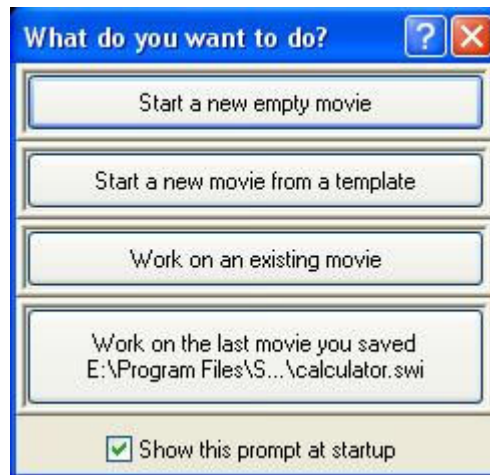




درس اول : آشنایی با محیط نرم افزار Swish MAX

هنگامیکه نرم افزار Swish MAX انجام دهید باز می شود که شامل قسمتهای زیر است:



Start a new empty movie برای ایجاد یک فیلم خالی جدید
Start a new movie from a template: برای ایجاد یک فیلم جدید با استفاده از صفحات کمکی با اندازه های مشخص
Work on an existing movie: برای کار بر روی یک فیلم موجود
و در صورتی که قبلاً بر روی یک فیلم کار کرده باشید
Work on the last movie you saved: برای کار بر روی آخرین فیلم ذخیره شده.
Show this prompt at startup: گزینه انتخابی
MAX می باشد یا غیر فعال کردن این گزینه می توانید از نمایش این پنجره در آغاز به کار شدن آن نیز در قسمت Preferences مکان پذیر است که در جای خود توضیح داده خواهد شد.

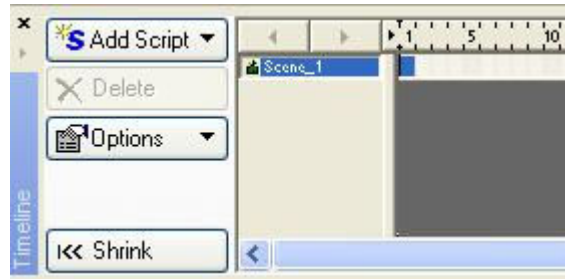
محیط Swish MAX شامل 7 قسمت می باشد :
1- نوار منو که دارای 9 گزینه است .



2- نوار ابزار که خود شامل پنج نوار: Standard , Export - Grouping - Insert - Control
Standard , Insert - Control می باشند



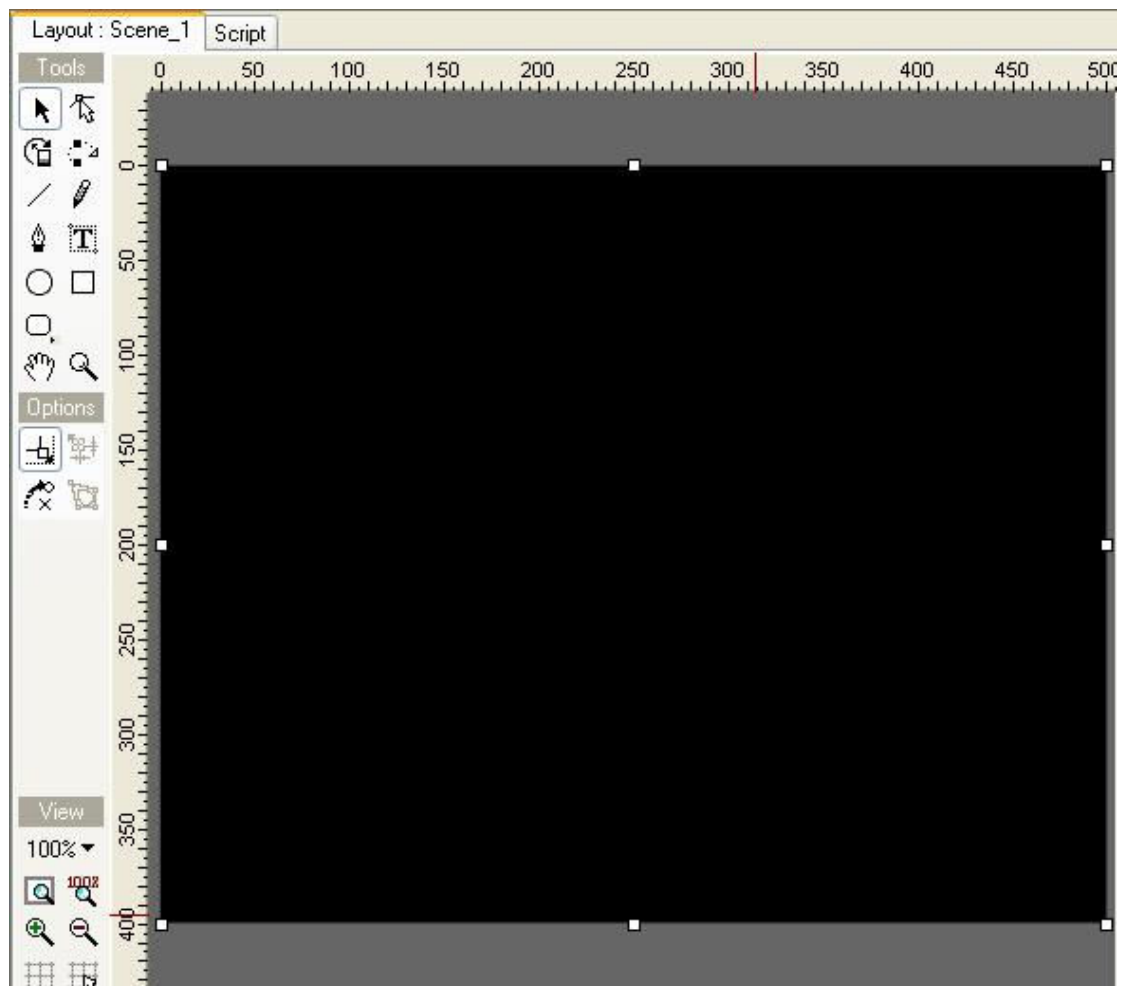
3- پانل Timeline: که برای مشاهده لایه ها ، اشیاء و جلوه ها می باشد در این پانل هر کدام از موارد گفته شده را می توان تغییر داد و یا حذف یا اضافه نمود.



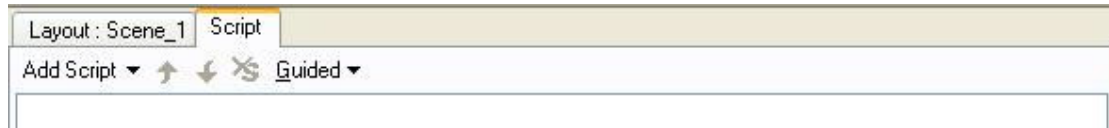
4- پانل Outline : در این پانل می توان اشیاء را مشاهده نمود ، تغییر نام داد ، حذف کرد و یا ترتیب اجرای پرده های فیلم را مشخص کرد . همچنین می توان موقعیت لایه های مختلف را در این پانل تغییر داد .



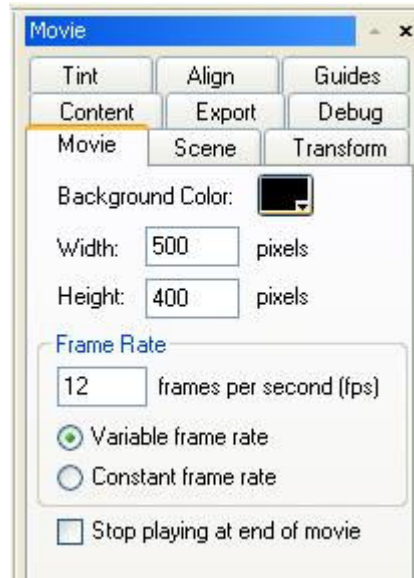
5- پانل Layout : که در واقع همان پانل اصلی ویرایش و تعریف اشیاء و جلوه ها می باشد . طراحی و تغییرات اشیاء و جلوه ها از وظایف اصلی این قسمت است .



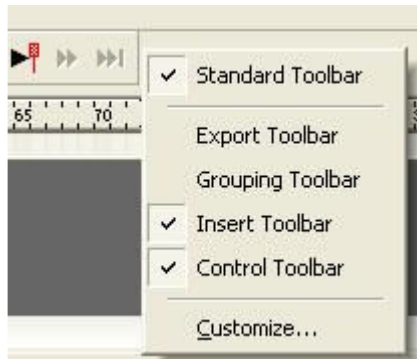
6- پانل Script : در این قسمت می توان برای شیء انتخاب شده یا فریم جاری دستورات لازم را نوشت .



7- در نهایت 9 پانل سمت راست محیط : که هر کدام از آنها با توجه به گرفته و کار تغییرات و ویرایش اشیاء را ساده تر می کنند.



توجه داشته باشید که هر کدام از پانل ها و یا نوارهای موجود روی صفحه را می توان حذف و یا جابه جا کرده و یا اینکه دوباره به جای اصلی و پیش فرض آن برگرداند. این کار توسط دو منوی View , Panels و یا به طور مستقیم با بستن یک پانل و یا راست کلیک بر روی نوار ها امکان پذیر است.



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 :
صدور فیلم با فرمتهای مختلف و یا باز کردن مثالهای Swish و آزمایش فیلم ساخته شده بکار می رود.
- 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
بزرگنمایی دید فیلم از وظایف دیگر منوی View می باشد.

4- منوی Insert :

5- منوی Modify :
اشیاء از وظایف این منو می باشد.

6- منوی Control :

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.

کادر 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
Outline را مشخص کرد.
برای آنکه اشیاء در پانلهای Outline و Timeline و 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 میکنیم 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 رویت 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.

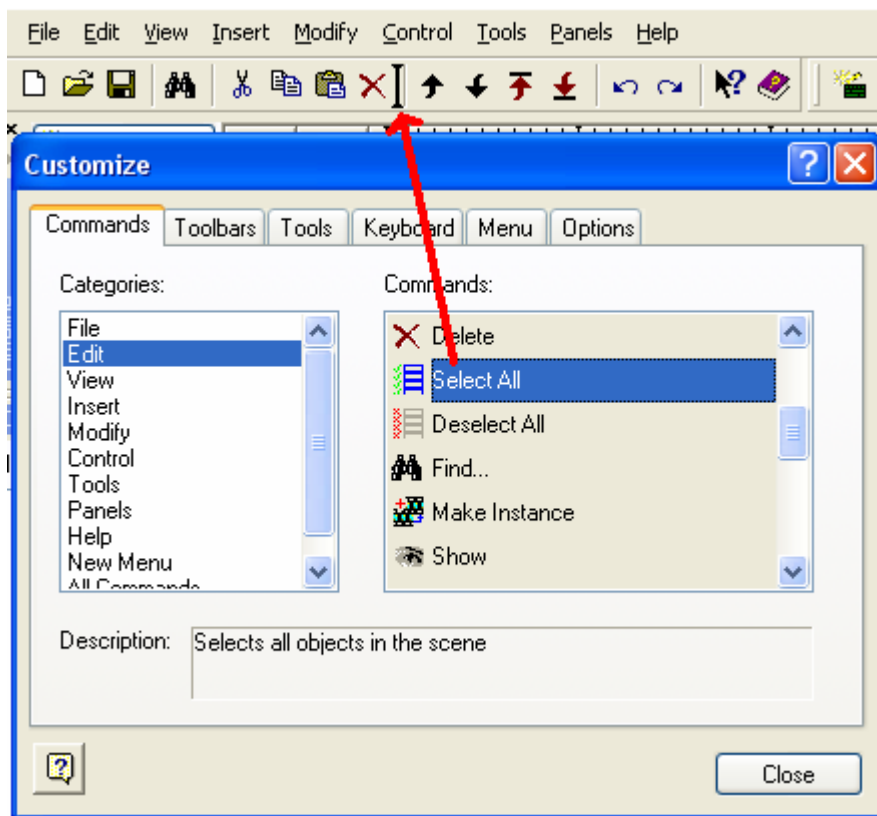
در بخش Onexecuting getURL() action : مشخص می کنید که در هنگام اجرای دستور getURL که مربوط میشود به باز کردن يك صفحه وب ، آیا مرورگر باز شود یا خیر.

□ 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 يك گزینه را از يك منو به منوی دیگر منتقل نمایید. برای انجام این عمل (پس از آنکه این سربرگ را فعال کردید) يك گزینه را با مویس گرفته و به طرف هر يك از نوار های 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 :



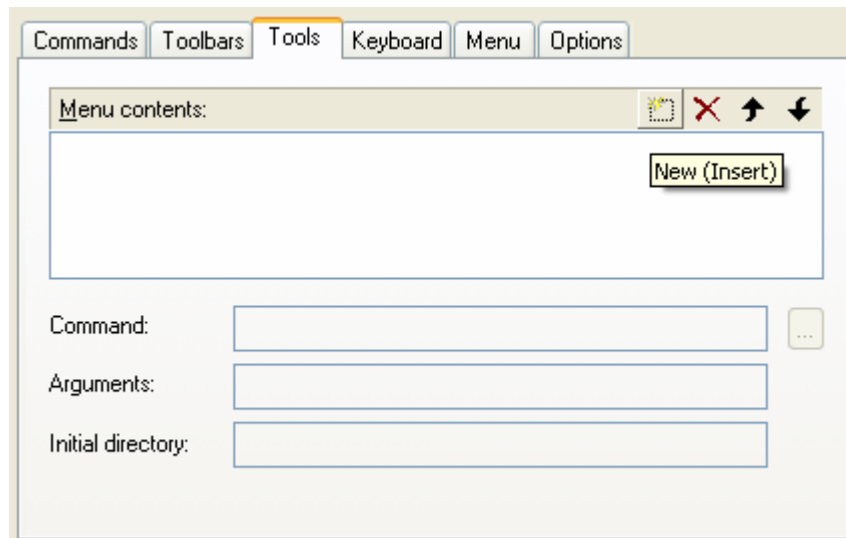
حتی در زمان فعال بودن این سربرگ می توان منو های سوییچ را باز کرد و سپس گزینه های آنها را به روش کشیدن و رها کردن، تغییر مکان داد. برای حذف يك گزینه نیز آنها کشیده و در بیرون از محل فعلی رها کنید.

□ برگ نشان Toolbars :

در این سربرگ نوار های 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 يك 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 انتهایی 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 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 یک 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 یک منو تعریف کند و یا ا 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 توضیحی در مورد آنها 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 کفایت نوار عنوان پانل را گرفته ، بکشید و در مکان مورد نظر رها کنید.

9- منوی Help :

استفاده از محیط Swish می باشد.

درس سوم : نوار ابزار

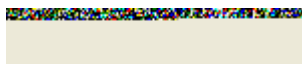
نوار ابزار :
این نوار دارای 5 نوار مختلف است :

1- نوار Standard :



کلید های این نوار به ترتیب از چپ به راست وظایف زیر را دارند :
ایجاد یک فیلم جدید ، باز کردن یک فیلم موجود ، ذخیره کردن فیلم جار
عنصر ، چسباندن عنصر ، حذف عنصر ، بالا بردن عنصر به اندازه یک لایه ،
بالا ترین سطح ، پایین بردن عنصر به پایینترین سطح ، لغو عمل ، تکرار عمل ، راهنمای کوچک و راهنمای اصلی

2- نوار Insert :



این نوار جهت درج عناصر مختلف در صفحه بکار می رود.
کلید های آن از چپ به راست عبارتند از :
Insert Scene : درج یک پرده جدید در فیلم
Insert Text : درج متن
Insert Image : درج تصویر
Insert Content : درج شبنی شامل چند شیء داخلی که هر کدام قابلیت قرار دادن در فیلم را دارند (مثل یک فایل SWF)
Insert Button : درج کلید (دکمه)
Insert Sprite : درج یک شیء متحرک (که مهمترین نوع عناصر می باشد)

3- نوار Control :



کلید های این نوار جهت کنترل پخش فیلم بکار می روند .
کلید های Control Toolbar از چپ به راست :
Stop : توقف پخش فیلم
Play Movie : اجرای فیلم به طور کامل
Play Timeline : آنچه که در پنل Timeline مشاهده می شود ، پخش می کند
Play Effect : قسمتی از Timeline که دارای یک جلوه است (جلوه جاری) را پخش می کند
Rewind : پخش فیلم از ابتدای آن (باید کلید Preview Frame فعال باشد)
Step Back : بازگشت پخش به کمی عقبتر (باید کلید Preview Frame فعال باشد)
Preview Frame : با فعال بودن این کلید در Timeline فریم جاری و در Layout پیش نمایش فریم ، قابل مشاهده هستند
Step Forward : پرش پخش فیلم به کمی جلوتر (باید کلید Preview Frame فعال باشد)
Go to End : پرش به انتهای فیلم (باید کلید Preview Frame فعال باشد)

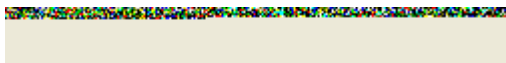
4- نوار Export :



از این نوار برای صدور و ساخت فرمت های گوناگون از فیلم استفاده می شود .
SWF : ساخت فایل SWF از فیلم (فرمت اصلی)
HTML : ساخت یک صفحه وب از فیلم (در این حالت فرمت SWF نیز ایجاد میشود)
EXE : ایجاد فایل اجرایی از فیلم (بر حجم اما قابل اجرا در کامپیوترهایی که FlashPlayer ندارند)
AVI : ایجاد فایل ویدئویی از فیلم

Export HTML to Clipboard : کد HTML جهت استفاده در وب سایت برای طراحان صفحات وب تولید می کند.
Test In Browser : تست فیلم در مرورگر پیش فرض
Test In Player : تست فیلم در Flash Player
Report : نمایش یک گزارش از فیلم بصورت متنی

5- نوار Grouping :



این نوار برای گروه بندی ا
کلید های آن از چپ به راست عبارتند از :
Group as Group : گروه بندی اشیاء انتخاب شده در یک گروه (جهت جابجایی اشیائی که بخواهیم با هم حرکت کنند ، مفید است)
Group as Button : گروه بندی در یک کلید
Group as Sprite : گروه بندی اشیاء در یک شیء متحرک
Group as Shape : گروه بندی در یک شکل ثابت

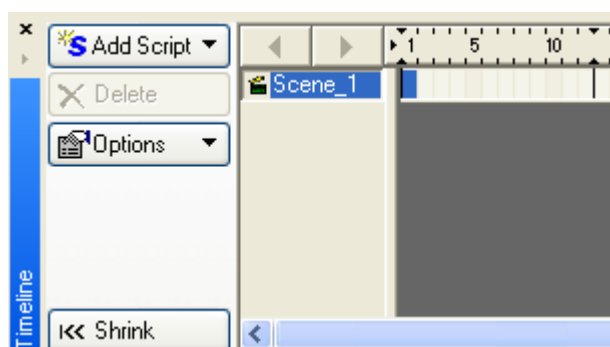
Ungroup : خارج کردن از حالت گروه

Convert to Button : تبدیل کردن به کلید
Convert to Sprite : تبدیل به شیء متحرک
Brake into Shapes : جدا کردن کاراکترهای یک متن و تبدیل هر یک به یک شکل ثابت در یک گروه
Brake into Letters : جدا کردن کاراکترهای یک متن و تبدیل هر یک به متن جداگانه در یک گروه
Brake into Pieces : قطعه قطعه کردن شکل

چنانچه هر یک از نوارهای بالا را نمی بینید روی یک نقطه از نوار ابزار راست کلیک کنید و آنرا از منوی باز شده اضافه کنید

جلسه چهارم : پانلها

پانل Timeline :



این پانل شامل تعداد Frame های فیلم و پرده های آن و همچنین طول جلوه ها می باشد. چنانچه در Timeline یک پرده که بالاترین Timeline می باشد کلیک کنید ، گزینه Add Script فعال شده که با استفاده از آن می توان در فریم جاری این پرده ، دستور نویسی کرد.

چنانچه شیئی در داخل پرده موجود باشد ، و روی Timeline مربوط به آن شیء کلیک کنید ، این گزینه به Add Effect تغییر می یابد که می توان یک جلوه در Frame جاری آن شیء اضافه کرد و یا با گزینه Delete جلوه جاری را حذف کرد.

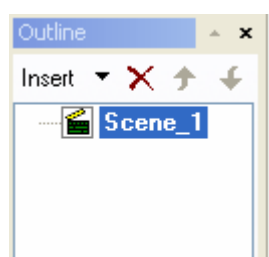
در منوی Option

Seconds

در پانل Movie تغییر داد.

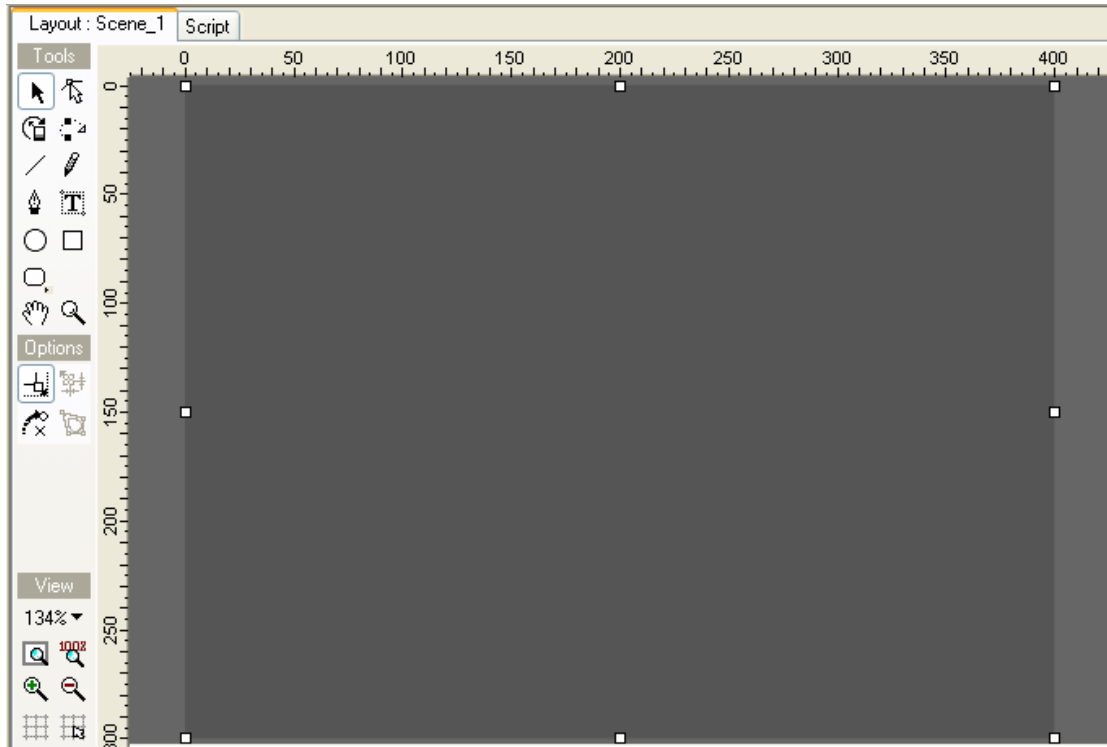
کلید Shrink برای جمع کردن پانل Timeline و باز کردن آن بکار می رود.

پانل Outline :



در این پانل پرده های فیلم به ترتیبی که اجرا خواهند شد ، نمایش داده می شوند . همچنین اشیاء داخل هر پرده و اشیاء داخل Sprite ها نیز به صورت نماد درختی مشخص می شوند. با استفاده از کلید Insert می توان شیء مورد نظر خود را به این ساختار درختی اضافه نمود یا با کلید Delete شیء انتخاب شده را حذف کرد. همچنین با دو پیکان سمت راست می توان اشیاء را یک لایه به بالا یا پایین منتقل کرد.

پانل Layout :



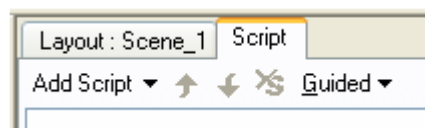
- این پانل دارای چند قسمت می باشد:
- 1- نمای مشاهده یک پرده از فیلم (Layout...)
 - 2- ابزار ترسیم و ویرایش (Tools)
 - 3- تنظیمات (Options)
 - 4- تنظیم اندازه دید (View)

در بخش اصلی این پانل (در شکل بالا با نام Layout:Scene_1 نمایش داده شده است) می توان یک فریم از فیلم را مشاهده و ویرایش کرد.

به کمک کلیدهای بخش Tools می توان اشیاء را انتخاب کرد ، تغییر داد ، دوران و حرکت به آنها اعمال کرد . همچنین می توان یک سری اشیاء ساده به صورت شکل و یا متن در صفحه درج کرد.

در قسمت Options نیز ابزارهایی برای تغییر اندازه شکل و چرخش آن وجود دارد.

پانل Script :



این پانل که در کنار پانل Layout وجود دارد ، دارای 2 منو و 3 کلید می باشد. وظیفه اصلی این منو نوشتن دستورات در یک فریم خاص و یا برای یک شیء خاص می باشد.

از منوی Add Script می توان برای یک فریم و یا یک شیء ، بسته به نیاز و هدف مورد نظر ، دستوراتی را انتخاب نمود .

منوی دوم در حالت Guided و Expert قابل استفاده است و برای مشخص نمودن نحوه دید دستورات Script در وضعیت های راهنما و تخصصی بکار می رود. با انتخاب هر حالت کلیدهای مربوط به آن وضعیت در پانل ظاهر میشوند . در وضعیت Guided قابلیت جایجایی و حذف دستورات وجود دارد و در وضعیت Expert سه حالت دید دستورات امکان پذیر است.

• سایر پانلهای نرم افزار در جای خود توضیح داده خواهند شد.

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
آمدن اشیاء را مدیریت کرد .

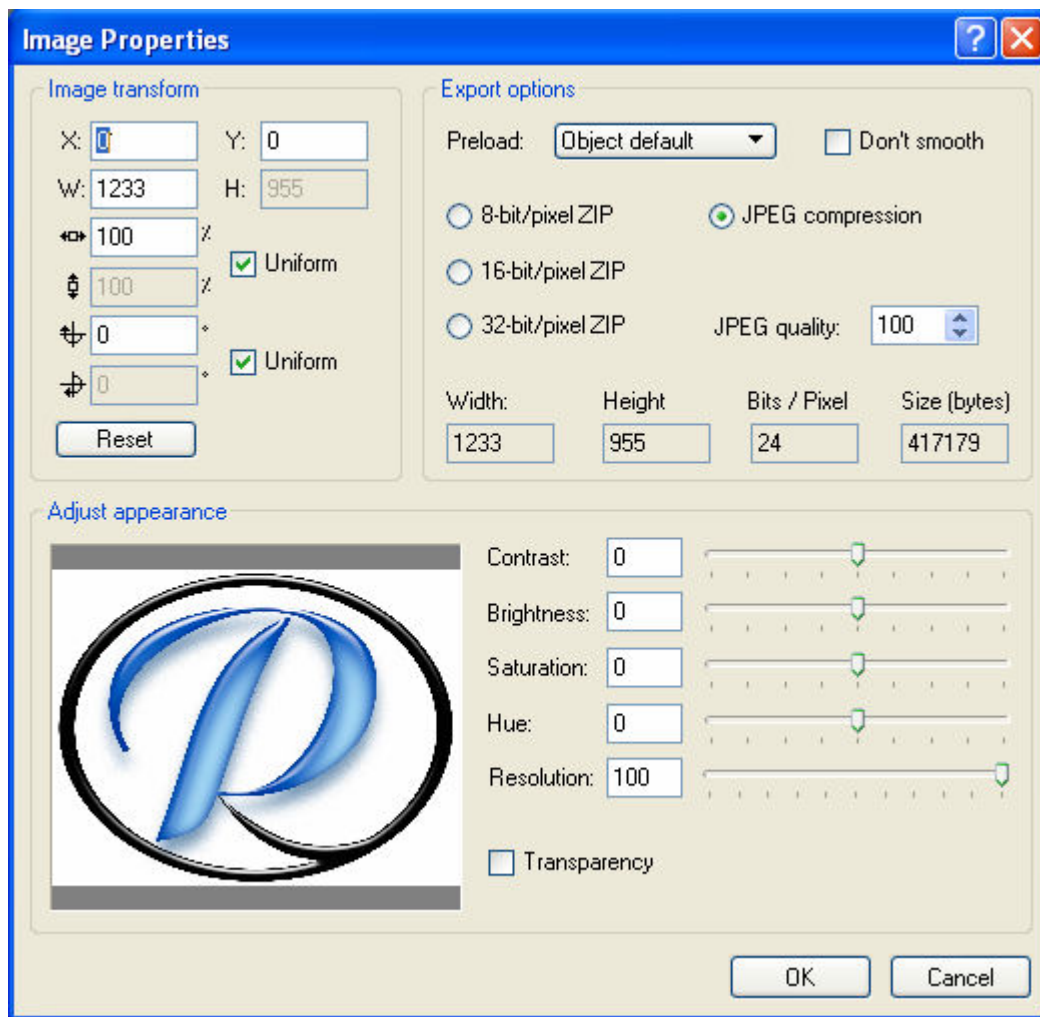
بدین ترتیب از بهم ریختگی و شلوغی صفحه طراحی جلوگیری می شود . توجه کنید که برای دیدن اشیاء يك پرده فقط کافیست روی نام آن کلیک کنید و اشیاء آن را ویرایش کرده و یا به آنها جلوه بدهید . نکته مهم در مورد پرده ها این است که آنها به ترتیبی که در پنل Outline مشاهده می شوند اجرا می گردند . که البته در این پنل 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 .
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 يك 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 پنل Text تغيير داد. در نرم افزار Swish متن ها به سه دسته تقسيم مي شوند : ساكن يا معمولي Static ، پويا يا Dynamic كه در زمان اجراي فيلم قابل تغييرند و منتهاي 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 پنل Text تعريف نماييد.

● كليد :

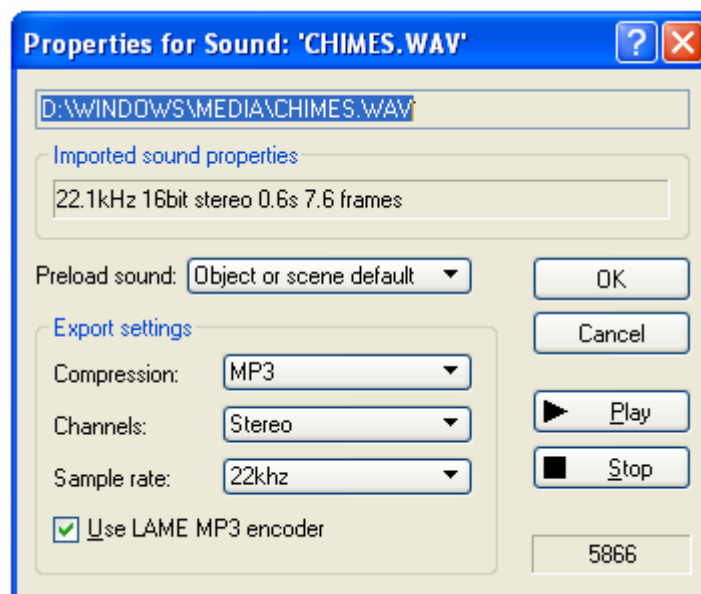
كليدها با استفاده از كليد Insert Button از نوار درج در صفحه قرار مي گيرند و براي تصميم گيري کاربر در انجام فعاليتي خاص در فيلم قرار مي گيرند. دقت كنيد كه يك كليد به تنهائي در صفحه قابل مشاهده نيست و بايد براي قسمتهاي مختلف آن در صورت نياز اشكالي را تعريف كرد كه مي توانند ثابت يا متحرك باشند. براي اضافه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

● متحرك :

يك شيء متحرك با كليد Insert Sprite از نوار درج در صفحه قرار مي گيرد. يك Sprite در واقع يك شيء مظهروف مي باشد كه در برگيرنده يك يا چند شيء ثابت يا متحرك ديگر است كه اين اشياء در داخل Sprite قابل ويرايش و جلوه گذاري هستند . خود Sprite با اشياء داخل آن نيز با جلوه اي تعريف شده از سوي سازنده فيلم مي تواند در فيلم ظاهر گردد . بنا بر اين يكي از کاربردهاي Sprite ها قرار دادن دو جلوه به طور همزمان براي اشياء است. يك Sprite را همچنين مي توان Mask گذاري نمود . بدين وسيله مي توان اشياء را روي هم قرار داد و بخشيهائي از اشياء 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 گزينه 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 گزينه Properties را انتخاب نماييد. پنجره زير را مشاهده خواهيد كرد كه شامل گزينه هايي براي تنظيم صداست.



در بخش Preload sound 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.