



## درس : نبذة تعريفية أولى ( ماهو السويش ماكس ...؟ )

١- ماهو السويش ماكس ...؟

هو برنامج لعمل المؤثرات الحركية التي تجذب الأنظار إليها ،

يشبه الفلاش إلى حد كبير لكنه يختلف عن الفلاش فيه أنه يحوي على كثير من الحركات والمؤثرات الجاهزة بعكس الفلاش الذي لا يحوي على هذه المؤثرات الجاهزة.

٢- في ماذا يستعمل السويش ماكس ...؟

يستعمل في تصميم البطاقات الفلاشية ،

يستعمل في تصميم المواقع وكذلك الألعاب والبنرات ، وبعض الأفلام الكرتونية.

٣- ماهي اللغة المصاحبة للسويش ماكس ...؟

لغة البرمجة المصاحبة للسويش ماكس هي ال Action Script وهي نفس الموجودة بالفلاش

لكن الفلاش بالإصدار الجديد CS 9 أصبح يضم لغة متطورة من ال Action Script متطورة أكثر من

السويش ماكس.

٤- مفاهيم ومصطلحات أساسية يجب أن نعرفها بالسويش ماكس:

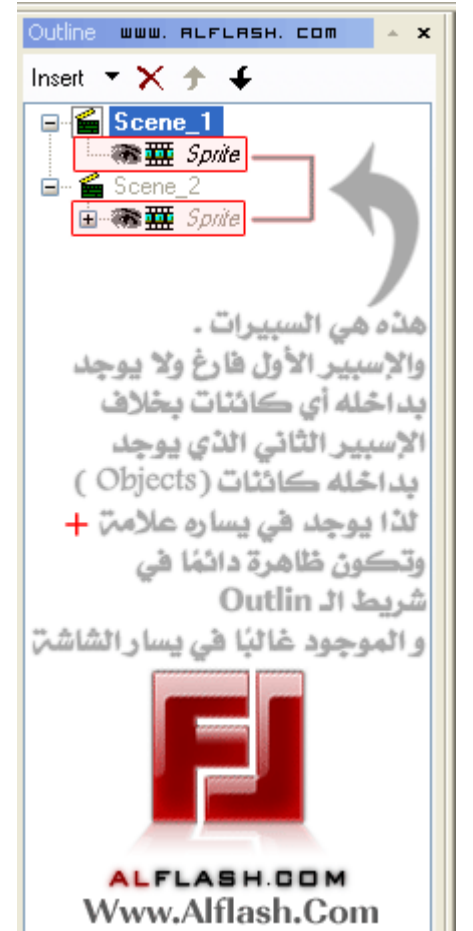
## Scene -

وهي : المشاهد ( السينات ) ووظيفتها تقسيمية . وكل فليم فلاشي يكون مقسم لعدة مشاهد ( سينات ) .

## Sprite -

وهي : السبيرات ويمكن إضافتها بداخل المشاهد وهي تعتبر كمشاهد مصغرة ومنفصلة

عن بقية الكائنات داخل المشهد .



## - TimeLine

وهو : شريط الوقت أو شريط الزمن وهو يتكون من عدد لانهائي من الـ Frames ( الضريعات ) ، و شريط الوقت هو الذي نقوم بإضافة المؤثرات والحركات عليه ، والذي توجد عليه جميع المؤثرات ( Effects ) المختارة للكائنات.

## - Effects

وهي : الحركات والمؤثرات المختلفة التي توضع للكائنات ، ويتم التحكم بها

إما عن طريق الـ Events أو عن طريق الـ Action Script

## - Events

وهي الأحداث من الأزرار Buttons أو السببيرات Sprite وغيرها...

## - Objects

وهي : الكائنات من صور وأشكال وأصوات وأزرار ونصوص.