



دورة السويش ماكس

Swish Max Training Course




الدرس الثالث

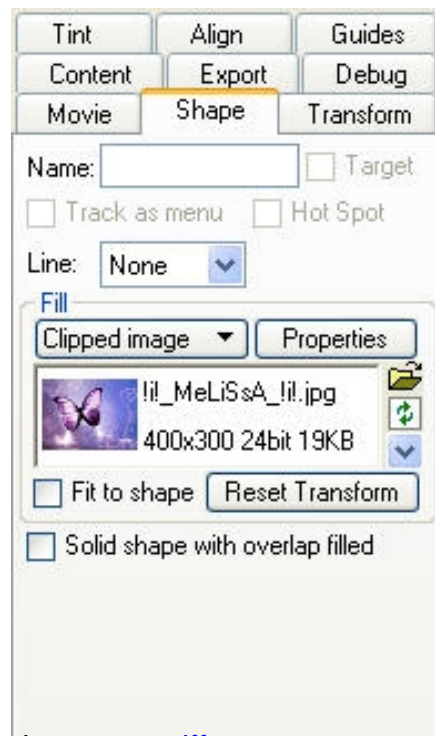
إنشاء الكائنات Objects:

➤ المشهد The Scene:

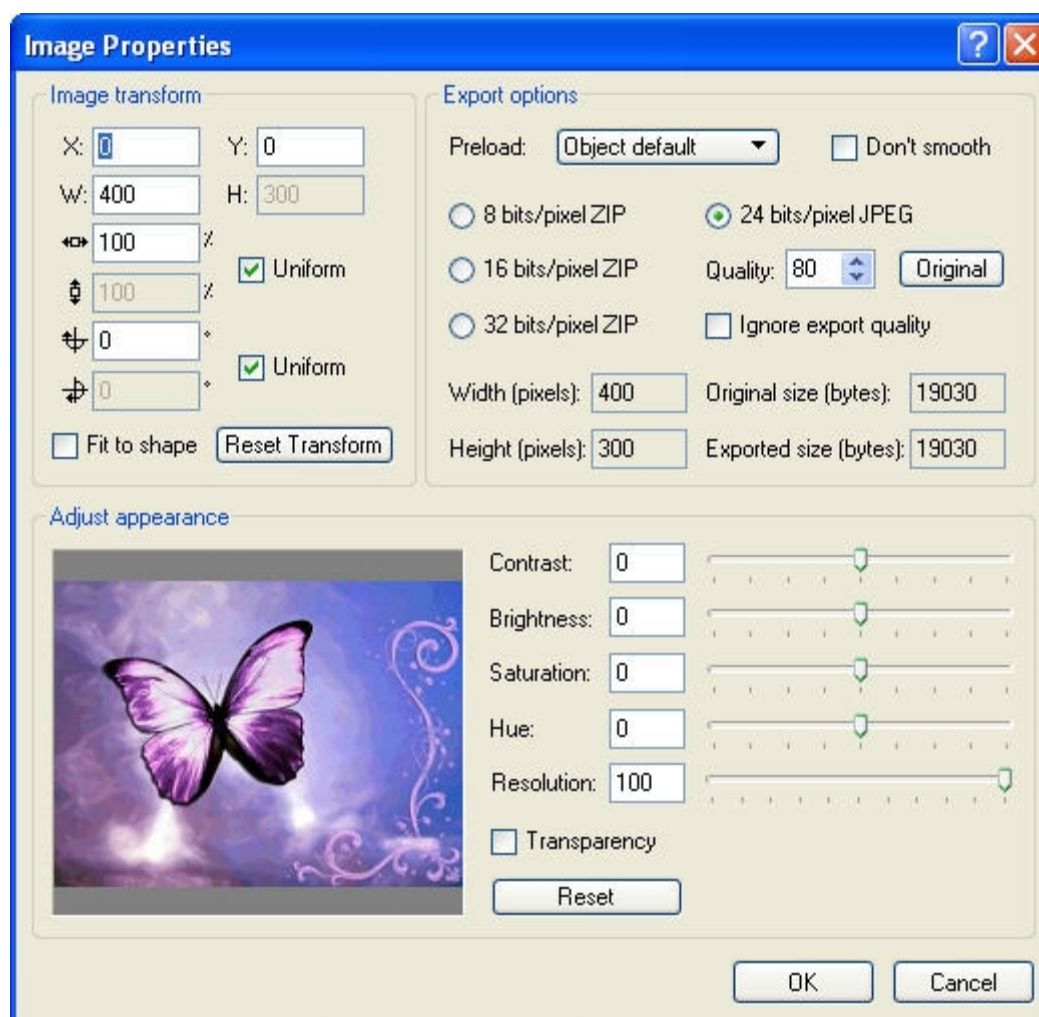
هو المكان الذي توضع به كل الكائنات المراد إدراجها في الفيلم، من الممكن أن يتكون الفيلم من أكثر من مشهد حيث يمكن ربطها مع بعضها البعض، وطريقة إدخال مشهد جديد الى ورقة العمل من قائمة إدخال Insert ونختار مشهد Scene.

➤ الصور Images:

يمكنك إدراج صور عن طريق الضغط على الأداة  الموجودة على شريط الأدوات، أو عن طريق شريط القوائم الرئيسية من قائمة إدخال Insert. بعد إدخال الصورة ستظهر لك في لوحة الخصائص هذه النافذة: (لو لم تظهر النافذة بعد إدخال الصورة قم بالضغط على الصورة ضغطتين متتاليتين)



بالضغط على زر خصائص Properties ستظهر لك لوحة خاصة بخصائص الصور حيث يمكنك:



* ضغط الصورة مع الحفاظ على جودة الصورة وذلك للحفاظ على صغر حجم الفيلم.

* تغيير موقع الصورة ومكانها عن طريق تغيير إحداثيتها.

* تغيير العرض والارتفاع والدوران.

* تغيير صفات الصورة من حيث الوضوح والألوان والResolution.

* إضافة صفة الشفافية على الصورة.

وهناك العديد من الصفات والخصائص التي يمكنك من إنتاج صورة جديدة عن طريق تغيير بعض القيم.


➤ النص Text:

ينقسم النص في السويش ماكس الى ثلاثة أقسام:

النص الثابت Static Text: وهو النص الذي يظهر في الفيلم ولا يتغير.

النص المتحرك Dynamic Text: وهو النص الذي يتغير ويبدل بآخر عن طريق البرمجة Scripting خلال دوران الفيلم وتشغيله.

النص المتغير Input Text: وهو النص الذي يقبل دخول المعلومات من قبل المتفرج على الفيلم، وغالبا ما تستخدم في ملء النماذج.

يمكنك إدخال نص الى الفيلم عن طريق الضغط على الأداة  من صندوق

الأدوات Tool Box أو من خلال قائمة

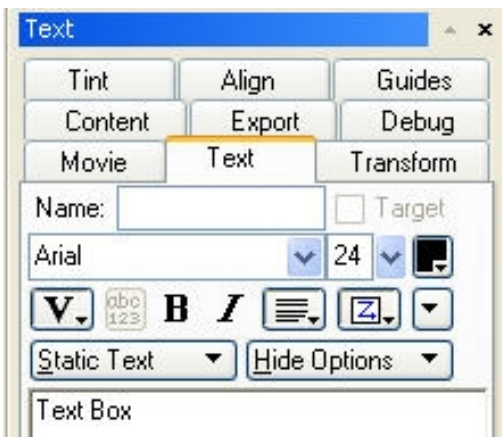
إدخال Insert واختر Text.

من لوحة الخصائص الموجودة على يسار نافذة

البرنامج يمكنك تغيير نوع الخط المستخدم وتغيير

حجمه ولونه واختيار نوع النص المراد إدراجه

سواء كان Static, Dynamic or Input.



➤ الأزرار Buttons:

للأزرار أربع حالات : Up, Down, Over

& Hit وكلها تتعلق بحركات الماوس وتفاعلها

مع هذه الأزرار، بمعنى أنه عندما تكون الماوس

غير موجودة أو لم تمر على الزر فتكون حالة

الزر (Up)، وفي حالة مرور الماوس على زر



تكون في حالة (Over)، وفي حالة (Down) يكون المستخدم قد ضغط على الزر، أما حالة (Hit) ترجع الى المربع الافتراضي الذي يحيط بالزر. الطريقة الأسهل لعمل الأزرار هو إدراج أي شكل ثم تحويله أو تجميعه كزر.

➤ السبريت Sprite:

يعتبر من أهم العناصر في السويش حيث نستطيع القول بأنه مشهد مستقل داخل الفيلم الذي نعمل عليه، وهو شبيه بال Movie Clip في برنامج الفلاش ،أي أنه يعمل كحقل عمل مصغر داخل حقل العمل الأصلي فله خط وقت Time Line خاص به وتستطيع أن تضيف داخله أشكال و كائنات أخرى (زر ، sprite آخر ، صورة ، مربع .. الخ) ونضع التأثيرات التي تناسبنا، ومن فوائد استخدامه تقسيم العمل إلى عدة أجزاء تنظم التصميم وتسهله فيمكن استخدامه في مشاريع أخرى ، فهو كائن مستقل بذاته.

ونضيف السبريت عند الحاجة الى التكرار أو عمل القناع أو تأثيرات الماوس.

وتستطيع إضافته إلى عملك بإختيار sprite من قائمة Insert أو عن طريق لوحة شجرة الكائنات Outline.

من الممكن أن تجد صعوبة في فهم استخدامات السبريت ولكنك ستفهمه بإذن الله بعد استخدامه في التطبيقات العملية.



خصائص السبريت:

بعد إدخالك للسبريت تظهر لك في لوحة الخصائص، نافذة خصائص السبريت

وهي كالآتي:

Name* وهو لتمييز ال sprite

Instance of * يتم تفعيل هذا الخيار عند إضافة

أكثر من sprite وإعطائها أسماء مختلفة ، ويستخدم

لربط ال sprite الحالي مع ما تختاره من القائمة فلو

كان لدينا sprite1 وأردنا ربطه مع sprite2 فإن

sprite1 سيصبح نسخة من sprite2 وأي تغيير

يتم على sprite2 تتم إضافته إلى sprite1 تلقائياً،

هذا الارتباط يشمل المحتوى في ال sprit ولا يشمل خصائصه.

***الخيار الأول: Use bottom object as mask** وهو خيار لتفعيل الماسك

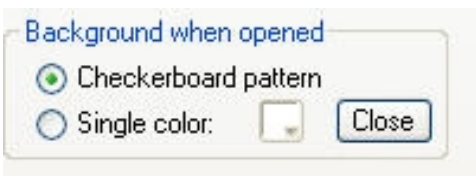
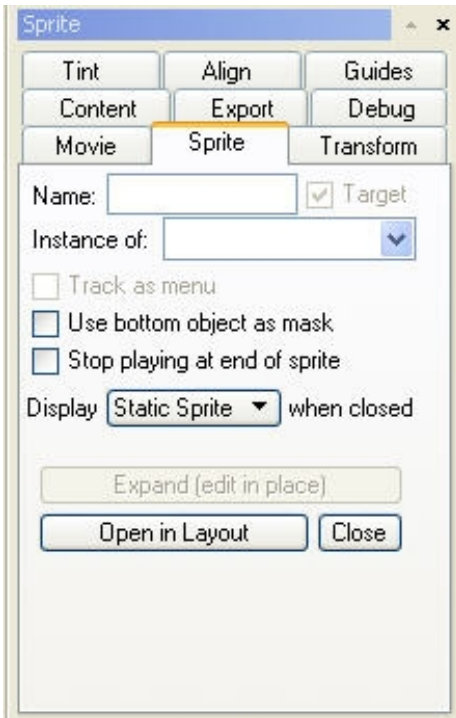
ويحتاج شرحه لشيء من التفصيل.

***الخيار الثاني: Stop Playing at end of sprite** لو قمت بتفعيل هذا لاختيار

لا يتم تكرار السبريت مرة أخرى.

***عند الضغط على Open in layout** يتم فتح خيارات أخرى وهي لجعل

خلفية السبريت إما: كلوحة الشطرنج أو لون معين.



➤ التجميع Grouping:

هي واحدة من الخصائص المفيدة في السويش ماكس، حيث تمكن المستخدم من تجميع أكثر من كائن مع بعض، وتكون مفيدة في ترتيب عملك وترتيب شجرة الكائنات Outline، فمثلا إذا كنت تريد رسم شمس فستقوم برسم دائرة عدد من المثلثات التي تمثل أشعة الشمس، فسيكون من الأفضل تجميع هذه الأشكال وجعلها تحت أسم واحد وهو شمس مثلا.

وللوصول الى التجميع Grouping يتم ذلك من خلال تحديد الأشكال والكائنات التي تريد تجميعها تحت عنوان واحد ثم الضغط بالرايت كليك بالماوس واختيار Grouping أو إختيار Grouping من قائمة Modify ستظهر لك هذه النافذة:

Group as a Group تجميع الكائنات المحددة كمجموعة فقط.



Group as a Button تجميع الكائنات المحددة كأزرار

وستحمل خصائص الأزرار.

Group as a Sprite سيتم تحويل الكائنات المحددة الى

سبريت.

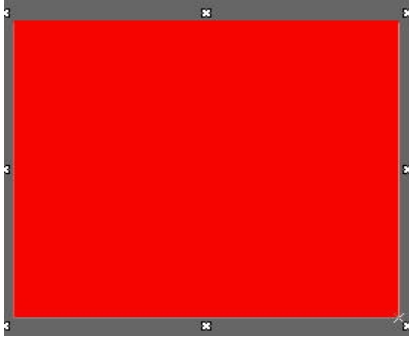
Group as a Shape تجميع الكائنات المحددة الى أشكال تحمل نفس خصائص الأشكال.

➤ التحويل Convert:

تستخدم هذه الخاصية في تحويل أي شكل أو صورة أو نص مدرج الى زر أو سبريت، بمعنى إنها تقوم بعمل خاصية التجميع من غير جمع أكثر من Objects مع بعض، مجرد تحويل فقط لا غير.

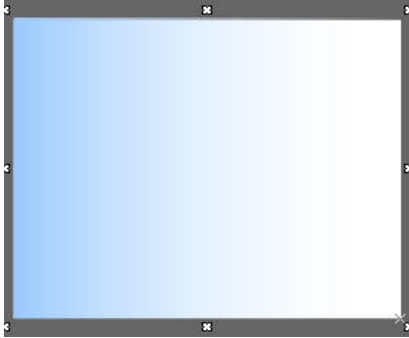
تمرين:

سنحاول في هذا التمرين التعرف أكثر على السبريت لكي نفهم طريقة عمله.. سنقوم بعمل سماء تتحرك فيها نجوم، ولكي ننفذ هذا التمرين علينا إتباع ما يلي: نقوم بفتح ورقة عمل جديدة أو فيلم جديد، نقوم بتضييق و.ق الرسم على

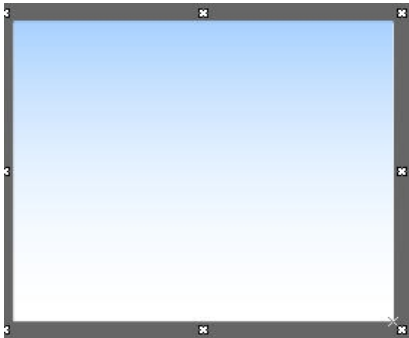



المقاس الذي نريده ثم نختار من صندوق الأدوات رسم مربع وندرجه في المشهد ونقوم بضبط المربع لكي يغطي الخلفية الأساسية كما هو موضح في الصورة التالية.

في لوحة الخصائص الخاصة بالمربع قم بإختيار Linear gradient لعمل تدرجات ألوان السماء، الألوان للأبيض والأزرق الفاتح،

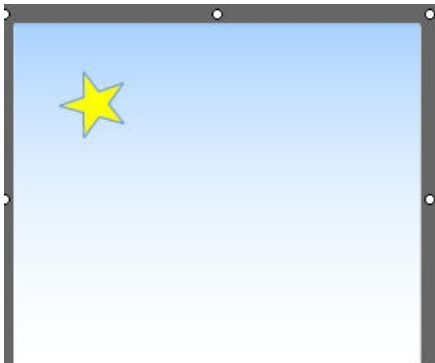



ومن زر Properties في لوحة الخصائص نغير زاوية الدوران من ٠ الى ٩٠ وذلك لجعل التدرج باتجاه



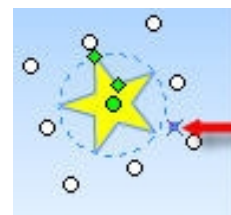
الأسفل وليس من الجوانب أو يمكن تغييرها عن طريق إختيار الأداة  وإدارة المربع من إحدى الزوايا.

نقوم بإدراج شكل النجمة من صندوق الأدوات وتغيير لونه من الأحمر الى الأصفر.



نضغط على الأداة  Motion Path وذلك لنجعل النجم المدرج متحرك، بعد إختيار هذه الأداة نقوم

بتحديد نقاط تحرك النجم كما نريد.



هذه الزاوية
نحدد نقاط تحرك
الشكل المدرج



هذه الصورة توضح شكل العمل بعد إدراج نقاط التحرك من الأعلى الى الأسفل.



ونستطيع تغيير سرعة الحركة من نقطة الى أخرى عن طريق تغيير الرقم الموجود في Option اخاص بهذه الأداة، في هذا العمل سنقلل الحركة لتكون بطيئة قليلا وستتغير من ٢٠ الى

٢ أو ١ ويجب تغيير السرعة قبل إدراج نقاط التحرك.

بعد ذلك، نقوم بالضغط بزر الماوس الأيمن وإختيار Grouping من القائمة

الظاهرة ثم نختار Group As Sprite.

سيتغير ال Outline بعد إختيار أمر Grouping الى هذه الصورة.



نضغط الآن على Sprite في ال Outline بزر الماوس الأيمن ونختار Copy

object وذلك لنسخ السبريت وتكراره على ورقة العمل لعمل نجوم تملأ السماء.

نضغط مرة أخرى على Sprite ونختار Paste object ونكرر هذه العملية أكثر من مرة.

نوزع النجوم المدرجة كما نريد، نختبر الفيلم الآن عن طريق الضغط على زر Play من شريط الأدوات.

تمرين:

هذا التمرين هو مثال بسيط يرينا خصائص الأزرار ..

نريد أن نجعل اللون الطبيعي للزر هو اللون الأحمر و عندما تمر الماوس على الزر يتغير لونه الى اللون الأزرق وحين الضغط على الزر يتغير اللون الى الأصفر، ولنقوم بذلك نتبع مايلي:

أولا سنقوم بفتح ورقة عمل جديدة أو فيلم جديد، ثم نقوم برسم مستطيل أو مربع ، ثم نضغط على الشكل المدرج رايت كليك بالماوس ستظهر لنا قائمة نختار

منها Grouping ثم نختار Group as a Button،

بعد ذلك سيكون ال outline بهذا الشكل:

وستكون لوحة الخصائص عبارة عن خصائص

الأزرار التي نختار منها الحالات التي سنسعملها.

كما سبق وشرحنا أن للأزرار لأربع حالات والتي نريد أن نستخدمها في هذا

المثال هو الحالة العادية للزر (Up/hit) مرور الماوس

(Over) وعند الضغط عليه (Down)، إذن سنقوم

بإختيار الحالتين Over و Down كما توضح لنا

الصورة. (حالة ال Up تكون موجودة في شجرة

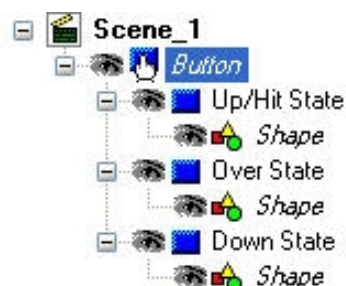
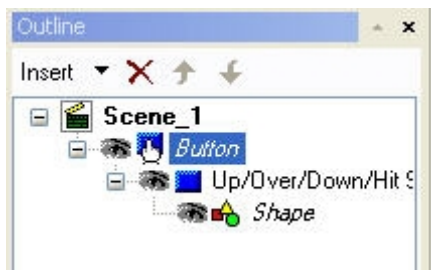
الكائنات بمجرد تجميع الشكل المدرج وتحويله الى Button)

بعد ذلك سيكون ال outline بهذا الشكل بعد إختيار حالات الأزرار.

سنقوم الآن بتغيير ألوان المربع الذي يندرج تحت كل

حالة، في حالة Up نذهب نضغط على Shape

ونقوم بتغيير اللون الى الأحمر، وفي حالي Over نغير



اللون الى الأزرق، وفي حالة Down نغير اللون الى الأصفر.

بمشيئة الله سوف أرفق مع هذا الدرس فلاشات التمارين حيث يمكنك تحميلها
من موضوع الدرس.

التمرين الأول يحمل إسم Sky & Star

التمرين الثاني يحمل إسم Button Exr.

 التطبيق العملي:

المطلوب في هذا التطبيق عمل الآتي:

١. إدراج نص وجعله ألونه متدرجة أو صورة.

مثال على ذلك:



ملاحظة: إستخدم خاصية التجميع.

.....

٢. عمل زر يظهر صورة أو نص كلما مررت الماوس عليه.

ستجد مع مرفقات التمارين مثال عل ذلك (ملف هذا المثال يحمل إسم HW2)

ملاحظة: إستخدم خاصية التحويل.

ولاحظ إنك لن تستخدم أي أمر.

.....