



آموزش سوییچ مکس درس پنجم : انواع اشیاء
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 تئاتر ، چند پرده ایجاد کرد و به ترتیب به نمایش در آورد .

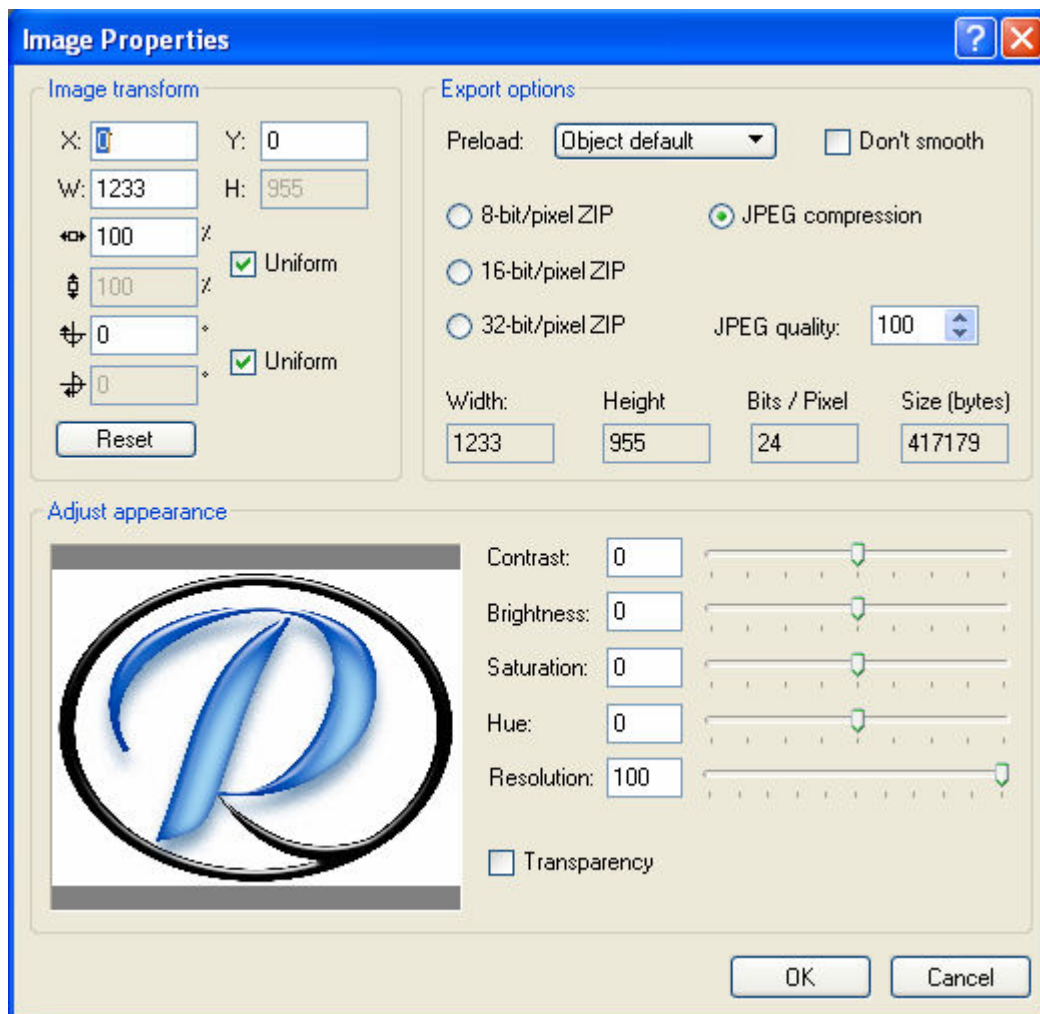
بدین ترتیب از بهم ریختگی و شلوغی صفحه طراحی جلوگیری می شود . توجه کنید که برای دیدن اشیاء یک پرده فقط کافیست روی نام آن کلیک کنید و اشیاء آن را ویرایش کرده و یا به آنها جلوه بدهید . نکته مهم در مورد پرده ها این است که آنها به ترتیبی که در پنل OutLine مشاهده می شوند اجرا می گردند . که البته در این پنل 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 پانل Text تغيير داد. در نرم افزار Swish متن ها به سه دسته تقسيم مي شوند : ساكن يا معمولي Static ، پويا يا معمولي 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 نويسي كنيد بايد گزينه Target را فعال کرده و نامي براي متن در بخش Name از پانل Text تعريف نماييد.

● كليد :

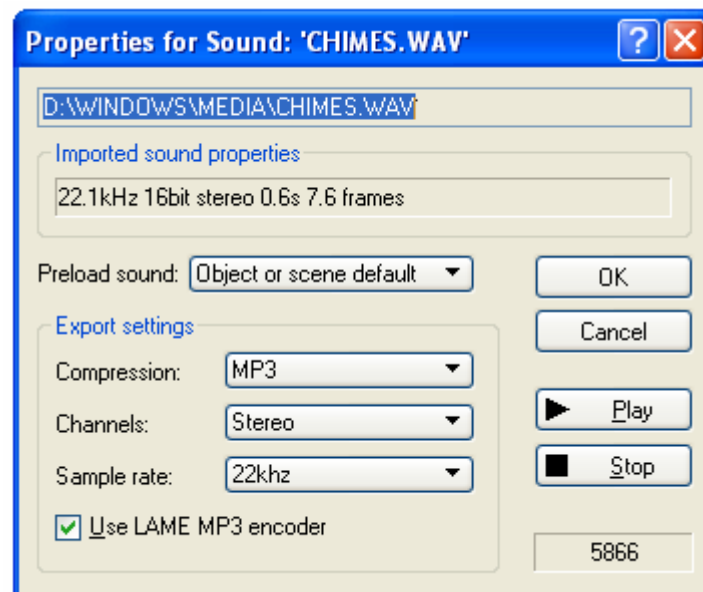
كليدها با استفاده از كليد Insert Button از نوار درج در صفحه قرار مي گيرند و براي تصميم گيري کاربر در انجام فعاليتي خاص در فيلم قرار مي گيرند. دقت كنيد كه يك كليد به تنهائي در صفحه قابل مشاهده نيست و بايد براي قسمتهاي مختلف آن در صورت نياز اشكالي را تعريف كرد كه مي توانند ثابت يا متحرك باشند. براي اضافه كردن اين قسمتها روي نام كليد در پانل Outline كليك كنيد تا پانل Button ظاهر گردد. حال قسمتهاي مختلف آنها 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 مويس 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 چسبد.

● متحرك :

يك شيء متحرك با كليد Insert Sprite از نوار درج در صفحه قرار مي گيرد. يك Sprite در واقع يك شيء مطروفي مي باشد كه در برگريده يك يا چند شيء ثابت يا متحرك ديگر است كه اين اشيء در داخل Sprite قابل ويرايش و جلوه گذاري هستند . خود Sprite با اشيء داخل آن نيز با جلوه اي تعريف شده از سوي سازنده فيلم مي تواند در فيلم ظاهر گردد . بنابر اين يكي از کاربردهاي Sprite ها قرار دادن دو جلوه به طور همزمان براي اشيء است. يك Sprite را همچنين مي توان Mask گذاري نمود . بدين وسيله مي توان اشيء را روي هم قرار داد و بخشيهائي از اشيء ديده مي شوند كه نقاط مشترك داشته باشند . اين قابليت جلوه هاي زيبايي را ايجاد مي كند.

● صدا :

يك فايل صوتي را در Swish مي توان از طريق منوي File و گزینه Import وارد فيلم كرد. محتويات يك فيلم شامل صداهاي آنرا مي توان در پانل Content مشاهده كرد. پس در اين پانل از زير شاخه Sounds روي صداي وارد شده راست كليك كنيد و از منوي باز شده گزینه Properties را انتخاب نماييد. پنجره زير را مشاهده خواهيد كرد كه شامل گزینه هايي براي تنظيم صداست.



در بخش Preload sound مي توانيد مشخص كنيد كه صداي مورد نظر در چه موقع و چگونه بارگذاري شود . نوع فشردگي در بخش Compression و كانال خروجي در بخش Channels و ميزان Bit Rate در Sample rate تعيين ميشوند كه ارتباط مستقيم با كيفيت صدا و حجم فايل SWF دارند.

MamaliEmperor UTOPIA *Yahoo Com*