ورقة عمل (١)

١- افتح ملف (صورة .Doc) من مجلد أوراق العمل .

٢- تجد في الورقة الأولي صورة نقطية كبر حجم الصورة ، و تجد في الورقة الثانية صورة متجهة كبر حجمها ، ثم لاحظ الفرق و أكمل الجدول التالي :

نوع الصورة	الصورة	الفرق
صورة نقطة BMP		....
صورة متجهة WMF		....

مستعيناً بالإنترنت محرك البحث (google.com) : ابحث عن المعلومات التالية :

٣- الفرق بين الصورة النقطية و الصورة المتجهة .

الصور المتجهة	الصورة النقطية
....	....

اكتب اسم الموقع المصدر :

.....

٤- تصميم الرسوم :

اكتب نبذة عن نتيجة بحثك :

.....

.....

اكتب اسم الموقع المصدر :

.....

معدل

ورقة عمل (2)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 ، ثم أغلق نافذة (قائمة البدء) .

٢- استدع ملف (المشروع الأول) من مجلد أوراق العمل .

٣- اذكر أسماء اثنين من ألواح التحكم الظاهرة أمامك .

أ- .....

.....

ب- .....

.....

من قائمة Windows أخف لوحي التحكم Outline و Transform ثم أظهرهما مرة أخري .

(لاحظ أن لوحي التحكم ظهرا في أماكن مختلفة ، لاستعادة مكان الألواح للوضع الافتراضي ، اختر من قائمة Windows الأمر "Default layout")

اكتب ملاحظاتك :

.....

.....

ادرس الملف الذي أمامك جيداً ، ثم أكمل الجدول التالي :

عدد المشاهد في الملف	.....
عدد الكائنات في المشهد الأول Scene_1	.....
اذكر اثنين من هذه الكائنات	.....

٤- احفظ الملف علي القرص الخاص بك باسم (تمرين١) .

معدل

ورقة عمل (3)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 ، ثم أغلق نافذة (قائمة البدء) .

٢- استدع ملف (المشروع الأول) من مجلد أوراق العمل .

٣- من خلال لوح شجرة المحتوى Outline أكمل الجدول التالي :

اسم كائن ظاهر يمكن تحريره	.....
اسم كائن مخفي لا يمكن تحريره	.....
اسم كائن ظاهر محمي (لا يمكن تحريره)	.....

٤- نفذ ما يلي :

- ألغ حماية الكائن المحمي في المشهد الأول .
- أظهر الكائن المخفي في المشهد الثاني .
- أخف الكائن (Tower) في المشهد الثاني .

٥- من خلال لوح الخصائص اضغط علي الزر Movie Properties ثم أكمل الجدول التالي:

لون الخلفية	.....
العرض	.....
الارتفاع	.....
عدد Frame	.....

٦- احفظ الملف علي القرص الخاص بك باسم (تمرين2) .

معدل

ورقة عمل (٤)

١- شغل برنامج SWiSH Max4.

٢- من نافذة البدء حدد New Movie.

٣- اضبط إعدادات المسرح من اللوح Movie Properties وفقاً لما يلي:

Frame Rate	Height	Width	Background
١٢	٦٠٠	٨٠٠	أصفر فاتح

- حدد خيار إيقاف الفيلم عند النهاية Stop playing at end of movie.

٤- اضبط المسرح على النافذة مستخدماً اداة "Fit Stage in Windows".

٥- باستخدام أداة إدراج نص (T) أدرج النص (دولة الكويت) ثم نسقه كما يلي:

اسم الخط	Andalus	حجم الخط	٩٦
نمط الخط	أسود عريض	لون الخط	أزرق
المحاذاة	توسيط	نوع الخط	Pixel font (sharp)

٦- حرك النص إلى أعلى منتصف المسرح.

٧- احفظ الفيلم على محرك الأقراص الخاص بك باسم (project1).

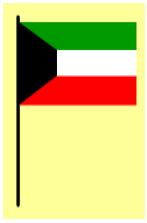
مشهد "مقدمة"

معدل

ورقة عمل (٥)

١- شغل برنامج SWiSH Max4.

٢- من نافذة البدء حدد Open Movie، ثم اختر الملف Project1 من على محرك الأقراص الخاص بك.



٣- ارسم علم الكويت.

٤- جمع الرسم ككائن واحد، ثم غير اسمه إلى (Flag).

٥- أدرج صورة Kuwaitflag.gif من مجلد Picture على جانبي نص (دولة الكويت).

٦- عدل اسم المشهد الأول Scene-1 إلى (المقدمة).

٧- أدرج مشهد جديد Scene-2 وعدل اسمه إلى (معالم).

٨- احفظ الملف على القرص الخاص بك بنفس الاسم.

تنويه :

لرسم العلم يمكن اتباع الخطوات التالية:

- رسم أربع مستطيلات أخضر وأبيض وأحمر وأسود.
- لتحويل المستطيل الأسود إلى شبه منحرف يمكن استخدام الأداة subselection tool .
- لرسم عصا العلم نستخدم مستطيل عرضه مناسب

المشهد الأول "مقدمة"

ورقة عمل (٦)

١- شغل برنامج SWiSH Max4.

٢- استدع (Project1) من محرك الأقراص الخاص بك.

٣- أدرج النص (معالم دولة الكويت) في المشهد الثاني "معالم" أعلى منتصف المسرح.

اسم الخط	Monotype Koufi	حجم الخط	48
نمط الخط	أسود عريض مائل	لون الخط	أحمر
المحاذاة	توسيط	التباعد	5

٤- أدرج فيلماً فرعياً Movie Clip.

٥- حدد الفيلم الفرعي ثم أدرج الصور التالية من مجلد Picture:

Entertainment- Greenland- Kuwait_Tower- Mosque

٦- اضبط حجم الصور، ثم رتبها داخل الفيلم الفرعي كما في الشكل

٧- حدد الاختيار "Stop playing at end" من لوح properties لكل من مشهدي "المقدمة" و"معالم".

٨- أدرج زر (التالي) على مشهد (المقدمة).

- (مستخدماً مستطيل وأداة "نص" لكتابة عبارة "التالي" بحجم خط "٢٢")

٩- حدد الزر وأدرج النص البرمجي باتباع ما يلي:

- نختار قائمة Insert ثم script ثم Movie control ثم Goto and play ثم NextSceneandplay()

- انتقل إلى لوح التصميم "Layout" .

١٠- أدرج زر (السابق) على مشهد (معالم).

- (مستخدماً مستطيل وأداة "نص" لكتابة عبارة "السابق" بحجم خط "٢٢")

١١- حدد الزر وأدرج النص البرمجي باتباع ما يلي:

- نختار قائمة Insert ثم script ثم Movie control ثم Goto and play ثم PrevSceneandplay()
- انتقل إلى النافذة " Layout " .

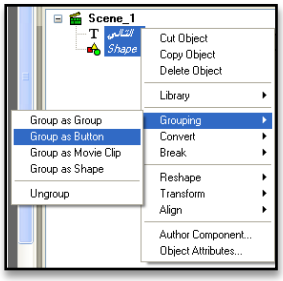
١٢- اختبر العمل (مستخدماً قائمة File ثم Test ثم SWF In Flash Player)

١٣- احفظ الملف على القرص الخاص بك بنفس الاسم.

تنويه :

طريقة أخري لإدراج الزر

- ارسم المستطيل
- اكتب النص
- اجمع المستطيل و النص Group as Button



مشهد "مقدمة"

مشهد "معالم"

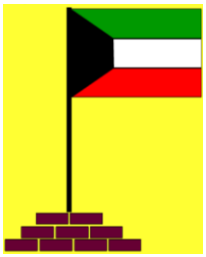
معدل

ورقة عمل (٧)

١- شغل برنامج SWiSH Max4.

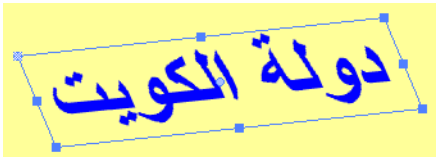
٢- استدع (Project1) من محرك الأقراص الخاص بك.

٣-ارسم قاعدة لعلم الكويت في مشهد (المقدمة) كما هو موضح بالشكل مع تجميع مكوناته في كائن واحد.



٤- غيّر اسم الشكل إلى Bases.

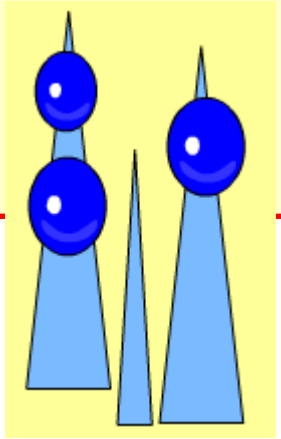
٥- غيّر في شكل عبارة (دولة الكويت) لتظهر بالشكل التالي مستعيناً بالأداة



٦- ارسم أبراج الكويت على مشهد (المقدمة) مع تجميع مكوناته.

ملاحظات يمكن الاستفادة منها أثناء الرسم:

- استخدام الأداة (perspective tool) في ضبط الأبراج كمثلث.
- استخدام الأداة (Subselection tool) في رسم الهلال الموجود داخل دائرة البرج.
- غيّر في رسم الدوائر البيضاء لتظهر كما في الصورة.
- غيّر اسم الشكل بعد تجميعه إلى (Tower).



٧- اختبر العمل.

٨- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (Project2).

معدل

المشهد "مقدمة"

معلم

ورقة عمل (٨)

١- شغل برنامج SWiSHMax4.

٢- استدع الملف(Project2) من محرك الأقراص الخاص بك.

٣- أدرج التأثيرات التالية:

المشهد	اسم الكائن		رقم إطار بدء التأثير	مجموعة التأثير	اسم التأثير
المقدمة	Kuwaitflag.gif		٢	Fade	Fade in
	Kuwaitflag.gif		٢		
	دولة الكويت		١٣	Zoom	Zoom in
	Flag		٢٤	Blur	
	Bases		٢٤		
	Tower		٤٤	Slide	In from top right
معالم	معالم دولة الكويت		٢	One off	Alternate
	Entertainment.jpg	Movie Clip	٢٤	Appear into position	3d spin in and grow
	Greenland.jpg		٢٤		
	Mosque.jpg		٦٤		
	Kuwait_Tower.jpg		٨٤		

٤- اختبر العمل.

٥- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (Project3).

معدل

ورقة عمل (٩)

١- شغل برنامج SWiSHMax4.

٢- استدع الملف (Project3) من محرك الأقراص الخاص بك.

٣- أدرج التأثيرات التالية:

المشهد	اسم الكائن	إطار بدء التأثير	مجموعة التأثير	اسم التأثير	Duration (عدد الإطارات)	بطاقة Motion Color-fade to
المقدمة	Kuwaitflag.gif	١٢	Disappear from position	3d spin	١٥	أخضر
	Kuwaitflag.gif	١٢				أحمر
معالم	معالم دولة الكويت	٢٢	Core effects	Squeeze		أزرق

٤- عاين التأثير المستخدم مع الكائن Tower في مشهد "المقدمة " بالضغط على الأداة بعد تحديد التأثير

- أضغط الأداة لإيقاف المعاينة

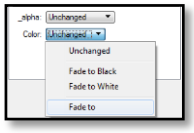
٥- غيّر خصائص التأثير Slide in From Top Right للكائن Tower كالتالي:

عدد الإطارات	بطاقة Slide	بطاقة Motion	
Duration	Slide in from	Motion _X Scale	Motion X angle
١٢	Left	Scale to = 70	Rotate to = 360

٦- عاين التأثير بعد التعديل .

٧- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (Project4).

تنويه :



- لإظهار Motion استخدم الأداة من لوح Effect
- بطاقة Motion التأثير Color fade to

معدل

ورقة عمل (١٠)

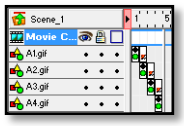
١- شغل برنامج SWiSHMax4.

٢- أنشئ ملف جديد و غير خلفية المسرح إلي اللون "الأزرق" .

٣- أدرج نص باسم (دوران الأرض) على المسرح.

اسم الخط	Simplified Aabic	حجم الخط	48
نمط الخط	أسود عريض مائل	لون الخط	أصفر
المحاذاة	توسيط	التباعد	4

٤- أدرج الأربع صور (A1- A2- A3- A4) من مجلد Picture مجلد (المجموعة الشمسية) على المسرح.

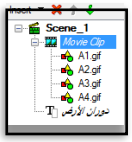


٥- اضبط حجم الصور على المسرح ثم رتب الصور في outline.

٦- طبّق التأثيرات التالية على الكائنات الأربع الظاهرة في لوح خط الزمن كما في الجدول التالي:

الكائن	غيّر اسم الكائن إلى	طبق التأثير	
		Place عند الإطار	Remove عند الإطار
A1	الأرض١	١	٢
A2	الأرض٢	٢	٣
A3	الأرض٣	٣	٤
A4	الأرض٤	٤	

٧- اختبر العمل.



٨- جمع كائنات الكرة الأرضية (A1-A2-A3-A4) كفيلم فرعي Movie Clip

٩- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم " دوران الأرض".

تنويه : لإبطاء حركة دوران الأرض طبق التأثيرات التالية

الكائن	غيّر اسم الكائن إلى	طبق التأثير	
		Place عند الإطار	Remove عند الإطار
A1	الأرض١	١	٦
A2	الأرض٢	٦	١١
A3	الأرض٣	١١	١٦
A4	الأرض٤	١٦ ٢٠	

معدل

ورقة عمل (١١)

١- شغل برنامج SWiSHMax4.

٢- استدع الملف (Project4) من محرك الأقراص الخاص بك.

٣- أدرج مشهداً جديداً باسم (وطني).

٤- أدرج النص (وطني الكويت) وفق التنسيقات التالية:

اسم الخط	Arial Black	حجم الخط	72
نمط الخط	أسود عريض مائل	لون الخط	أخضر
المحاذاة	توسيط	–	–

٥- من لوح Transform اجعل إحداثيات الكائن (Y = 50, X= 50) (لاحظ مكان وجود الكائن).

٦- أدرج تأثير Move على الكائن عند الإطار (١)

٧- اظهر الإطار المفتاح للتأثير Move على لوح خط الزمن باستخدام الأداة .

٨- اسحب الكائن إلى المكان الجديد على المسرح عند الإحداثي X= 600 و Y= 660.

٩- عاين المشهد باستخدام الأداة (لاحظ تحرك النص على خط مستقيم) .

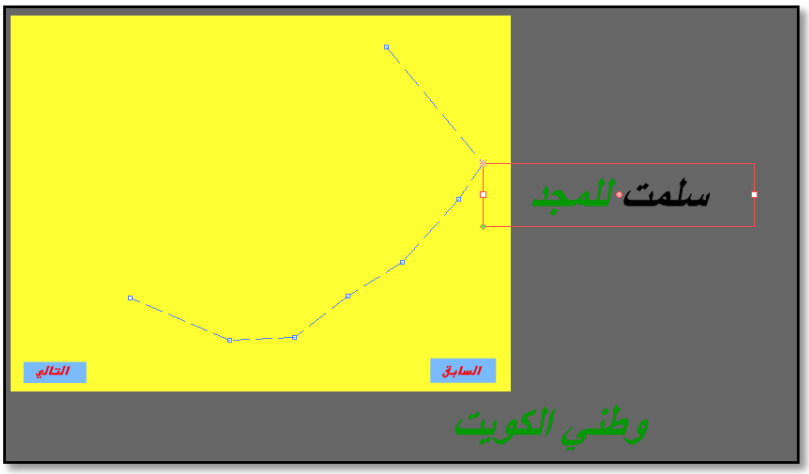
١٠- أدرج النص (سلمت للمجد) بحيث تكون كلمة (سلمت) أسود و كلمة (للمجد) أخضر.

١١- من لوح Transform اجعل إحداثيات الكائن X= 600, Y = 50، (لاحظ مكان وجود الكائن).

١٢- حدد الإطار رقم (١) .

١٣- باستخدام الأداة حرك الكائن على المسرح في خط منحني حتى تصل للإحداثيات X=190 ، Y=450.

معدل



١٤- عاين المشهد باستخدام الأداة (لاحظ تحرك الكائن على خط منحني).

١٥- أعد ترتيب المشاهد لتصبح كالتالي :

١٦- أدرج زر (السابق) و (التالي) على مشهد " وطني "

١٧- اختبر العمل.

١٨- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (Project5).

معدل

ورقة عمل (١٢)

١- شغل برنامج SWiSH Max4.

٢- أستدع الملف " دوران الأرض" .

٣- أدرج صورة "القمر"

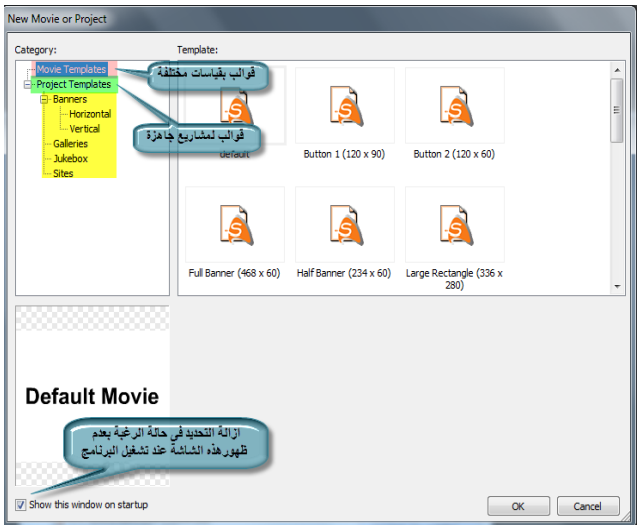
٤- غير حجم و موضع كائن القمر كما بالشكل .

٥- باستخدام الأداة حرك كائن " القمر " على مسار منحني لإنشاء حركة دوران القمر حول الأرض

٦- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم "الكرة الأرضية".

إثرائية (A1)

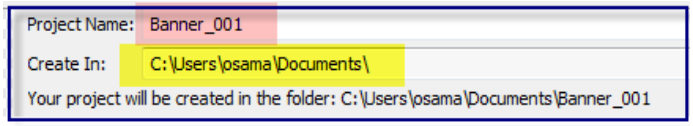
ترفق مع ورقة عمل رقم 2 بالكتاب ص58



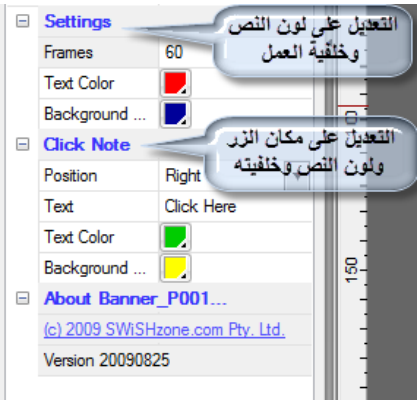
١- شغل برنامج SwishMax4.
٢- لاحظ ظهور الشاشة الافتتاحية للبرنامج.
٣- استعرض محتويات الشاشة التى امامك من

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.

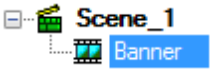


٦- عدل النص الى Welcome To SwishMax4 والألوان ثم اضغط على زر .

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 من أمام .



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

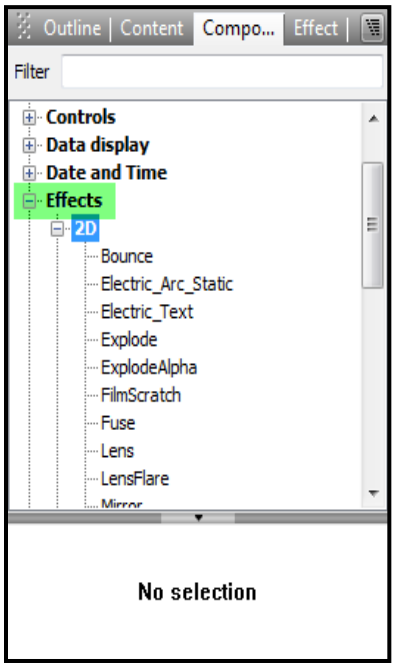
إثرائية (A2)

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.

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.

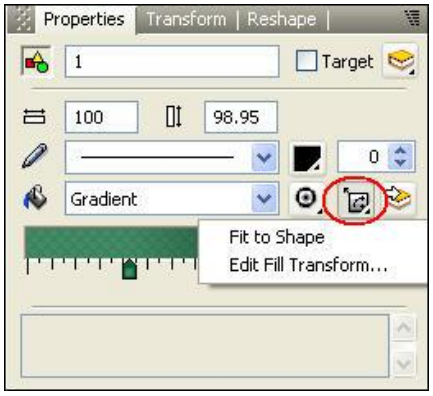
إثرائية (A4)

ترفق مع ورقة عمل رقم ٥ بالكتاب ص ٦٤

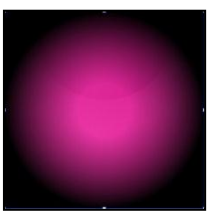
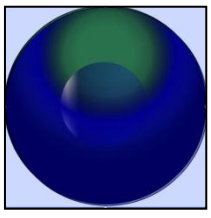
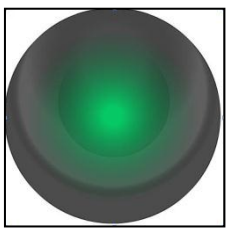
١- أنشئ New Movie .
٢- اجعل خصائص الفيلم كالتالي:

Height	Width
١٠٠	١٠٠

٣- ارسم دائرة أو مستطيل بنفس مساحة المشهد ١٠٠X١٠٠ 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.

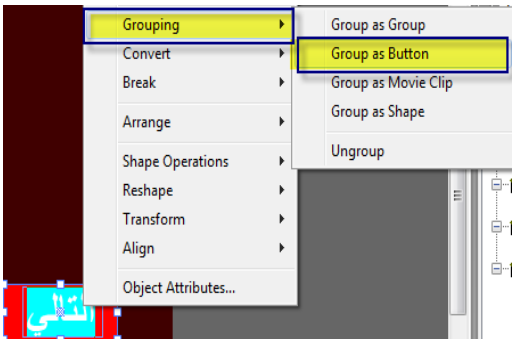
٢- ازل من On Click الاختيار Go to Next Scene.

٣- ادرج شكل مستطيل (باللون الأحمر).

٤- ثم ضع عليه نص "التالي".

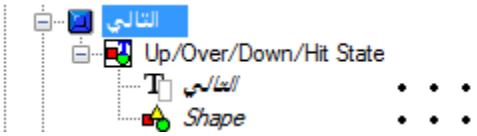
٥- حدد الشكل والنص وقم بتحويلهم إلى Button عن طريق زر الفأرة الأيمن الأمر Grouping

الأمر Grouping as Button ثم لاحظ تحول الشكل الى زر وله شكل معين.

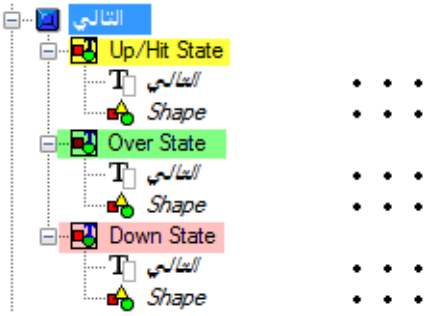


٦- غير اسم الزر إلى "التالي".

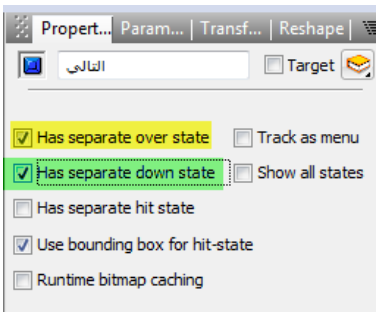
٧- من لوح Outline اضغط على علامة (+) الموجودة امام زر "التالي" حتى تظهر محتوياته كالتالي:



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 .

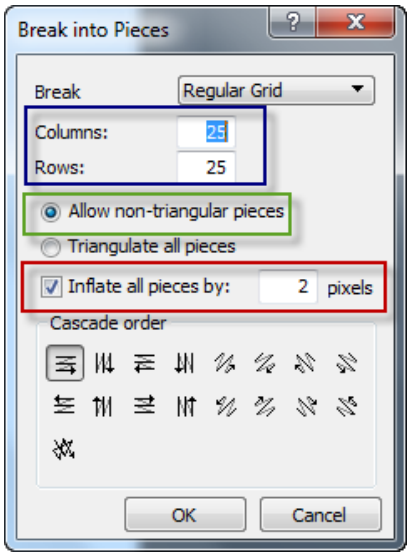
١١- انسخ الزر على المشاهد التالية.

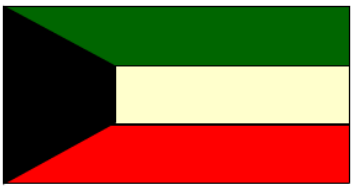
١٢- بنفس الطريقة قم بعمل زر "السابق" على المشهد التالي وضع النص البرمجى المناسب كما سبق .

١٣- احفظ العمل باسم Ex5.

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

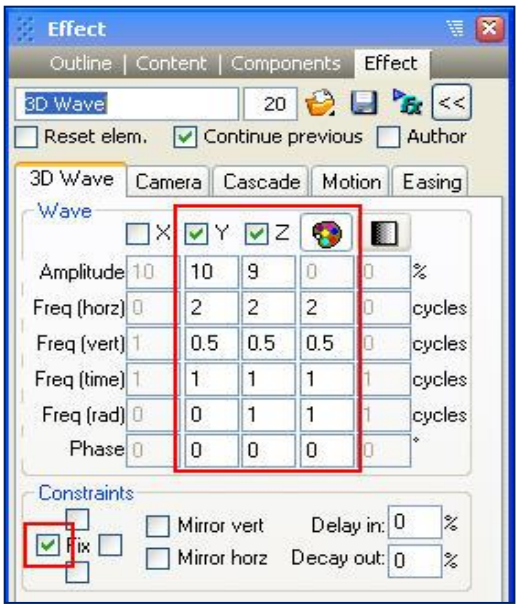
ثم من القائمة الفرعية الأمر Break into Pieces

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