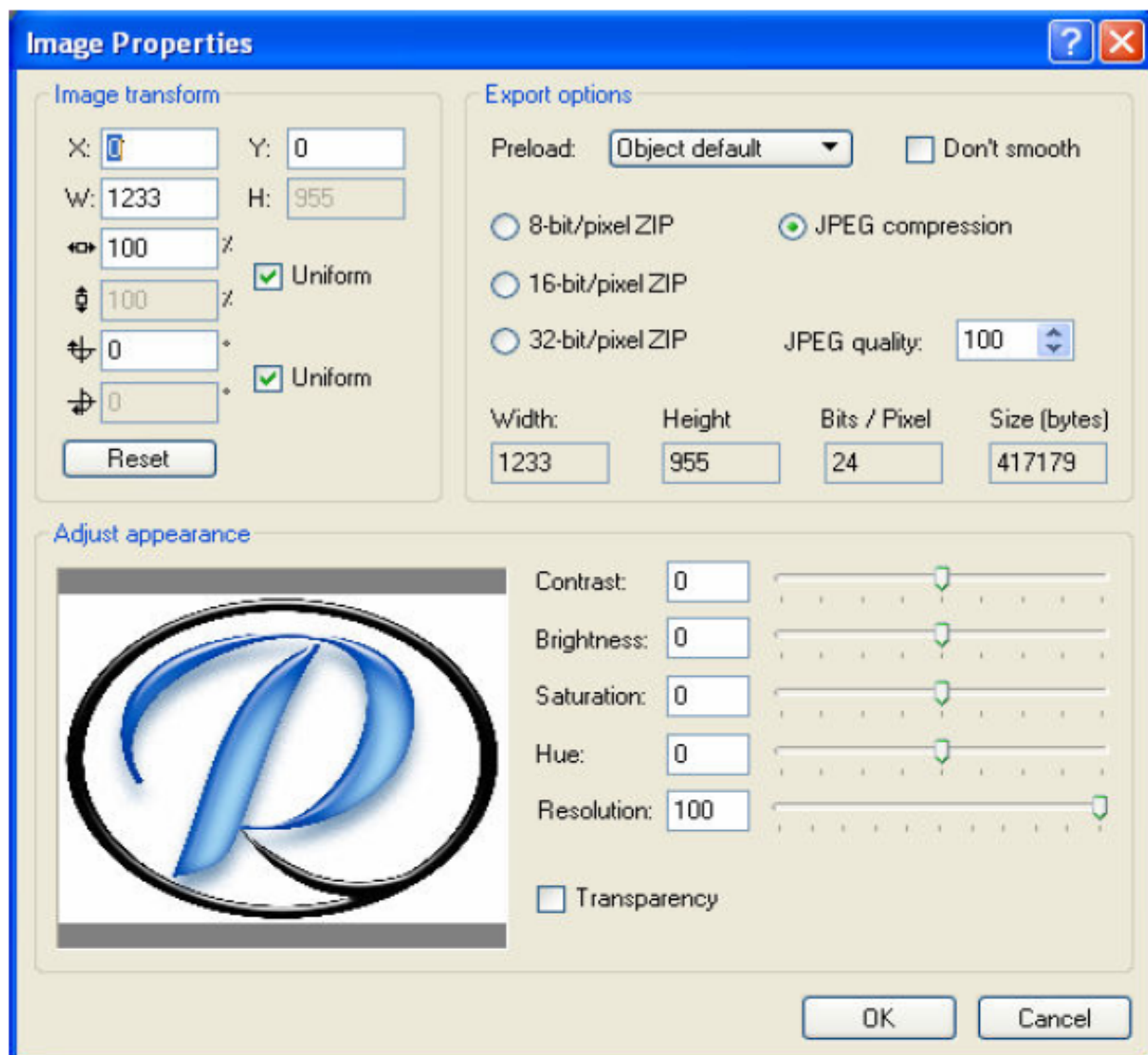
بدین ترتیب از بهم ریختگی و شلوغی صفحه طراحی جلوگیری می شود . توجه کنید که برای دیدن اشیاء یک پرده فقط کافیست روی نام آن کلیک کنید و اشیاء آن را ویرایش کرده و یا به آنها جلوه بدهید . نکته مهم در مورد پرده ها این است که آنها به ترتیبی که در پنل OutLine مشاهده می شوند اجرا می گردند . که البته در این پنل تغییر ترتیب پرده ها امکان پذیر است . (نحوه درج اشیاء و تغییر ترتیب قبلا توضیح داده شده است .)

● اشکال :

با استفاده از نوار ابزار موجود در پنل Layout می توان اشکال مختلفی را در صفحه قرار داد و آنها را ویرایش کرد . این اشکال شامل خطوط ، مستطیل ها ، دایره و سایر اشکالی که در گزینه Autoshape هستند می باشد . پس از ایجاد این اشکال نوار تنظیمات در زیر نوار Tools ظاهر می گردد . در داخل این نوار چهار گزینه برای تغییر دادن اندازه شکل و دوران آن وجود دارد . (حالت تغییر اندازه - دوران - تغییر اندازه نسبت به گوشه های اطراف)

● تصاویر :

تصاویر با استفاده از کلید Insert image از نوار درج در پرده ای از فیلم قرار می گیرند . در برنامه Swish در واقع تصاویر همان اشکال هستند با این تفاوت که داخل آنها با یک Bitmap پر شده است . پس می توان همانند اشکال آنها را از نوار تنظیمات ویرایش کرد . برای تصاویر در پنل Shape دکمه ای به نام Properties ظاهر می شود که با فشردن آن پنجره خواص تصویر ظاهر می گردد . در این پنجره می توان ابعاد ، میزان چرخش ، میزان روشنایی ، Contrast و Resolution تصویر را تعیین کرد . توجه داشته باشید که میزان این خواص در حجم فایل SWF تاثیر گذار است .



● متن :

يك متن را با استفاده از كليد **Insert Text** از نوار درج و يا كليد **Text** از نوار ابزار پانل **Layout** مي توان وارد پرده اي از فيلم نمود. نام ، نوع فونت و اندازه ، حالت و تراز بندي متن را مي توان از پنل **Text** تغيير داد. در نرم افزار **Swish** متن ها به سه دسته تقسيم مي شوند : ساكن يا معمولي **Static** ، پويا يا **Dynamic** كه در زمان اجراي فيلم قابل تغييرند و متنهاي ورودي يا **Input** كه قابل ورود و ويرايش از طرف کاربر هستند . توجه داشته باشيد براي دو حالت آخر چنانچه بخواهيد دستور نوبسي كنيد بايد گزینه **Target** را فعال کرده و نامی برای متن در بخش **Name** از پنل **Text** تعريف نماييد.

● كليد :

كليدها با استفاده از كليد **Insert Button** از نوار درج در صفحه قرار مي گيرند و براي تصميم گيري کاربر در انجام فعاليتي خاص در فيلم قرار مي گيرند. دقت كنيد كه يك كليد به تنهائي در صفحه قابل مشاهده نيست و بايد براي قسمتهاي مختلف آن در صورت نياز اشكالي را تعريف كرد كه مي توانند ثابت يا متحرك باشند. براي اضافه كردن اين قسمتها روي نام كليد در پانل **Outline** كليك كنيد تا پانل **Button** ظاهر گردد. حال قسمتهاي مختلف آنرا كه مي خواهيد اضافه كنيد در اين پانل انتخاب كنيد . به طور كلي چهار حالت براي يك كليد وجود دارد : معمولي يا **Up** فشرده يا **Down** ، زماني كه موس روي آن قرار دارد يا **Over** و حالت فضاي كلي كليد كه موس اگر روي اين فضا قرار گيرد به اين معناست كه روي كليد است يا همان **Hit**. پس از فعال كردن هر بخش آن بخش به كليد اضافه ميشود . سپس با انتخاب آن بخش در زير شاخه هاي كليد پس از رسم يك شكل آن بخش به طور خودكار به شكل ترسيم شده مي چسبند.

● متحرك :

يك شیء متحرك با کلید Insert Sprite از نوار درج در صفحه قرار می گیرد. يك Sprite در واقع يك شیء مظلوف میباشد که در برگیرنده يك یا چند شیء ثابت یا متحرك دیگر است که این اشیاء در داخل Sprite قابل ویرایش و جلوه گذاری هستند . خود Sprite با اشیاء داخل آن نیز با جلوه ای تعریف شده از سوي سازنده فیلم می تواند در فیلم ظاهر گردد . بنابراین یکی از کاربردهای Sprite ها قرار دادن دو جلوه به طور همزمان برای اشیاء است. يك Sprite را همچنین می توان Mask گذاری نمود . بدین وسیله می توان اشیاء را روی هم قرار داد و بخشیهایی از اشیاء دیده می شوند که نقاط مشترك داشته باشند . این قابلیت جلوه های زیبایی را ایجاد می کند.

● صدا :

يك فایل صوتي را در Swish می توان از طریق منوي File و گزینه Import وارد فیلم کرد. محتویات يك فیلم شامل صداهای آنرا می توان در پانل Content مشاهده کرد. پس در این پانل از زیر شاخه Sounds روی صدای وارد شده راست کلیک کنید و از منوي باز شده گزینه Properties را انتخاب نمایید. پنجره زیر را مشاهده خواهید کرد که شامل گزینه هایی برای تنظیم صداست.

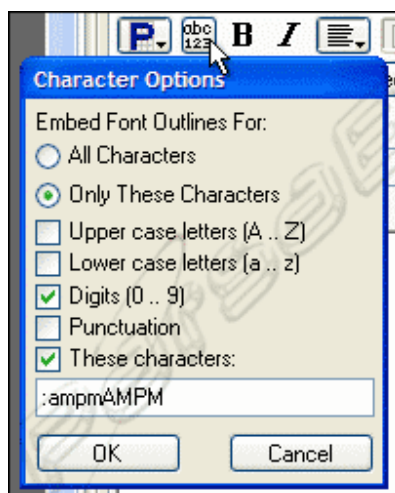


در بخش Preload sound می توانید مشخص کنید که صدای مورد نظر در چه موقع و چگونه بارگذاری شود . نوع فشردگی در بخش Compression و کانال خروجی در بخش Channels و میزان Bit Rate در Sample rate تعیین میشوند که ارتباط مستقیم با کیفیت صدا و حجم فایل SWF دارند.

آموزش ساخت ساعت در SWiSHmax :

در بعضی از سایت ها که از فلش در هدر سایت استفاده می کنند ، معمولاً در گوشه ای از آن یک ساعت دیجیتال یا تاریخ به چشم می خورد که شاید ساخت اون در نگاه اول کمی پیچیده به نظر برسد اما در SWiSHmax می توان بسادگی با چند خط اسکریپ آن را ایجاد کرد ، سپس شما آن را در هر فلشی می توانید استفاده کنید و فقط کافیست رنگ و افکتهای مورد نظرتان را در آن اعمال کنید .

1- ابتدا یک Text به نام myClock ایجاد کنید سپس نوع آن را به Dynamic تغییر دهید و مقدار PM 12:59:59 را در آن وارد کنید . فراموش نکنید که تیک Target در جلوی نام Text را بزنید . سپس با توجه به شکل تنظیمات زیر را اعمال کنید .



2- در قسمت Outline ، myClock رو انتخاب کنید و آن را به یک گروه Sprit تبدیل کنید (Modify) .
(Menu | Grouping | Group as Sprite) سپس نام اسپریت را clock وارد کنید .

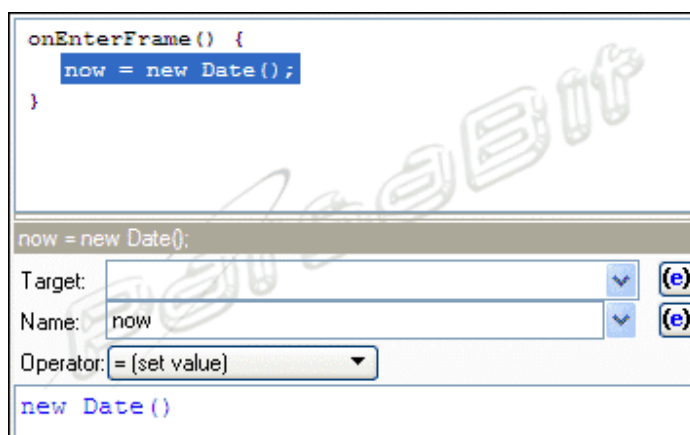
3- از این مرحله به بعد کار اسکریپ نویسی را آغاز می کنیم . شاید از این به بعد کار کمی پیچیده و ملال آور

باشد اما اگر بدرستی مراحل را دنبال کنید نتیجه کار زیباست . پس اسپریت clock را در Outline انتخاب کنید و وارد پانل script شوید.

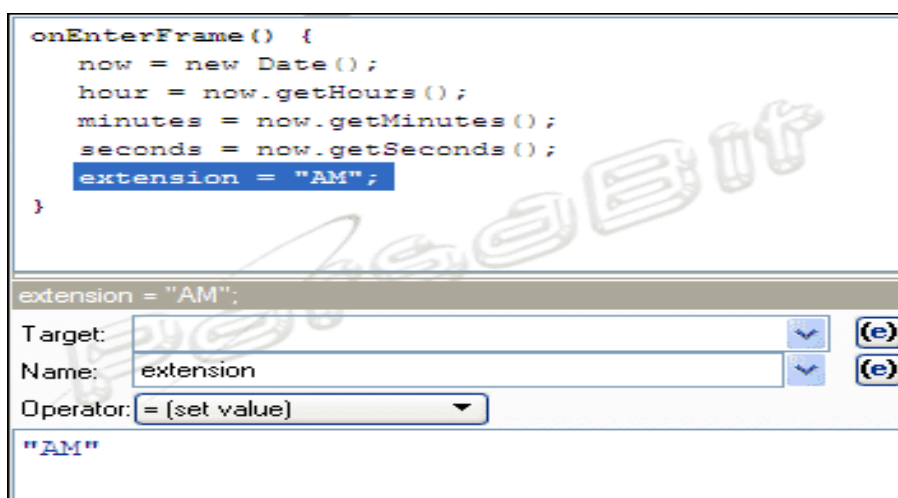
4- (Add Script | Events | Frame | onEnterFrame) را انتخاب کنید ()OnenterFrame

(Add Script | Statements | Name=Expr) را انتخاب کنید ;name=expr

سپس با توجه به شکل تغییرات زیر را اعمال کنید.



ما باید چند متغیر دیگر هم برای ساعت ، دقیقه ثانیه و AM/Pm ایجاد کنیم . پس برای سادگی کار روی خط `now = new Date()` کلیک کنید و از آن یک کپی بگیرید. (Ctrl+C) و در آن قسمت 4 بار دیگر آن را `Past` کنید .



-خوب حالا آخرین خط (... extension) را انتخاب کنید و از آن یک کپی بگیرید.

```

extension = "AM";
if (hour >= 12) {
    extension = "PM";
    if (hour > 12) {
        hour = hour - 12;
    }
}
if (hour == 0) {
    hour = 12;
}

```

hour = 12;

Target:

Name:

Operator:

- با توجه به شکل بالا روی آکولاد مربوطه کلیک کنید . سپس شرط IF را (Add Script | Conditional | IF) انتخاب کنید . و در پایین مقدار شرط را minutes < 10 وارد کنید . حالا name=expr; را از آدرس زیر اضافه کنید (Add Script | Statements | Name=Expr) و بعد مقدار " add minutes 0" را وارد کنید.

```

onEnterFrame (includingFirstFrame) {
    now = new Date();
    hour = now.getHours();
    minutes = now.getMinutes();
    seconds = now.getSeconds();
    extension = "AM";
    if (hour >= 12) {
        extension = "PM";
        if (hour > 12) {
            hour = hour - 12;
        }
    }
    if (hour == 0) {
        hour = 12;
    }
    if (minutes < 10) {
        minutes = "0" add minutes;
    }
    myClock.text = hour add ":" add minutes add ":" ad
    if (seconds < 10) {
        seconds = "0" add seconds;
    }
}

```

myClock.text = hour add ":" add minutes add ":" add seconds add "" add ext

Target:

Name:

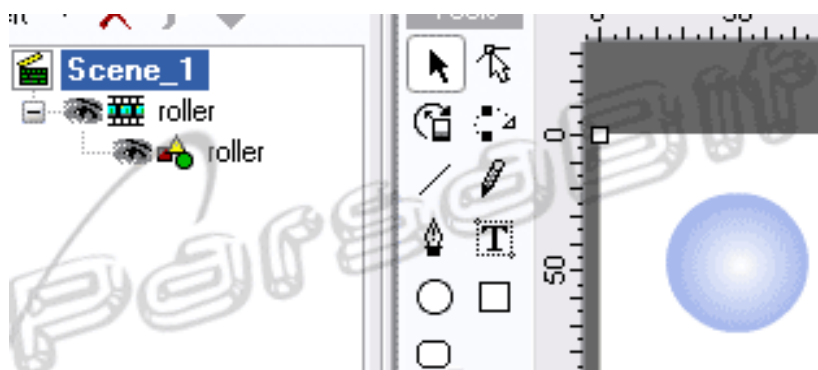
Operator:

آموزش ساخت دکمه فنی در SWiSHmax

اگر به Home page نگاهی بندازید در فلش بالای سایت یک دکمه (آرم) داخل یک فریم قرار دارد که با رفتن ماوس روی آن بصورت ارتجاعی ، فنی یا همان Elastic منقبض شده و با Roll over شدن ماوس دوباره به حالت اولیه خود برمیگردد (چی باحال!). در ادامه این قسمت به آموزش این نوع دکمه خواهیم پرداخت.

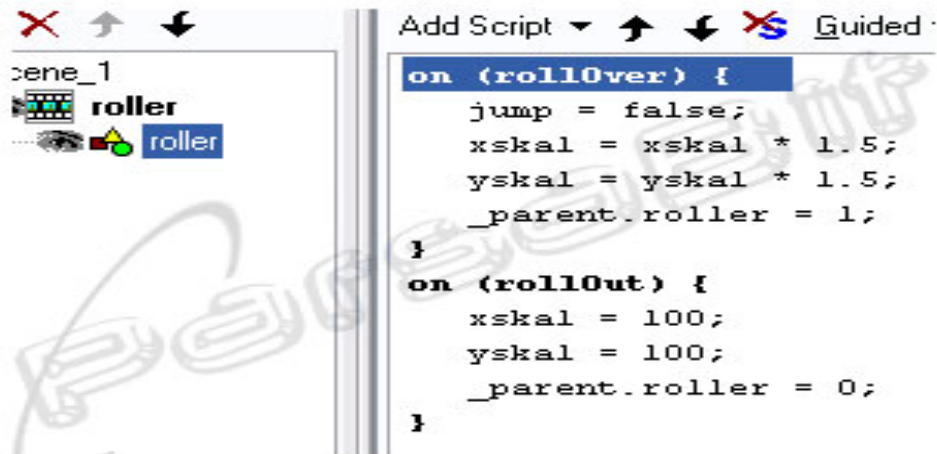
مراحل زیر را به دقت دنبال کنید:

1- با استفاده از ابزار Ellipse یک دایره رسم کنید و رنگی را برای انتخاب کنید و نام آن را roller وارد کنید . البته این نکته را عرض کنم که شما می توانید از هر شکل یا عکسی استفاده کنید . (مثل من که در [Homepage](#) از یک عکس استفاده کردم). خوب در ادامه روی roller راست کلیک کنید و Convert to Sprite را از Convert کلیک کنید تا شکل به یک Sprite تبدیل شود .



2- در این مرحله برای roller shape باید اسکریپت بنویسیم . پس شکل زیر مانند آموزشهای قبلی برای شما گویا و قابل فهم خواهد بود.

اگر آموزشهای قبلی را دنبال کرده باشید با قسمت بالا مشکلی ندارید ولی خوب یک توضیح کوتاه درباره اسکریپتهای بالا خواهم داد : (قبول بفرمائید که توضیح اسکریپت نویسی بسیار مشکل است ، فکر می کنم با یک عکس بهتر از 10 خط توضیح و تفسیر می توان مطلب را فهماند) .



اول از آدرس (Add Script | Events | Button | on(rollOver)) یک تابع ایجاد کنید بعد با استفاده از آدرس زیر (Add Script | Statement | name = expr;) یک متغیر را مقدار دهی خواهیم کرد برای مثال در مورد خط اول متغیر jump را در مقدار false را در قسمت oprator وارد می کنیم . البته برای متغیر _parent.roller، متغیر _parent را در Target و roller را در name وارد می کنیم . اسکریپت‌های rollOut هم مثل rollOver دنبال کنید.

3- حالا نوبت اسکریپت نویسی برای اسپریت roller می باشد . که این بار هم به یک شکل اکتفا می کنم .

Target:

Name: sY

Operator: [= (set value)]

Number(sY * multiplikator) + Number((yskal - _yscale) * ratio)

نکته 1 : اگر کمی به اسکریپت ها توجه کنید می بینید که از مقادیر و فاکتورهایی استفاده شده است که با توجه به

جایی که از این دکمه استفاده می شود ، می توان آنها را تغییر داد . برای مثال در اسکریپت (shape همان دایره ای که در ابتدا رسم کردیم) مختصات دایره در 1.5 ضرب شده است که باعث می شود موقع RollOver شدن دکمه بزرگ شود ، خوب برای کوچک شدن کافیست آن را بر 1.5 تقسیم کنید . همین .

نکته 2 : توجه داشته باشید که اگر بعد کشیدن شکل و اسکریپت نویسی مکان آن را تغییر دهید امکان دارد جهت حرکت دکمه هنگام ارتجاع تغییر کند که چندان جالب نیست .

نکته 3 : اگر آدرسهای ذکر شده در مطلب فوق و یا نوشتههای قبلی گاهی پس و پیش یا جابجا نوشته شده اند به گیرنده های خود دست نزنید مشکل از چپ چین یا راست چین نوشتن حروف انگلیسی است .

آموزش ساخت منو یا Ebook با SWiSHmax

روش و چگونگی ساخت یک ebook یا هر چیزی شامل چند Button که با فشار هر یک ، عمل خاصی از قبیل اجرای افکت ، نمایش عکس یا متن ، لینک به صفحه و ... انجام خواهد شد را تنها با ذکر چند نمونه توضیح بدهم .

در اینجا من تنها از دو دکمه یکی برای نمایش یک عکس و یکی برای نمایش یک Text استفاده می کنم . به این صورت که شما با فشار دادن هر یک از آنها فقط عمل مربوط به آن انجام خواهد شد . پس با من همراه شوید . برای شروع و یادگیری این آموزش توصیه می کنم موارد گفته شده را عیناً و بدون تغییر پارامترها دنبال کنید . سپس از آن برای انجام کار مورد نظر الگو بگیرید .

1- ابتدا دو Shape یا Text برای Button ایجاد کنید . حال یک عکس و یک متن هم به عنوان نتیجه عمل هر کدام ایجاد کنید . نام هر یک را به دلخواه خود تعیین کنید . من در اینجا از Button1 ، Button2 ، message1 و message2 بعنوان نام آنها استفاده می کنم . این توضیح را بدهم که نام و نوع عکس یا متن بودن آنها فرقی نمی کند .

2- حال message1 را به Sprite تبدیل کنید . برای message1 در داخل Sprite در فریم یک ، تابع – افکت place را قرار دهید . و اسکریپت زیر را برای Sprite مربوطه وارد کنید . می توانید نوع نوشتن اسکریپت را به Extended تغییر دهید و کدهای زیر را در آن کپی کنید ..

```
onFrame (2,afterPlacedObjectEvents) {  
stop();  
}
```


اعمال فوق را برای message2 هم انجام دهید.

3- برای 1 Scene_1 این اسکریپت ها را وارد کنید.

```
onFrame (5,afterPlacedObjectEvents) {
stop();
}
onFrame (7,afterPlacedObjectEvents)
{
stop();
}
onFrame (9,afterPlacedObjectEvents) {
stop();
}
onFrame
(11,afterPlacedObjectEvents) {
stop();
}
```

این اسکریپت شروع و پایان نمایش هر کدام از اعمالی است که در نظر گرفتیم.

4- حال برای button1 این اسکریپت را بنویسید.

```
on (release) {
gotoSceneAndPlay("Scene_1",7);
}
```

این اسکریپت را برای Button2 هم با تغییر فریم 7 به 11 قرار دهید.

5- در فریم 8 برای اسپریت message1 و در فریم 12 برای اسپریت message2 ، افکت remove را لحاظ کنید.

6- در فریم 6 برای اسپریت message1 و در فریم 10 برای اسپریت message2 ، افکت place را قرار دهید.