



آموزش سوییچ مکس درس دوم : نوار منو و تنظیمات Swish

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 با صدور فیلم با فرمت‌های مختلف و یا باز کردن مثال‌های Swish و آزمایش فیلم ساخته شده بکار می‌رود.

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 Show Startup Menu □ Startup Option : 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.

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 موس 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 برگیرنده 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 می کنیم 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 روییت 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.

□ برگ نشان Player :
پانل Test/Load Movie Folder :
در این پانل می توان تعیین نمود که انجام عملیات ذخیره و بازیابی در چه شاخه ای انجام گیرد.

- شاخه فایل سورس
- شاخه فایل SWF
- شاخه فایل HTML (از امکانات صدور فایل)
- در يك شاخه خاص تعریف شده توسط کاربر

پانل infinite loop detection :
در این پانل تعیین می کنید که swish پس از اجرای چند دستور اشتباه ، خطایی اعلام کند . که می تواند يك دستور اشتباه که در داخل حلقه انجام می گیرد را نیز شامل شود.

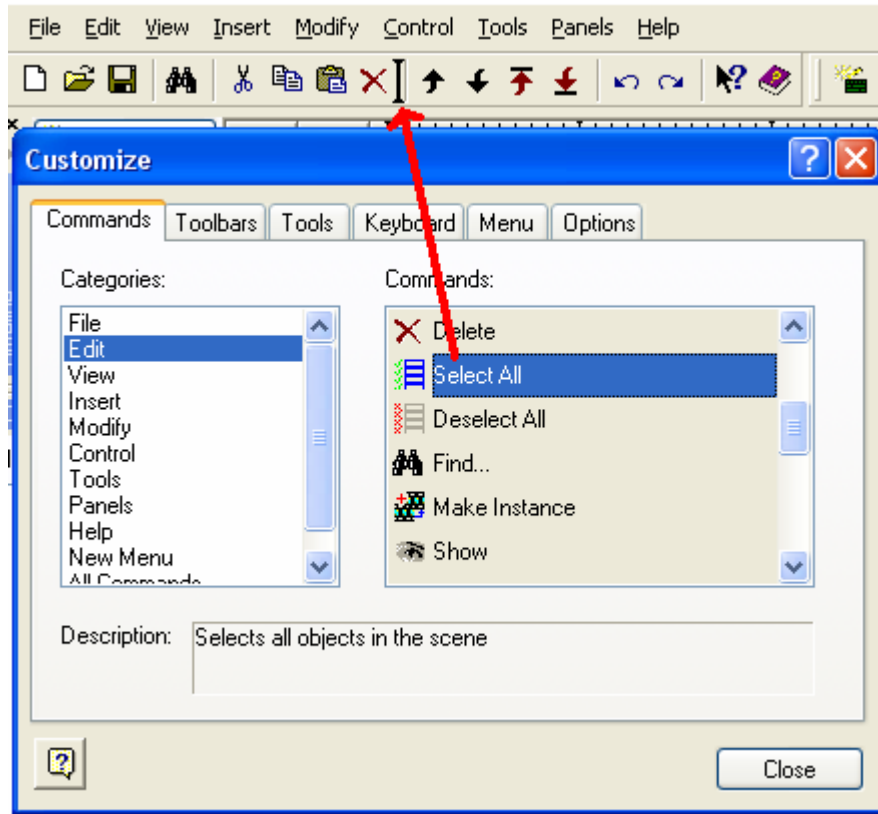
در بخش Onexectuting getURL() action : مشخص می کنید که در هنگام اجرای دستور getURL که مربوط میشود به باز کردن يك صفحه وب ، آیا مرورگر باز شود یا خیر.

□ برگ نشان Script Editor :

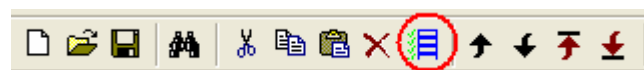
در این سربرگ اندازه پرش کلید TAB و همچنین فونت نوشتاری دستورات در پانل Script تعیین می شود.

• 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 نوارهای دلخواه در محیط سوییچ برده و چنانچه در آن قسمت مجاز به رها کردن باشید (علامت × کنار آن نباشد) آنها رها کنید . این گزینه روی آن نوار قرار می گیرد:



نتیجه :



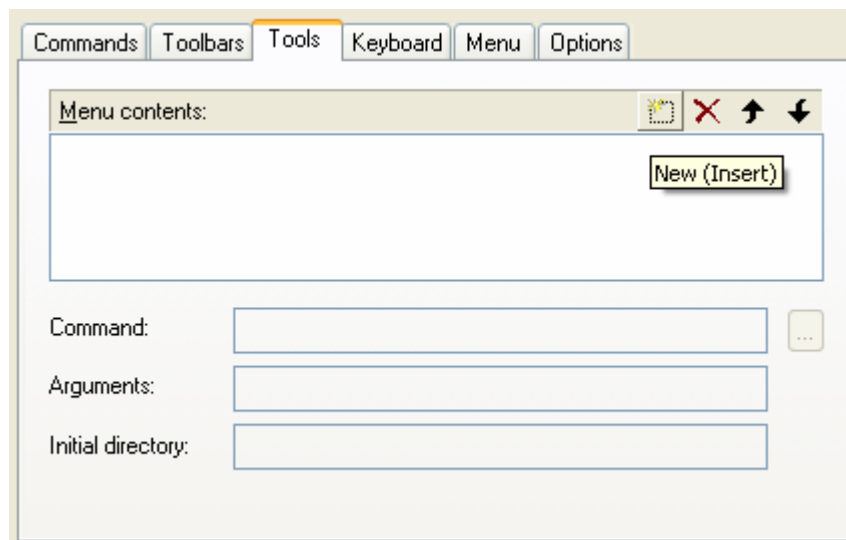
حتی در زمان فعال بودن این سربرگ می توان منو های سوییچ را باز کرد و سپس گزینه های آنها را به روش کشیدن و رها کردن، تغییر مکان داد. برای حذف یک گزینه نیز آنها کشیده و در بیرون از محل فعلی رها کنید.

□ برگ نشان Toolbars :

در این سربرگ نوارهای 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 آنها را داخل منوی Tools اجرا نمود . فرض کنید می خواهید برنامه Flash MX را از داخل سوییچ 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 خواهید داشت 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 يك 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 يك 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 توضیحي 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.

MamaliEmperor UTOPIA Yahoo Com