

پویانمایی (animation) با نرم افزار swish max

از مهم ترین کاربردهای نرم افزار Swish می توان به موارد زیر اشاره کرد:

- ساخت اجزاء آموزشی
- ساخت پویانمایی های مورد استفاده در وب (Webisode)
- ساخت ورودی نرم افزارها و وبسایت ها (Intro)
- مجموعه سازی (Collection) و تولید محتوای الکترونیکی
- ساخت پوسته متحرک نرم افزارها
- ساخت گرافیک متحرک (Motion graphic)

شناسایی محیط نرم افزار

- **منوی دستورات:** شامل کلیه دستورات مربوط به پویانمایی
- **خط زمان (Timeline):** برای مدیریت زمان و نمایش اشیاء در صفحه همچنین اعمال جلوه های حرکتی آماده به اشیاء
- **جعبه ابزار:** برای انجام عملیات ترسیمی
- **پرده ی نمایش (stage):** محل درج اشیاء
- **پنل های کمکی مانند properties و outline:** برای تنظیمات اشیاء

تعاریف

Movie: به پویانمایی ایجاد شده در نرم افزار swish max اصطلاحاً movie گفته می شود.

scene: هر Movie از صحنه های مرتبط به هم تشکیل می شود که به هر صحنه یه scene می گوئیم.

قاب یا فریم (frame): هر صحنه نیز از تعدادی فریم یا قاب تشکیل شده است. تعداد فریم ها در یک ثانیه

(frame rate) سرعت پخش پویانمایی را تعیین می کند.

تنظیمات movie: روی stage کلیک کرده سپس از پنل properties دکمه movie properties را

انتخاب کنید و تنظیمات زیر را اعمال کنید.

- Background color: رنگ زمینه
- Width: پهنا
- Height: ارتفاع
- Frame rate: سرعت پخش Movie

- Stop playing at end of movie: عدم تکرار پویانمایی

آشنایی با برخی از جلوه های حرکتی

- Move: جلوه حرکت. با دابل کلیک روی یک فریم در timeline نیز می توان این جلوه را ایجاد کرد.
- Place: قرار دادن یک شیء در صفحه در زمان دلخواه
- Remove: حذف جلوه
- Fade: ظاهر شده و پنهان شده تدریجی
- Zoom: بزرگنمایی و کوچک نمایی
- Blur: تار شدن تدریجی
- Slide: ورود به صفحه و خروج از صفحه
- Appear in position: پدیدار شدن در یک محل
- ...

نکته: این جلوه ها از طریق دکمه add effect در timeline قابل مشاهده است.

آشنایی با چند فرمان

- Group as group: چند شیء بصورت یک گروه ساده در می آیند.
- Group as movie clip: چند شیء بصورت کلیپ گروه بندی می شوند
- Group as button: چند شیء بصورت دکمه گروه بندی می شوند
- Convert to movie clip: تبدیل شیء به کلیپ
- Convert to button: تبدیل شیء به دکمه
- Break in pieces: شکستن یک شیء به قطعات کوچکتر.
- Import in library: افزودن تصویر، صدا و ... به کتابخانه. استفاده مجدد از محتویات کتابخانه در پروژه باعث کاهش حجم پروژه می شود.

آشنایی با چند ابزار

- ابزار selection: انتخاب، تغییر اندازه، جابجایی و چرخش شیء
- ابزار subselection: تغییر نقاط لنگری شیء (تغییر شکل)

- ابزار motion path : اعمال جلوه ی حرکتی به شیء
- ابزار چاقو (knife) برای برش شیء (تقسیم یک شیء به قطعات کوچکتر)
- ابزار text : درج متن
- ابزار fit stage in window : تنظیم بزرگنمایی (تمام stage قابل مشاهده است)
- ابزار component : پروژه های آماده در نرم افزار

ماسک

ماسک یا پوشش، محدوده ای است که از آن برای نمایش محدوده مشخصی از شیء یا اشیاء و مخفی نمودن بقیه صفحه استفاده می شود.

نکته: همیشه پایین ترین شکل، نوع ماسک را مشخص می کند.

دکمه (button)

دکمه ها یکی از مهم ترین عناصر تعاملی در پروژه های مختلف نرم افزاری هستند. هر دکمه به طور معمول دارای چهار حالت Up، Over، Down و Hit است. Up : حالت معمول دکمه و حالتی که هیچ رویدادی روی آن اتفاق نیفتاده است. Over : حالتی که اشاره گر بر روی دکمه قرار می گیرد. Down : حالتی که دکمه فشرده شده است. Hit : محدوده فعال دکمه.

پیش نمایش پروژه

- دکمه play movie از نوار ابزار
- کلیدهای ctrl+enter

گرافیک متحرک (motion graphic)

از ویژگی های مهم گرافیک های متحرک می توان به موارد زیر اشاره کرد :

- استفاده مناسب از جلوه و رسانه
- داشتن پیام برای مخاطب مورد نظر
- خلاصه گویی و پرهیز از متن و گفتار زیاد
- استفاده از عناصر ترسیمی و تصویری در ارائه پیام

گرفتن خروجی از پروژه

Swf : این قالب کم حجم برای استفاده در وب طراحی شده و اصطلاحاً Small Web Format نام دارد و برای پخش آن نیاز به نرم افزار Flash Player است. محتویات پرونده‌های Swf می‌تواند شامل ویدیو و وکتورهایی بر پایه پویا نمایی و صدا باشد که برای استفاده کارآمد در وب و چند رسانه‌ای ایجاد می‌شوند.

Html+Swf : در این خروجی علاوه بر قالب Swf ، قالب Html پروژه مورد نظر نیز برای استفاده در صفحات وب تولید خواهد شد.

Exe: این خروجی یک قالب اجرایی و مستقل از نرم افزار است که در هر کامپیوتری با سیستم عامل ویندوز بدون نیاز به نرم‌افزار خاصی قابل اجراست.

Avi : قالب ویدیویی و به عبارتی قالب صوتی و تصویری نرم افزار Swish است که از آن علاوه بر استفاده در چند رسانه‌ای، می‌توان در پروژه‌های مختلف فیلم نیز استفاده کرد.

Gif animation : یک قالب تصویری متحرک است که شامل تعدادی تصویر یا فریم است که به ترتیب خاصی نمایش داده می‌شوند. در قالب‌های Gif از روش فشرده‌سازی برای ذخیره اطلاعات استفاده می‌شود. به همین دلیل دارای حجم پایینی هستند.

Png : یک قالب تصویری کم حجم است. روش فشرده‌سازی png از فشرده‌سازی gif پیشرفته‌تر است. پرونده‌های png حدود ۱۰ تا ۳۰ درصد نسبت به پرونده‌های gif حجم کمتری اشغال می‌کنند.

نکته: بطور پیش فرض پروژه‌ها با فرمت SWI ذخیره می‌شوند که برای مشاهده و تغییرات آن نیاز به نرم افزار swish می‌باشد.