

آموزش مقدماتی نرم افزار

SWiSH Max

مؤلفین: علی آناه و نسا آردل

انتشارات آموزش و پژوهش بوعلی

آدرس: تهران، میدان ولیعصر، نرسیده به خیابان زرتشت، کوچه ناصر،
 info@boulalipub.com پلاک ۳۲ واحد ۳ تلفن: ۰۲۱-۸۶۰۳۷۴۲۸

سرشناسه	آگاه.علی-۱۳۵۱
عنوان	آموزش مقدماتی نرم افزار
شخصات نشر	تهران، انتشارات آموزشی و پژوهشی بوعلی ۱۳۹۷
مشخصات ظاهر	۸۳ صفحه، مصور
شابک	۹۷۸-۸۹۷۹۶۰۰-۶۰-۹
و دیت فیه مت نویسی	فیپا
یادداشت	فارسی
موضوع	واقعیت مجازی در آموزش و پرورش
شناسه افزوده	آردل، نسا-۱۳۵۶
رده بندی کنگره	۱۳۹۷ ۱۳۷۶/۷۷۸/۴۵۷۵۷۶ QA۵۷۵۷۶
رده بندی دیویی	۰۰۶، ۰۰۲ ۵
شماره کتابشناسی ملی	۵۱۲۸۱ ۴
ناشر	انتشارات آرزو، و پژوهشی بوعلی
مدیر مسئول	سیده نیلوفر سامانی
مدیر اجرایی	محمد هادی احمدی
صفحه آرای و طراحی جلد	انتشارات آموزشی و پژوهشی بوعلی
تیراژ	۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ	اول - ۱۳۹۷
چاپ و صحافی	چاپ نشاط
قیمت	۱۰۰۰۰ ریال

کلیه حقوق و حق چاپ متن و عنوان کتاب که به ثبت رسیده است؛ مطابق با قانون حقوق مؤلفان و مصنفان و مصوب ۱۳۴۸ محفوظ و متعلق به مؤلف می باشد. هر گونه برداشت، تکثیر، کپی برداری به هر شکل (چاپ، فتوکپی، انتشار الکترونیکی) بدون اجازه کتبی از مؤلف ممنوع بوده و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار خواهند گرفت.

فهرست مطالب

عنوان.....	صفحه.....
مقدمه.....	۱۱.....
بخش اول: شناخت محیط Swish Max.....	۱۳.....
قابلیت های کلیدی نرم افزار SWiSH Max.....	۱۳.....
برخی از امکانات نرم افزار SWiSH Max.....	۱۴.....
نیازمندیها: نصب نرم افزار swish max.....	۱۷.....
آشنایی با پنجره Scale Up.....	۱۷.....
آشنایی با رابط کاربری.....	۱۹.....
بخش دوم: معرفی ابزار های طراحی و ویرایش.....	۲۳.....
معرفی ابزار های طراحی و ویرایش.....	۲۳.....
ابزار انتخاب (Selection Tool).....	۲۳.....
ابزار انتخاب جزئی (Subselection Tool).....	۲۵.....
ابزار تبدیل یا تغییر شکل (Transform Tool).....	۲۷.....
ابزار پرسپکتیو (Perspective Tool).....	۲۷.....
ابزار تغییر رنگ (Fill Transform Tool).....	۲۸.....
ابزار مسیر حرکت (Motion Path Tool).....	۲۹.....
ابزار خط (Line Tool).....	۳۰.....
ابزار مداد (Pencil Tool).....	۳۰.....
ابزار قلم (Pen Tool).....	۳۱.....
ابزار متن (Text).....	۳۳.....
ابزار دایره و بیضی (Ellipse Tool).....	۳۴.....
ابزار مستطیل و مربع (Rectangle Tool).....	۳۴.....

۳۴	ابزار اشکال خودکار (Autoshape Tool)
۳۵	ابزار ترکیب (Component Tool)
۳۵	ابزار چاقو (Knife Tool)
۳۶	ابزار دست (Hand Tool)
۳۶	ابزار بزرگ نمایی (Zoom Tool)
۳۹	بخش سوم: معرفی منوهای برنامه
۳۹	معرفی نور منو و تنظیمات swish max
۳۹	منوی File
۴۳	منوی Edit
۴۴	منوی View
۴۹	منوی Insert
۵۰	منوی Modify
۵۰	منوی Control
۵۱	منوی Tools
۵۶	منوی Window
۵۶	منوی Help
۵۷	بخش چهارم: معرفی پانل های برنامه
۵۷	معرفی پانل Layout
۵۹	پانل Time Line
۶۱	پانل Out Line
۶۲	پانل Properties برای دکمه ها
۶۳	پانل Properties برای اشیاء گروه بندی شده
۶۴	پانل Properties برای صحنه ها
۶۵	پانل Properties برای اشکال
۶۸	پانل Properties برای Movie Clips
۶۹	پانل Properties برای متون

۷۱	بخش پنجم: پروژه‌های عملی
۷۱	قرار دادن متن در پروژه و افکت گذاری روی آن
۷۳	قرار دادن تصویر در پروژه و افکت گذاری روی آن
۷۵	قرار دادن موزیک بر روی پروژه
۷۵	ماسک کردن متن
۷۹	ماسک کردن تصویر
۸۰	ایجاد گلوله متحرک
۸۲	ساختن دکمه

www.ketab.ir

نرم افزار SWiSH Max یکی از بهترین و حرفه ای ترین و در عین حال ساده ترین برنامه برای ساخت کلیپهای فلش، محتوای الکترونیکی، نرم افزارهای آموزشی و تبلیغات اینترنتی می باشد. امروزه کلیپهای فلاش و بنرهای تبلیغاتی جای خود را در اینترنت باز کرده است. ساخت آسان و گذاشتن کلمات و تصاویر با انستهای خیره کننده یکی از کارهای این نرم افزار قدرتمند می باشد. با استفاده از این برنامه می توانید در کلیپهای خود از متن، عکس، صدا و تصویر و ... به راحتی بهره ببرید. می توانید از آن برای ساخت دکمه های فلش و دیگر جلوه های فلش برای به انیماسیون ر سایت و وبلاگ خود استفاده کنید و ...

نرم افزار SWiSH Max مجهز به ۳۰ افکت، زیبا، جدید برای گذاردن بر روی متون و تصاویر می باشد که قدرت شما را در خلق اثر چندین برابر می نماید. مجهز بودن به بخش برنامه نویسی مانند جاوا، سایت خردکار اشکال ساده، توانایی قدرتمند Import و Export نمودن فایل های SWF و همچنین انایی بسیار جالب در کاهش فایل های فلش به کمترین مقدار نیز گوشه ای از ویژگی های این نرم افزار قدرتمند و محبوب می باشد.

و به دلایل زیر بهترین گزینه برای انتخاب توسط معلمان و ساخت نرم افزارهای آموزشی می باشد.