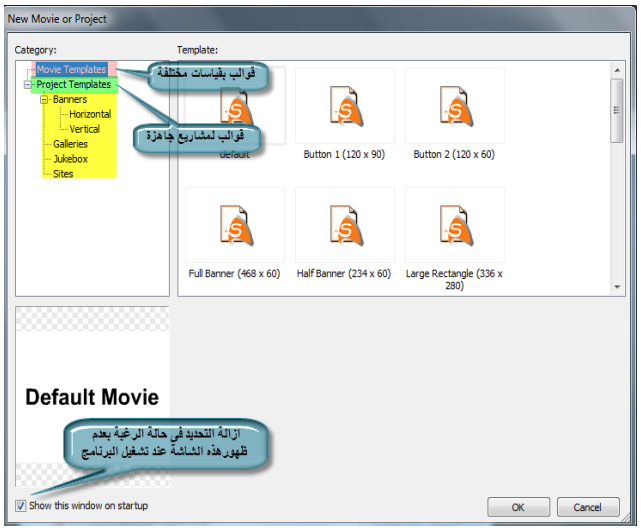
إثرائية (A1)

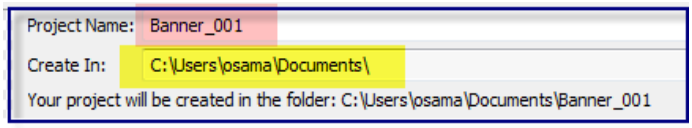
ترفق مع ورقة عمل رقم 2 بالكتاب ص58



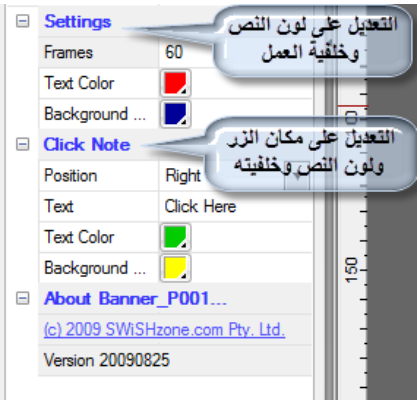
١ - شغل برنامج SwishMax4.
٢ - لاحظ ظهور الشاشة الافتتاحية للبرنامج.
٣ - استعرض محتويات الشاشة التى امامك من

Movie Templates و Project Templates

٤ - حدد Project Templates ثم Banners ثم حدد Banner1 وحدد مكان حفظة واسمه ان اردت ذلك ثم OK.



٥ - لاحظ تحولك لشاشة تحرير الـ Banners.

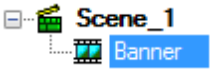


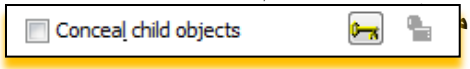
٦ - عدل النص الى Welcome To SwishMax4 والألوان ثم اضغط على زر .

٧ - يمكن تصدير العمل عن طريق زر Publish .

٨ - وللذهاب للشاشة الرئيسية لبرنامج Swish لتحرير العمل اضغط على زر Allow manual Editing.

٩ - نلاحظ ظهور الشاشة الأساسية للبرنامج وظهور العمل على شكل فيلم فرعي يمكن تحريره بضغط زر الفأرة الأيمن ثم اختيار Object Attributes ثم من صندوق الحوار ازل الاختيار





.

١٠ - نلاحظ تحول الفيلم الفرعي الى شجرة تظهر محتوياته التى يمكن تعديلها حسب الرغبة.
١١ - احفظ العمل باسم Ex1.

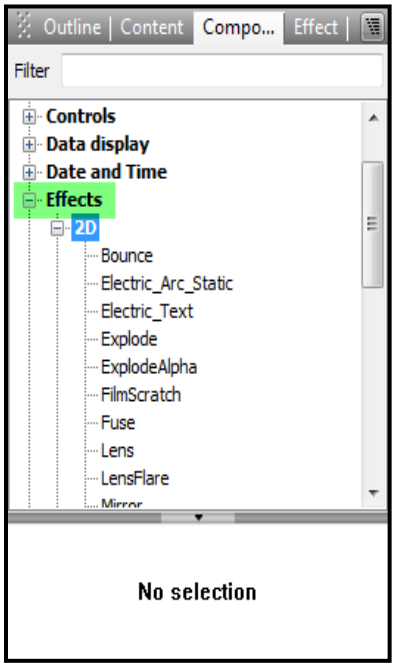
إثرائية (A2)

ترفق مع ورقة عمل رقم ٣ بالكتاب ص٦٠

١ -شغل برنامج SwishMax4.
٢ -أنشئ Movie جديد.
٣ -غير خصائص الفيلم كالتالي:

اللون	Width	Height	Frame Rate
اسود	٥٠٠	٣٠٠	١٢

٤ -حدد لوح Components استعرض محتوياته.



٥ -من مجموعة Effects مجموعة 2D:
- عن طريق السحب والافلات اسحب على المشهد التالي:

الكائن	الموضع علي المشهد
Explode	على الجانب العلوي الايمن والأيسر
Explode Alpha	بمنتصف المشهد
Fuse	الجزء السفلي من المشهد

٦ -من مجموعة Effects مجموعة 3D:
- عن طريق السحب والافلات اسحب على المشهد التالي:

الكائن	الموضع علي المشهد
3DSlide	واضبط مساحتا بنفس مساحة المشهد

٧ -من مجموعة Shapes مجموعة 2D مجموعة Artwork:
- عن طريق السحب والافلات اسحب على المشهد التالي:

الكائن	الموضع علي المشهد
Butterfly	وضعها على فى الجانب الأيمن السفلي من المشهد
Candles	وضعها على فى الجانب الأيسر السفلي من المشهد

٨ -اختبر العمل الامر Test ثم SWF in flash player.
٩ -احفظ العمل باسم Ex2.

إثرائيات الصف التاسع - سويش ماكس٤

إثرائية (A3)

ترفق مع ورقة عمل رقم ٤ بالكتاب ص٦٢

١ -شغل برنامج SwishMax4.

٢ -ادرج خمسة مشاهد .

٣ -من لوح خصائص المشهد Scene_1 اختر زر Movie Properties ثم حدد الخصائص التالية

Width	600
Height	500

٤ -من لوح Properties حدد الاختيارات التالية لكل مشهد:

المشهد	Background الخلفية	Alpha الشفافية
Scene_1	احمر	٢٥
Scene_2	اخضر	٧٥
Scene_3	ازرق	٥٠
Scene_4	اصفر	٥٠
Scene_5	برتقالي	٢٥

لاحظ تغيير خلفيات المشاهد بألوان مختلفة.

٥ -عد مرة اخرى الي زر Movie Properties من لوح Properties من اى مشهد واجعل الخلفية باللون Background Color باللون الأسود.

لاحظ مزج اللون مع الألوان الخاصة بكل مشهد وتغيرت الألوان لألوان جديدة.

٦ -أكتب على كل مشهد نص:

المشهد	النص المدرج	الموضع	حجم الخط	لون الخط
Scene_1	البداية	أعلى منصف المشهد	٩٦	الوان مختلفة حسب الرغبة
Scene_2	المشهد الأول	منتصف المشهد		
Scene_3	المشهد الثاني			
Scene_4	المشهد الثالث			
Scene_5	المشهد الرابع			

٧ -شغل العمل نلاحظ تداخل المشاهد " لتلافي هذه المشكلة نقوم بأمرين":

أ - حدد من على كل مشهد الاختيار ☐ Stop Playing at end

ب -من On Click حدد الاختيار Go to Next Scene .

٨ -شغل العمل لاحظا ظهور يد للتحكم في الانتقال بين المشاهد عند الضغط على زر الفأرة.

٩ -احفظ العمل باسم Ex3.

إثرائيات الصف التاسع - سويش ماكس٤

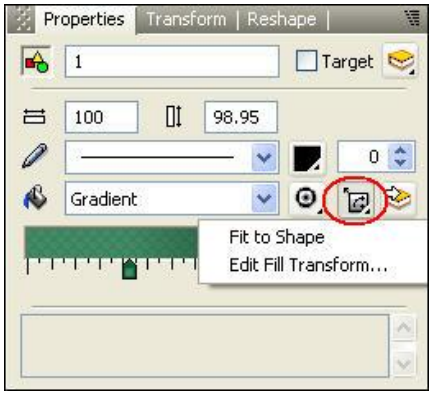
إثرائية (A4)

ترفق مع ورقة عمل رقم ٥ بالكتاب ص ٦٤

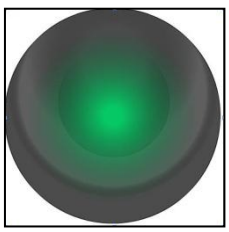
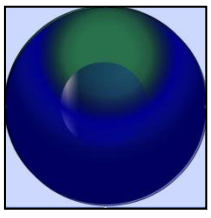
١ -أنشئ New Movie .
٢ -اجعل خصائص الفيلم كالتالي:

Height	Width
١٠٠	١٠٠

٣ -ارسم دائرة أو مستطيل بنفس مساحة المشهد ١٠٠X ١٠٠ وضعه على المشهد بالضبط من لوح الخصائص Transform.
٤ -انسخ الشكل ٣ مرات .
٥ -عدل أسماء المشاهد A1-A2-A3-A4 اخفي المشاهد A2-A3-A4 .
٦ -اجعل ألوان A1 تعبئة Gradient نوع Radial Gradient اللون الأيمن أسود والأيسر أخضر غامق.
٧ -حرك اللون الأخضر إلى جهة اليمين حتى يتكون تدرج مناسب.
٨ -افتح تدرج اللون الأخضر واجعله بنسبة ٧٥%.
٩ -ثم اختر Fit to Shape



١٠ - أختر Edit Fill Transform ثم عدل محور Y=30 .
١١ - لاحظ الشكل والتغير علية .
١٢ - كرر نفس الخطوات للأشكال الأخرى مع وضع في الاعتبار أن يكون التدرج بألوان أخرى وتدرجات مختلفة ونسب التدرج تتراوح بين ٢٥% إلى ١٠٠% حسب الرغبة ومحور X,Y حسب الرغبة في حدود من ١٠ إلى ٣٠.
١٣ - ثم رتب الأشكال كما يحلو لك من لوح Outline ولاحظ تكون الشكل ثلاثي الأبعاد.
١٤ - لتحصل على أشكال ثلاثية الأبعاد كما هو موضح .
١٥ - أحفظ الملف باسم Ex4 .

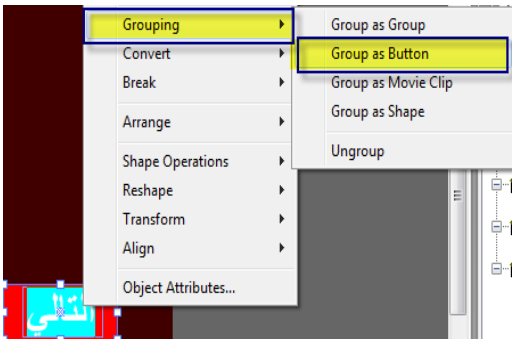
إثرائية (A5)

ترفق مع ورقة عمل رقم 6 بالكتاب ص ٦٦

١ - استدعى Ex3.

٢ - ازل من On Click الاختيار Go to Next Scene.

٣ - ادرج شكل مستطيل (باللون الأحمر).



التالي

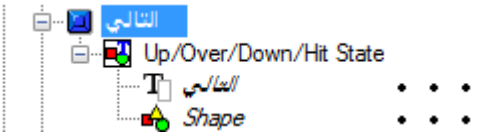
٤ - ثم ضع عليه نص "التالي".

٥ - حدد الشكل والنص وقم بتحويلهم إلى Button عن طريق زر الفأرة الأيمن الأمر Grouping الأمر Grouping as Button ثم لاحظ تحول الشكل الى زر

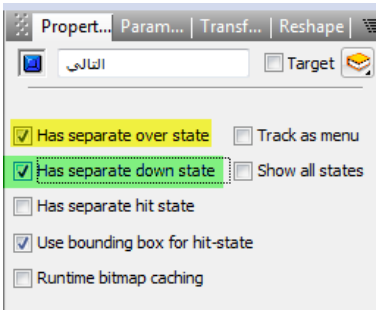
وله شكل معين.

٦ - غير اسم الزر إلى "التالي".

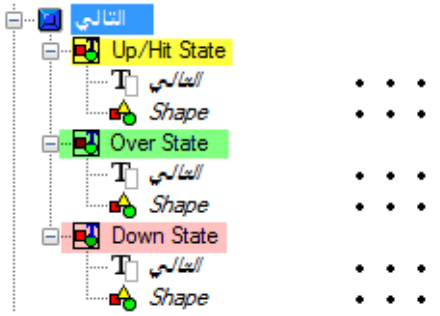
٧ - من لوح Outline اضغط على علامة (+) الموجودة امام زر "التالي" حتى تظهر محتوياته كالتالي:



٨ - من لوح خصائص الزر حدد الاختيارات التالية:



لاحظ تحول شكل الزر الى شجرة كما هو موضح



٩ - غير لون النص ولون الشكل بكل مستوى حتى يتضح تأثير تغيير لون الزر عند التعامل معه.

١٠ - ضع النص البرمجي على زر"التالي" لينقلك الى المشهد التالي من شاشة Script اضغط على Add Script ثم Event ثم Button ثم On(press) ثم اختر Add Script ثم Movie Control ثم Goto Next Scene ثم nextSceneAndPlay .

١١ - انسخ الزر على المشاهد التالية.

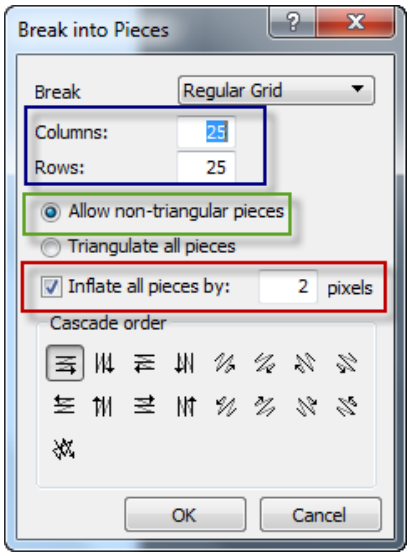
١٢ - بنفس الطريقة قم بعمل زر "السابق" على المشهد التالي وضع النص البرمجى المناسب كما سبق .

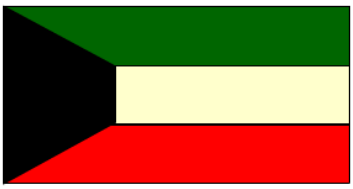
١٣ - احفظ العمل باسم Ex5.

إثرائيات الصف التاسع - سويش ماكس٤

إثرائية (A6)

ترفق مع ورقة عمل رقم 9 بالكتاب ص 62





١ -أنشئ فيلم جديد New Movie.

٢ -ارسم علم الكويت .

٣ -حدد الرسم وحوله إلى shape .

٤ -حدد الشكل ثم من القائمة المختصرة للشكل أختر الأمر Break

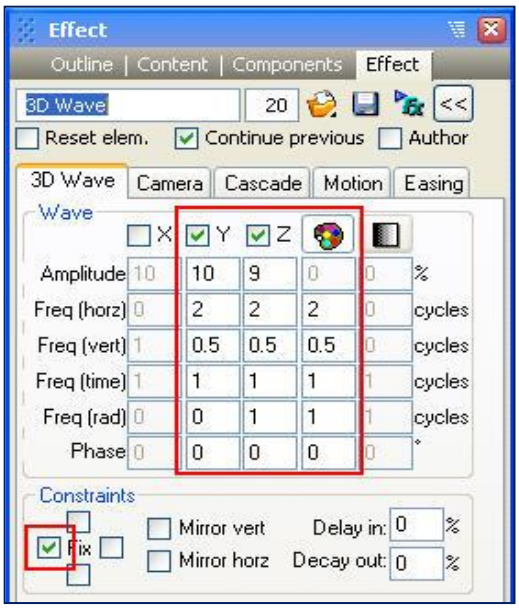
ثم من القائمة الفرعية الأمر Break into Pieces

٥ -يظهر صندوق الحوار المقابل حدد الاختيارات الموجودة بالشكل بالضبط .

٦ -لاحظ تحول الشكل إلى Grope .

٧ -أدرج التأثير 3D Wave من مجموعة Core Effect بطول ٣٠ اطار.

٨ -ثم من لوح خصائص التأثير Effect حدد القيم كما هو موضح بالشكل التالي بالضبط .



٩ -اختبر العمل الامر Test ثم SWF in flash player.

١٠ - احفظ العمل باسم Ex6