

- کاربرد نرم افزار swish max

از نرم افزار swish max برای ایجاد کلیپ، آلبوم، کارتون و تصاویر دوبعدی استفاده می شود و نسبت به فلش ساده تر و کاربر پسندتر است.

- نصب نرم افزار

(a) اجرای فایل setup

(b) نصب مبدل فایل های mp3

(c) crack نرم افزار

- ایجاد یک فایل جدید

(a) Blank Movie : ایجاد یک فایل خالی بدون نمایش قالب پیش فرض (template)

(b) New Movie : ایجاد فایل جدید با امکان انتخاب از قالب های پیش فرض

(c) New Project : انتخاب از قالب های پیش فرض با تعداد بیشتر

- باز کردن فایلها و پروژه های قبلی

(a) Open Movie

(b) Open Project

- شناخت محیط نرم افزار

(a) نوار منو

(b) نوار استاندارد شامل ابزارهای پر کاربرد

(c) نوار کنترل برای کنترل پخش فایل های انیمیشن

(d) نوار درج (insert) برای وارد کردن اشیا مختلف به محیط طراحی

(e) نوار زمان (Timeline) از تعداد زیادی فریم (قاب) تشکیل شده است. هر انیمیشن یا فیلم از تعداد

زیادی عکس ثابت (فریم) تشکیل شده است که با سرعت زیاد و پشت سرهم به نمایش در می آیند.

(f) جعبه ابزار برای اضافه کردن متن یا اشکال و....

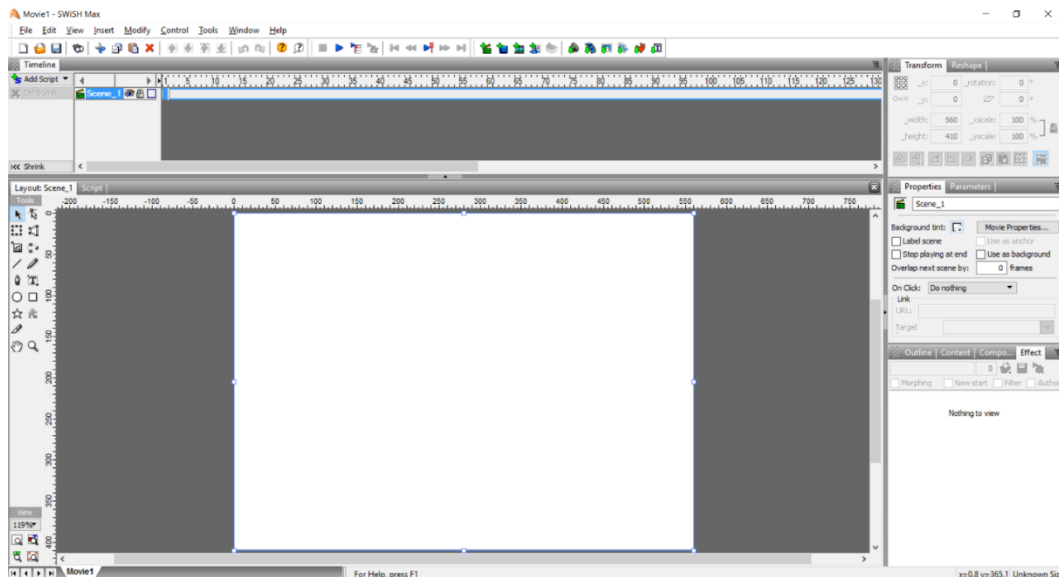
(g) صفحه طراحی (Layout) یا استیج برای طراحی فریم های انیمیشن

(h) پنل های سمت راست محیط

2

- کار با محیط نرم افزار

- (a) تنظیم اندازه تصویر (عرض و طول) انیمیشن با استفاده از دکمه Movie Properties پنل Properties
- (b) تغییر رنگ صفحه با استفاده از Background color در Movie Properties
- (c) تنظیم Frame rate که عبارتست از تعداد فریم هایی که در یک ثانیه برای بیننده به نمایش در می آید. هرچه این عدد کمتر باشد سرعت اجرا و حجم فیلم کمتر خواهد بود.
- (d) اضافه کردن متن به انیمیشن استفاده از پنل Properties برای تغییر مشخصات متن مانند رنگ، سایز، میزان شفافیت (alpha)



- (e) اعمال جلوه متحرک به متن از طریق Add Effect در نوار Timeline
- (i) جلوه Fade in و Fade out برای محو کردن تدریجی متن
 - (ii) جلوه Zoom in و Zoom out برای بزرگ و کوچک کردن تدریجی متن
 - (iii) جلوه Slide برای به حرکت در آوردن متن یا تصویر در یک جهت خاص
 - (iv) جلوه Blur برای تبدیل حالت کدر متن یا تصویر به حالت واضح
 - (v) ظاهر شدن در جایگاه (Appear into position) و اجاد گزینه های زیادی برای اضافه کردن جلوه ورودی به متن
 - (vi) Disappear from position جلوه های زیادی برای محو شدن و خروج متن دارد.

3

(vii) Looping continuously جلوه‌های متعددی دارد که بدون قطع شدن در یک چرخه تکرار می‌شوند.

(viii) One off جلوه‌های بسیار سریعی دارد.

(ix) Return to start جلوه‌های این گروه باعث میشود متن یا شکل بعد از اعمال جلوه به حالت اولیه خود بازگردد.

(x) Core Effect شامل جلوه‌های پر کاربردی است که می‌توان از طریق آنها جلوه‌های جدید را ایجاد کرد.

(f) کار با پنل Effect

(i) تغییر Frame rate

(ii) تعیین Offset برای تعیین نوع حرکت حروف

(iii) fade تعیین میزان شفافیت حروف در هنگام حرکت

(g) رسم دقیق اشکال با استفاده از Grid در گزینه Show منوی View یا از طریق خط کش‌های افقی و عمودی

(h) تغییر رنگ اشکال با استفاده از Fill color در پنل Properties

(i) تغییر شکل خط با استفاده از Stroke style در پنل Properties

(j) رسم انواع اشکال مانند ستاره با استفاده از جعبه ابزار و تغییر آنها

(k) تبدیل چندین شکل به یک شکل واحد از طریق راست کلیک و انتخاب گزینه Group as Group از منوی Grouping

(l) استفاده از ابزار Motion Path برای حرکت اشیا در مسیر دلخواه

(m) ذخیره کردن فایل از طریق گزینه Save در منوی File

• یک پروژه ساده

(۱) تنظیم ابعاد صفحه

(۲) تنظیم Frame rate

(۳) اضافه کردن متن با استفاده از ابزار Text و تنظیم مشخصات آن

(۴) اعمال جلوه متحرک Alternate grow in بر روی متن

(۵) تنظیم Frame rate جلوه با استفاده از پنل Effect

(۶) تعیین Offset و Fade از پنل Effect

(۷) رسم بدنه مداد از طریق ابزار Rectangle و کپی کردن آن

(۸) تغییر رنگ بدنه مداد از طریق Fill color در پنل Properties

(۹) حذف خطوط بدنه با استفاده از ابزار مداد یا Stroke style

(۱۰) رسم سر و نوک مداد با استفاده از ابزار Triangle

دکمه Autoshape را نگه داشته و از گزینه 2D شکل Triangle را انتخاب می کنیم.

(۱۱) رسم پاک کن مداد با استفاده از RoundedRect موجود در Autoshape

(۱۲) قرار دادن پاک کن زیر بدنه

روی پاک کن راست کلیک کرده از منوی arrange گزینه Send to back را انتخاب می کنیم.

(۱۳) تبدیل کل شکل مداد به یک شکل واحد

با استفاده از ابزار Select کل شکل را انتخاب و بر روی آن کلیک راست می کنیم. سپس گزینه

Group را انتخاب کرده گزینه Group as Group را کلیک می کنیم.

(۱۴) تنظیم سایز مداد

(۱۵) اعمال جلوه حرکت به مداد با استفاده از ابزار Motion Path

(۱۶) قرار دادن شکل ستاره در صفحه و تنظیم رنگ آن

(۱۷) اعمال جلوه حرکت به ستاره با استفاده از Motion Path

(۱۸) چرخش ستاره با استفاده از پنل Effect سربرگ Motion گزینه X angle که با انتخاب

Rotate CW by ستاره در جهت عقربه های ساعت می چرخد..

5

(۱۹) تغییر اندازه شکل در زمان حرکت با استفاده از پنل Effect سربرج Motion گزینه `_xscale`

(۲۰) تغییر شفافیت و تغییررنگ شکل در زمان حرکت از طریق پنل Effect سربرج Motion گزینه‌های `_alpha` و `Color`

(۲۱) ثابت کردن ستاره با استفاده از انتخاب گزینه `Unchanged` در `_x` از سربرج Motion در پنل Effect

(۲۲) ذخیره فایل

• پروژه آلبوم عکس

(۱) تغییر ابعاد صفحه

(۲) استفاده از `View` برای تغییر بزرگنمایی

(۳) اضافه کردن ۴ عکس از طریق ابزار `Import Image` و تنظیم ابعاد عکسها با صفحه طراحی

(۴) محاسبه زمان نمایش عکس با استفاده از `Frame Rate`

برای مثال اگر بخواهیم عکس در ثانیه ۷ام انیمیشن نمایش داده شود و `Frame rate=10` باشد، با محاسبه $10 \div 7 = 1.42857$ عدد ۷۰ بدست می آید که معادل فریم ۷۰ ام در نوار زمان است. پس در لایه عکس مورد نظر در فریم ۷۰ راست کلیک کرده و گزینه `Place` را انتخاب می کنیم. `Place` کد ساده ای است که باعث می شود عکس آن لایه از محل تعیین شده نمایش داده شود.

(۵) نمایش آلبوم با استفاده از کلید ترکیبی `Ctrl+T` در فلش پلیر

(۶) برای رفع مشکل نمایش آخرین عکس لازم است که در لایه `Scene_1` برروی فریم

آخرین `Place`، راست کلیک کرده و بعد از انتخاب `Movie Control` برروی گزینه `stop()`

کلیک می کنیم. این عمل به منظور توقف نمایش انیمیشن در فریم مورد نظر صورت می گیرد.

• پروژه آلبوم عکس با جلوه متحرک

(۱) حذف دستورهای `Place` قبلی

روی فریمی که دستور `Place` را دارد کلیک و `delete` را می زنیم.

(۲) قرار دادن جلوه بر روی لایه‌های مورد نظر

در لایه دوم کلیک و با استفاده از Add Effect و انتخاب جلوه Slide گزینه Out To Left را انتخاب می‌کنیم. در مورد لایه سوم هم بعد از انتخاب لایه، Add Effect را زده و In From Right را انتخاب می‌کنیم.

(۳) نمایش آلبوم با استفاده از Ctrl+T

• پروژه اضافه کردن فایل صوتی به انیمیشن

(۱) فایل‌های صوتی باید بصورت mp3، wma و یا wav باشند.

(۲) انتخاب موسیقی مورد نظر با استفاده از ابزار Import sound در فریم شماره ۱ لایه اصلی

لایه موسیقی جلوه نمی‌پذیرد ولی با استفاده از Place می‌توان محل شروع موسیقی را مشخص کرد.

(۳) برای کم کردن حجم فایل صوتی از نرم‌افزارهایی مانند Adobe Audition استفاده می‌شود.

(۴) فایل را با فرمت SWI ذخیره کنید تا قابل ویرایش باشد.

• پروژه ساخت ماسک

(i) ماسک از امکانات swish max است که به ما امکان مدیریت صفحه طراحی را داده و در صورت نیاز می‌توان بخشی از آن را مخفی کرد. کاربرد آن برای متحرک سازی صفحات، ساخت دکمه و ساخت intro است. intro صفحه شروع نرم‌افزار است که جذابیت بالایی دارد و محصول را معرفی می‌کند.

(۱) قرار دادن دوشکل روشن و تیره با یک سایز بر روی صفحه

(۲) گذاشتن یک دایره بر روی صفحه

(۳) اعمال جلوه حرکت به دایره با استفاده از ابزار Motion path

(۴) تغییر نام دایره به MASK از طریق پنل Outline

(۵) تبدیل مجموعه دایره و تصویر روشن به Movie clip

7

هر دو را انتخاب کرده و روی آنها راست کلیک می‌کنیم. از منوی Grouping گزینه Grouping را انتخاب و این دو شکل را بصورت یک Movie clip در می‌آوریم. عناصر و اشیا داخل یک Movie Clip را میتوان بصورت یک شی مستقل مدیریت کرد.

(۶) اعطای خصوصیت mask به Movie clip از طریق پنل Properties گزینه Use button Object as mask

(۷) انتخاب Stop playing at end باعث می‌شود حرکت دایره با پایان انیمیشن متوقف شود، بنابراین نباید انتخاب شود.

(۸) قرار دادن شکل Mask در پایین ترین لایه

• پروژه حرکت نقطه نورانی بر روی متن

(۱) قرار دادن دو متن مشابه بر روی هم

(۲) اضافه کردن یک دایره به صفحه طراحی

(۳) تغییر رنگ دایره از طریق پنل Properties

دستگیره اول زرد رنگ (گرادیان) و در دستگیره دوم Alpha را برابر ۰ قرار می‌دهیم.

(۴) اعمال جلوه حرکت به دایره با استفاده از ابزار Motion Path

(۵) Movie clip کردن یک متن و دایره

(۶) انتخاب Use button Object as mask از پنل Properties

(۷) اجرای انیمیشن

• حرکت پروانه ها

(۱) قرار دادن یک تصویر و یک انیمیشن در صفحه

(۲) اضافه کردن دو انیمیشن پروانه به تصویر با استفاده از Import Animation

(۳) اعمال جلوه حرکت به هر انیمیشن پروانه با استفاده از Motion Path

(۴) اضافه کردن یک مستطیل به شکل بصورتی که کل شکل را بپوشاند.

(۵) تغییر نام مستطیل به MASK

- (۶) تبدیل mask و دو انیمیشن پروانه به یک Movie clip
 (۷) انتخاب Use button Object as mask از پنل Properties
 (۸) انتقال مستطیل mask به آخرین لایه

• طراحی دکمه

(i) دکمه ها در تولید محتوای الکترونیکی نقش مهمی دارند زیرا بین مخاطب و محتوای تولید شده تعامل ایجاد می کنند.

(۱) قرار دادن یک تصویر در صفحه

(۲) تبدیل تصویر به Movie clip

برروی آن راست کلیک کرده و از convert گزینه convert to Movie clip را انتخاب می کنیم تا تصویر بعنوان یک شی مستقل باشد.

(۳) تبدیل شکل به دکمه

با کلیک راست برروی تصویر و انتخاب گزینه convert to button از convert انجام می پذیرد.

(۴) در پنل properties چند گزینه به شرح زیر وجود دارد که باید اولی انتخاب شود.

(a) has separate over state اشاره گر می تواند روی دکمه قرار گیرد.

(b) has separate down state دکمه فشرده شود.

(c) has separate hit state محدوده ای برای دکمه فعال شود.

(۵) ایجاد متن در کنار دکمه

با کلیک راست بر روی متن تایپ شده گزینه cut object را انتخاب می کنیم. برروی علامت مثبت کنار over state کلیک می کنیم. بعد از آن برروی علامت مثبت کنار Movie clip زده ، روی تصویر راست کلیک می کنیم. سپس با انتخاب گزینه paste ، متن و تصویر در یک Movie clip قرار می گیرند.

(۶) اعمال جلوه حرکت به تصویر دکمه با Motion path

(۷) اعمال جلوه fade in برروی متن

با استفاده از نرم افزارهایی مانند **Autoplay** می توان از خروجی سوییچ، اپلیکیشن آموزشی تهیه کرد.

• پروژه ساخت بنر

(۱) تنظیم ابعاد و Frame rate

چون انیمیشن در اینترنت نمایش داده می شود باید با انتخاب **Frame rate** پایین حجم فایل را کاهش داد.

(۲) وارد کردن تصاویر با استفاده از ابزار **Import Image** و تنظیم اندازه آنها

(۳) چرخش عکس ها به میزان مورد نظر

(۴) اعمال جلوه **Fade in** برای ورود تصاویر و تنظیم زمان آن. می توان از **Copy Effect** و **Paste Effect** برای اعمال این جلوه ها استفاده کرد.

(۵) استفاده از جلوه **Fade out** برای خروج تک به تک تصاویر و تنظیم زمان آنها

(۶) نوشتن متن و تنظیم مشخصات آن

(۷) اعمال جلوه مناسب برای ظاهر شدن عنوان با استفاده از جلوه های ارائه شده در گروه **Appear into position**

(۸) اعمال جلوه **Out To Bottom** از گروه **Slide** برای حذف عنوان

(۹) نوشتن عبارت دوم و تنظیم آن

(۱۰) اعمال جلوه **In From Top** از گروه **Slide** به متن دوم

(۱۱) تغییر رنگ زمینه آگهی از طریق پنل **Properties** گزینه **Background tint**

(۱۲) لینک آگهی به سایت مورد نظر از طریق پنل **Properties** گزینه **On Click** و انتخاب **Go to**

Link(URL) و وارد کردن آدرس سایت در جلوی **URL**

(۱۳) تنظیم فرمت های **HTML** و **SWF** برای گرفتن خروجی

از منوی **File** گزینه **Export Setting** را انتخاب می کنیم. در سمت چپ پنجره ظاهر شده لیست فرمت های خروجی می بینیم:

SWF(a)

(i) ورژن SWF با پیش فرض SWF8

(ii) off-stage object که با انتخاب Remove هر شی که از صفحه خارج شود حذف

می شود ولی با انتخاب Mask شکل خروجی حذف نشده و فقط نمایش داده نمی شوند.

(iii) SWF6+options که با انتخاب آن در نسخه های ۶ به بالا عمل فشرده سازی انجام

می گیرد. در مواقعی که انتشار انیمیشن از طریق اینترنت مدنظر است اهمیت دارد.

(iv) Image quality کیفیت تصویر

(v) Image resolution دقت تصویر

(vi) Shape quality کیفیت اشیا

با کاهش ۳ مقدار فوق، حجم فایل کم می شود ولی کیفیت نیز کاهش می یابد. به دلیل حجم

کم، بارگذاری فایل در اینترنت راحت تر است.

(b) HTML

(i) در قسمت title یک عنوان برای انیمیشن قرار می گیرد.

(ii) در author اسم سازنده نوشته می شود.

(iii) مقدار fullsize اگر true باشد انیمیشن تمام صفحه و در غیر اینصورت با ابعاد خود

انیمیشن به نمایش در می آید.

(iv) Height و Width پهنا و ارتفاع انیمیشن هستند.

(v) مقدار play اگر true باشد انیمیشن به محض لود شدن نمایش داده می شود در غیر

اینصورت بطور پیش فرض ثابت می ماند.

(vi) loop مشخص می کند انیمیشن بعد از اتمام، دوباره اجرا شود یا خیر.

(۱۴) انتخاب گزینه Export از منوی File برای خروجی گرفتن

فرمت HTML+SWF را انتخاب می کنیم. سپس فایل را داخل پوشه مورد نظر ذخیره می کنیم. باید

هر دو فایل HTML و SWF را درون یک پوشه قرار داده تا انیمیشن در اینترنت نمایش داده شود.



نتیجه این آزمون:

رست: 10 پاسخ | پاسخ های نادرست: 0 پاسخ | سوالات بی پاسخ:

0 سوال



نمره آزمون شما: 100 درصد

برابر آنهایی که ۱۰۰ فر خواهند

سوالات ۲۶ بهمن اضافه شد

نرم افزار موبایل دوره هوشمند سازی

kilik.blog.ir

خلاصه مکتوب کلیه فیلم های دوره همیشه همراهتان!

امکان جست و جوی سوال از محتوی

بیش از ۸۰۰ نمونه سوال + نکات آزمونها

راهنمای شرکت و موفقیت در دوره



افزودگی:
فن آوری لیزری است جایگزین برای بهبود عملکردمانند وقتی که تخمه تعمیری استفاده میشود تعداد بیشتری از دانش آموزان دیگر میشوند.
پادگیری را تعمیق میبخشد. سطح برگزاری آزمون الکترونیکی به جای آزمون کاغذی، انتشار و اشراک اطلاعات به صورت الکترونیکی به جای منابع کاغذی
تغییر: برخی از کارها را باز طراحی میکنند. انجام پژوهش های مشترک، تحقیق های گروهی، روزنامه دیواری، چند رسانه ای.



کلیک درسم
kilik.blog.ir

کلیک درسم
kilik.blog.ir

کلیک درسم
Kilik.blog.ir