

بہ نامِ خدا

آموزش اتوران سازی

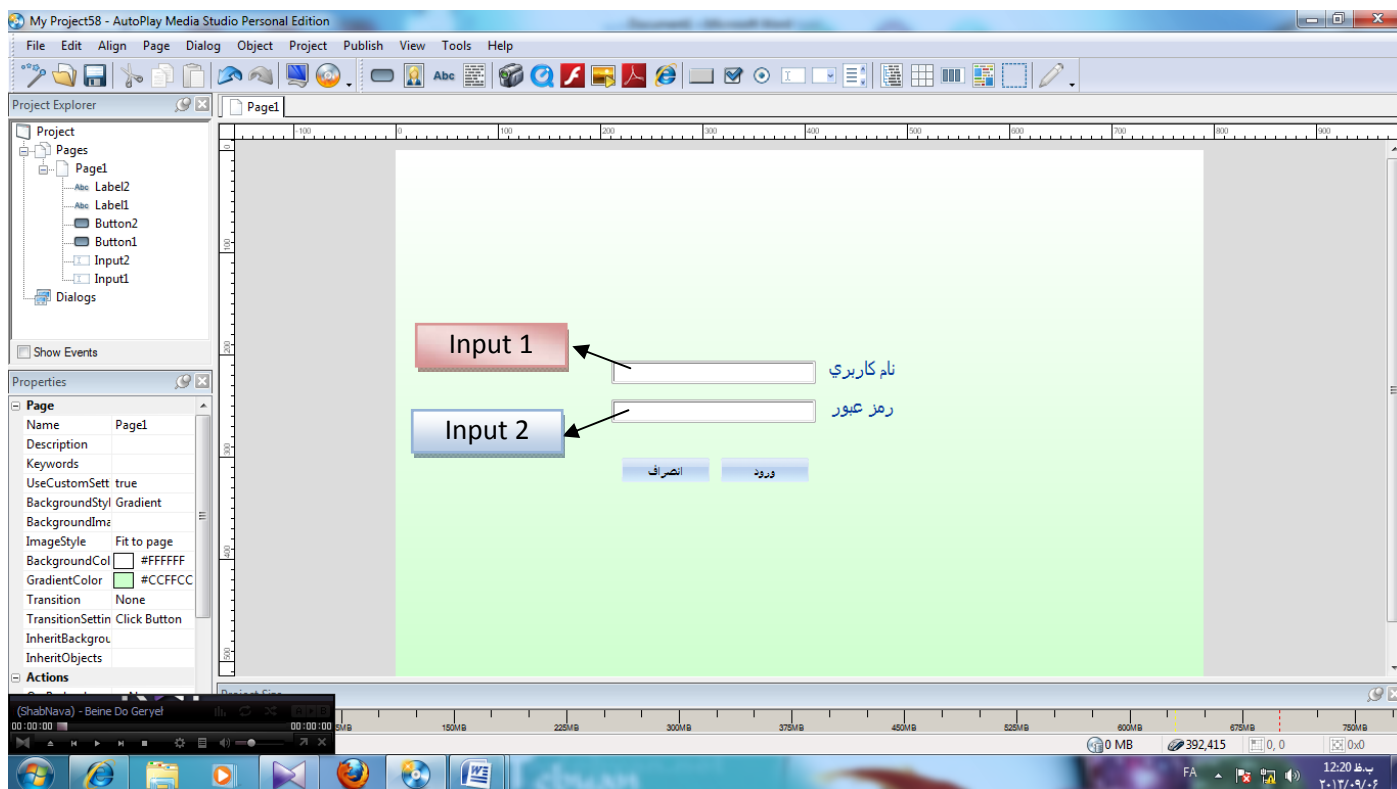
AutoPlay Media Studio 8.0

پایگاه اطلاع رسانی تربیت معلم

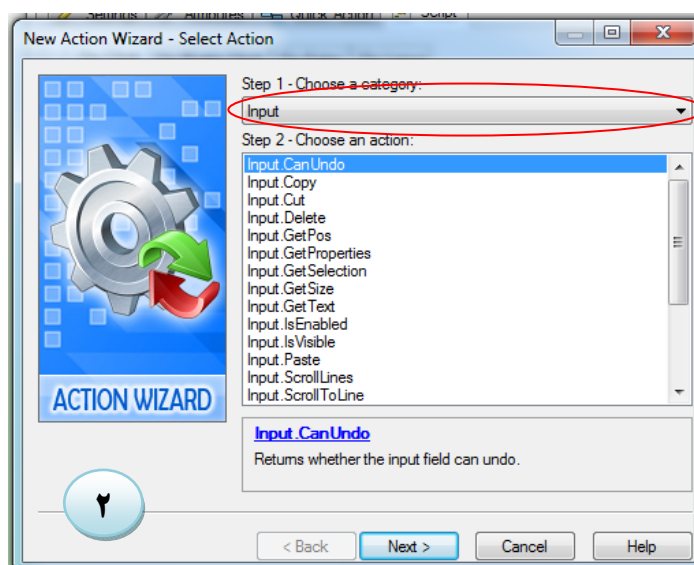
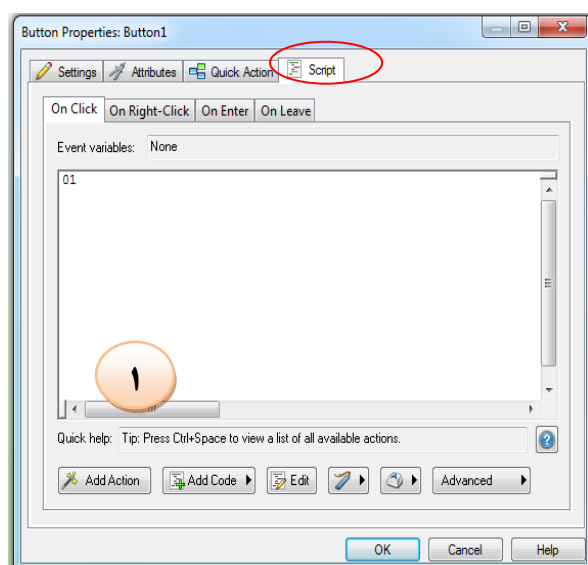
ساخت پنجره Login در نرم افزار AutoPlay Media Studio 8.0

از قابلیت های بسیار پر کاربرد نرم افزار Auto play media studio کاربرد کدهای برنامه نویسی ساده در آن تحت عنوان Script (اسکریپت) است. در این قسمت سعی داریم با چند کد ساده صفحه ای ایجاد کنیم که کاربر فقط با در اختیار داشتن نام کاربری و رمز عبور بتواند وارد برنامه شود.

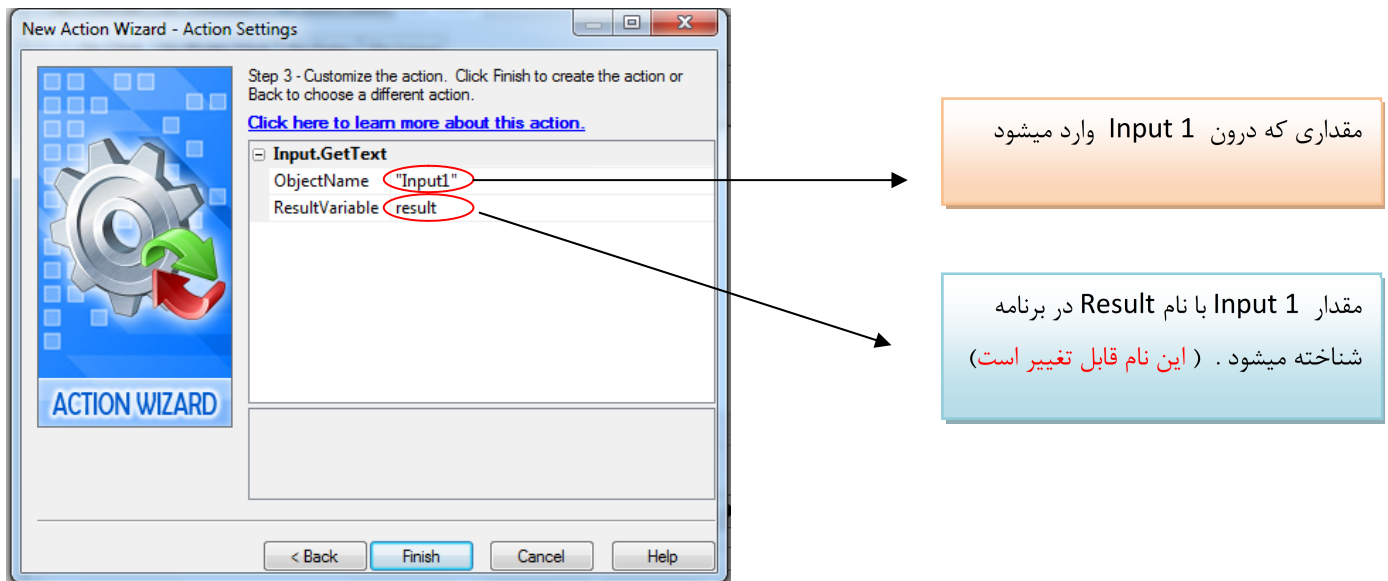
در ابتدا یک فرم خالی ایجاد کرده و مطابق شکل زیر از منوی Object دو ابزار Input برای آن ایجاد می کنیم. سپس دو دکمه از همان منو در فرم برنامه ایجاد می کنیم.



بر روی دکمه ی ورود دوبار کلیک کرده تا پنجره ی (شماره ۱) ظاهر شود و سپس به قسمت Script رفته تا کدهای مورد نیاز را وارد کنیم. بر روی گزینه Add Action کلیک کنید. (شماره ۲)



از منوی بالا به قسمت Input رفته و در کادر پایین گزینه Input.GetText را انتخاب می کنیم . همانطور که در کادر زیر قابل مشاهده است . برنامه محتوای Input 1 (اولین شی Input) را به نام Result به برنامه بر می گرداند .



سپس بر روی Finish کلیک می کنیم . در مرحله ی بعد باید همین کار برای Input 2 (کادر دوم که با رمز عبور ما خواهد بود) انجام گردد . نکته قابل توجه اینکه باید در کادر بالا به جای Input 1 عبارت Input 2 قرار بگیرد و همچنین عبارت result را به Result 2 تغییر دهیم تا برنامه بین این دو شیء تفاوت قائل شود .

سپس به مرحله در پنجره Script عبارت های زیر قابل مشاهده است :

```
01 result = Input.GetText("Input1");
```

```
02 result2 = Input.GetText("Input2");
```

در این قسمت کد مورد نظر خود را اضافه می کنیم . (با استفاده از ساختار شرطی زبان برنامه نویسی)

```
03 if ( result == "admin" and result2 == "12345")
```

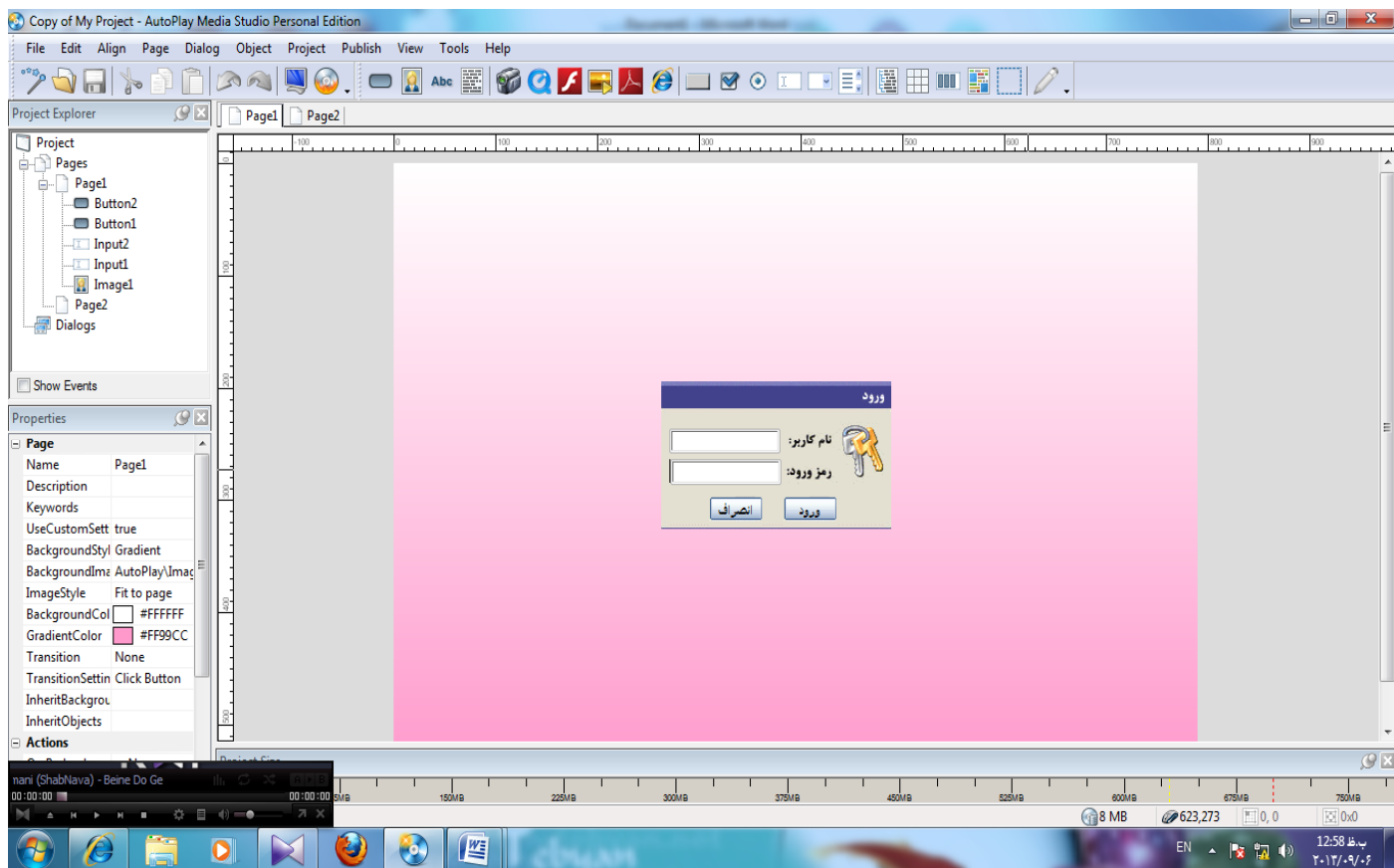
```
04 then
```

Then شرط گذاشتیم در صورتی که محتوای Input 1 عبارت admin و همچنین محتوای Input 2 ۱۲۳۴۵ باشد . باید در خط بعد از Then عملیات خود را به برنامه بدهیم (رفتن به صفحه ی بعدی یا هر دستور دیگری) باز هم از قسمت Add Action وارد منوی شماره ۲ می شویم و این بار از قسمت Page گزینه page.Jump را انتخاب می کنیم . در پنجره ی بعدی باید نام صفحه را انتخاب کنیم .

کد مورد نظر ما کامل شد و در انتها باید عبارت End را در خط آخر قرار دهیم .

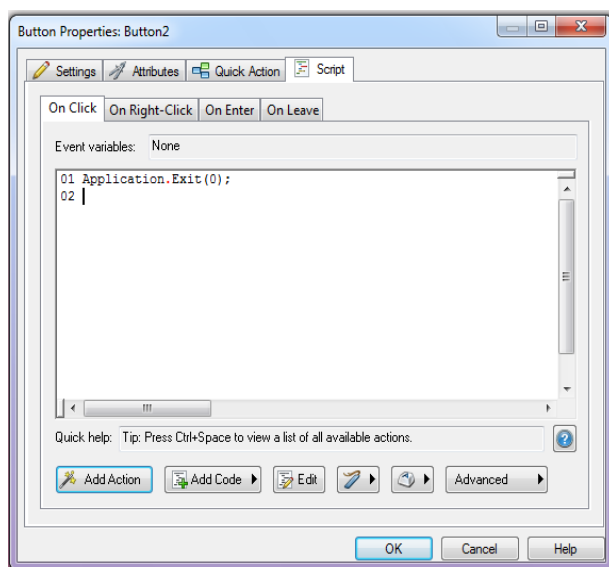
```
01 result = Input.GetText("Input1");
02 result2 = Input.GetText("Input2");
03 if (result=="admin" and result2=="12345")
04 then
05 Page.Jump ("Page2");
06 end
07
```

در پایان برای حفظ ظاهر گرافیکی برنامه تعدادی تصویر فرم های Login به آن اضافه می کنیم .



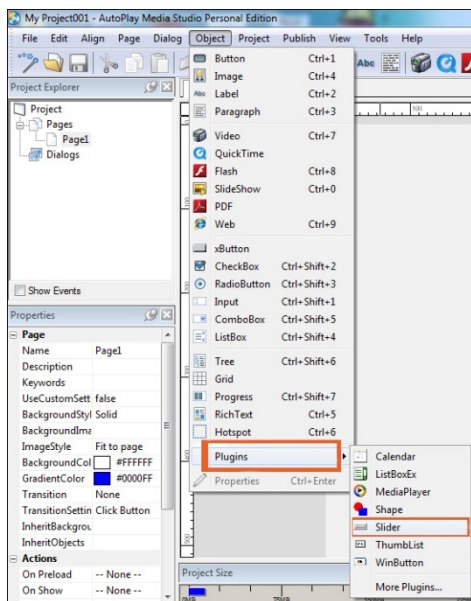
برای دکمه ی انصراف نیز مانند روش قبل عمل کرده و در منوی Application گزینه ی Exit را انتخاب میکنیم .

کد برای دکمه انصراف به صورت زیر خواهد بود .



کاهش و افزایش صدا به کمک Slider

در ابتدا از منوی Object به قسمت Plugins رفته و روی Slider کلیک می کنیم. از منوی ظاهر شد Properties را



انتخاب کرده و در کادر ظاهر شده مقابل Maximum عدد ۲۵۵ قرار می دهیم.

سپس روی صفحه دوباره کلیک کرده و در قسمت Script روی دکمه ی

Add action کلیک می کنیم. به قسمت (plugins) Slider رفته و عبارت

Slider.SetSliderPos را انتخاب می کنیم. در بخش Position به جای 0

باید عدد ۲۵۵ را درج کنیم. (صدا در برنامه از صفر تا ۲۵۵ خواهد بود).

در واقع با این کد برنامه در ابتدا Slider را روی حداکثر تنظیم می کند.

در کنار slider یک Label قرار داده و متن آن را ۲۵۵ قرار می دهیم.

بر روی Slider دوباره کلیک کرده و از قسمت On Pos change کدها را به ترتیب زیر درج می کنیم.

```
result = Slider.GetSliderPos("Plugin1");
```

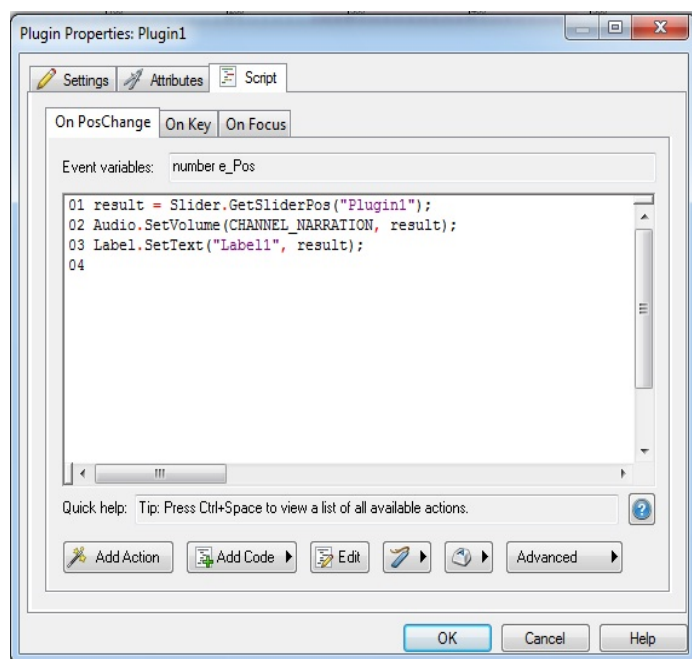
```
Audio.SetVolume (CHANNEL_NARRATION, result);
```

```
Label.SetText("Label1", result);
```

کد اول: مکان اشاره گر slider را با نام result به برنامه بر میگرداند.

کد دوم: میزان صدا در کانال NARRATION را به مقداری که در کد اول توسط result برگردانده شده قرار می دهد.

کد سوم: متن داخل Label را به مقدار result تغییر می دهد.



در این مرحله به پخش موزیک می رسیم. یک button در صفحه ایجاد کرده و دستورهای زیر را در آن قرار می دهیم.

Audio.Load	
Channel	CHANNEL_NARRATION
Filename	"AutoPlay\Audio\Play.wav"
PlayAutomatic	false
Loop	false

از قسمت Audio کد Audio.Load را انتخاب می کنیم.

همانطور که در شکل قابل مشاهده است در اولین گزینه باید Channel_NARRATION

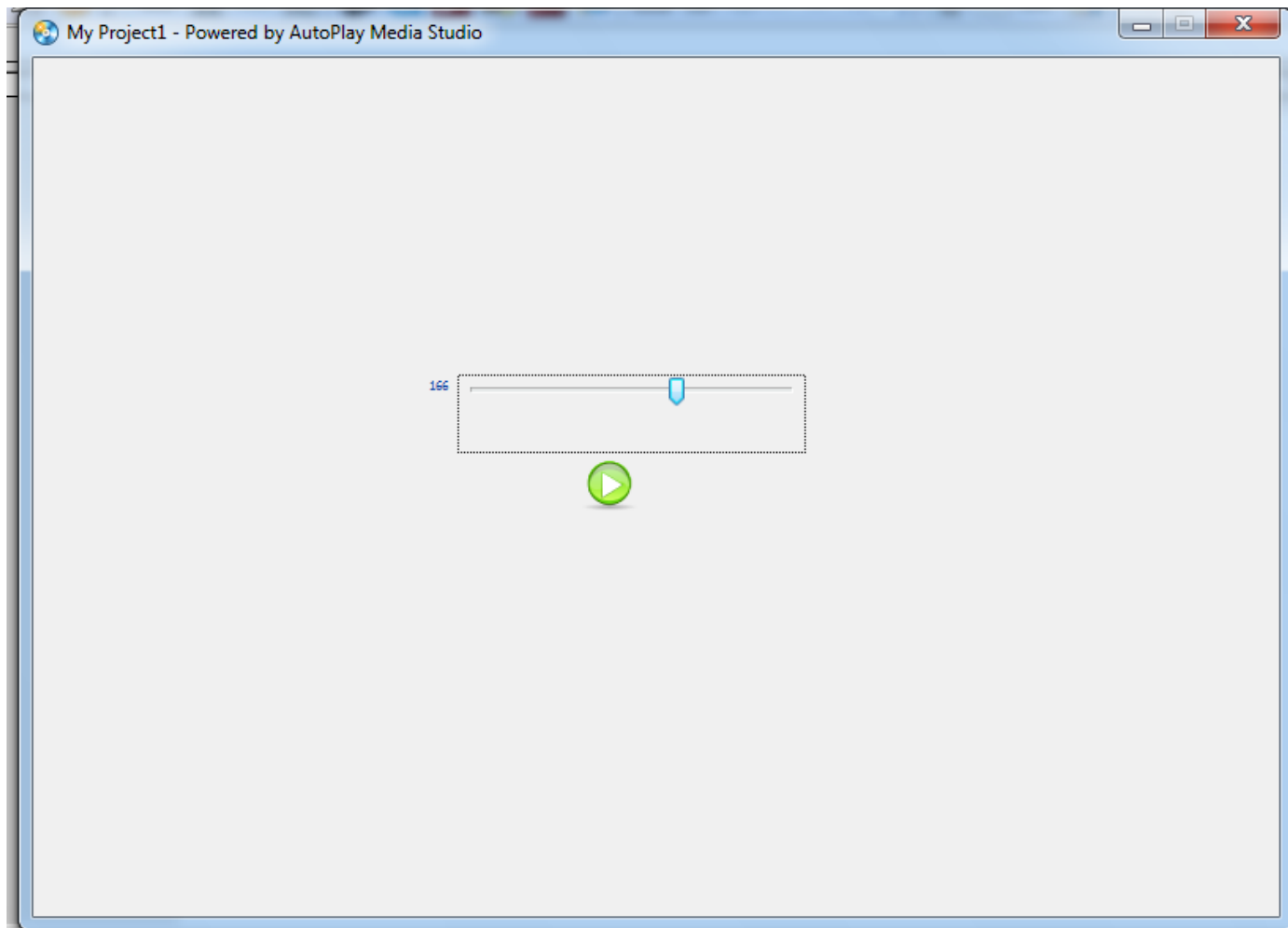
درج شده باشد. (در کدهای مربوط به صدا تنظیم کردیم که صدا از این کانال کنترل شود)

بقیه ی گزینه ها به ترتیب مربوط به آدرس فایل صوتی، پخش خودکار (غیرفعال باشد)، تکرار موزیک (غیرفعال است)

```
Audio.Load (CHANNEL_NARRATION, "AutoPlay\\Audio\\01.Mp3", false, false);
```

```
Audio.Play (CHANNEL_NARRATION);
```

کد دوم مربوط به پخش موزیک است که به همراه کد اول درون دکمه ی مورد نظر قرار میدهیم .



فایل نهایی پروژه (کنترل صدا) هم اکنون آماده شده ..

با حرکت دادن اشاره گر Slider صدا کاهش یا افزایش می یابد و مقدار آن در Label کنار آن قابل مشاهده است .

دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

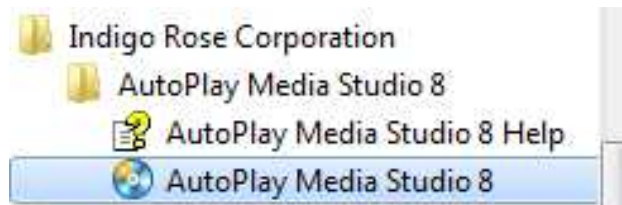
جلسه اول

آموزش کار با آتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)



قبل از شروع به کار می بایست نرم افزار آتوپلی را بر روی سیستم خود نصب کنید که نصب این برنامه دقیقاً مانند نصب نرم افزارهای دیگر صورت می گیرد (دقت کنید که بهترین نسخه این برنامه در حال حاضر نسخه ۸ بوده که با سریال نامبر برای استفاده دائمی و رایگان رجیستر می شود)

بعد از نصب نرم افزار آتوپلی می بایست آن را اجرا کنید که برای این کار در صورتی که آیکون برنامه بر روی دسکتاپ وجود نداشت ، به منوی استارت رفته و از قسمت All Programs پوشه ی Indigo Rose Corporation را باز کرده و سپس بر روی آیکون برنامه آتوپلی کلیک کنید تا برنامه اجرا شود .

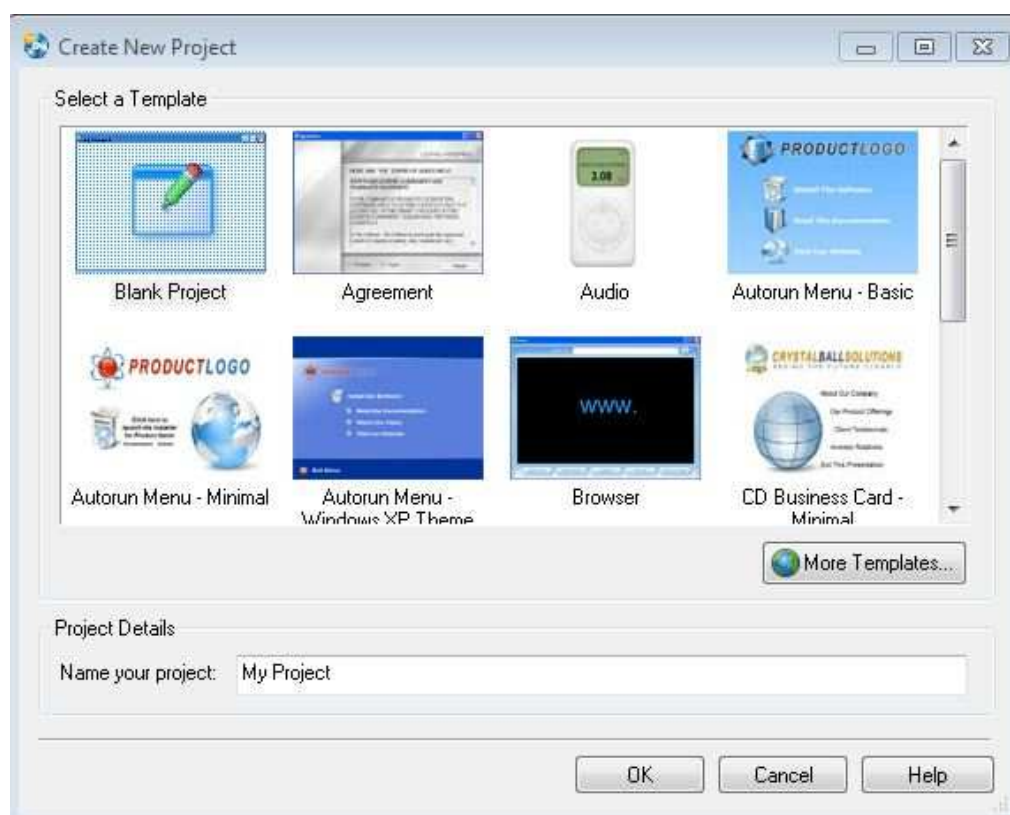


نکته : در صورتی که بخواهید آیکون این برنامه برای استفاده آسان تر بر روی دسکتاپ قرار بگیرد ، از همین قسمت All Programs و پوشه ی Indigo Rose Corporation بر روی AutoPlay Media Studio کلیک راست کرده و از گزینه Send to بر روی Desktop کلیک کنید تا شرکتات برنامه برای استفاده در دفعات بعد ، بر روی دسکتاپ قرار بگیرد .

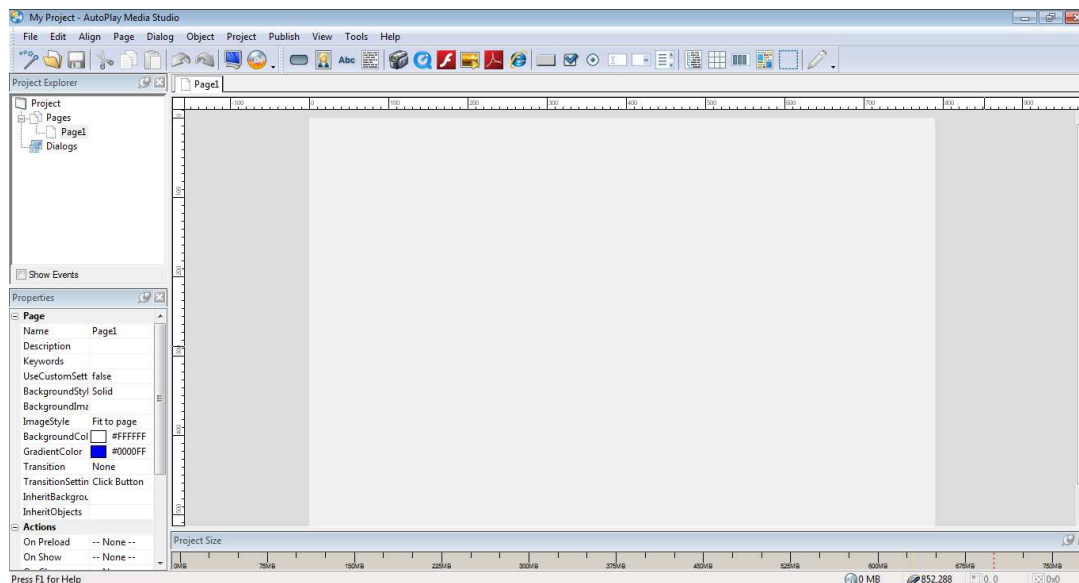
با اجرای برنامه **AutoPlay Media Studio** سه گزینه مشاهده خواهید کرد که از بین این گزینه ها برای ایجاد پروژه جدید بر روی گزینه اول یعنی **Create a New Project** کلیک کنید .



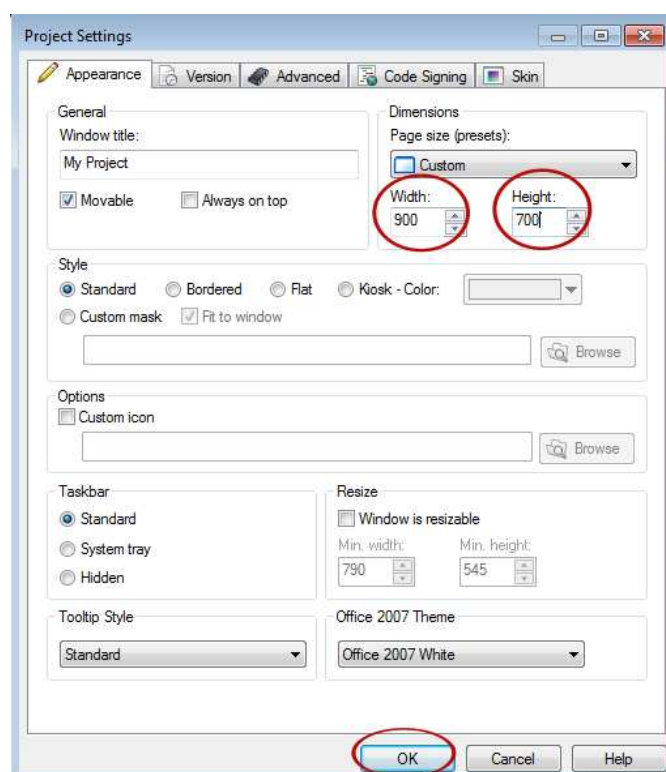
در کادر محاوره ای بعدی گزینه **Blank Project** را انتخاب کرده و پس از تعیین و تایپ نام دلخواه برای برنامه ای که قصد تولید آن را دارید ، در قسمت **name your project** بر روی دکمه ی **ok** کلیک نمایید .



محیط برنامه آتوپلی نیز مانند خیلی از برنامه های دیگر دارای منو بار و سایر قسمتها می باشد .

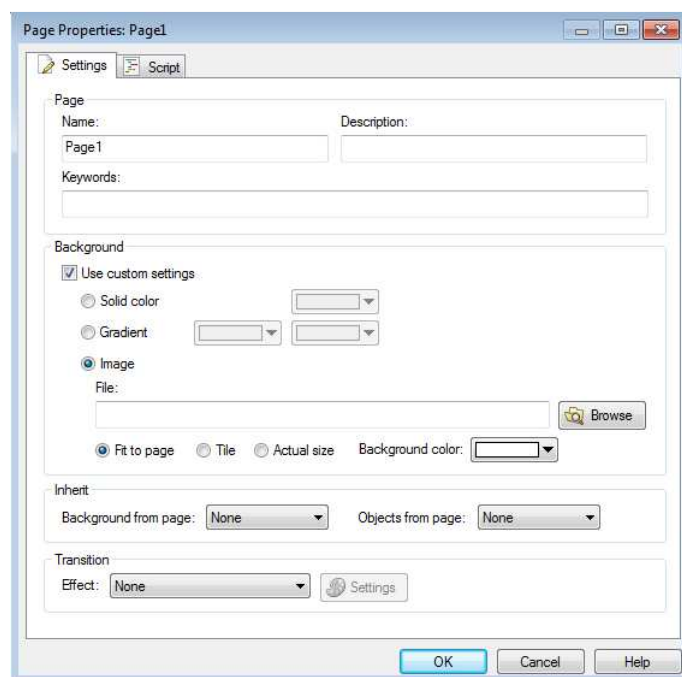


حال اولین کاری که می بایست انجام دهیم این است که اندازه صفحه پروژه خود را مشخص کنیم . برای این کار از منوی **Project** در بالای برنامه آتوپلی ، گزینه **Settings** را انتخاب کنید . در کادر محاوره ای که باز می شود ، از قسمت **Page size** و در قسمت **Width** طول و در قسمت **Height** ارتفاع پروژه را تعیین میکنیم به عنوان مثال طول را ۹۰۰ و ارتفاع را ۷۰۰ قرار دهید .



دقت کنید که بهتر است اندازه ای که تعیین می کنید با اندازه تصویر زمینه (**Backgroud**) یک اندازه داشته باشند تا تناسب تصاویر شما حفظ شود .

در مرحله دوم قصد داریم تا یک رنگ یا تصویر را برای زمینه صفحه اصلی خود قرار دهیم . برای این کار بر روی صفحه و محیط کاری دوبار کلیک کنید تا کادر محاوره ای تنظیمات آن باز شود .



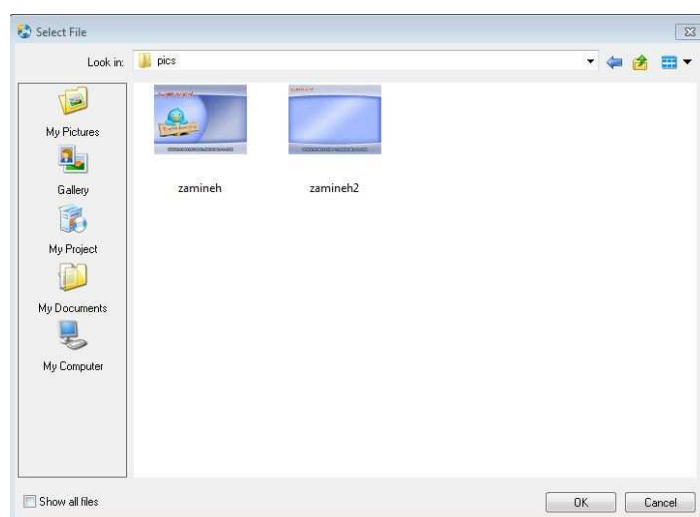
بعد از انتخاب یک نام برای صفحه ای که روی آن کار می کنید ، در قسمت **Page** ، ابتدا تیک گزینه **Use Custom Settings** را فعال کرده و از قسمت **Background** یکی از سه حالت زیر را انتخاب کنید :

Solid Color : انتخاب یک رنگ به عنوان زمینه


Gradient : ترکیب دو طیف رنگ به عنوان زمینه

Image : انتخاب یک تصویر به عنوان تصویر زمینه پروژه

در صورتی که گزینه سوم یعنی **Image** را انتخاب کردید ، با کلیک بر روی دکمه **Browse** جلوی آن ، کادر محاوره ای برای شما باز می شود که باید به مسیری که تصویر شما در آن قرار دارد ، رفته و تصویر مورد نظر را انتخاب و سپس بر روی دکمه **Ok** ، کلیک کنید .

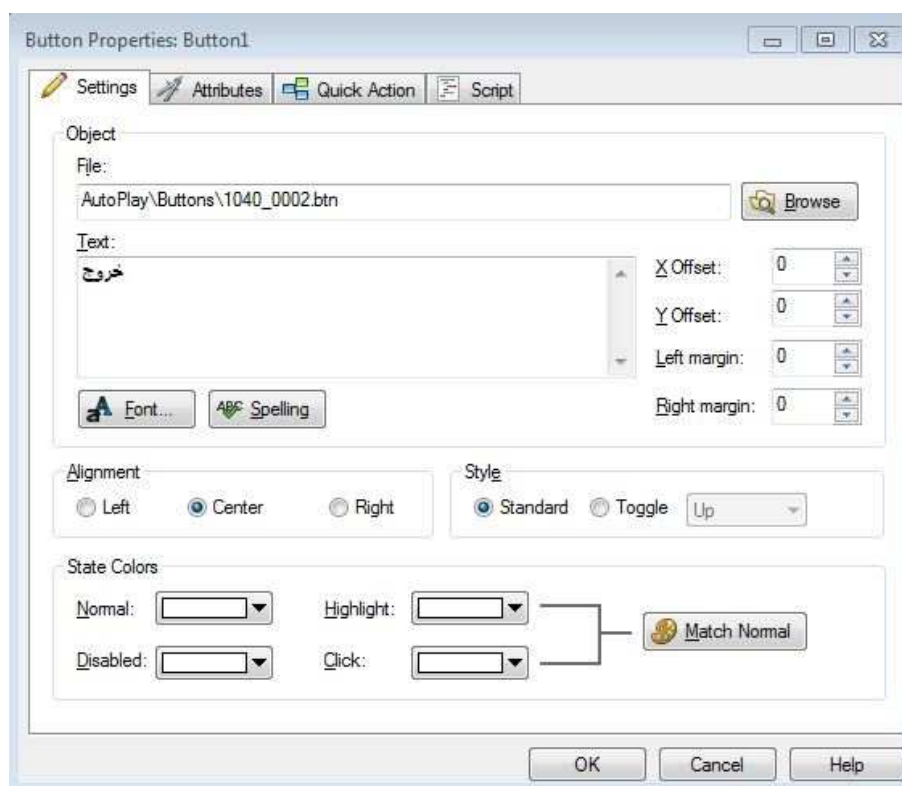


سپس برای تایید تنظیمات صفحه (با کلیک بر روی **Ok** در کادر محاوره ای تنظیمات صفحه) تصویر دلخواه شما به عنوان تصویر زمینه پروژه شما قرار می گیرد .

حال قصد داریم تا از قسمت آبجکت های برنامه ، یک دکمه به پروژه خود اضافه کنیم . برای این کار بر روی دکمه **New Button Object**  در بالای برنامه کلیک کرده و از بین دکمه های برنامه ، دکمه دلخواه را انتخاب و بر روی **Ok** کلیک کنید تا دکمه بر روی صفحه ظاهر شود .

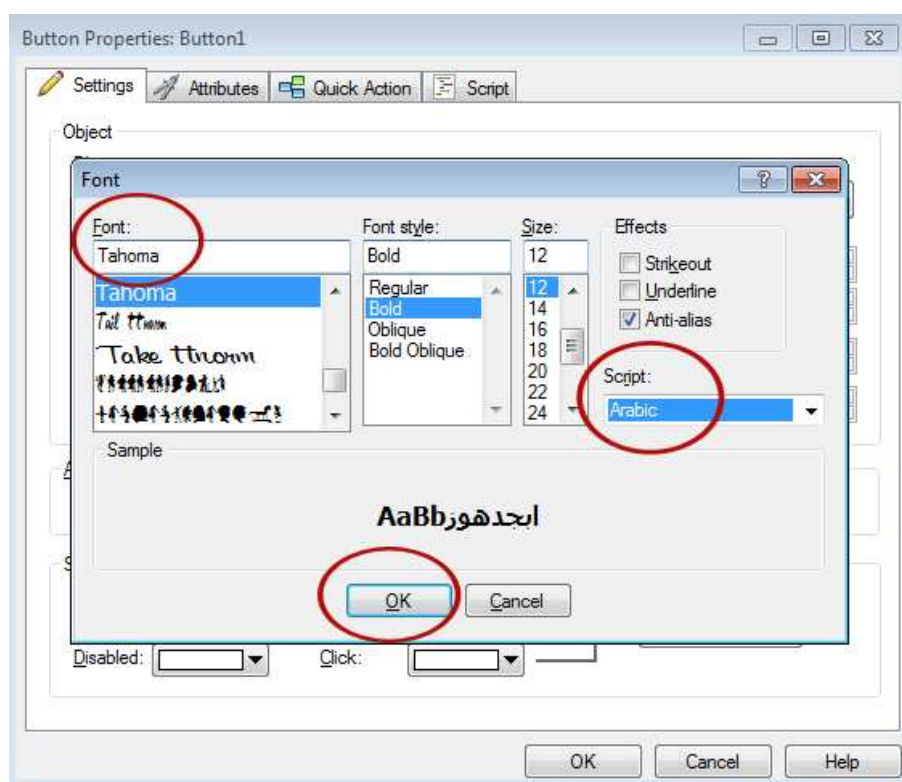
با کشیدن ماوس از لبه های دکمه (زمانی که شکل ماوس بصورت فلش دوسو تغییر می یابد) می توانید اندازه دکمه را کوچک و یا بزرگ کرد . و همچنین زمانی که ماوس را در وسط دکمه قرار دهید (شکل ماوس بصورت فلش چهار سو تغییر می یابد) ، می توانید دکمه را جابجا کرده و در جای مناسب بر روی صفحه قرار دهید .

حال نوبت به نوشتن متن بر روی دکمه و تنظیمات آن می رسد . برای این کار بر روی دکمه مورد نظر دوبار کلیک کرده و در کادر **Text** متن مورد نظر را برای دکمه تایپ کنید .

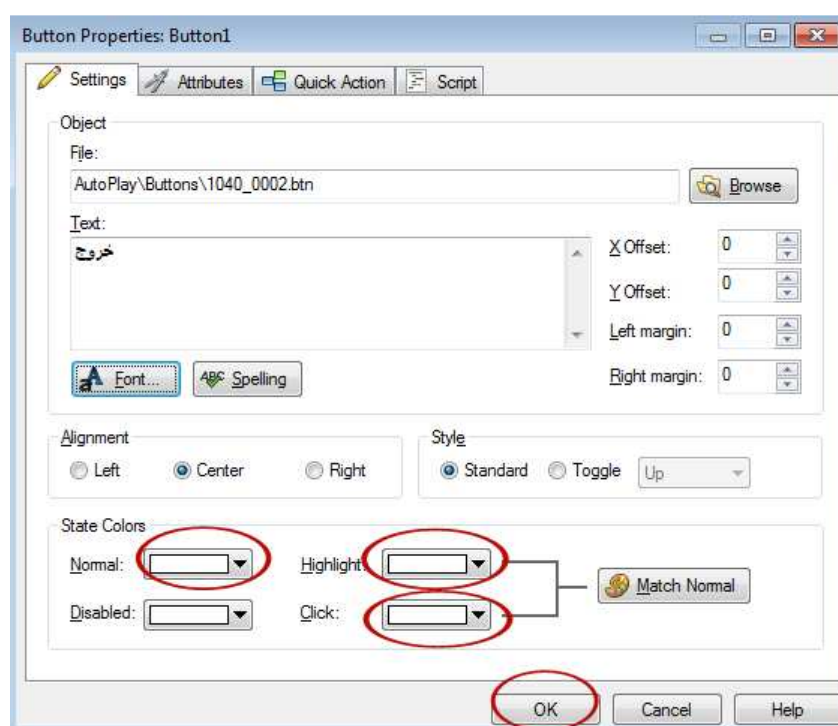


دقت کنید که در صورتی که تنظیمات فارسی را انجام ندهید ، متنی که برای دکمه قرار می دهید بهم ریخته نمایش داده می شود . برای حل این مشکل می بایست در همین کادر محاوره ای تنظیمات دکمه بر روی دکمه ی

Font کلیک کنید و ابتدا از قسمت Font فونت Tahoma را انتخاب و پس از تغییر سایز ، از قسمت Script حتما گزینه Arabic را انتخاب کنید و در آخر بر روی دکمه OK کلیک کنید .

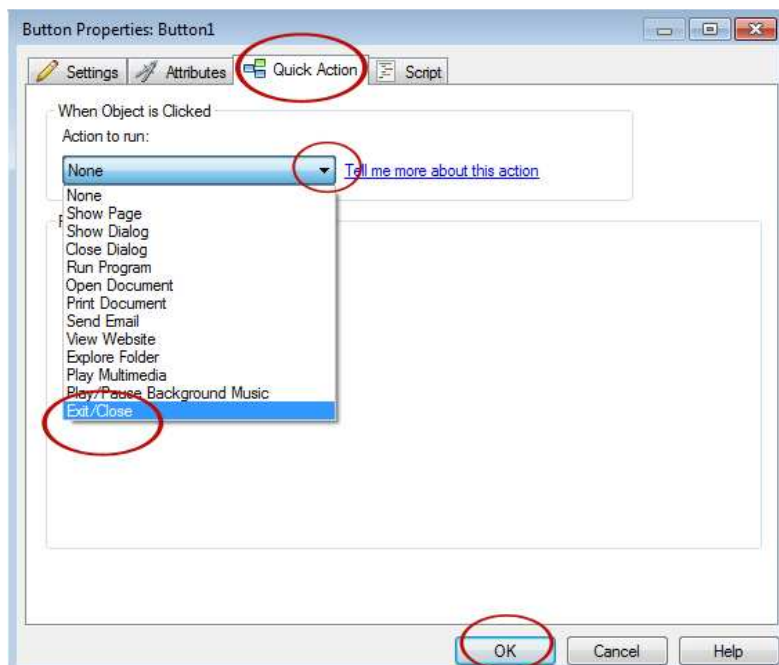



از قسمت State Colors می توانید تعیین کنید که متن روی دکمه در حالت معمولی چه رنگی داشته باشد (قسمت Normal) و وقتی کاربر ماوس را بر روی آن برد به چه رنگی تغییر کند (قسمت Highlight) و در صورتی که بر روی دکمه کلیک شد ، به چه رنگی تغییر کند (قسمت Click)



آخرین تنظیمی که بر روی دکمه قصد داریم انجام دهیم این است که در صورت کلیک کاربر بر روی آن برنامه بسته شود (یعنی برنامه ما Exit یا Close شود)

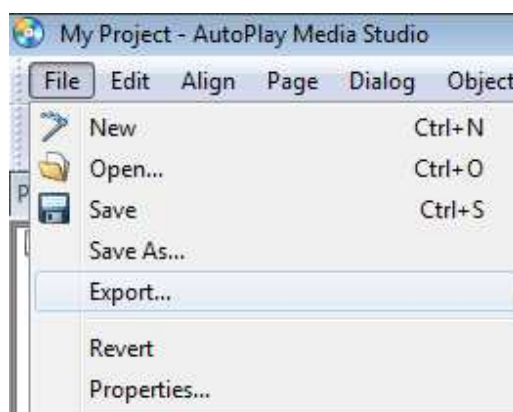
برای این کار از سربرگ سوم ، در کادر محاوره ای تنظیمات دکمه ، یعنی سربرگ Quick Action بر روی لیست کرکره ای کلیک کنید و آخرین گزینه یعنی Exit/Close را انتخاب کنید و سپس Ok کنید .



برای پیش نمایش و مشاهده نتیجه کار می توانید کلید F5 را از روی صفحه کلید انتخاب کنید و یا بجای این کار دکمه  Preview را از بالای برنامه کلیک کنید . و برنامه خود را مشاهده و تست کنید .

برای ذخیره برنامه ابتدا بر روی دکمه  Save در بالای برنامه کلیک کنید (با این کار برنامه شما بصورت پیش فرض در MyDocuments و در پوشه AutoPlay Media Studio 8 شما ذخیره می شود .

در صورتی که بخواهید پروژه خود را بصورت قابل ویرایش ذخیره کنید و بر روی هر سیستمی بتوانید آن را ویرایش نمایید ، می بایست از منوی File گزینه Export را انتخاب و پس از تعیین نام و محل ذخیره بر روی دکمه Save کلیک کنید .



فقط حتما دقت کنید که تمام گزینه هایی که در کادر محاوره ای بعدی ظاهر می شود می بایست تیک داشته باشند (فعال باشند) تا از تمامی محتویات پروژه شما خروجی تهیه شود .



این خروجی بر روی هر سیستمی که برنامه **AutoPlay Media Studio 8** باشد ، قابل اجرا و ویرایش می باشد .

دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

جلسه دوم

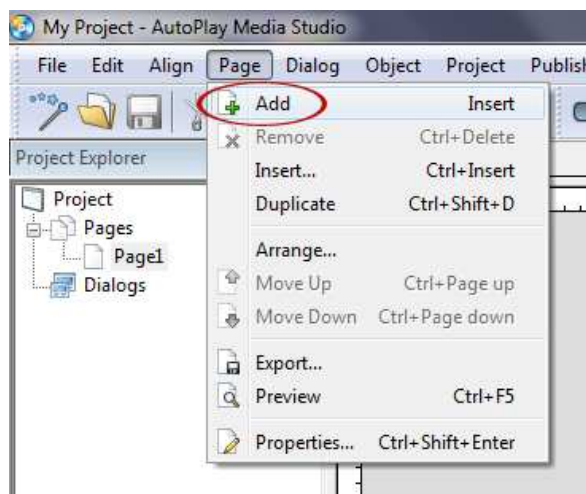
۲

آموزش کار با اتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)



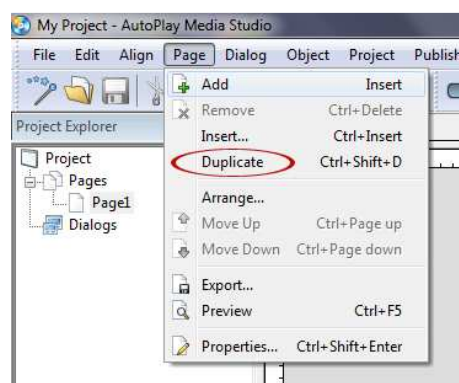
افزودن صفحات به پروژه

برای اینکه علاوه بر صفحه اصلی پروژه بتوان صفحات دیگری افزود و مطالب مختلف خود را در آنها ارائه داد ، راههای مختلفی وجود دارد . برای این کار می توانید از منوی **Page** بر روی گزینه اول یعنی **Add** کلیک کنید تا یک صفحه خالی برای شما ایجاد شود .



به همین ترتیب برای افزودن تعداد صفحات مورد نظران از همین روش می توانید استفاده کنید .

البته در صورتی که بخواهید صفحه ای ایجاد کنید که از صفحه اصلی پروژه و یا از صفحه ی دیگری خصوصیات و آبجکت ها و کدهای خود را به ارث ببرد (یعنی دقیقا شبیه آن صفحه باشد) ، می بایست ابتدا بر روی صفحه مورد نظر یک بار کلیک کرده و سپس از منوی **Page** بر روی گزینه **Duplicate** کلیک کنید . با این کار صفحه جدید دقیقا شبیه به صفحه مورد نظرتان که در آن قرار داشتید ، ایجاد می گردد .



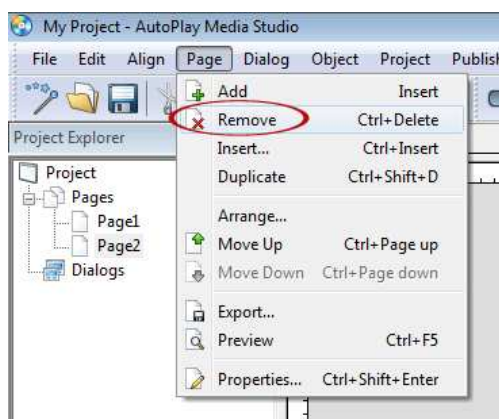
اکنون که صفحات خود را ایجاد کرده اید می توانید در هر صفحه مطالب خود را که از قبل برنامه ریزی کرده اید قرار داده و از طریق فعال سازی دکمه های صفحه اصلی و یا سایر دکمه های پروژه ، به این صفحات وارد شوید .

نکته : برنامه بصورت پیش فرض نام صفحات را به ترتیب **Page 1 – Page 2 – Page 3** و ... قرار می دهد که در صورتی که بخواهیم نام صفحات را بصورت دلخواه تعیین کنیم باید بر روی هر صفحه بصورت جداگانه دوبار کلیک کرده و از قسمت **Page** نام آن را یعنی **Name** را به دلخواه تایپ کنیم (به عنوان مثال بسته به نوع برنامه ای که تهیه می کنیم ، می توان نام صفحه اصلی را خانه و نام سایر صفحات را درس اول ، درس دوم و ... تعیین و بر روی دکمه **Ok** کلیک کرد)



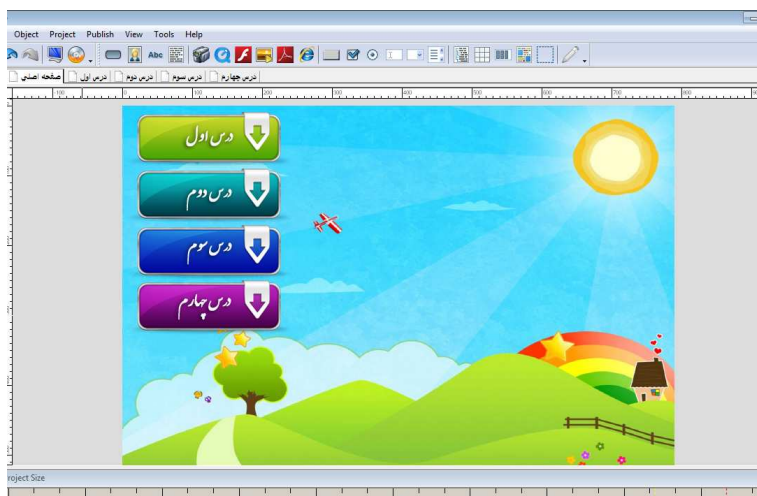
حذف صفحات

برای حذف هر کدام از صفحات ابتدا بر روی صفحه مورد نظر یک بار کلیک کنید و سپس از منوی **Page** گزینه **Remove** را انتخاب و در کادر محاوره ای کوچکی که باز می شود ، بر روی **Yes** برای تایید کلیک نمایید .



فعال سازی دکمه های صفحه اصلی برای ورود به سایر صفحات

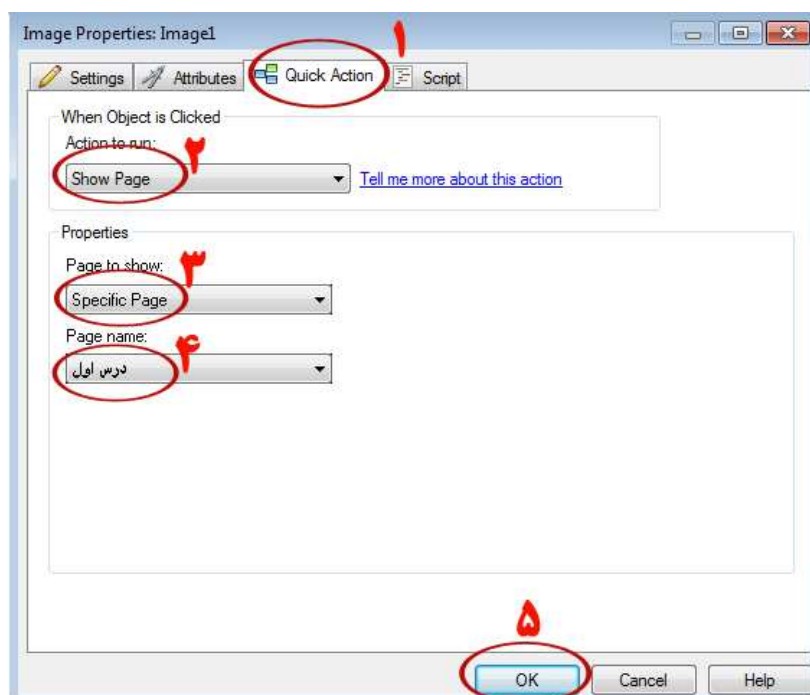
برای اینکه بتوان از طریق دکمه های صفحه اصلی و یا سایر صفحات ، به صفحه مورد نظرمان وارد شویم ، باید دکمه ها را فعال کنیم .



فرض کنید که برنامه آموزشی ما علاوه بر صفحه اصلی ۴ صفحه داشته باشد ، برای اینکه کاربر بتواند به این ۴ صفحه وارد شده و از برنامه های آنها استفاده کند ، می بایست بر روی صفحه اصلی ۴ دکمه جهت ورود به این صفحات قرار داده و مراحل زیر را برای فعال سازی هر کدام از دکمه ها انجام دهیم :

بر روی دکمه اول دوبار کلیک کرده و از سربرج سوم یعنی (Quick Action) لیست کرکره ای را باز کرده و گزینه دوم یعنی (Show Page) را انتخاب میکنیم . سپس از لیست کرکره ای دوم که نمایان می شود ، بر روی گزینه آخر یعنی (Spesific Page) کلیک کرده و از لیست کرکره ای سوم که بعد از اینکار نمایان می شود شامل نام تمامی صفحات ما می باشد ، صفحه مورد نظری را که قصد داریم کاربر با کلیک بر روی این دکمه به آن صفحه هدایت شود ، انتخاب می کنیم و در آخر بر روی OK کلیک می کنیم .

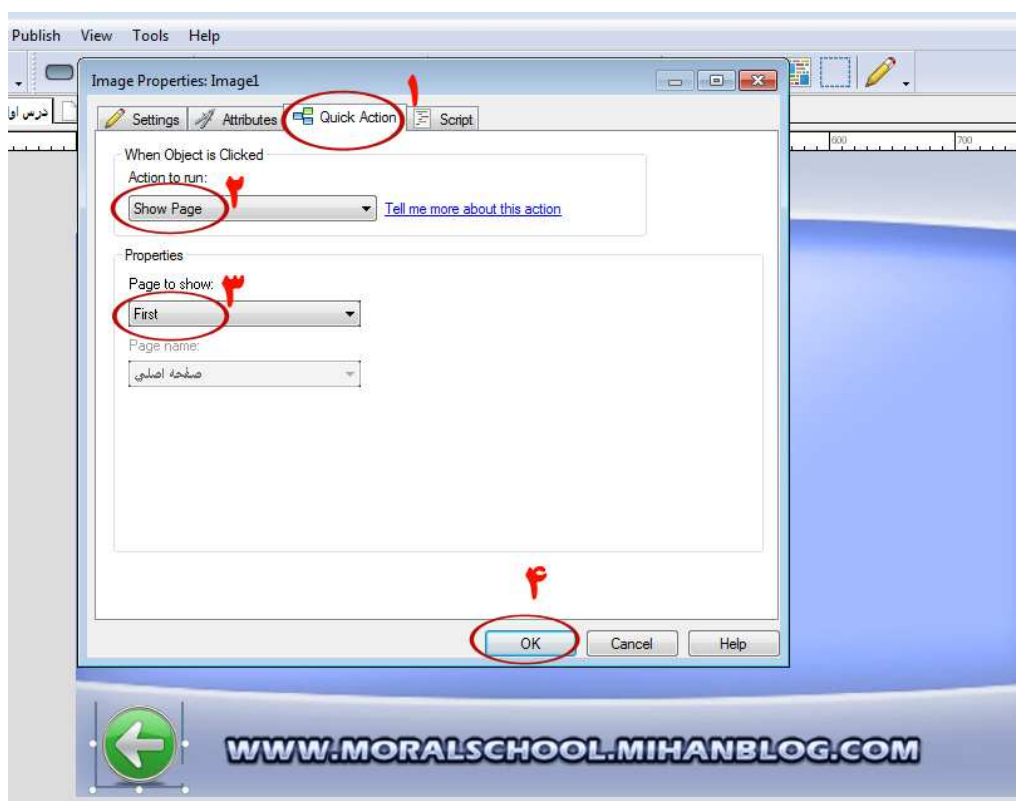
این مراحل دقیقا و به ترتیب در تصویر زیر مشخص شده اند :



اکنون اگر پیش نمایش برنامه را مشاهده کنیم ، خواهیم دید که با کلیک بر روی دکمه اول ، وارد صفحه ای که در تنظیمات تعیین کرده بودیم ، خواهیم شد .
حال می بایست این کار را برای تمامی دکمه ها انجام داده تا با کلیک کاربر بر روی آنها وارد صفحات مورد نظرمان شوند .

ایجاد دکمه ی بازگشت به صفحه اصلی

در صورتی که بخواهیم کاربر از هر کدام از صفحات به صفحه اصلی برگردد ، می بایست در هر صفحه ، یک دکمه به عنوان دکمه بازگشت قرار داد و با دوبار کلیک بر روی آن و رفتن به سربرگ سوم یعنی (Quick Action) و باز کردن لیست کرکره ای ، گزینه دوم یعنی (Show Page) را انتخاب و از لیست کرکره ای دوم که نمایان می شود ، گزینه اول یعنی First (صفحه اول) را انتخاب و بر روی Ok کلیک کنیم .



افزودن تصاویر به پروژه

برای افزودن تصاویر دلخواه به صفحات پروژه می توان بر روی دکمه **New Image Object** که در بالای برنامه قرار دارد استفاده کنیم . با کلیک بر روی این دکمه کادر محاوره ای باز میشود که میتوان به آدرس عکس های مورد نظر رفته و آنها را به برنامه اضافه کنیم .




نکته مهم: برنامه آتوپلی بصورت کلی با فارسی بودن نام فولدرها (پوشه های ویندوز) سازگاری ندارد ، بنابراین برای اضافه کردن هر گونه آبجکتی (تصاویر ، فیلم ، فلش ، پی دی اف و ...) می بایست نام پوشه هایی که این فایل های مورد نیاز ما در آنها قرار دارند ، انگلیسی باشد و در صورت فارسی بودن نام فولدرها ، برنامه آتوپلی آنها را نمایش نمی دهد !

استفاده از تصاویر به عنوان دکمه

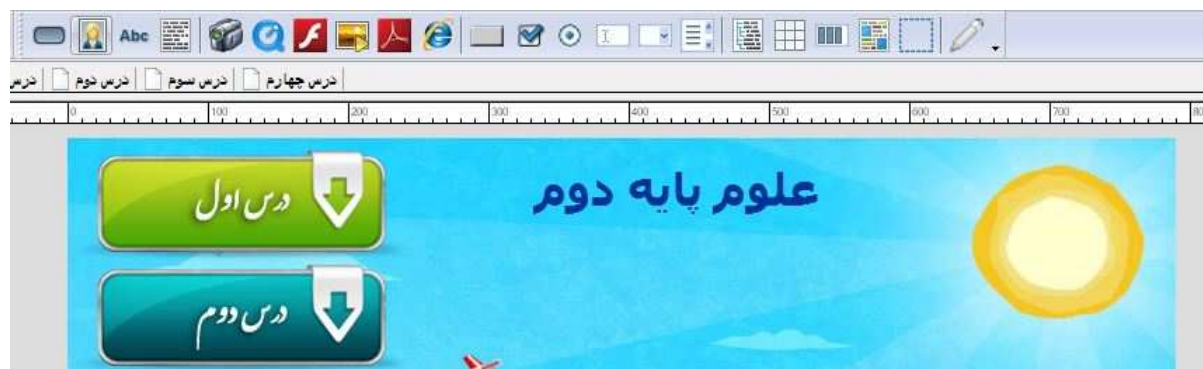


نحوه استفاده از تصاویر به عنوان دکمه نیز دقیقاً مانند تنظیمات خود دکمه هاست با این تفاوت که ما بجای افزودن دکمه ، از طریق گزینه **New Image Object** تصاویر را به پروژه اضافه کرده و سپس آنها را بجای دکمه ها فعال سازی می کنیم . (از این روش برای استفاده از دکمه هایی که خودمان در فتوشاپ و با سلیقه خود طراحی می کنیم ، استفاده می شود)

افزودن لیبل (برچسب) به پروژه

برای افزودن متن های کوتاه جهت معرفی برخی آبجکت ها و یا توضیحات کوتاه ، از لیبل استفاده می شود . با کلیک بر روی دکمه **New lable Object**  که در بالای برنامه قرار دارد می توان از این آبجکت در پروژه و در صفحات مورد نظر استفاده کرد .

ضمناً تنظیمات آن مانند تمامی اشیاء و آبجکت های دیگر ، با دبل کلیک بر روی آن نشان داده می شود و برای نوشتن متن های فارسی می بایست همان تنظیماتی که برای فونت یعنی انتخاب فونت **Tahoma** و انتخاب اسکریپت **Arabic** ، می باشد ، انجام دهیم تا فونت لیبل ها بهم ریخته نشان داده نشود .

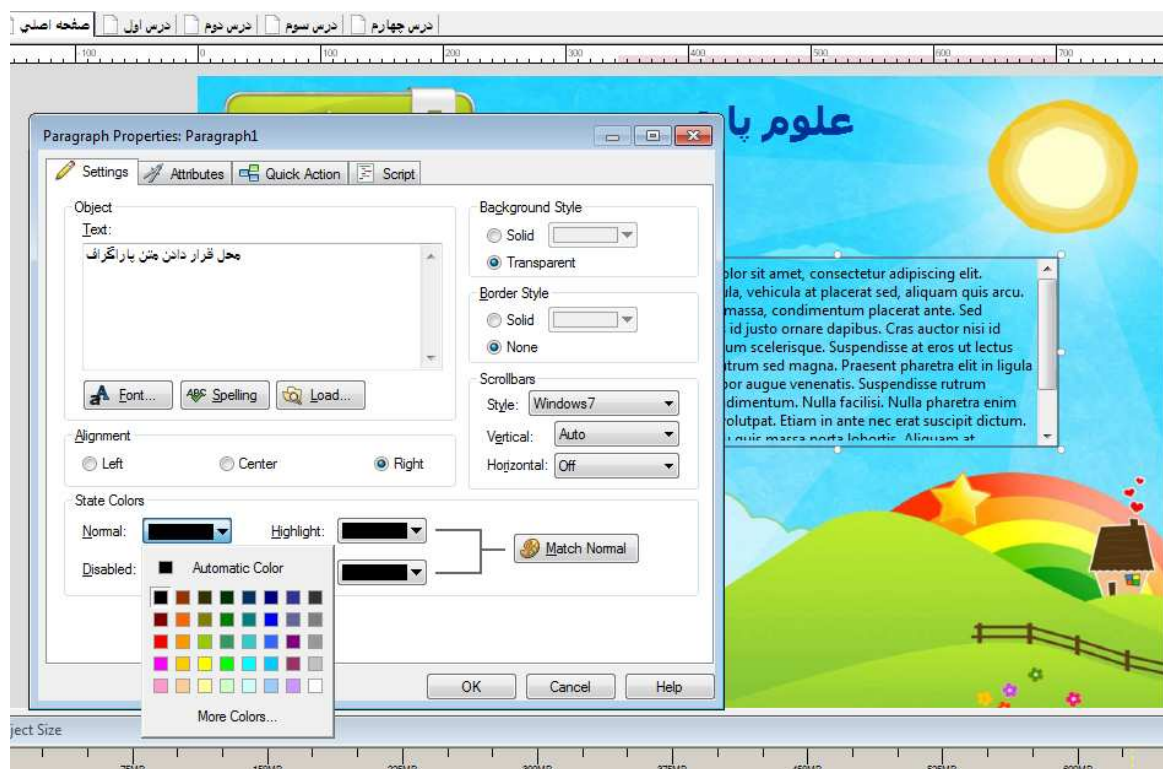


نکته: در صورتی که باز هم فونت بصورت علامت سؤال (؟؟؟؟؟) نشان داده می شد ، مشکل از تنظیمات فونت سیستم شما می باشد که باید از طریق کنترل پنل آن را تنظیم نمایید .

افزودن پاراگراف به پروژه

آبجکت پاراگراف برای نمایش متن های طولانی تر بکار می رود . به عنوان مثال وقتی شما بخواهید متن راهنما و یا توضیحات طولانی را در مورد موضوع خاصی به کاربر نمایش دهید از این شیء استفاده خواهید کرد .

برای افزودن پاراگراف به پروژه از بالای برنامه بر روی دکمه **New Paragraph Object** کلیک کنید و تنظیمات آن را با دوبر کلیک بر روی آن مانند تنظیمات لیبل ، جهت نمایش صحیح فونت فارسی ، انجام دهید .



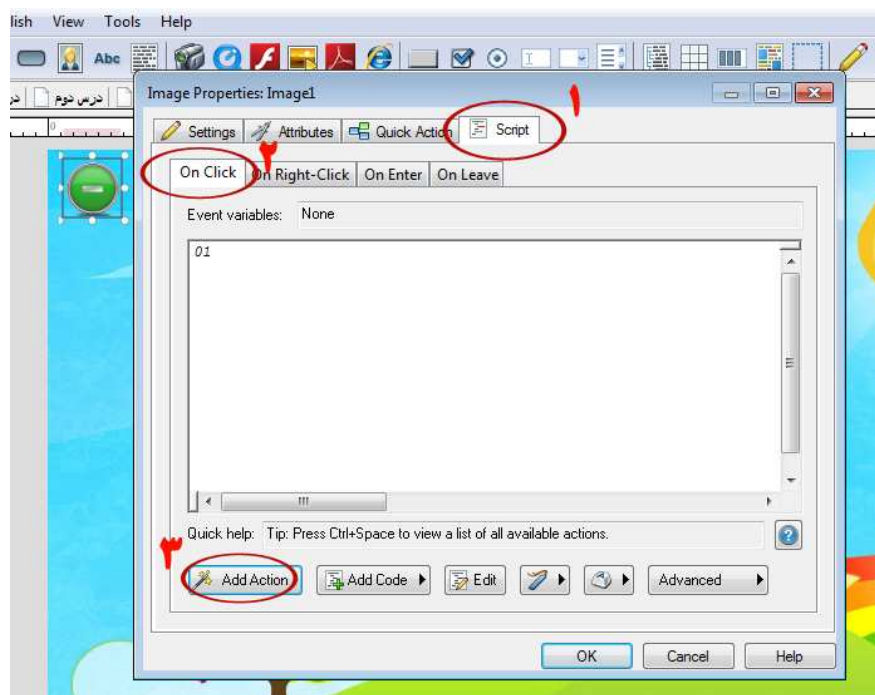
متن خود را در قسمت **Text** قرار دهید (شما میتوانید بجای تایپ یک متن طولانی ، آنرا از فایل های خودتان در صورتی که قبلا تایپ شده باشد ، کپی و در این قسمت پیست ، نمایید) سپس تنظیمات راست چین و یا وسط و چپ چین و یا تنظیمات رنگ متن و یا زمینه خود پاراگراف را تعیین نمایید .

ایجاد دکمه کمینه (minimize)

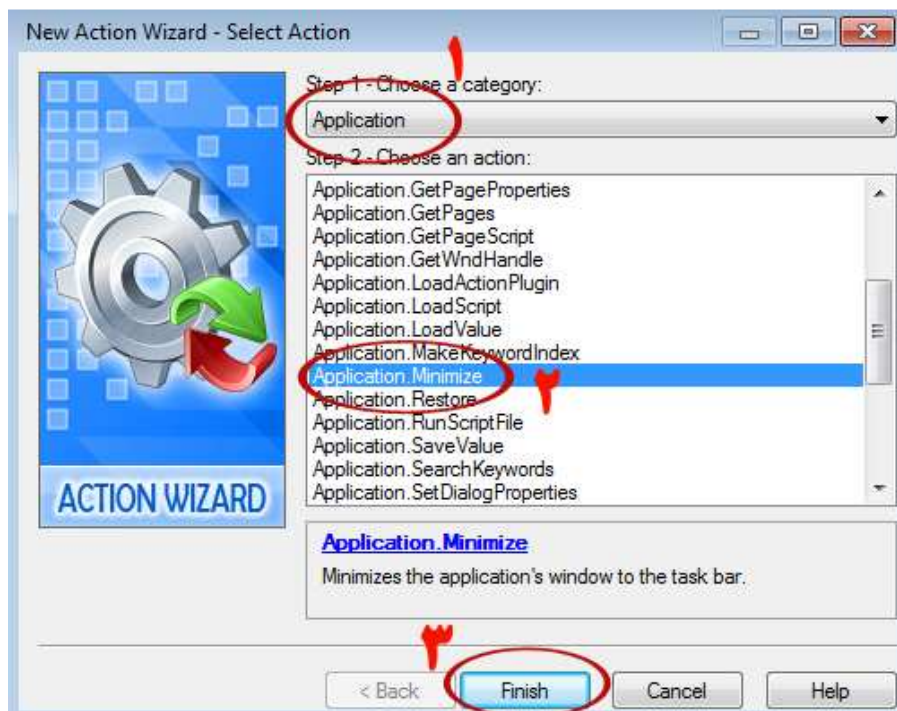


در تمامی صفحات برنامه ای که تولید می کنیم می بایست ، دکمه کمینه را قرار داده باشیم تا در صورتی که کاربر بخواهد برنامه را موقتاً کمینه یا Minimize کند یعنی (در نوار وظیفه ، پنهان کند) و از برنامه های دیگر روی سیستم خود استفاده کند ، با کلیک بر روی این دکمه ، بتواند بین مابقی برنامه های خود سوئیچ نماید .

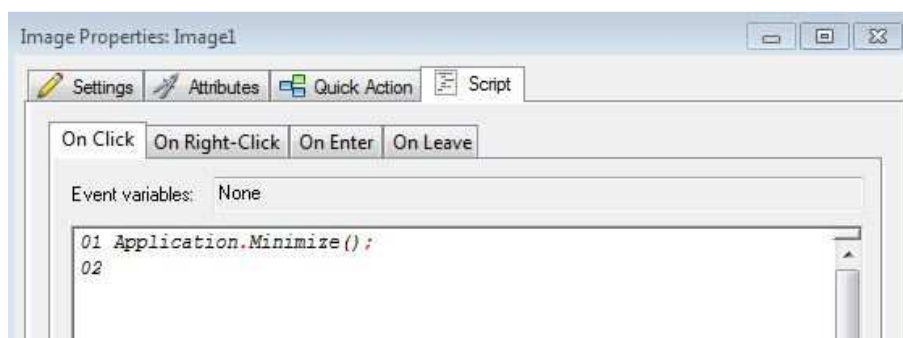
برای این کار یک دکمه به دلخواه بر روی صفحات خود قرار داده و بر روی آن دوبار کلیک کنید . حال از سربزرگ چهارم کادر محاوره ای که باز شده است یعنی (Script) ، بر روی دکمه Add Action در پایین این کادر محاوره ای کلیک کنید .



سپس در کادر محاوره ای بعدی ، بر روی لیست کرکره ای بالا کلیک کرده و گزینه دوم یعنی Application را انتخاب کرده و از لیستی که در زیر آن نمایش داده می شود ، بر روی گزینه Application.Minimize کلیک کنید . سپس کادر محاوره ای قبلی را نیز Ok نمایید .



با این کار کد مربوط به کمینه کردن برنامه ، برای دکمه کمینه قرار می گیرد .



دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

جلسه سوم



آموزش کار با اتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)

+ آموزش ساده و کاربردی فتوشاپ در حد نیاز برای ویرایش تصاویر مورد نیاز برای تولید محتوا (بخش اول)



قبل از شروع آموزش :

حل مشکل فونت فارسی

یکی از مشکلات مهم که برای بسیاری از کاربران ممکن است پیش آمده باشد ، بهم ریخته نشان داده فونت فارسی در برنامه هاست !

راه رفع این مشکل در برنامه اتوپلی مدیا استادیو را در آموزشهای جلسات قبل بیان کردیم ولی در صورتی که فونت فارسی سیستم ، تنظیم نباشد ، باز هم متن های فارسی را بصورت علامت سوال و یا بهم ریخته مشاهده میکنید . لذا برای حل مشکل می بایست ابتدا از منوی استارت Start کامپیوترتان به کنترل پنل (Control



Region and Language

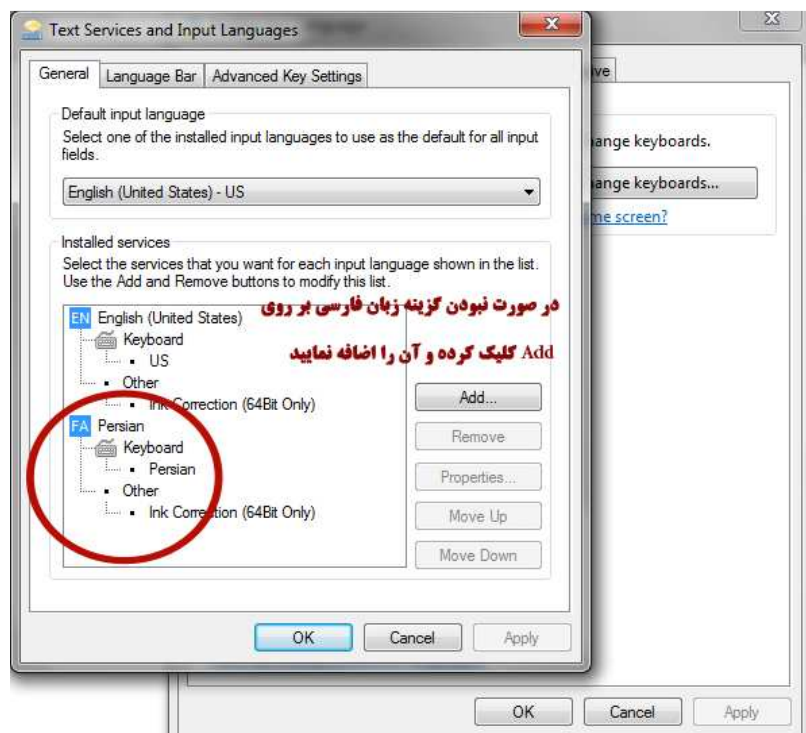
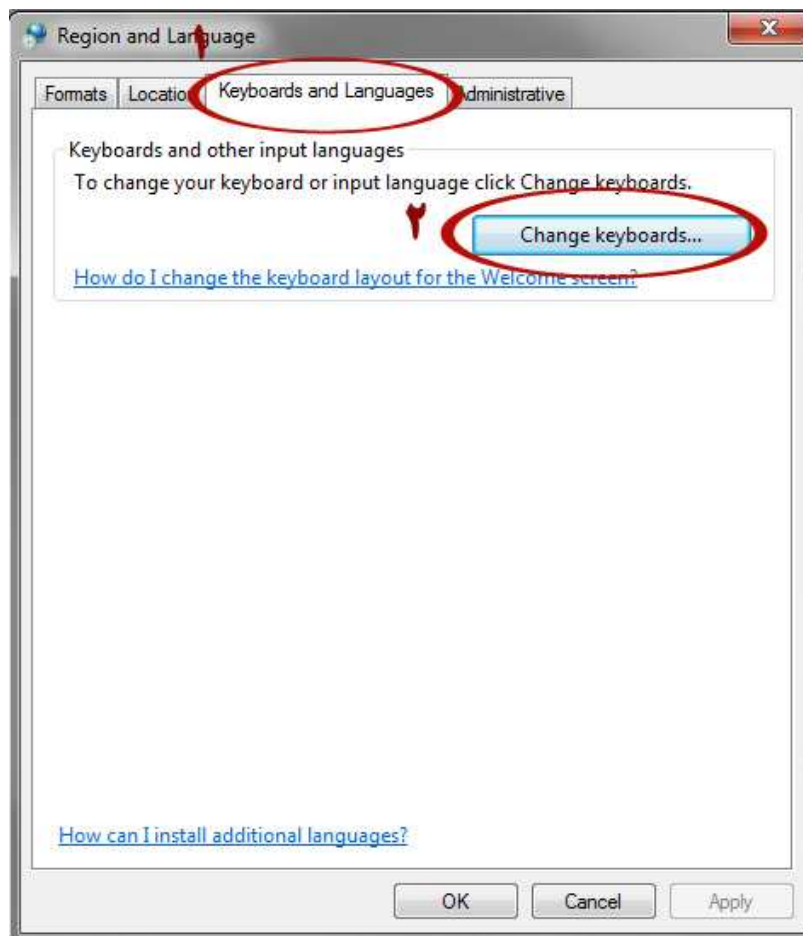
دبل کلیک کنید سپس تنظیمات را

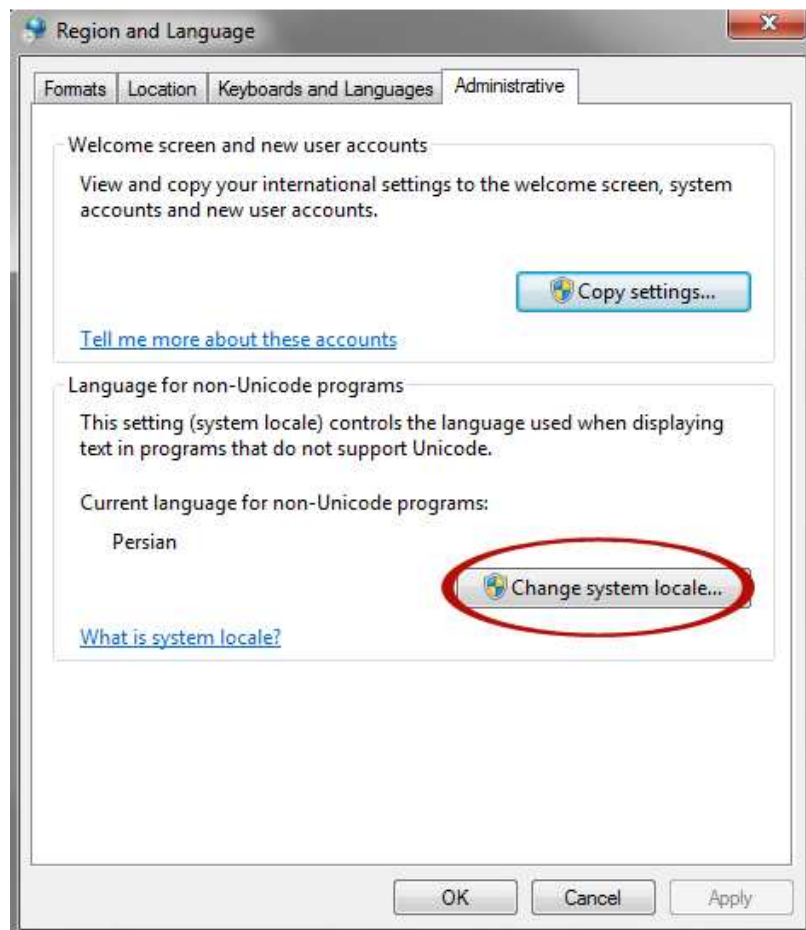
Panel (رفته و از آنجا بر روی

دقیقا مطابق با تصاویر زیر انجام دهید .

The screenshot shows the 'Region and Language' control panel window with the 'Formats' tab selected. The 'Format' dropdown is set to 'Persian'. Under 'Date and time formats', the following settings are shown: Short date: yyyy/MM/dd, Long date: dddd, MMMM dd, yyyy, Short time: hh:mm tt, Long time: hh:mm:ss tt, and First day of week: السبت. Examples are provided for each format. At the bottom, there are 'Additional settings...', 'OK', 'Cancel', and 'Apply' buttons.

The screenshot shows the 'Region and Language' control panel window with the 'Location' tab selected. It displays a message about additional content for a particular location. The 'Current location' dropdown is set to 'Iran'. At the bottom, there are 'OK', 'Cancel', and 'Apply' buttons.

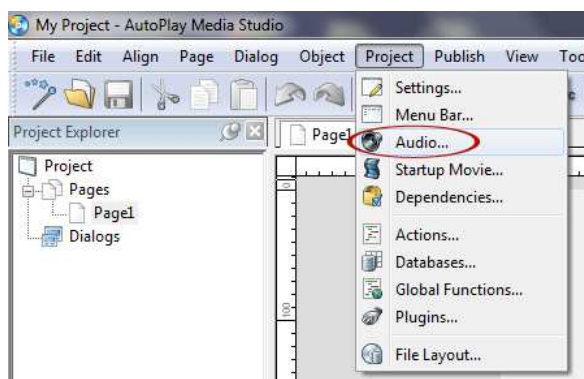




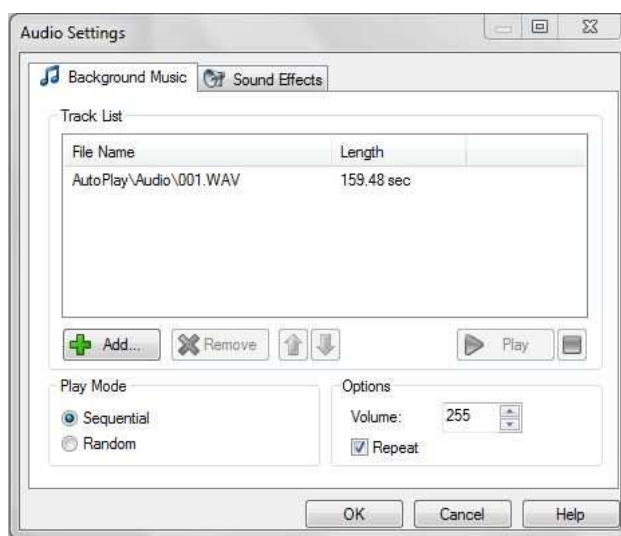
ادامه آموزش تولید محتوا با آتوپلی مدیا استادیو :

افزودن صدای زمینه به پروژه

برای اینکه با اجرای برنامه آموزشی که شما تهیه می کنید ، صدای زمینه مورد نظرتان پخش شود ، ابتدا وارد منوی Project شده و گزینه Audio را انتخاب کنید .



سپس با انتخاب دکمه Add و رفتن به آدرسی که فایل موسیقی شما قرار دارد ، می توانید موسیقی مورد نظرتان را اضافه نمایید .



فقط دقت کنید که وقتی به پوشه محل موسیقی های خود می روید ، حتما باید از پایین پنجره باز شده ، تیک گزینه (Show All Files) را فعال کنید تا فایل های موسیقی با فرمت های مختلف را برایتان نمایش دهد .

پس از انتخاب موسیقی دلخواه و OK کردن ، در صورتی که بخواهید موسیقی شما پس از اتمام دوباره پخش شود ، باید تیک گزینه (Repeat) را نیز فعال نمایید .

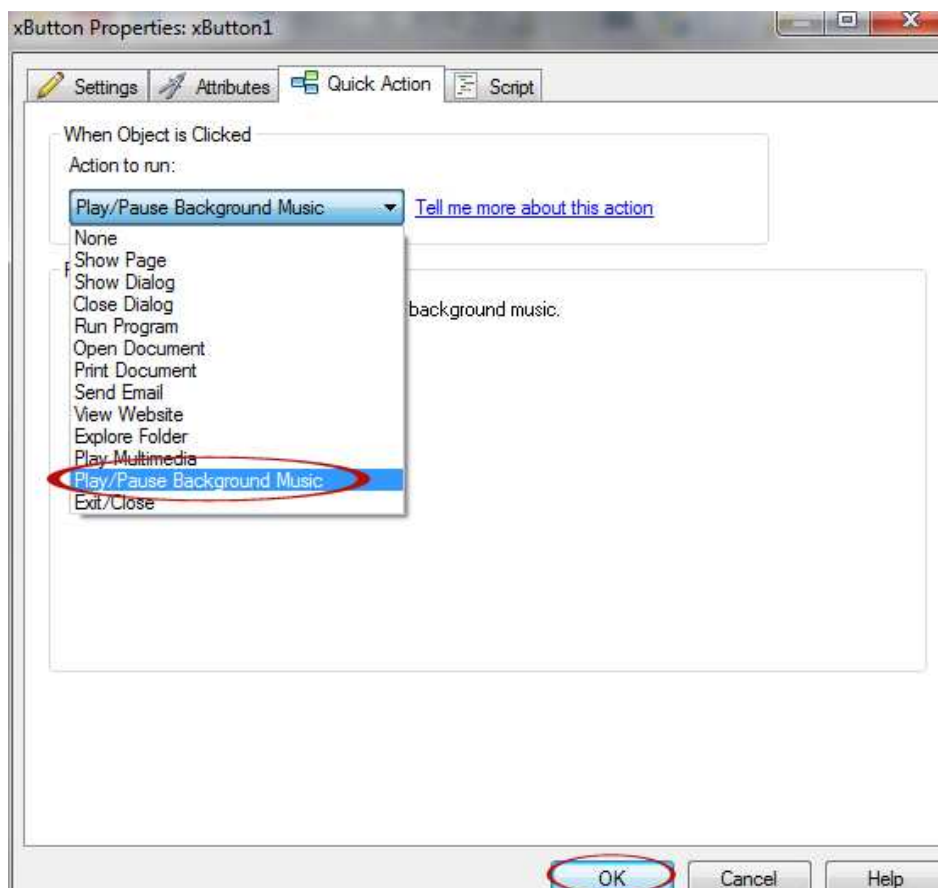
ضمنا شما می توانید با کلیک مجدد بر روی Add بجای یک فایل موسیقی ، از چند فایل موسیقی نیز استفاده کنید که در برنامه ، بصورت آتوماتیک پس از اتمام موسیقی اول ، موسیقی دوم و ... پخش خواهد شد .

در پایان تنظیمات صدا ، بر روی Ok کلیک نمایید و پیش نمایش کار خود را اجرا کنید تا نتیجه را مشاهده کنید .

توقف صدا در یک نقطه و پخش صدا از همان نقطه

در صورتی که بخواهیم صدای موزیک پس زمینه که قرار دادیم بصورت موقت توقف داشته و دوباره با کلیک کاربر از همان نقطه ادامه به پخش کند ، مراحل زیر را انجام دهید .

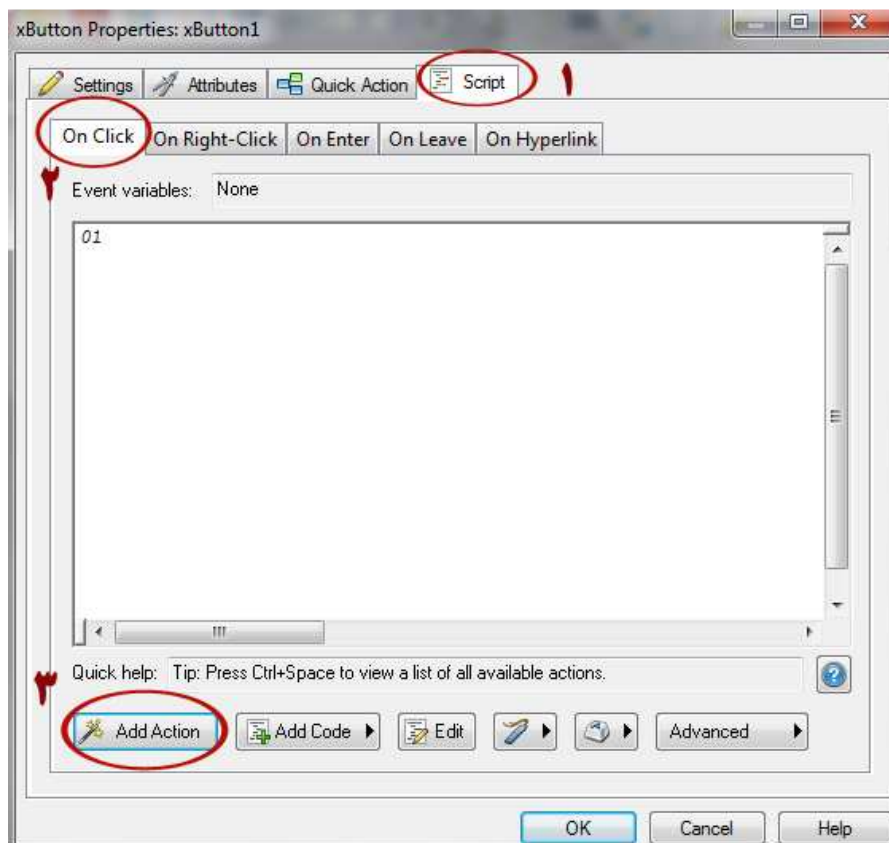
ابتدا یک دکمه (یا تصویر مربوط به توقف و پخش صدا) بر روی صفحه مورد نظرتان قرار داده و برای فعال سازی آن دوبار بر روی آن دکمه یا تصویر کلیک کنید . به سربرگ سوم یعنی (**Quick Action**) رفته و از لیست کشویی ، گزینه (**Play/Pause background Music**) را انتخاب و سپس **Ok** نمایید .



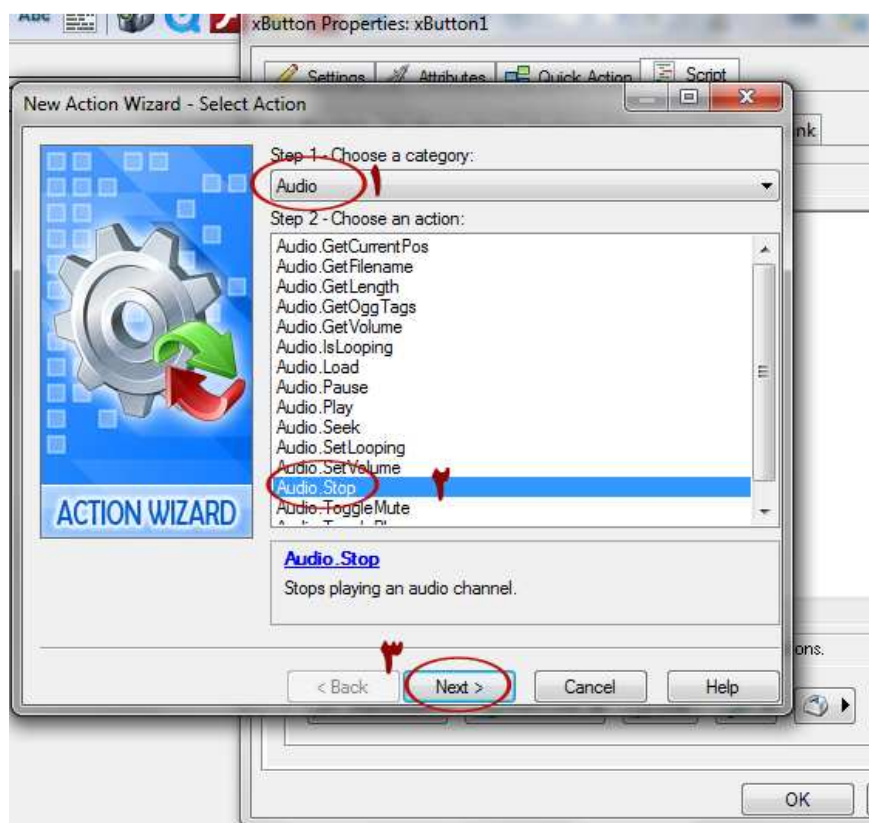
از طریق پیش نمایش کار (فشردن F5 از روی صفحه کلید) می توانید نتیجه کار خود را مشاهده کنید .

توقف کامل (Stop)

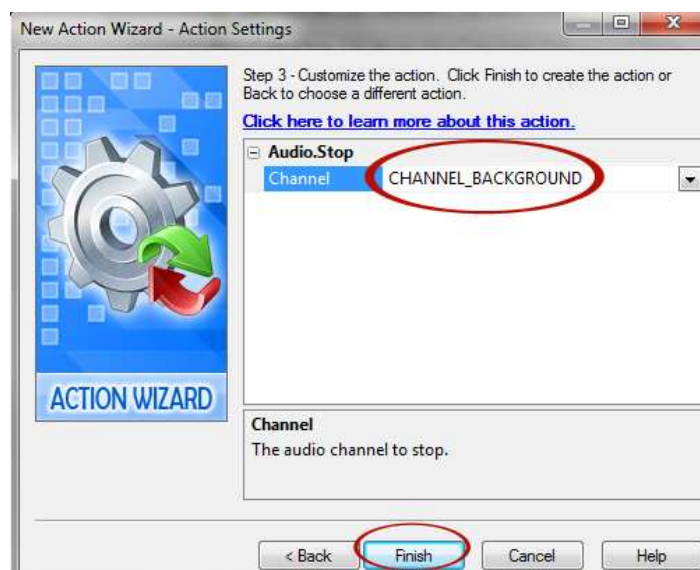
اگر بخواهید صدای بکگراند (زمینه) با کلیک کاربر بصورت کامل قطع شود می بایست ابتدا یک دکمه برای این کار بر روی صفحه مورد نظرتان قرار دهید و بر روی آن دبل کلیک کرده و از سربرگ چهارم یعنی (**Script**) بر روی گزینه **Add Action** در پایین کادر محاوره ای باز شده ، کلیک نمایید



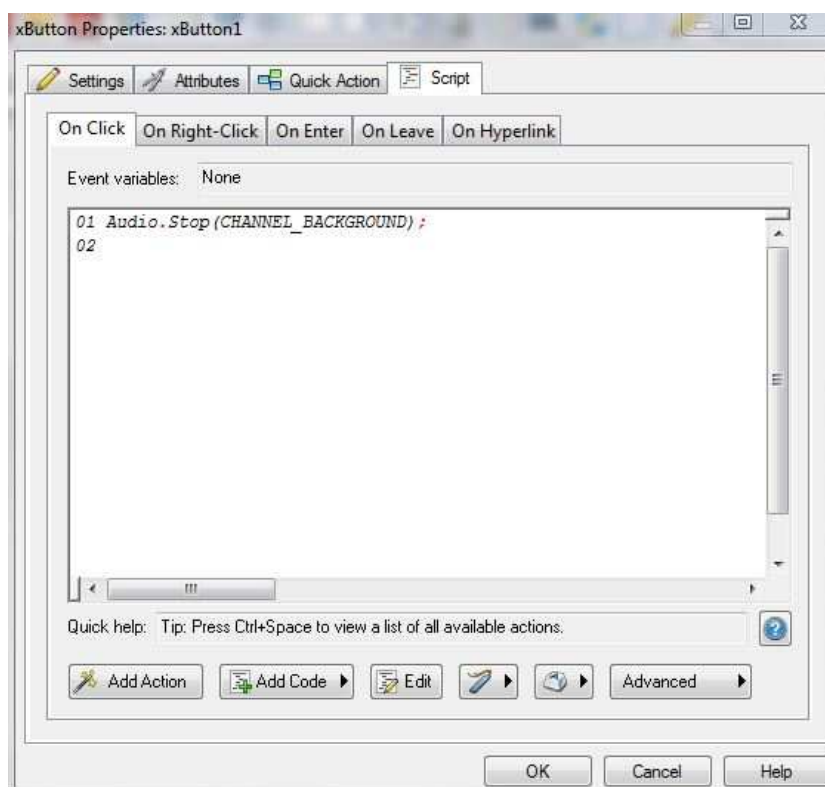
در کادر بعدی که باز می شود ، ابتدا از لیست کشویی گزینه سوم یعنی (Audio) را انتخاب از لیستی ظاهر شده ، بر روی گزینه **Audio.Stop** دبل کلیک کنید



در صفحه بعدی ، کانال صدا را با کلیک بر روی لیست کشویی ، به کانال بکگراند (CHANNEL_BACKGROUND) تغییر داده و سپس بر روی Finish کلیک نمایید .



با این کار در کادر محاوره ای برای شما کد مربوط به قطعه صدا قرار می گیرد این کادر را Ok نمایید .



نکته : برای قطع صدا نوشتن همان کد بالا بصورت دستی نیز کفایت میکند و در صورتی که نخواهید مراحل بالا را برای قطع صدا انجام دهید می توانید کد را تایپ کنید که البته نیاز به دقت فراوان و رعایت نحوه نوشتن حروف بزرگ و کوچک دارد . (بنابراین توصیه می شود فعلا از همان کد های ویزارد و مراحلی که در بالا گفته شد کد های مورد نظرتان را در برنامه وارد کنید .)

پخش مجدد از اول (Play)

در صورتی که کاربر موزیک زمینه شما را قطع کرد ، اگر بخواهد دوباره آن را پخش نماید ، می بایست برای این کار دکمه دیگری به برنامه اضافه کنید و دقیقاً مراحل را که برای **Stop** موزیک در بالا گفته شد انجام دهید ، با این تفاوت که بجای کد **Audio.Stop** باید از کد **Audio.Play** استفاده نمایید .



افزودن آبجکت Hotspot

یکی از آبجکت های بسیار مفید و پر کاربرد برنامه آتوپلی هات اسپوت (**Hotspot**) می باشد که به ما این امکان را می دهد تا هر فضایی از برنامه را که خواستیم ، برای کاربر فعال کنیم تا با کلیک کاربر ، یک عملیات خاص صورت بگیرد . حال اینکه کاربر این آبجکت را در اجرای برنامه نمی بیند و فقط متوجه می شود که با کلیک در آن منطقه که ما مشخص میکنیم ، برنامه مورد نظر اجرا خواهد شد !

به عنوان مثال شما برای همان عملیات پخش و قطع صدا و یا (پخش و قطع موقت) می توانید یک تصویر از قبل آماده از یک پلیر مثل مدیا پلیر سیستم خود تهیه کنید و آن تصویر را در برنامه آتوپلی وارد کنید .



سپس بر روی هر کدام از دکمه هایی که بر روی این تصویر قرار دارد یک هات اسپوت (**Hotspot**) قرار داده و همان مراحل که برای دکمه های **Stop** و **Play** و **Pause** در بالا گفته شد برای هات اسپوت هایی که روی این تصاویر قرار می دهید انجام دهید . (یعنی مثلاً کد **Stop** را برای هات اسپوتی قرار دهید که بر روی تصویر دکمه **Stop** قرار داده اید و ...)



آموزش ساده فتوشاپ در حد نیاز برای تهیه و ویرایش تصاویر تولید محتوا (بخش اول) :



معرفی محیط نرم افزار فتوشاپ

محیط این برنامه در تصویر زیر بصورت کلی معرفی شده است :



۱-نوار دستور ها (menu bar)

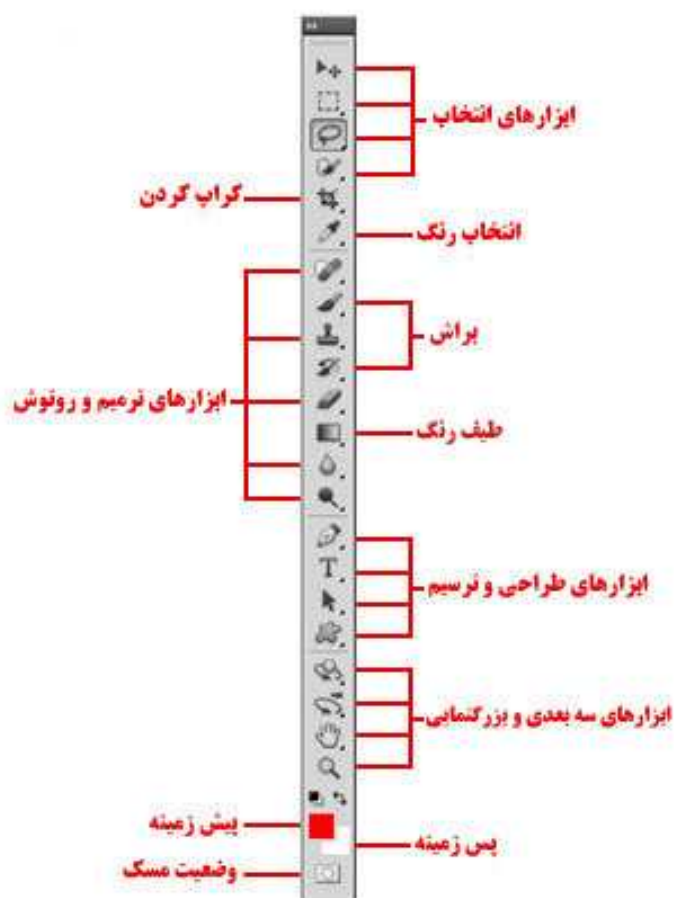
۲-تنظیمات محیط کار در فتوشاپ

۳-نوار اختیارات (option bar)

۴-پالت ها

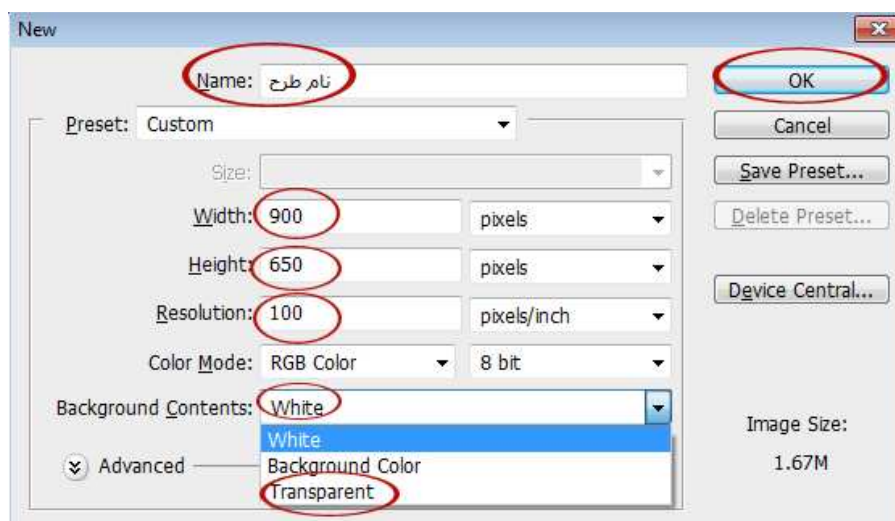
۵-جعبه ابزار (toolbox)

معرفی نام ابزارهای جعبه ابزار



نحوه ایجاد صفحه جدید

برای این کار از منوی **File** در بالای برنامه، گزینه اول یعنی **New** را انتخاب کرده و در کادر محاوره ای که باز می شود، تنظیمات عرض و ارتفاع و نام صفحه و رزولیشن و ... را به دلخواه انجام دهید.



دقت کنید که اندازه صفحه ای که برای زمینه محتوای الکترونیکی خود طراحی می کنید ، می بایست دقیقا به اندازه صفحه پروژه شما در اتوپلی باشد . مثلا رد صورتی که قصد دارید پروژه شما در اتوپلی و در زمان اجرای کاربر ، 900 در 650 پیکسل باشد ، باید در فتوشاپ نیز همین اندازه ها را برای زمینه خود تعیین نمایید .

ضمنا در صورتی که بخواهید تصاویر و یا متن های شما بصورت بدون زمینه یعنی با فرمت Png ذخیره شوند ، باید در تنظیمات ایجاد صفحه جدید ، و از قسمت (Background contents) ، بجای گزینه (white) ، گزینه (Transparent) را انتخاب نمایید .

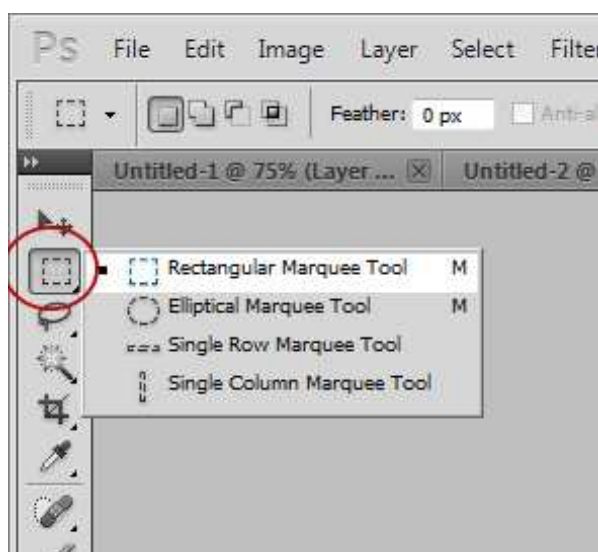
رزولیشن یا کیفیت تصویر را هم بر روی ۱۰۰ قرار دهید (در صورتی که بخواهید تصویر ی را چاپ نمایید بهتر است از رزولیشن ۳۰۰ استفاده کنید .

نحوه باز کردن تصاویر در فتوشاپ

برای باز کردن تصاویر در برنامه فتوشاپ و استفاده از آنها ، از منوی فایل بر روی گزینه Open کلیک کرده و در کادر محاوره ای باز شده ، آدرس تصویر و یا تصاویر مورد نظر خود را داده و آنها را در برنامه باز میکنیم .

چگونگی برش دادن تصاویر و قرار دادن در تصویر دیگر با استفاده از ابزار برش Rectangular Marquee

برای برش دادن تصاویر بصورت مربع و مستطیل از این ابزار استفاده می شود و همچنین در صورتی که ماوس را روی همین ابزار مدت کوتاهی فشرده نگه دارید ، ابزارهای دیگر برش مثل برش بصورت دایره و بیضی ، نمایان می شوند که شما میتوانید از آنها برای برش دادن تصاویر از یه عکس و قرار دادن تصویر برش داده شده در عکس دیگر استفاده کنید .



برای برش با این ابزار ماوس را از محل مورد نظرتان در تصویر ، کلیک کرده و بکشید تا به نقطه دلخواه برسید ، سپس ماوس را رها کنید . (در اصل این کار درگ کردن نام دارد) با این کار قسمت مورد نظرتان انتخاب شده و به حالت نقطه چین در خواهد آمد و در این زمان شما میتوانید با استفاده از کلید های ترکیبی Ctrl و C آن را کپی (Copy) و بعد از رفتن به صفحه مورد نظر با استفاده از کلید های ترکیبی Ctrl و V آن را در پیست (Past) نمایید .

نکته ۱: در صورتی که از برش خود و کلا از هر کاری که در فتوشاپ انجام داده اید راضی نیستید و قصد دارید به مراحل قبل برگردید ، می توانید از کلید های ترکیبی Ctrl+Alt+Z استفاده کنید .

نکته ۲: در صورتی که بخواهید کل یک تصویر را انتخاب کنید می توانید از کلید های ترکیبی Ctrl+A استفاده کنید .

نکته ۳: در صورتی که بخواهید تصویری را که برش داده اید و در تصویر دیگر قرار داده اید حذف کنید ، ابتدا در حالی که ابزار اول یعنی ابزار جابجایی (Move)  را انتخاب کرده اید ، یک بار بر روی آن تصویر (لایه مورد نظر) کلیک کرده و سپس برای حذف آن ، کلید Delete را از روی صفحه کلید بزنید .

چگونگی برش و انتخاب تصاویر با استفاده از عصای جادویی و قرار دادن در تصویر دیگر

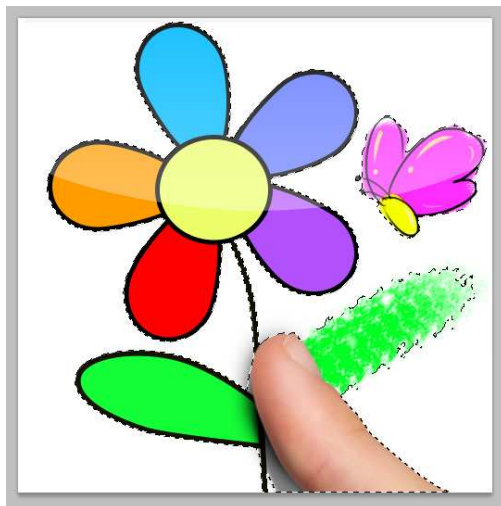
عصای جادویی یک ابزار بسیار کاربردی و مفید در فتوشاپ می باشد که با تشخیص رنگ ، محلی را که از نظر رنگ و نور یکسان باشد ، به راحتی برای شما با کلیک ماوس در آن قسمت ، انتخاب میکند و شما می توانید از محل برش داده شده استفاده نمایید .



به عنوان مثال در صورتی که شما بخواهید زمینه تصویر زیر را حذف نمایید با یک بار کلیک بر روی رنگ سفید حاشیه تصویر (که همه حاشیه یک رنگ دارد و یکسان می باشد) آن ناحیه سفید رنگ انتخاب می شود



البته چون شما قصد دارید رنگ حاشیه که سفید است حذف شود و جزو محدوده انتخاب شما نباشد باید حالت انتخاب شده را برعکس کنید . برای این کار ، می توانید از منوی **Select** گزینه **Invers** رانتخاب کنید . مشاهده خواهید کرد که با این کار محدوده انتخاب شده برعکس می شود و بجای اینکه حاشیه سفید که با عصای جادویی انتخاب کردیم ، در حالت انتخاب باشد ، مابقی تصویر در حالت انتخاب قرار می گیرد !



حال شما میتوانید محدوده انتخاب شده خود را با استفاده از کلید های ترکیبی **Ctrl** و **C** کپی و در تصویر جدید خود با استفاده از کلید های ترکیبی **Ctrl** و **V** پیست نمایید .

نکته : برای اینکه با توجه به رنگبندی تصویر بخواهید چند با از ابزار عصای جادویی در یک تصویر و در یک انتخاب استفاده کنید می توانید ، همزمان با کلیک عصای جادویی ، کلید **Shift** را نیز از روی صفحه کلید بفشارید .



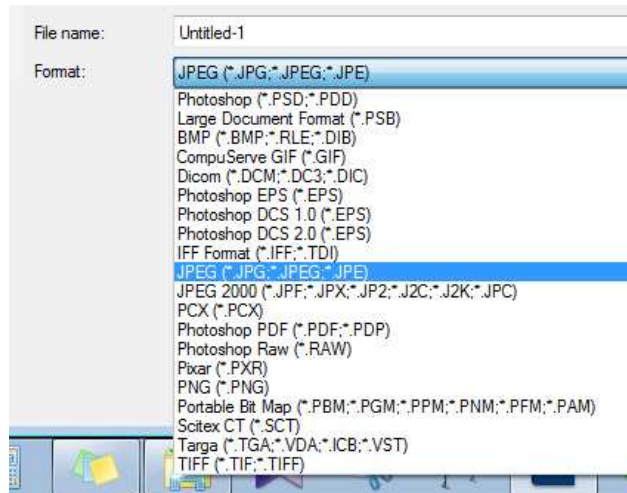
نحوه انتخاب قسمتی از تصویر و حذف ما بقی آن تصویر با ابزار Crop

با استفاده از این ابزار شما میتوانید ، محدوده خاصی از تصویر را انتخاب و ما بقی آن را که اضافه است ، حذف نمایید . به این شکل که با درگ کردن ماوس منطقه مورد خود را می توانید انتخاب نمایید و با فشردن کلید **Enter** از روی صفحه کلید ، قسمتهای اضافی تصویر حذف و محدوده مورد نظر شما باقی خواهد ماند .



نحوه ذخیره تصویر با فرمت های مورد نیاز

برای ذخیره نهایی تصویری که ویرایش و یا طراحی کرده ایم می توانیم از منوی File گزینه Save یا Save As را انتخاب کرده و در کادر محاوره ای که باز می شود ، بعد از انتخاب یک نام برای ذخیره آن ، از لیست کشویی پایین کادر محاوره ای ، فرمت آن را مشخص نماییم .



ذخیره تصویری که در فتوشاپ طراحی میکنید بسته به نیاز شما و اینکه در کجا از آن می خواهید استفاده نمایید ، فرق می کند . فتوشاپ فرمت های زیادی را پشتیبانی میکند اما ما فقط به ۳ فرمت مورد نیاز خود می پردازیم :

فرمت Jpeg : یک فرمت استاندارد و پرکاربرد که ما نیز برای تصویری که در تولید محتوا ، نیاز داریم از این فرمت حتما استفاده خواهیم کرد (اکثر تصاویر با این فرمت ذخیره می شود)

فرمت Png : فرمتی است که در آن تصویر شما بدون زمینه ذخیره خواهد شد و از آن در سایر برنامه های گرافیکی و تولید محتوا می توانید استفاده نمایید و بدلیل نداشتن زمینه کارایی زیاد و زیبایی خاصی را برای پروژه های شما به همراه خواهند داشت .

فرمت Psd : این فرمت هم فرمت خود برنامه فتوشاپ می باشد که در صورتی که بخواهید مجددا تصویر خود را در آینده ویرایش نمایید ، یعنی لایه ها و متون و ... را تغییر دهید ، حتما می بایست تصویر خود را علاوه بر فرمت Jpeg و با Png و یا هر فرمت دیگری ، با این فرمت نیز ذخیره نمایید .

دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

جلسه چهارم



آموزش کار با آتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)

+ آموزش ساده و کاربردی فتوشاپ در حد نیاز برای ویرایش تصاویر مورد نیاز برای تولید محتوا (بخش دوم)



استفاده از آبجکت ویدئو

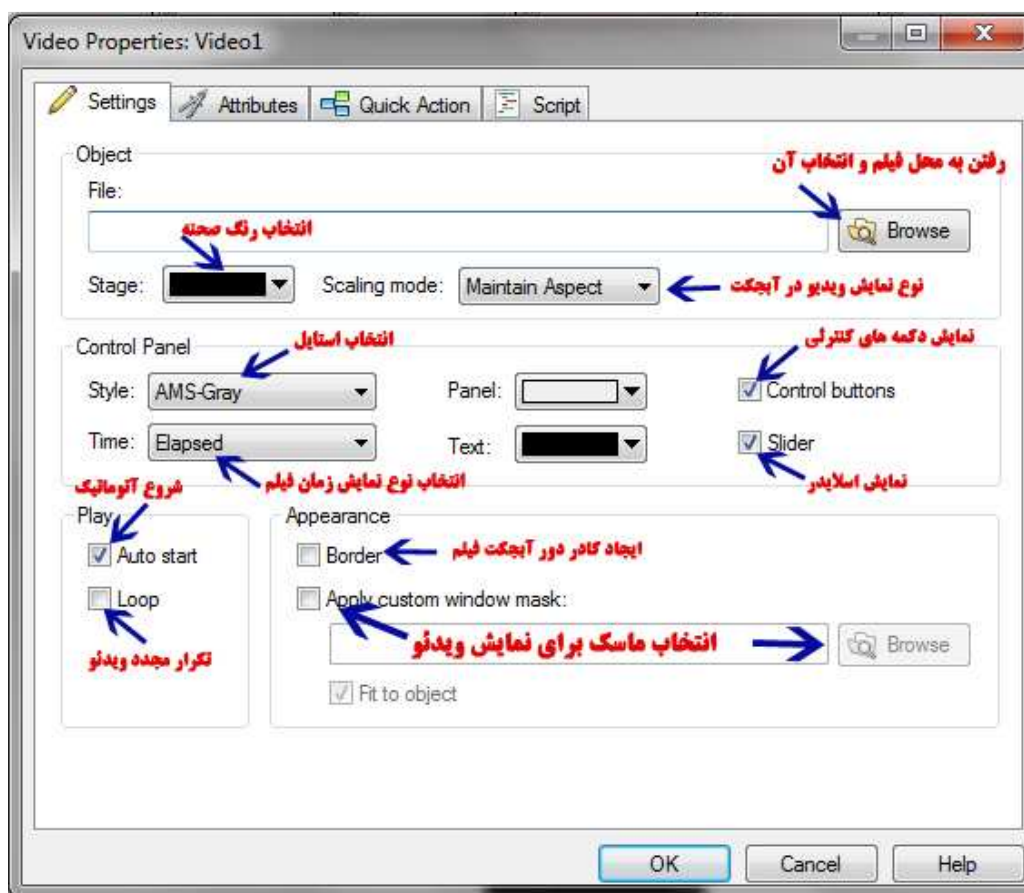
برای جذاب تر شدن برنامه آموزشی که تولید می کنیم بهتر است از فیلم های آموزشی نیز در محتوای خود استفاده نماییم . در برنامه آتوپلی برای افزودن فیلم های مورد نظر تان و اجرا در خود برنامه ، می توانید از آبجکت



های بالای برنامه بر روی **New Video Object** کلیک نمایید . با این کار پنجره محاوره ای باز شده و از این طریق به آدرس محلی که فیلم مورد نظرمان در آنجا قرار دارد رفته و آن را به برنامه وارد می نماییم .

نکته : دقت کنید از فرمت های تصویری استاندارد که برای اجرا بر روی هر سیستمی ، مشکل نداشته باشند مانند فرمت های **Avi - Mpeg - Wmv** استفاده کنید و در صورتی که فیلم شما توسط این برنامه پشتیبانی نمی شد ، می توانید از برنامه های تبدیل کننده ، مانند **Xilisoft Video Converter Ultimate** برای تبدیل فیلم خود به فرمت هایی که گفته شد ، استفاده نمایید .

بعد از افزودن ویدئو مورد نظر به برنامه با دبل کلیک بر روی آن می توانید تنظیمات آن را که در تصویر زیر نشان داده شده به دلخواه تغییر دهید .



استفاده از آبجکت Quick Time

این آبجکت نیز شبیه به آبجکت ویدئو می باشد که فایل های تصویری شما با برنامه Quick Time در پروژه کنترل خواهند شد .



استفاده از آبجکت فلش

در صورتی که بخواهید برای زیبایی محتوایی که تولید می کنید از انیمیشن های فلش با فرمت Swf استفاده کنید ، از این آبجکت می توانید کمک بگیرید . به این شکل که بر روی آبجکت فلش در بالای برنامه کلیک کرده و آدرس فایل فلش خود را مشخص کنید تا انیمیشن فلش شما به برنامه اضافه شود .

با پیش نمایش کار خود می بینید که فایل فلشی که در برنامه اضافه کرده اید بصورت متحرک می باشد و زیبایی کار محتوایی شما را بیشتر خواهد کرد .

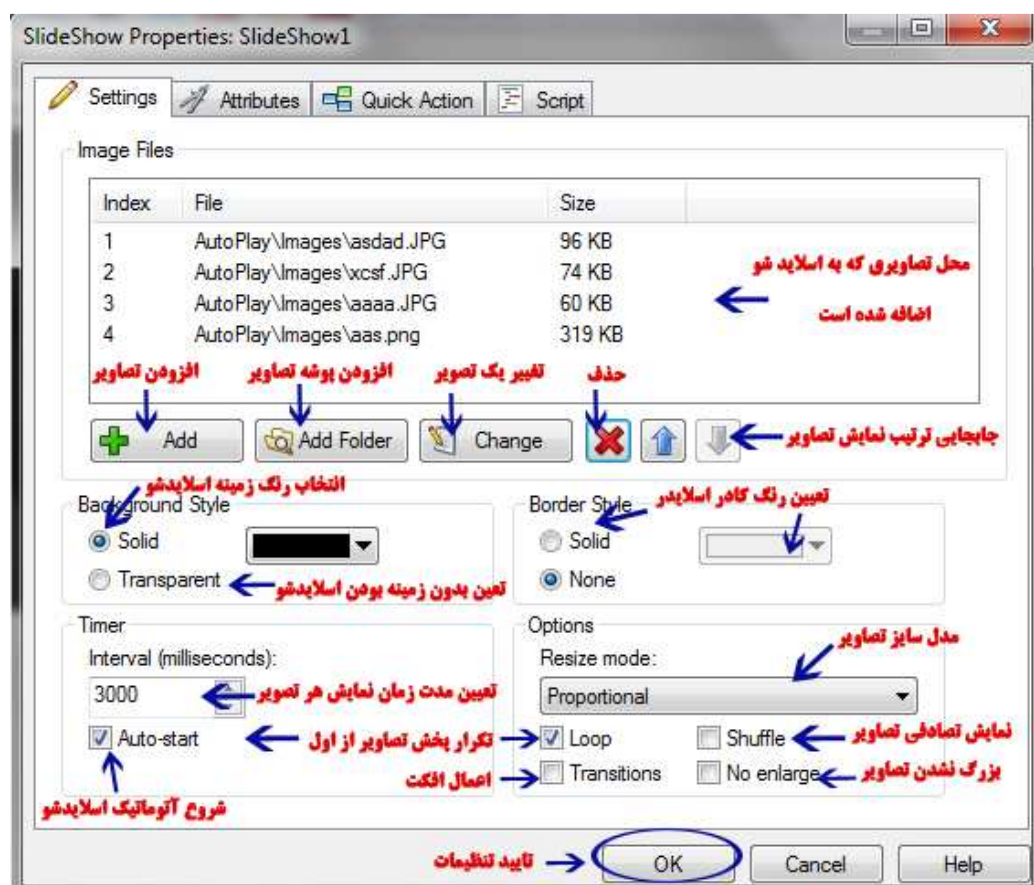
به عنوان مثال برای قرار دادن ساعت در برنامه خود می توانید از ساعت های فلش آماده استفاده نمایید . (اینگونه فایل ها را می توانید از اینترنت دریافت کنید) .



استفاده از آبجکت اسلایدشو

آبجکت اسلاید شو ، همانطور که از نامش پیداست ، برایتان چند عکس را بصورت پشت سر هم و با افکت های خاص و در مدت زمان خاص نمایش می دهد .

برای استفاده از این آبجکت می توانید از بالای برنامه بر روی **New SlideShow Object** کلیک کرده تا این آبجکت بر روی صفحه مورد نظرتان قرار بگیرد سپس بر روی آن دو بار کلیک کرده و در کادری که باز می شود ، تنظیمات آن را مطابق با توضیحاتی که در تصویر زیر مشاهده میکنید ، انجام و برای مشاهده نتیجه کار ، پیش نمایش را کلیک و یا F5 را از روی صفحه کلید ب فشارید .



نکته : شما میتوانید اسلاید شو خود را به اندازه تمام صفحه بزرگ کنید و تمامی تصاویر را در برنامه فتوشاپ به اندازه صفحه پروژه کنید ، سپس در تنظیمات اسلاید شو تعیین کنید که هر ۶۰ ثانیه (شما در تنظیمات اسلاید شو ۶۰۰۰۰ مشخص کنید که معادل ۶۰ ثانیه می باشد) ، تصویر آن عوض شود ، با این کار تصویر زمینه شما در هنگام اجرا برای کاربر تغییر می کند و البته شما می توانید هر آبجکتی را بر روی این اسلاید شو قرار دهید . (یعنی اینکه آبجکت های شما مثل دکمه ها و غیره ، بر روی صفحه نمایش داده میشود و در عین حال تصویر زمینه صفحه شما که در اصل همان اسلاید شو هست ، هر ۶۰ ثانیه یک بار بدون اینکه کاربر بداند شما از آبجکت اسلاید شو استفاده کرده اید ، تغییر می کند .



استفاده از آبجکت Pdf

در صورتی که بخواهید فایل های پی دی اف شما در برنامه نمایش داده شود می توانید از این آبجکت استفاده کنید که با استفاده از برنامه آدوب آکروبات ریدر فایل های شما را در برنامه نمایش می دهد (دقت کنید که در صورتی که از این آبجکت استفاده کنید می بایست برنامه آکروبات ریدر یا یک برنامه که فایل های پی دی اف را اجرا می کند ، بر روی سیستم کاربر ، نصب باشد ، تا بتواند آنها را مشاهده نماید .)

برای افزودن پی دی اف مورد نظرتان بر روی این آبجکت در بالای برنامه کلیک کرده و از کادری که باز میشود با کلیک بر روی دکمه **Browse** آدرس فایل پی دی اف خود را معرفی و سپس اندازه این آبجکت را بر روی صفحه پروژه خود تنظیم نمایید (با بزرگ و کوچک کردن آبجکت)





استفاده از آبجکت Web

این آبجکت نیز برای نمایش صفحات وب استفاده می شود . به این شکل که وقتی بر روی این آبجکت در بالای برنامه کلیک میکنید ، از شما میخواهد تا آدرس دقیق وبسایت و یا وبلاگی را که قصد دارید ، کاربر در این آبجکت و در برنامه مشاهده نماید ، تایپ کنید . با این کار در صورتی که کاربر به اینترنت متصل باشد ، آتوماتیک با ورود به صفحه ای که آبجکت وب شما قرار دارد ، آن وبسایت را مشاهده خواهد کرد .



ضمناً شما میتوانید صفحات وب مورد نظرتان را با استفاده از برنامه هایی مانند Web Page Maker خودتان تولید کنید و سپس به برنامه دستور دهید که بجای اینکه وارد سایت خاصی شود ، وارد پوشه مورد نظر شما که در محتویات پروژه شما قرار دارد شده و صفحه وب مورد نظر شما را نمایش دهد . که با این کار دیگر نیازی به استفاده از اینترنت نمی باشد ! چون صفحات وب مورد شما از اینترنت لود نمی شود بلکه از محتویات داخل برنامه خود شما فراخوانی می گردد .

نکته : از طریق این آبجکت نیز می توانید فایل های پی دی اف خود را نمایش دهید .



استفاده از آبجکت XButton

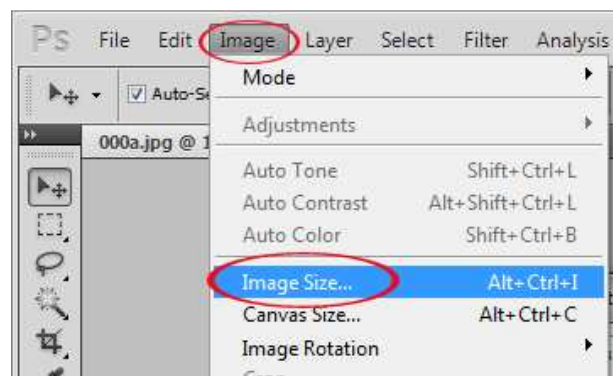
آبجکت XButton نیز شبیه به آبجکت Button عمل میکند و می توانید به عنوان دکمه های برنامه خود از آن استفاده کنید که البته با آبجکت Button کمی تفاوت دارد و همچنین بر خلاف آبجکتهای دیگر ، وقتی از آبجکت هایی مثل فلش استفاده میکنید ، XButton (و البته Hotspot) بر روی آن قرار می گیرند در صورتی که بقیه آبجکتهای زیر فایل فلش قرار گرفته و دیده نمی شوند !

آموزش ساده فتوشاپ در حد نیاز برای تهیه و ویرایش تصاویر تولید محتوا (بخش دوم) :



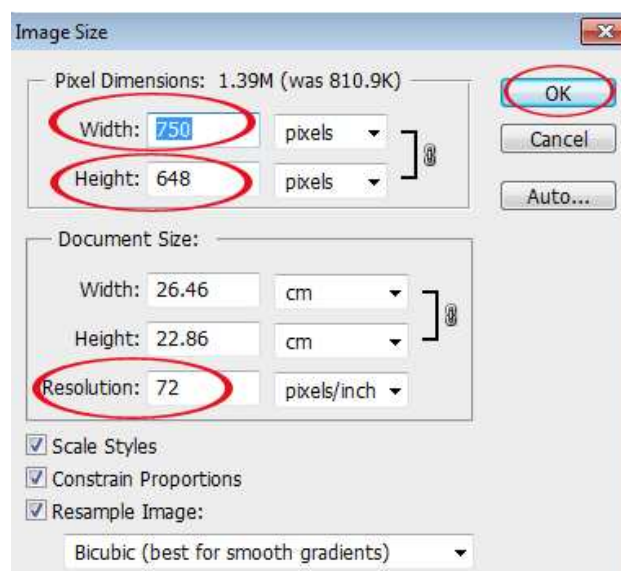
تغییر اندازه تصاویر

در صورتی که بخواهید ابعاد تصویر شما که به عنوان مثال ۲۵۴۶ پیکسل در ۱۸۷۴ پیکسل می باشد ، ابعاد کوچکتری داشته باشد ، یعنی مثلا عرض یا ارتفاع آن کمتر از ۹۰۰ پیکسل باشد ، می توانید از منوی Image بر روی Image Size کلیک کنید



در کادر محاوره ای باز شده ، اندازه عرض و یا ارتفاع را تغییر دهید (دقت کنید که برنامه بصورت اتوماتیک بخاطر حفظ تناسب تصویر شما ، وقتی که یک پارامتر را تغییر می دهید ، پارامتر بعدی را نیز متناسب با آن تغییر می دهد)

ضمنا شما میتوانید برای اینکه تصویرتان حجم زیادی برای استفاده در محتواها نداشته باشد ، رزولیشن آن را نیز به ۷۲ تغییر دهید .





ابزار Zoom Tool (ذره بین)

اگر بخواهید بر روی تصویر خود زوم کنید تا در ویرایش تصاویر دقت بیشتری را داشته باشید ، می توانید از این ابزار استفاده نمایید .

با هر بار کلیک بر روی تصویرتان ، در صورتی که ابزار ذره بین را فعال کرده باشید ، تصویر شما بزرگتر می شود ، و در صورتی که بخواهید نتیجه برعکس شود یعنی از زوم خارج شود ، می توانید کلید **Alt** را از روی صفحه کلید نگه داشته و بر روی تصویر خود کلیک کنید . با هر بار کلیک در این حالت ، از زوم خارج خواهید شد و تصویر شما کوچکتر خواهد شد .

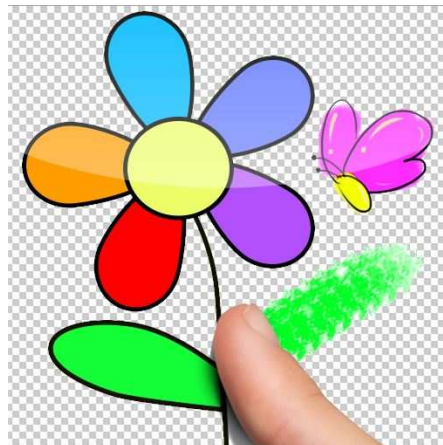
زمانی که این ابزار فعال است در بالای محیط کاری فتوشاپ چهار دکمه نمایان می شود که در صورتی که بخواهید اندازه واقعی تصویر را مشاهده کنید ، می توانید بر روی دکمه **Actual Pixels** و در صورتی که بخواهید تصویر به اندازه محیط کاری نمایش داده شود ، بر روی گزینه **Fit Screen** کلیک کنید .



نحوه طراحی تصاویر Png

در صورتی که بخواهید تصاویر **Png** و بدون زمینه برای استفاده در محتواهای خود طراحی کنید ، می بایست در تنظیمات صفحه جدید ، که قصد ایجاد آن را دارید (منوی **File** و انتخاب گزینه **New**) ، بجای گزینه **White** (یعنی سفید) ، گزینه سوم یعنی **Transparent** (یعنی بدون زمینه) را انتخاب نمایید .

با این کار برایتان یک زمینه شطرنجی و بدون رنگ نمایش داده می شود که شما هر تصویری را که برش داده و بر روی آن قرار دهید ، در صورتی که هنگام ذخیره ، فرمت آن را **Png** تعیین کنید ، آن تصویر ، بدون زمینه خواهد بود و می توانید بر روی سایر تصاویرتان و در تولید محتواها و برای زیبایی بیشتر کار ، از آن استفاده نمایید .



دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

جلسه پنجم

5

آموزش کار با اتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)

+ آموزش ساده و کاربردی فتوشاپ در حد نیاز برای ویرایش تصاویر مورد نیاز برای تولید محتوا (بخش سوم)



آبجکت ریچ تکست (Rich Text)

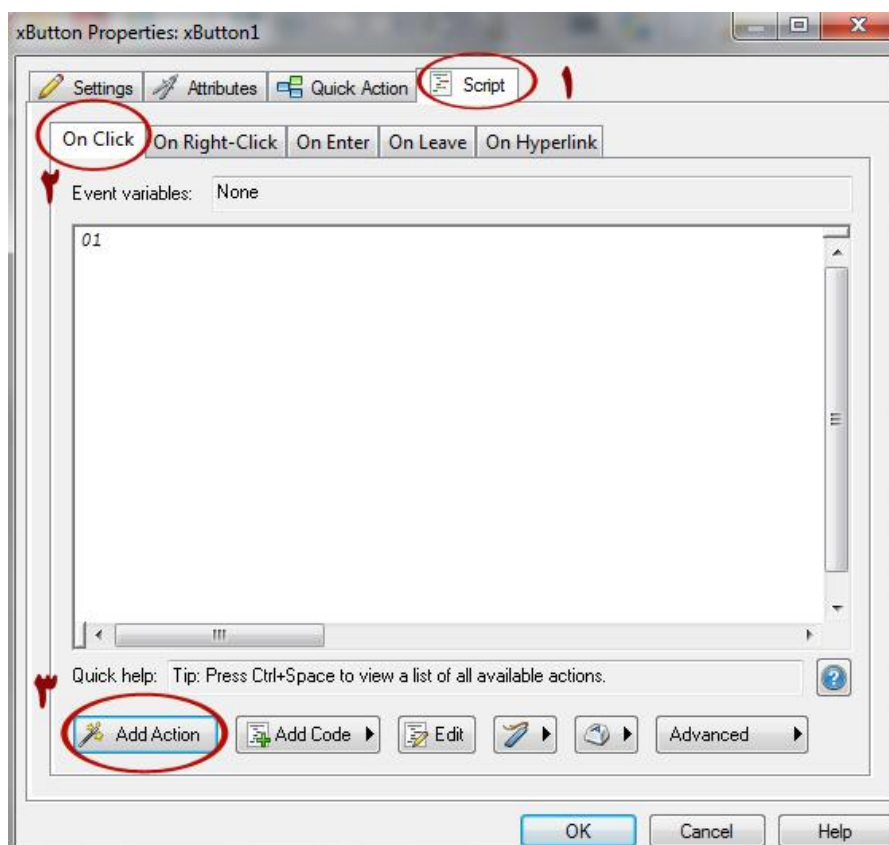
این آبجکت نیز شبیه به پاراگراف برای نمایش متن های طولانی بکار می رود با این تفاوت که ساختار آن فرق کرده و امکان ویرایش و سفارشی کردن بیشتری دارد .

برای استفاده از این آبجکت بر روی دکمه  Rich Text در بالای برنامه اتوپلی کلیک کنید و با دبل کلیک بر روی این آبجکت می توانید تنظیمات آن را انجام دهید .

پخش صدا با کلیک بر روی دکمه ها

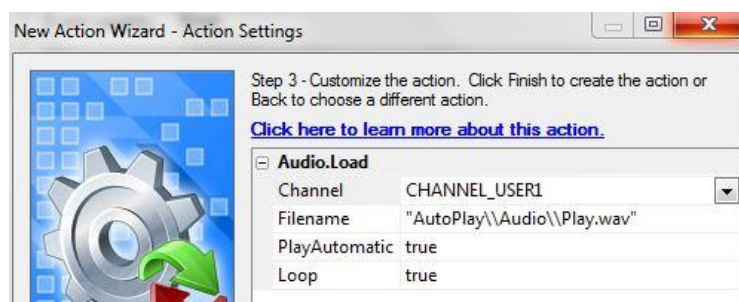
در صورتی که بخواهید با رفتن ماوس بر روی یک دکمه صدای خاصی غیر از صدای پیش فرض که اتوپلی بر روی دکمه های خود قرار داده ، پخش شود ، می بایست به روش زیر عمل کنید .

ابتدا یک دکمه برای این کار بر روی صفحه مورد نظرتان قرار دهید و بر روی آن دبل کلیک کرده و از سربرگ چهارم یعنی (Script) بر روی گزینه Add Action در پایین کادر محاوره ای باز شده ، کلیک نمایید



در کادر بعدی که باز می شود ، ابتدا از لیست کشویی گزینه سوم یعنی (Audio) را انتخاب از لیستی ظاهر شده ، بر روی گزینه Audio.Load دبل کلیک کنید .

در صفحه بعد یک کانال غیر از کانال بکگراند برای آن انتخاب و از قسمت File Name به مسیر فایل صوتی خود رفته و آن را به برنامه معرفی نمایید . سپس قسمت های Play Automatic و Loop را نیز با دوبار کلیک روی مقدار روبروی آنها به True تغییر دهید . در آخر هم بر روی دکمه Finish و سپس Ok کلیک کنید .

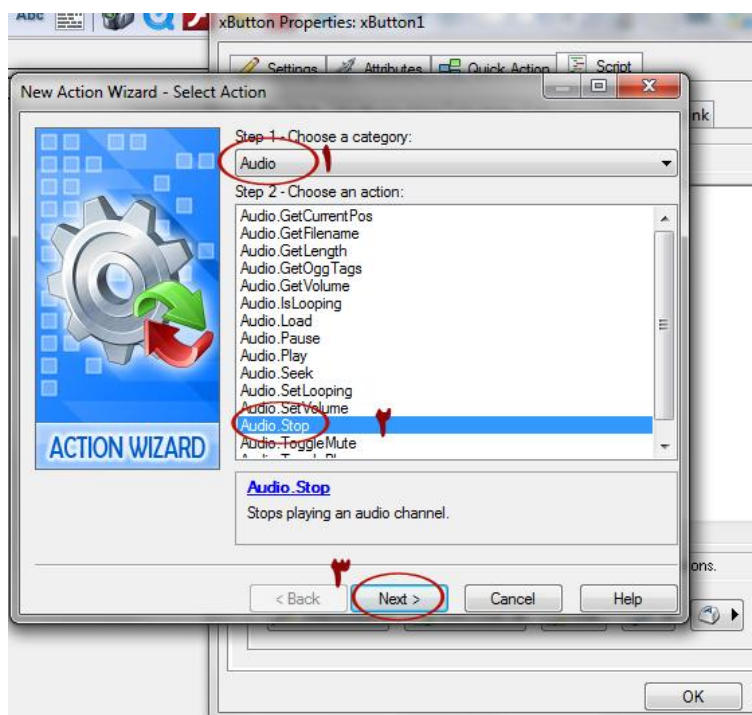


اکنون با پیش نمایش برنامه (F5) می توانید نتیجه کار را مشاهده کنید (با کلیک بر روی دکمه ، صدای مورد نظرتان پخش خواهد شد)

قطع صدای زمینه هنگام ورود به صفحه ی خاص

حال ممکن است قصد داشته باشید تا زمانی که کاربر به صفحه خاصی وارد میشود ، مثلاً وقتی وارد صفحه ای میشود که قرار است بصورت اتوماتیک یک فایل ویدئویی پخش شود ، صدای زمینه شما قطع شود و فقط صدای ویدئو شنیده شود . برای این کار شما می بایست در تنظیمات صفحه ای که قصد دارید صدای زمینه با ورود به آن صفحه قطع شود ، کد مربوط به این کار را قرار دهید .

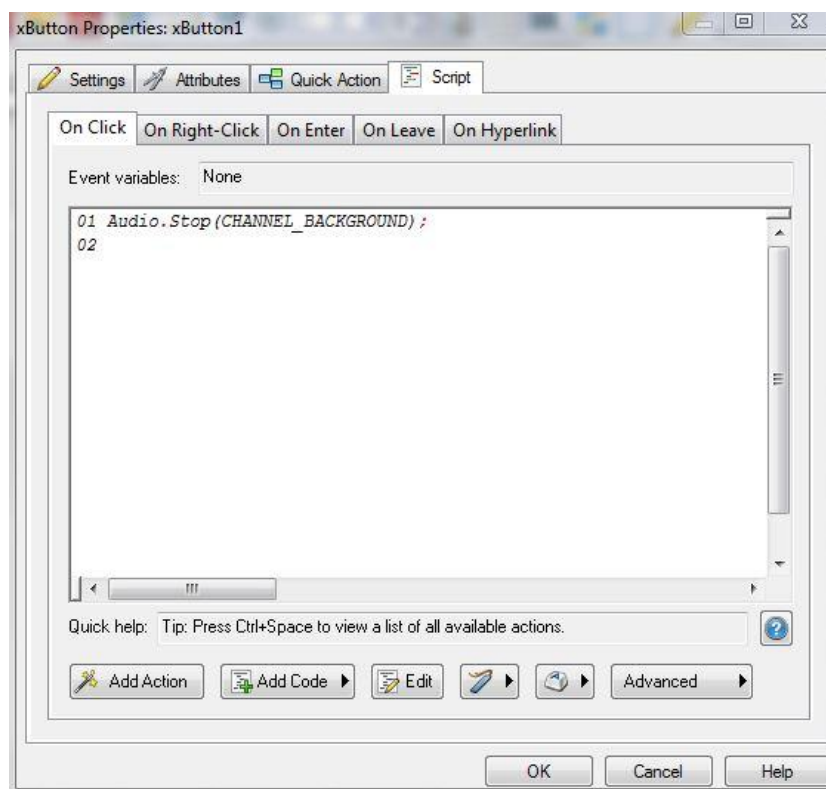
به صفحه مورد نظر رفته و بر روی صفحه دبل کلیک کنید و از سربرگ چهارم یعنی (Script) بر روی گزینه Add Action در پایین کادر محاوره ای باز شده ، کلیک نمایید . در کادر بعدی که باز می شود ، ابتدا از لیست کشویی گزینه سوم یعنی (Audio) را انتخاب از لیستی ظاهر شده ، بر روی گزینه Audio.Stop دبل کلیک کنید



در صفحه بعدی ، کانال صدا را با کلیک بر روی لیست کشویی ، به کانال بکگراند (CHANNEL_BACKGROUND) تغییر داده و سپس بر روی Finish کلیک نمایید .



با این کار در کادر محاوره ای برای شما کد مربوط به قطع صدا قرار می گیرد این کادر را Ok نمایید .



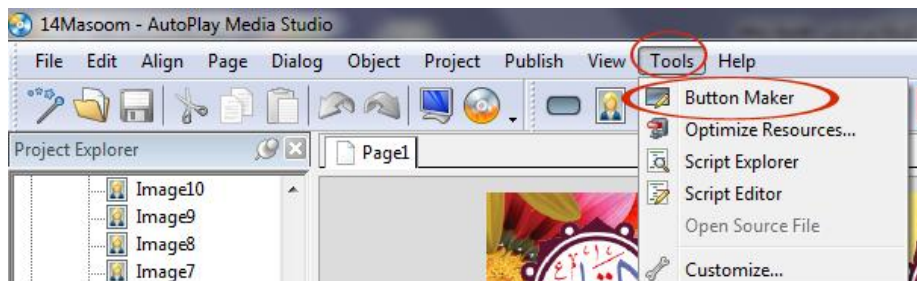
نکته : برای قطع صدا نوشتن همان کد بالا بصورت دستی نیز کفایت میکند و در صورتی که نخواهید مراحل بالا را برای قطع صدا انجام دهید می توانید کد را تایپ کنید که البته نیاز به دقت فراوان و رعایت نحوه نوشتن حروف بزرگ و کوچک دارد . (بنابراین توصیه می شود فعلا از همان کد های ویزارد و مرحله ای که در بالا گفته شد کد های مورد نظرتان را در برنامه وارد کنید .)

قطع تمام صداهای برنامه

ممکن است شما برای برنامه از چندین صدا استفاده کرده باشید و بصورت همزمان این صداها در برنامه شما اجرا می شود ، در صورتی که بخواهید همه صدا ها بصورت کامل قطع گردد ، دقیقا مراحل بالا را که برای قطع صدای زمینه انجام دادید ، عمل نموده و فقط بجای انتخاب کانال بکگراند (CHANNEL_BACKGROUND) از لیست کشویی ، گزینه آخر یعنی CHANNEL_ALL را انتخاب و سپس بر روی Finish در صفحه بعد بر روی OK کلیک نمایید .

ساخت دکمه های سفارشی با Button Maker در برنامه آتوپلی

یکی از امکانات بسیار خوب برنامه آتوپلی برای افرادی که قصد دارند دکمه های پروژه خود را به راحتی بسازند ، Button Maker می باشد . برای استفاده از این امکان ، از منوی Tools بر روی گزینه اول یعنی Button Maker کلیک کنید تا برنامه آن باز شود .



ساختن دکمه در این برنامه بسیار آسان می باشد به این شکل که شما می بایست سه تصویر برای سه حالت دکمه به آن معرفی کنید :

- یک تصویر برای حالت معمولی دکمه که در برنامه دیده می شود
- یک تصویر برای زمانی که ماوس بر روی دکمه حرکت میکند
- یک تصویر برای زمانی که بر روی دکمه کلیک می شود

شما می توانید ابتدا دکمه های خود را در فتوشاپ یا برنامه های گرافیکی دیگر با اندازه های مورد نظرتان (مثلا 200 پیکسل در 50 پیکسل) طراحی و با فرمت png یا jpeg ذخیره کنید . به این شکل که برای هر دکمه سه حالتی را که در بالا گفته شد طراحی کنید . مثلا برای حالت معمولی (Normal) یک دکمه طراحی کنید و برای زمانی که ماوس بر روی دکمه حرکت میکند (HihgLight) همان دکمه را با یک تغییر مثلا در نوع رنگ یا طرح ، ولی در همان اندازه تصویر قبلی طراحی کنید و همچنین برای زمانی که ماوس بر روی دکمه کلیک کند نیز ، همان دکمه را با تغییر در رنگ یا شکل ، ذخیره کنید .

حال قصد داریم تصویر اول یعنی تصویر برای حالت معمولی را در قسمت Up Normal وارد کنیم برای این کار ابتدا یک بار در قسمت Up Normal کلیک کرده و از منوی Button بر روی Load Image کلیک کرده و تصویر حالت اول را که طراحی کرده ایم به برنامه وارد می کنیم .

با این کار تمام حالت های دکمه به همان شکل خواهد شد ولی شما یک بار در قسمت HihgLight نیز کلیک کرده و با رفتن به منوی Button و انتخاب گزینه Load Image ، تصویر دوم خود را به برنامه وارد کنید . ضمنا همین کار را برای دکمه سوم و در قسمت Down Normal انجام دهید .



در پایان برای ذخیره دکمه از منوی File بر روی گزینه Save کلیک کرده و در مسیر دلخواه ذخیره کنید .

حال در برنامه آتوپلی با کلیک بر روی گزینه New Button Object  از بالای برنامه همان دکمه ای که طراحی کرده اید را از مسیری که ذخیره نمودید ، فراخوانی کنید .

با پیش نمایش برنامه (F5) نتیجه کار را میتوانید مشاهده کنید .

نمایش چند فایل در یک آبجکت

برای اینکه شما بتوانید مثلا چندین فایل پی دی اف (Pdf) را در آتوپلی و در پروژه خود نمایش دهید نیازی به اینکه برای هر کدام یک صفحه قرار داده و یا برای هر کدام یک آبجکت Pdf بر روی صفحه قرار بدهید ، می توانید همه فایل های مورد نظرتان را در همان یک آبجکت و در همان یک صفحه نمایش دهید !

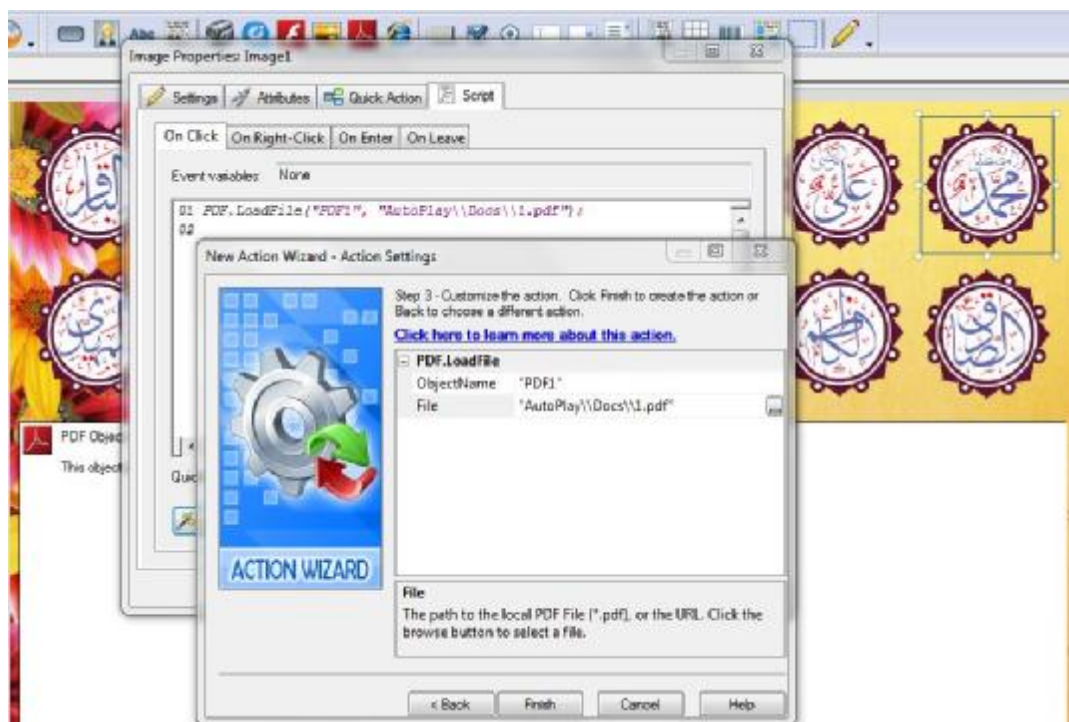
البته این کار را برای برخی آبجکت های دیگر از جمله تصویر و فیلم و وب و غیره نیز میتوانید انجام دهید .

برای این کار ابتدا یک آبجکت Pdf بر روی صفحه خود قرار دهید . سپس بر روی صفحه چند دکمه قرار دهید .

حال قصد داریم برنامه را طوری تهیه کنیم که با کلیک بر روی هر دکمه یک فایل پی دی اف خاص در همان یک آبجکت Pdf نمایش داده شود .

بر روی دکمه اول دبل کلیک کرده و از سربرگ Script و با زدن بر روی دکمه Add Action و از لیست کشویی ، ابتدا گزینه Pdf را انتخاب کنید (در صورتی که بخواهید این کار را برای تصاویر و یا فیلم استفاده کنید باید بجای Pdf از لیست کشویی گزینه های Image و یا Video را انتخاب نمایید)

پس از انتخاب Pdf از لیست کشویی ، سایر گزینه های مربوط به آن نمایش داده می شود . از بین آنها گزینه Pdf.Loadfile را انتخاب کنید در صفحه بعد و در قسمت Object name نام آبجکتی که قصد دارید پی دی اف ها در آن نمایش داده شود را انتخاب و از قسمت File آدرس فایل پی دی اف مورد نظر را داده و در پایان بر روی Ok و Finish کلیک نمایید .



بر روی دکمه دوم و سایر دکمه ها نیز دبل کلیک کرده و همین عملیات را برای این دکمه ها نیز انجام دهید و فقط بجای مشخص کردن آدرس پی دی اف اول ، آدرس سایر پی دی اف ها را مشخص نمایید .

با اجرای پیش نمایش پروژه با (F5) نتیجه کار را مشاهده کنید . با کلیک بر روی هر دکمه پی دی اف آن در آبجکت Pdf نمایش داده خواهد شد .

نکته : شما می توانید پروژه خود را طوری طراحی کنید که همزمان با کلیک بر روی دکمه اول ، مثلاً Pdf1 در آبجکت Pdf نمایش داده شده و همزمان ، تصویر مورد نظر که مربوط به همان پی دی اف می باشد نیز در آبجکت Image نمایش داده شود و ... که برای این کار باید همان کاری که برای نمایش Pdf انجام می دهید برای نمایش تصویر نیز انجام دهید .

پلاگین Gif (نحوه استفاده از تصاویر متحرک با فرمت گیف در آتوپلی)

همانطور که می دانید تصاویر با فرمت Gif ، تصاویر با قابلیت متحرک و انیمیشن می باشند که از چند فریم ساخته می شوند .

در صورتی که بخواهید از این نوع فرمت تصاویر برای زیبا سازی صفحات پروژه خود استفاده کنید و یا برای نمایش یک موضوع آموزشی که نیاز به نمایش متحرک دارد ، استفاده کنید ، می بایست از پلاگین مخصوص به این کار در برنامه آتوپلی استفاده نمایید (بدلیل اینکه این برنامه در حالت معمولی تصاویر گیف را بصورت متحرک نمایش نمی دهد)

قبل از استفاده از این تصاویر می بایست این پلاگین را از آدرس اینترنتی زیر دانلود کنید :

(فایل قابل دانلود در پی نوشت این آدرس قرار دارد) www.moralschool.mihanblog.com/post/111

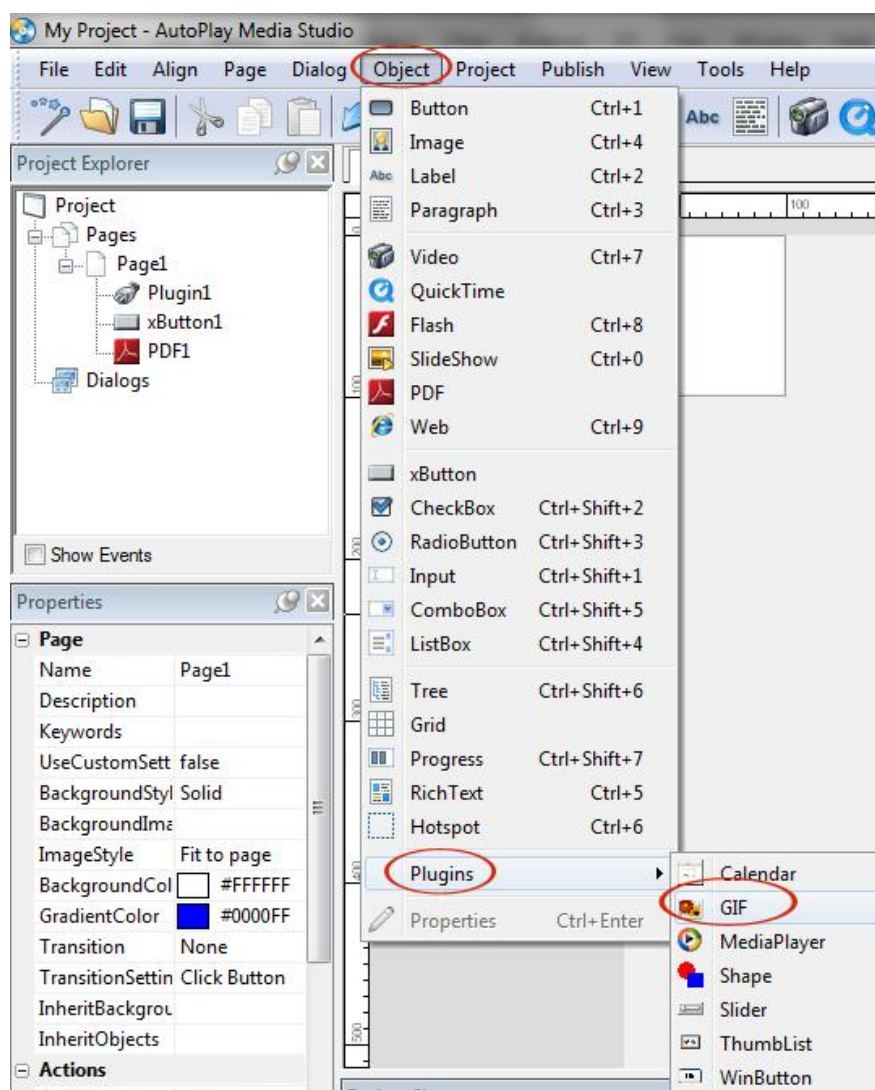
سپس آن را که با برنامه WinRar فشرده شده ، از حالت فشرده خارج کنید . پس از خارج کردن از حالت فشرده ، پوشه Gif (بصورت پوشه و نه فقط محتویات آن) را به روش زیر در برنامه آتوپلی قرار دهید .

- ابتدا پوشه پلاگین را کپی کنید
- وارد درایو ویندوز خود (که معمولاً C می باشد) شوید
- وارد پوشه Program Files شوید (در ویندوز سون باید وارد پوشه Program Files (x86) شوید)
- وارد پوشه AutoPlay Media Studio 8 شوید
- وارد پوشه Plugins شوید
- وارد پوشه Objects شوید
- حالا پوشه Gif را در این قسمت یعنی درون پوشه Objects قرار دهید (Past کنید)

با این کار پلاگین Gif در برنامه آتوپلی اضافه خواهد شد .

نکته : برای افزودن هر پلاگینی در آتوپلی از این روش استفاده می شود .

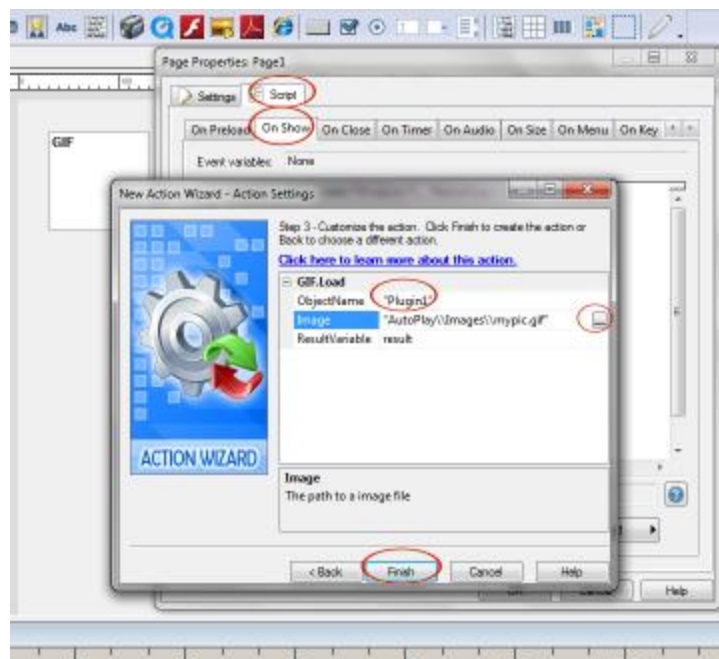
حال وارد برنامه آتوپلی شده و از منوی Object بر روی Plugins و سپس Gif کلیک کرده و در صفحه ای که باز می شود ، فقط بر روی OK کلیک نمایید . تا آبجکت آن بر روی صفحه قرار بگیرد .



برای اینکه تصویر گیف شما بر روی صفحه نمایش داده شود ، می بایست مراحل زیر را انجام دهید :

ابتدا بر روی صفحه دبل کلیک کنید و در سربرگ Script و همچنین در سربرگ On Show بر روی Add Action کلیک کنید و در لیست کشویی گزینه GIF (Plugin) را انتخاب کرده و سپس بر روی گزینه GIF.Load دبل کلیک کنید . در صفحه بعد در قسمت Object Name بنویسید : "Plugin1" دقت کنید که قبل و بعد کلمه پلاگین باید " فرا دهید و همچنین حرف P حتما می بایست با حروف بزرگ تایپ شود .

در قسمت Image آدرس فایل Gif خود را داده و بر روی Finish و سپس OK کلیک نمایید .



حالا می توانید اندازه آبجکت Gif را که روی صفحه اصلی قرار داده اید ، دقیقاً با اندازه خود تصویر گیف ، یک اندازه کنید .

برای نمایش کار بر روی F5 از روی صفحه کلید کلیک کنید .


نکته : در صورتی که بخواهید از چند فایل gif در صفحه استفاده کنید ، می بایست همان مراحل بالا برای سایر تصاویر گیف انجام دهید و فقط بجای نوشتن "Plugin1" ، برای سایر تصاویر "Plugin2" و "Plugin3" و ... قرار دهید .



آموزش ساده فتوشاپ در حد نیاز برای تهیه و ویرایش تصاویر تولید محتوا (بخش سوم) :



تایپ متن در فتوشاپ

برای این کار ابتدا یک صفحه جدید ایجاد کنید و یا یک فایل تصویر در برنامه باز کنید . سپس از قسمت جعبه ابزار ، دکمه type که به شکل  می باشد را انتخاب و یک بار بر روی صفحه کلیک نمایید تا آماده تایپ شود .

حالا صفحه کلید خود را در حالت فارسی قرار داده و متن مورد نظرتان را تایپ نمایید و برای تثبیت کار بر روی ابزار Move (جابجایی) یک بار کلیک کنید .

حال متن مورد نظر را با ماوس در هر جای صفحه که دوست دارید قرار دهید .



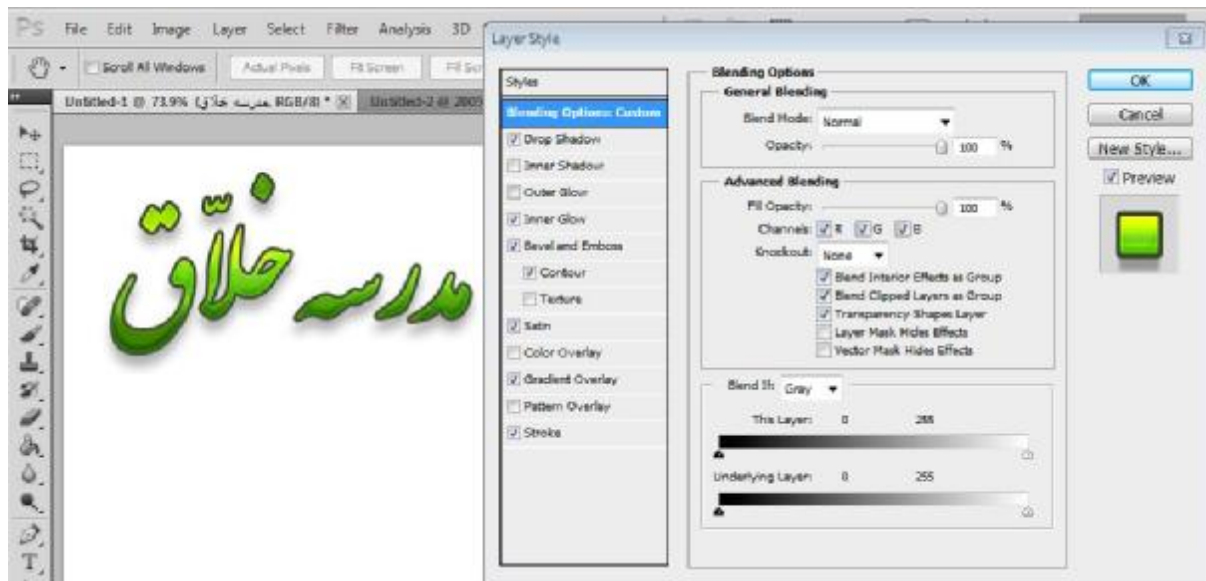
اعمال جلوه های ویژه بر روی متن و تصاویر

برای زیبا سازی متنی که تایپ نموده اید و یا تصاویر می توانید از جلوه های ویژه فتوشاپ یا همان استایل ها ، استفاده کنید .

برای این کار از قسمت لایه ها در سمت راست برنامه ، بر روی لایه متن مورد نظر که تایپ نموده اید و یا هر لایه ای که قصد دارید جلوه ها بر روی آن اعمال شود ، دبل کلیک کنید تا پنجره تنظیمات آن ظاهر شود .



صفحه تنظیمات جلوه های ویژه :



با انتخاب و تغییر هر کدام از گزینه های این پنجره ، می توانید تغییرات آت را مشاهده کرده و بصورت دلخواه یک استایل و جلوه به متن ها و تصاویر خود اعمال کنید .

البته استایل های زیادی در اینترنت برای فتوشاپ موجود می باشد که می توانید آنها را دانلود و در برنامه از آنها استفاده کنید .

دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

جلسه ششم

6

آموزش کار با اتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)

+ آموزش ساده و کاربردی فتوشاپ در حد نیاز برای ویرایش تصاویر مورد نیاز برای تولید محتوا (بخش چهارم)



تغییر استایل صفحه پروژه و استفاده از Kiosk-Color

برای این کار از منوی Project بر روی Settings کلیک کنید و در پنجره باز شده از قسمت Style می توان تغییرات مورد نظر را اعمال نمود .



- حالت استاندارد که همان حالت پیش فرض و معمولی نمایش پنجره ی پروژه شماست .
- حالت Bordered یک کادر ، به دور پنجره پروژه شما می افزاید و البته دکمه های کنترلی close و maximize و minimize را حذف می کند و کاربر در این حالت فقط با استفاده از دکمه هایی که شما برای خروج و بزرگ و کوچک کردن پروژه در اختیارش قرار می دهید ، می تواند اقدام نماید .

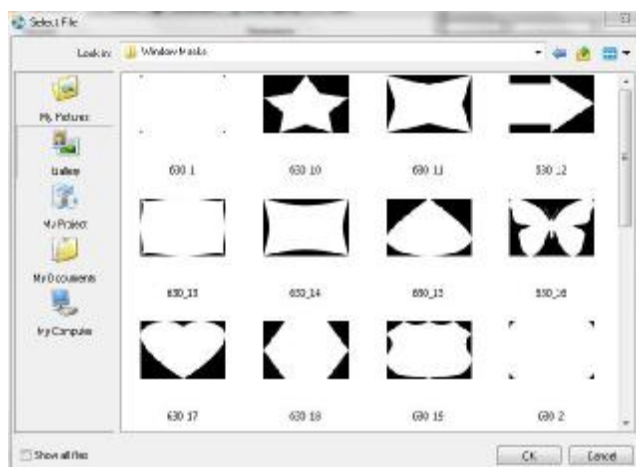
- حالت Flat که در اصل شبیه به همان حالت Bordered بوده با این تفاوت که هیچ گونه کادری به دور پنجره پروژه شما نمی افزاید .
- حالت Kiosk-Color که با استفاده از یک رنگ دور تمام پروژه شما را که فضای خالی داشته باشد ، می پوشاند و کاربر در هنگام کار با برنامه شما ، صفحه دسکتاپ را مشاهده نمی کند . برای استفاده از این حالت می بایست گزینه موبوط را فعال کرده و یک رنگ از جعبه رنگ ها برایش انتخاب نمایید .

ماسک

اگر دقت کرده باشید برخی از برنامه های آموزشی و یا نرم افزاری که دیگران تولید کرده اند ، در قالب هایی غیر از مستطیل و مربع نمایش داده می شوند . به عنوان مثال برنامه را طوری طراحی کرده اند که شکل نمایش پنجره پروژه شبیه به پروانه و یا خانه و سایر اشکال می باشد .



برای اینکه شما نیز بتوانید از اینگونه ماسک ها در برنامه خود اعمال کنید می توانید از منوی Project بر روی Settings کلیک کنید و در پنجره باز شده از قسمت Style گزینه Custom Mask را فعال کرده و با کلیک روی Browse هر ماسکی را که دوست دارید برای برنامه خود انتخاب نمایید .



باید دقت داشته باشید که با انتخاب ماسک ، برنامه دقیقاً شبیه به ماسک انتخابی شما خواهد شد و برخی قسمتهای برنامه مشاهده نخواهد شد . بنابراین شما می بایست دکمه ها و آبجکت های خود را در محل هایی که

دیده می شود قرار دهید و یا اینکه با استفاده از نرم افزارهای گرافیکی مثل فتوشاپ ، ماسک مورد نظرتان را خودتان طراحی و به برنامه اضافه نمایید .

برای یادگیری تخصصی تر استفاده از ماسک می توانید لینک آموزشی زیر را دانلود و از آن استفاده نمایید که بصورت کامل حتی نحوه طراحی ماسک در فتوشاپ نیز آموزش داده شده است :

<http://moralschool.mihanblog.com/post/111>

آیکون برای برنامه شما

اگر بخواهید برنامه شما آیکون مخصوص به خود را داشته باشد یعنی با قراردادن سی دی و اجرای برنامه شما ، شکل آیکون برنامه ، چیزی باشد که مورد نظر شماست ، می بایست ابتدا آن را با اندازه مثلا 16 در 16 پیکسل طراحی و با فرمت ICO ذخیره نمایید (دقت کنید که حتما فرمت ذکر شده باشد)


که البته با فتوشاپ نمی توان به این فرمت تصاویر را ذخیره نمود بنابراین از برنامه های دیگر از جمله آیکون ساز ها و یا فتوایمپکت استفاده کنید .

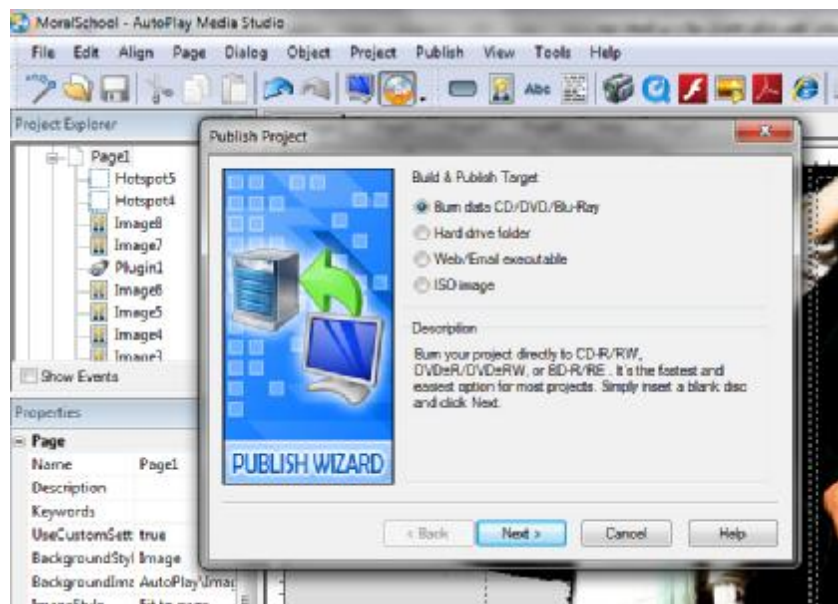
بعد از طراحی آیکون ، برای اعمال در برنامه شما ، می بایست از منوی Project بر روی Settings کلیک کنید و در پنجره باز شده از قسمت Options گزینه Custom icon را فعال کرده واز دکمه browse آیکونی را که با فرمت ICO ذخیره کرده اید به برنامه معرفی کنید .



ذخیره پروژه و خروجی گرفتن از آن و نحوه رایت بر روی سی دی

آخرین مرحله از تولید پروژه شما ، ذخیره و خروجی گرفتن از برنامه می باشد بصورتی که بر روی هر سیستمی به راحتی اجرا گردد . برای ذخیره پروژه بر روی سیستم خودتان به شکلی بعدا بتوانید آن را ویرایش نمایید ، بر روی دکمه Save کلیک کنید و یا از منوی فایل این کار را انجام دهید . اما برای ذخیره بصورت فایل اجرایی ، بر روی

دکمه Build  در بالای برنامه آتوپلی کلیک کرده و به یکی از روشهای زیر از آن خروجی بگیرید :



با انتخاب گزینه اول می توانید بصورت مستقیم از پروژه خودتان بر روی سی دی و یا دی وی دی خروجی بگیرید به شکلی که وقتی سی دی و یا دی وی دی را در درایور سی دی و دی وی دی قرار دادید ، بصورت آتوماتیک ، برنامه شما بالا آماده و کاربر از آن استفاده می نماید .

با انتخاب گزینه دوم می توانید پروژه خود را به همان شکل اول ، ولی بجای رایت بر روی سی دی و دی وی دی ، بر روی هارد دیسک خود و درون یکی از درایوهای خود ذخیره نمایید به شکلی که با اجرای آیکون اجرایی برنامه خود ، وارد برنامه تولید شده خود شده و از آن استفاده نمایید و همچنین بعدا نیز می توان آن را بر روی سی دی و یا دی وی دی رایت نمود .

با انتخاب گزینه سوم ، پروژه شما بصورت فشرده ذخیره می گردد و تمام فایلهای شما درون یک فایل قرار می گیرند و کاربر زمانی که آن را اجرا می نماید ابتدا زمان کوتاهی برای لود شدن و باز شدن فایل منتظر می ماند و سپس برنامه شما برایش اجرا می گردد و البته یکی از محاسن این روش این است که وقتی برنامه شما از روی سی دی اجرا می شود ممکن است سرعت اجرای برنامه کم باشد ، ولی با این روش ، بدلیل اینکه ابتدا فایل های شما از روی سی دی یک بار خوانده و باز می شوند ، سرعت اجرای برنامه شما بسیار بالاتر خواهد رفت .

با انتخاب گزینه چهارم هم می توان بجای رایت پروژه بر روی سی دی و یا دی وی دی از آن یک ایمپج گرفت و یا آن را با درایو مجازی مشاهده کرد و یا اینکه آن را بعدا بر روی سی دی رایت نمود .

نکته : فعلا برای یادگیری و آموزش کار با برنامه همان گزینه دوم یعنی خروجی گرفتن بر روی هارد دیسک ، مناسبترین گزینه برای شما می باشد .

(البته در صورتی که می خواهید برای ارائه پروژه به دیگران از برنامه خود بر روی سی دی و یا دی وی رایت کنید ، گزینه اول را انتخاب نمایید .)

با انتخاب گزینه مورد نظر به صفحه بعدی رفته و نام و آدرس ذخیره پروژه را مشخص کرده و بر روی دکمه Build کلیک نمایید .

استفاده از تصویر بجای متن و دکمه ها

همانطور که می دانید در صورتی که از دکمه های خود برنامه آتوپلی استفاده نمایید و یا در خود آتوپلی بصورت فارسی تایپ کنید ، ممکن است نوشته های برنامه شما بر روی سیستم های دیگر بهم ریخته نمایش داده شود .

بهترین کار برای حل این مشکل استفاده از تصویر بجای متن می باشد به این شکل که دیگر بر روی هیچ سیستمی بهم ریخته نمایش داده نخواهد شد چرا که متن شما بصورت تصویر ذخیره شده و ساختار ثابتی داشته و برای همه کاربران به یک شکل نمایش داده خواهد شد .



برای این کار ابتدا می بایست متن خود را که قصد دارید بجای دکمه و نوشته خود قرار دهید ، در فتوشاپ آماده کنید که آموزش این کار را در پایین و در قسمت آموزش ساده فتوشاپ قرار داده ام .

بعد از تهیه متن بصورت تصویر ، آن را همانگونه که تصاویر را به برنامه اضافه میکنید ، به برنامه وارد نمایید .

یعنی از قسمت (New Image Object)  در بالای برنامه آتوپلی .

آن را در محل مناسب قرار دهید و اندازه آن را تنظیم نمایید . حال برای اینکه کار یک دکمه را برای شما انجام دهد ، دقیقا همان کاری را که برای فعال سازی دکمه ها انجام می دهید ، با دبل کلیک بر روی این تصویر (متن) انجام دهید . (این متن که بصورت تصویر ذخیره شده ، قابلیت استفاده بجای دکمه بدون زمینه را خواهد داشت .

آموزش ساده فتوشاپ در حد نیاز برای تهیه و ویرایش تصاویر تولید محتوا (بخش سوم) :



تایپ متن بدون زمینه و ذخیره بصورت تصویر ، برای استفاده در برنامه های تولید محتوا

اگر بخواهید بجای استفاده از دکمه و متن در برنامه های دیگر ، بخاطر اینکه فونت برنامه شما بهم ریخته نمایش داده نشود ، بهترین کار استفاده از تصویری است که متن مورد نظرتان بر روی آن نوشته شده است !


برای این کار ابتدا یک صفحه بدون زمینه (Transparent) ایجاد کنید . سپس با استفاده از ابزار تایپ type متن مورد نظرتان را بر روی صفحه بدون زمینه تایپ نمایید . برای رفتن به خط بعد از کلید اینتر صفحه کلید استفاده کنید . ضمناً برای تغییر نوع فونت و سایز و رنگ نیز می توانید از قسمت تنظیمات بالای برنامه که بعد از انتخاب ابزار تایپ نمایان می شود ، استفاده کنید .


در پایان برای ذخیره ، نوع فرمت را Png انتخاب کنید تا تصویر شما ، بدون زمینه ذخیره شود .

حالا تصویر خود را که در اصل متن مورد نیاز شما می باشد ، وارد برنامه تولید محتوای خود مثل آتوپلی کرده و از آن استفاده نمایید .


ابزار قلم مو

همانطور که از نام ابزار پیداست ، در حالت معمولی ، برای رنگ آمیزی و ویرایش قسمتهایی که نیاز به ویرایش با قلم مو دارند از این ابزار استفاده می شود .

برای استفاده بر روی ابزار Brush  از جعبه ابزار کلیک کنید و بعد از انتخاب رنگ مورد نظر از جعبه رنگ

فتوشاپ  ، در محل مورد نظر با درگ کردن ماوس رنگ آمیزی کنید . برای انجام تنظیمات قلم مو از جمله ضخامت آن از تنظیمات بالای فتوشاپ که پس از انتخاب این ابزار نمایان می شود ، استفاده کنید .

ابزار پاک کن

در صورتی که بخواهید قسمتی از یک لایه را پاک کنید ، این ابزار دقیقا مانند یک پاک کن به کمک شما می آید !
با انتخاب این ابزار از جعبه ابزار  و انجام تنظیمات آن (از جمله ضخامت آن) از بالای برنامه ، به راحتی می توانید قسمتهای مورد نظرتان را پاک کنید .

نکته خیلی مهم : قبل از اینکه بخواهید قسمت مورد نظر را پاک کنید ، حتما باید لایه مورد نظر را از قسمت لایه های فتوشاپ ، در سمت راست برنامه ، انتخاب و سپس اقدام به پاک کردن کنید تا دقیقا قسمت مورد نظر و در اصل همان لایه پاک شود .

بنام خدا

دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

جلسه هفتم

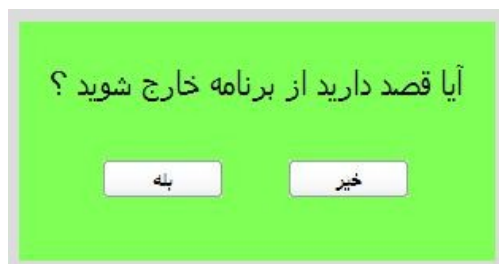
7

آموزش کار با اتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)

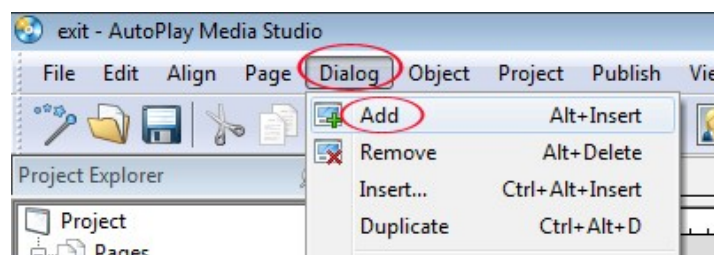


استفاده از دیالوگ در برنامه

دیالوگ ها همان صفحات محاوره ای و کوچکی است که در برنامه ها باز میشود و معمولا از کاربر می خواهند تا چیزی را مشخص و یا انتخاب نماید .



در صورتی که بخواهید از این دیالوگ ها در برنامه خود استفاده نمایید می توانید از منوی Dialog بر روی گزینه Add کلیک کنید تا دیالوگ جدید در برنامه شما افزوده شود . حال می توانید بسته به نیازی که دارید از این دیالوگ ها استفاده نمایید .



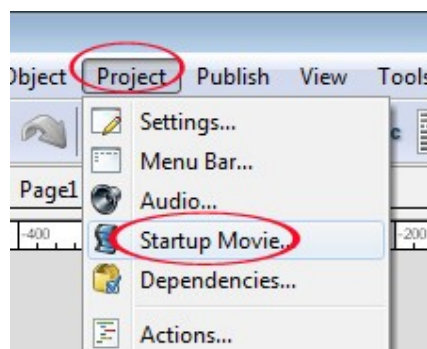
برای مشاهده نمونه استفاده از دیالوگ می توانید فایل آموزشی جلسه هشتم را مطالعه نمایید که برای خروج از برنامه از کاربر و در یک دیالوگ پرسش می شود که آیا برای خروج از برنامه مطمئن هست یا خیر ...

نمایش یک تصویر یا فیلم یا فایل فلش قبل از شروع برنامه

شاید در بسیاری از برنامه های آموزشی و نرم افزار ها دیده باشید که با اجرای برنامه ، یک تصویر و یا فایل فلش و یا ویدئویی ، برای کاربران نمایش داده و سپس وارد برنامه می شود .

برای این کار می توانید به دو روش زیر عمل نمایید :

روش اول : وارد منوی Project شده و بر روی گزینه StartUp Movei کلیک نمایید و پس از فعال نمودن تیک گزینه StartUp Movei Play آدرس فایلی که قصد دارید نمایش داده شود را داده و در پایان بر روی Ok کلیک نمایید . با پیش نمایش کار میتوانید نتیجه را مشاهده کنید .





البته در این قسمت می توانید از فایل های ویدئویی و فلش استفاده کنید و برای ورود به برنامه کاربر حتما می بایست بر روی فایل شما کلیک نمایید !

روش دوم : برای اینکه بتوانید به برنامه بگویید که به عنوان مثال تصویر یا فلش و یا ویدئوی شما را 5 ثانیه نمایش داده و بصورت آتوماتیک وارد برنامه شود از روش دوم می توانید استفاده کنید .

برای این کار از منوی Project گزینه Actions را انتخاب و در سربرگ On StartUp بر روی دکمه Add Action کلیک نمایید . سپس از لیست کشویی گزینه Dialog را انتخاب و از بین گزینه های آن یکی از گزینه های زیر را انتخاب نمایید :

Dialog.SplashFlash

Dialog.SplashImage

Dialog.SplashVideo

سپس بر روی Next کلیک کرده و علاوه بر مشخص کردن آدرس فایل مورد نظرتان ، در کادر time مدت زمانی را که قصد دارید فایلتان برای کاربر نمایش داده شود ، مشخص کنید (به ثانیه)

در قسمت Allow Click To Skip نیز می توانید با انتخاب True بر برنامه بگویید که اگر کاربر قبل از پایان مدت زمانی که در مرحله قبل مشخص کردید ، بر روی فایل شما کلیک کرد ، وارد برنامه شود و البته اگر مقدار آن را False تعیین کنید ، کاربر نمی تواند قبل از پایان مدت زمان مشخص شده ، وارد برنامه شود !

Dialog.SplashImage	
MediaFile	"AutoPlay\Images\indigorose.png"
Time	5
AllowClickToSk	true

قرار دادن هات اسپوت (HotSpot) روی فلش

همانطور که می دانید ، در آتوپلی فایل های فلش بر روی سایر آبجت ها قرار می گیرند و در صورتی که بخواهیم به عنوان مثال از یک دکمه آماده که با فرمت SWf (فلش) تهیه شده ، استفاده کنیم ، و با در قسمتهای مختلف یک فایل فلش وقتی که کاربر کلیک می کند ، کار خاصی صورت بگیرد ، برای این کار می توان از هات اسپوت بر روی فایل فلش استفاده کرد و برای اینکه هات اسپوت روی فایل فلش قرار بگیرد باید از دستور زیر استفاده کنیم فقط توجه کنید که ابتدا فایل فلش خود را وارد برنامه کنید و در قسمت مورد نظر هات اسپوت را قرار دهید .

و مهم تر از آن اینکه ، برای قرار دادن کد زیر ، بر روی فضای خالی از همان صفحه دبل کلیک کنید نه بر روی خود فایل فلش یا هات اسپوت !

```
Page.SetObjectZOrder("Flash1", ZORDER_BACK, "");
```

```
Page.SetObjectZOrder("Hotspot1", ZORDER_FRONT, "");
```

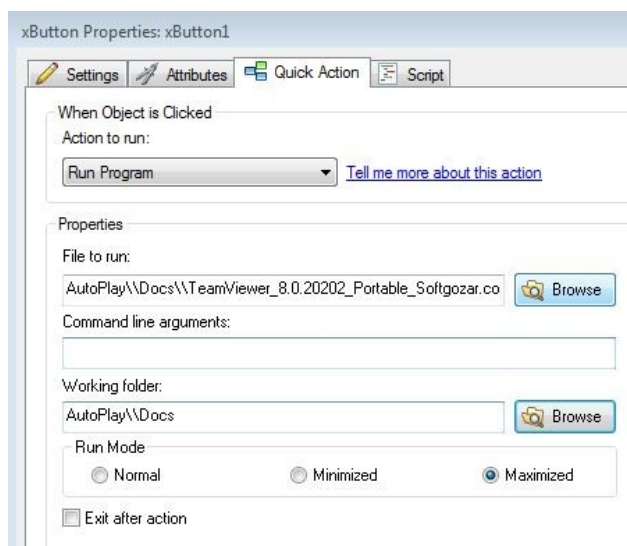
به حروف بزرگ و کوچک و علائم دقت کنید .

البته با کلیک بر روی Add Action و انتخاب گزینه page از لیست کشویی هم می توان به این کد دسترسی پیدا کرد تا در نوشتن کد اشتباه صورت نگیرد .

اجرای یک برنامه خاص مانند یک نرم افزار با کلیک بر روی دکمه

در صورتی که بخواهید با کلیک بر روی دکمه ، یک برنامه خاص یا نرم افزار دیگر اجرا شود ، می بایست بر روی دکمه مورد نظر دبل کلیک کرده و از سربرگ Quike Action گزینه Run Program را انتخاب نمایید .

سپس در قسمت file to Run آدرس فایل مورد نظر را مشخص نمایید و یا در صورتی که قصد دارید از یک برنامه دیگر که قبلا در پوشه های پروژه قرار داده اید استفاده نمایید ، در قسمت Working Folder آدرس آن را مشخص و بر روی Ok کلیک نمایید .

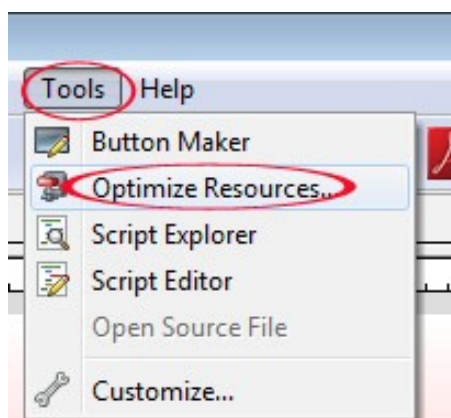


حذف فایل‌های اضافی که در برنامه ذخیره شده اند

در طول انجام پروژه و طراحی ممکن است بارها تصاویر و دکمه ها و فایل هایی را وارد برنامه کنید و دوباره برای بهتر شدن برنامه و اصلاح آن ، فایل‌های قبلی را حذف و از فایل های جدید استفاده نمایید ، در این صورت شما ممکن است تصور کنید که فایل های قبلی از پروژه شما حذف شده اند ! در صورتی که تمامی فایل‌های قبلی و جدید ، همه در برنامه وجود دارند و با رایت پروژه بر روی سی دی یا دی دی ، آنها نیز در پروژه قرار خواهند گرفت ولی مشاهده نمی شوند ، و این کار باعث بالا رفتن حجم برنامه شما خواهد شد !!!

برای اینکه برنامه بصورت اتوماتیک تمامی فایل‌های غیر قابل استفاده را که قبلا قرار داده ایم ولی در برنامه در حال حاضر هیچ استفاده ای نشده اند ، را حذف کند ، از روش زیر استفاده نمایید :

از منوی Tools روی گزینه Optimize Resources کلیک کنید و در کادر محاوره ای باز شده ، تیک تمامی گزینه ها را فعال و بر روی Ok کلیک نمایید . با این کار در کادر محاوره ای بعدی تمامی فایل‌هایی که در برنامه معرفی و استفاده نشده اند را نمایش می دهد که البته شما باید حتما چک کرده و در صورتی که قصد ندارید برنامه و یا فایل خاصی را حذف کنید ، تیک کنار آن را بردارید . دقت کنید که با تایید این کادر (Ok) تمامی فایل‌هایی که تیک آنها فعال بوده از پروژه شما حذف خواهند شد .



دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

جلسه هشتم

8

آموزش کار با اتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)



پرسش سوال هنگام خروج از برنامه

همانطور که در بسیاری از برنامه های آموزشی مشاهده نموده اید ، با کلیک بر روی دکمه خروج ، یک کادر محاوره ای کوچک (دیالوگ) باز شده و از کاربر سوال می پرسد که آیا برای خروج از برنامه مطمئن هستید یا خیر و کاربر با کلیک بر روی بله از برنامه خارج شده و در صورت انتخاب خیر ، به صفحه برنامه بر می گردد .

آیا قصد دارید از برنامه خارج شوید ؟

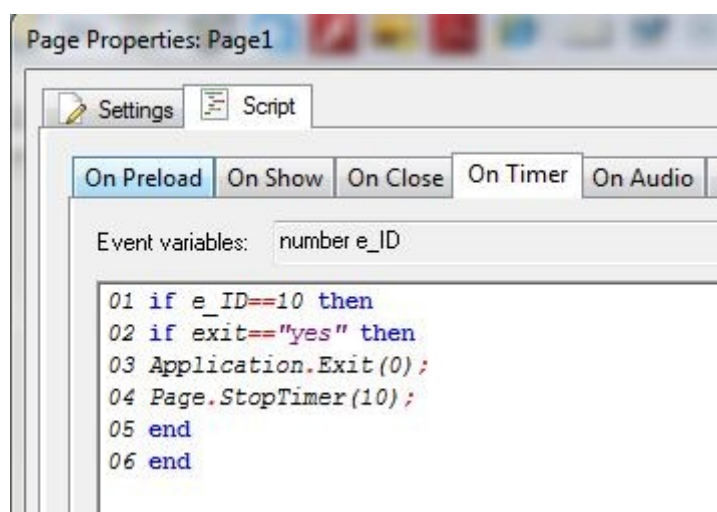
بله

خیر

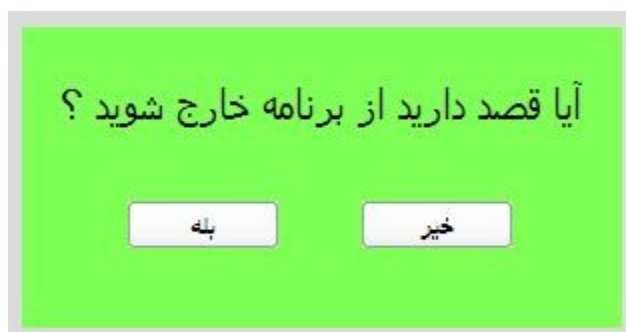
برای انجام این کار می توان به روش زیر عمل کرد : (فقط دقت شود که در استفاده از کدها حتما می بایست حروف بزرگ و کوچک و علائم دقیق نوشته شود)

در صفحه اول پروژه دبل کلیک کرده و در قسمت Script و در سربرگ OnTimer کد زیر را قرار دهید :

```
if e_ID==10 then  
if exit=="yes" then  
Application.Exit(0);  
Page.StopTimer(10);  
end  
end
```



از منوی Dialog یک دیالوگ ایجاد کنید و بر روی آن دو دکمه XButton قرار دهید و نام یکی را (بله) و دیگری را (خیر) قرار دهید .



حال بر روی فضای خالی همان دیالوگ (نه بر روی دکمه ها) دبل کلیک کرده و در سربرج OnClose کد زیر را قرار دهید :

```
Page.StartTimer(100, 10);
```

بعد از آن بر روی دکمه (بله) دبل کلیک کرده و کد زیر را در On Click قرار دهید :

```
exit="yes"
```

```
DialogEx.Close(0);
```

سپس بر روی دکمه (خیر) دبل کلیک کرده و کد زیر را در On Click قرار دهید :

```
exit="no"
```

```
DialogEx.Close(0);
```

اکنون برنامه را اجرا کنید و نتیجه کار را مشاهده نمایید .

قرار دادن پسورد برای ورود به برنامه

استفاده از پسورد برای ورود به برنامه شما ، در صورتی صورت می گیرد که برنامه شما ، مربوط به افراد خاصی بوده و نخواهید دیگران بتوانند از برنامه شما استفاده نمایند و البته برای برخی فعالیتهای دیگر از جمله آزمون نیز کارایی دارد .

به نظر بنده در صورتی که برنامه آموزشی عمومی تولید می کنید ، و قصد دارید همه از امکاناتی که قرار می دهید استفاده نمایند از رمز و پسورد در برنامه خود استفاده نکنید مگر اینکه بخواهید با هدف خاصی این کار را انجام دهید .

به عنوان مثال شما می توانید برنامه خود را طوری تهیه کنید که کاربر ابتدا آموزش های شما را یاد بگیرد ، سپس در آزمونی که در برنامه قرار داده اید شرکت کند و در صورتی که موفق به کسب نمره خاصی شد ، رمز وارد شدن به صفحه سرگرمی و بازی ، برایش نمایش داده شود و بتواند از این امکان نیز استفاده نماید .

در صورتی که بخواهید برای برنامه خود از پسورد استفاده کنید به شکل زیر عمل کنید :

ابتدا دو صفحه ایجاد کنید

سپس در صفحه اول برنامه خود یک آبجکت اینپوت (Input) ، و یک دکمه قرار دهید .



بر روی دکمه دبل کلیک کرده و از Script و در سربرگ On Click کد زیر را قرار دهید (به بزرگی و کوچکی حروف و علائم توجه کنید چون با کوچکترین اشتباه برنامه خطا خواهد داد و اجرا نمی شود)

```
result = Input.GetText("Input1");
```

```
password = "1234"
```

```
if result == password then
```

```
Page.Jump("Page2");
```

```
end
```

توضیح کد :

در خط اول که اینپوت یک برای دریافت متن (پسورد) معرفی می شود .

در خط دوم پسوردی که قصد داریم کاربر با وارد کردن آن ، اجازه وارد شدن به برنامه را داشته باشد قرار می دهیم که می توانید مقدار آن را بجای 1234 هر چیزی دیگری قرار دهید . (دقت شود که حتما بین علامتهای " قرار بگیرد .

در خط سوم وارد شدن به برنامه را مشروط به این قرار می دهیم که کاربر متن اینپوت را برابر با پسوردی که معرفی کرده ایم بنویسد .

و در خط چهارم گفته شده که در صورتی که رمز وارد شده ی کاربر صحیح بود ، وارد صفحه دوم پروژه شود .

خط آخر هم برای پایان دستورات است .

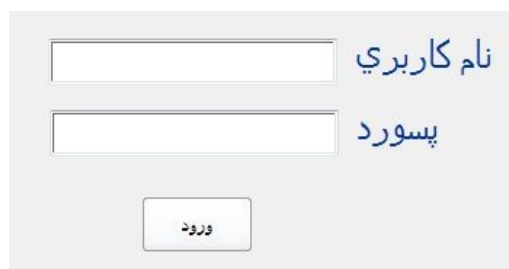
حال اگر بخواهیم در صورتی که کاربر رمز را اشتباه وارد کرد پیامی به او نمایش داده شود که رمز وارد شده صحیح نمی باشد ، می توانیم کد را بصورت زیر (تکمیل شده تر) قرار دهیم :

```
result = Input.GetText("Input1");  
password = "1234"  
if result == password then  
Page.Jump("Page2");  
else Dialog.Message("پسورد وارد شده اشتباه است", "خطا", MB_OK, MB_ICONINFORMATION, MB_DEFBUTTON1);  
end
```

خط جدید که اضافه کردیم ، برای این است که در صورت اشتباه وارد کردن پسورد توسط کاربر ، یک دیالوگ مسیج نمایش داده شده و به او بگوید پسورد وارد شده اشتباه است .



اکنون قصد داریم قرار دادن پسورد را کمی گسترده تر کنیم ، به این شکل که کاربر هم نام کاربری را وارد کند و هم پسورد . برای این کار باید بجای یک اینپوت ، از دو اینپوت استفاده کنیم .



سپس بجای کدهایی که در بالا توضیح داده شد ، کدهای زیر را قرار دهیم :

```
result = Input.GetText("Input1");  
result2 = Input.GetText("Input2");  
name = "amir"  
password = "1234"  
if result == password and result2 == name then  
Page.Jump("Page2");  
else Dialog.Message("خطا", "نام کاربری یا پسورد وارد شده اشتباه است", MB_OK, MB_ICONINFORMATION, MB_DEFBUTTON1);  
end
```

در کدهای بالا هم اینپوت 2 برای گرفتن نام کاربری اضافه شد و هم نام کاربری را amir تعیین کردیم که شما می توانید بجای آن هر نام کاربری را تعیین کنید .

ضمناً در قسمت دستور شرطی if ، علاوه بر پسورد ، نام کاربری را هم اضافه کردیم .

با روش بالا شما براحتی می توانید برای ورود برنامه خود نام کاربری و پسورد تعیین نمایید .

ضمناً می توانید این صفحه دریافت نام کاربری و پسورد را در صفحات غیر از صفحه اول قرار دهید و بخواهید تا از آن صفحه ، برای رفتن به یک صفحه خاص مثل بازی و سرگرمی ، کاربر رمز را وارد نماید .

دوره آموزش تولید محتوای الکترونیک (برای کلاس درس)

جلسه نهم

9

آموزش کار با آتوپلی مدیا استادیو (AutoPlay Media Studio 8)



آموزش ساخت آزمون با آتوپلی با نمایش نتیجه آزمون

یکی از مهمترین و مفید ترین قسمتهای برنامه های آموزشی که تهیه می کنید ، امکان استفاده از آزمون ها و سنجش میزان یادگیری برنامه آموزشی می باشد . به همین دلیل قصد داریم تا روش ساخت یک آزمون ساده و البته بسیار مفید و جذاب را با آتوپلی بیان کنیم .



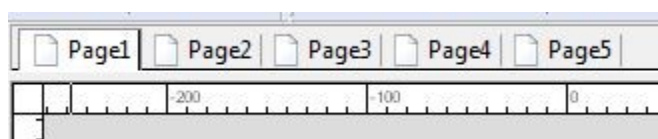
آزمونی که قصد تهیه آن را داریم به این شکل است که در هر صفحه یک سوال و 4 گزینه قرار دارد و کاربر با انتخاب پاسخ صحیح و کلیک بر روی دکمه سوال بعدی، به صفحه سوال بعد هدایت شده و این کار تا پایان سوالات، ادامه می یابد. و با هر پاسخی که کاربر می دهد، نمره او محاسبه و در پایان می توان نتیجه آزمون را مشاهده کرد.

البته می توان برنامه را به شکلی تهیه کرد که با پاسخ کاربر به هر سوال در همان لحظه، صحیح یا غلط بودن پاسخ خود و اینکه چه گزینه ای صحیح است را نیز مشاهده نماید و سپس به سوال بعد هدایت شود.

پس برای شروع مراحل زیر را بدقت انجام دهید (حتما به بزرگی و کوچکی حروف و به علائم به خوبی دقت کنید تا برنامه بدرستی اجرا شود. در صورتی که برنامه خطا بدهد مطمئن باشید که در کدهایی که قرار داده اید اشتباه وجود دارد و باید دوباره بدقت تمامی کدها را بررسی و رفع اشکال نمایید).

شروع پروژه (انجام طراحی صفحات):

برای شروع 5 صفحه ایجاد کنید.



بر روی صفحه اول یک لیبل برای نوشتن متن سوال قرار دهید و تنظیمات فارسی آن را انجام داده و متن سوال خود را بنویسید.

مرکز استان خوزستان کدام است؟

یک آبجکت رادیوباتن (Radio Button) بر روی صفحه اول قرار داده و بر روی آن دبل کلیک کنید و متن آن را گزینه اول از چهار گزینه خود بنویسید یعنی اگر برای سوال خود 4 پاسخ در نظر گرفته اید که کاربر باید یکی را انتخاب نماید، متن این رادیو باتن را یکی از همین چهار پاسخ قرار دهید. و تنظیمات فونت فارسی را انجام و همچنین هر دو نوع چینش متن رادیوباتن و دکمه آن را Right قرار داده و بر روی Ok کلیک نمایید.



دزفول

حال از همین آبجکت رادیوباتن که تنظیمات فارسی و چینش آن را انجام داده اید 3 رادیو باتن دیگر بوسیله (Duplicate) کردن انجام دهید تا برای سایر رادیوباتن ها نیاز به انجام دوباره ی تنظیمات نداشته باشید. برای این کار می توانید همان آبجکت رادیوباتن را که قبلا تنظیم کرده اید با یک کلیک انتخاب و سپس کلید های ترکیبی Ctrl و D را همزمان از روی صفحه کلید بفشارید.

اکنون ما یک متن سوال در لیبل و 4 رادیو باتن که همان پاسخ ها هستند ، قرار داده ایم .



برای بهتر شدن کار در کنار هر رادیو باتنی که گزینه صحیح می باشد یک تصویر کوچک مناسب که نشان دهنده صحیح بودن می باشد قرار داده و در کنار مابقی گزینه ها تصویر نشانگر نادرست بودن را قرار دهید . تا در صورت پاسخ صحیح کاربر ، علاوه بر احتساب نمره او ، فقط تصویر نشان دهنده صحیح بودن پاسخ نمایش داده شود و در صورت اشتباه بودن پاسخ ، تمامی تصاویر برای کاربر نمایش داده شود .



فقط نکته مهمی که اینجا وجود دارد این است که می بایست ، خاصیت نمایش این تصاویر در اجرای برنامه را یعنی Visible آنها را False نمود ، یعنی در نمایش اولیه مخفی بمانند و به کاربر نمایش داده نشوند . و پس از انتخاب یکی از رادیو باتن ها و کلیک بر روی دکمه ثبت برای کاربر نمایان شوند .

برای False کردن این تصاویر ابتدا بر روی هر تصویر را که در کنار هر کدام از رادیو باتن ها قرارداده ایم دبل کلیک کرده و از سربرگ Attributes تیک گزینه Visible را بردارید (غیر فعال کنید) .



این کار را برای هر چهار تصویر انجام دهید .

برای اینکه نمره کاربر با انتخاب یک رادیوباتن ثبت شود و همچنین نتیجه پاسخ خود را مشاهده نماید ، یک دکمه با نام (ثبت) قرار می دهیم .

در پایین صفحه نیز یک دکمه با نام (سوال بعدی) قرار دهید تا کاربر با کلیک بر روی آن به سوال بعد (در اصل صفحه بعد) هدایت شود .



نکته خیلی مهم : برای اینکه وقت کمتری برای طراحی آزمون خود صرف کنیم ، قصد داریم تا تمامی آبجکتها و تنظیماتی را که انجام داده ایم برای تمامی صفحات سوال خود کپی کنیم ! به این شکل کار ما بسیار راحت تر خواهد شد .

برای این کار تمامی آبجکتهایی را که قرار داده ایم انتخاب کنید (با کلید های ترکیبی Ctrl و A می توانید همه آبجکت های صفحه را انتخاب نمایید) حال که همه آنها را انتخاب کرده اید بر روی یکی از آنها کلیک راست کرده و گزینه Copy را انتخاب نمایید . حال به صفحات بعدی (غیر از صفحه آخر) رفته و با کلیک راست روی صفحه و انتخاب گزینه Past تمامی آبجکت های کپی شده را پست نمایید . با این کار تمامی صفحات شما شبیه به هم دارای یک لیبل سوال و چهار رادیوباتن و یک دکمه ثبت و یک دکمه سوال بعدی می باشند .

نکته 1 : در صفحه یکی مانده به آخر یعنی صفحه چهارم در این آزمون که تهیه می کنیم ، بجای دکمه سوال

پایان

بعدی نام دکمه را (پایان) قرار دهید .

نکته 2 : برای صفحه آخر ، آبجکت های صفحات قبل را قرار **ندهید** و برای این صفحه فقط دو لیبل قرار دهید و تنظیمات فارسی آنها را انجام دهید . متن لیبل 1 را (نمره شما) تایپ کنید و متن لیبل 2 را صفر قرار دهید .

0

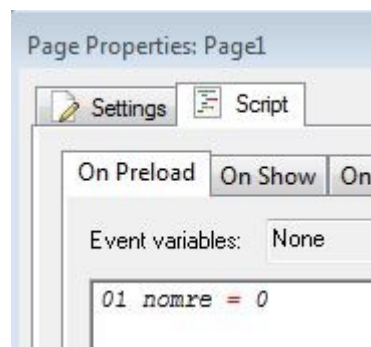
نمره شما

نوشتن کدهای آزمون :

حال در مرحله بعد از طراحی شکل ظاهری صفحات و آجکت ها ، می بایست کدهای مورد نیاز را برای آزمون قرار دهیم .

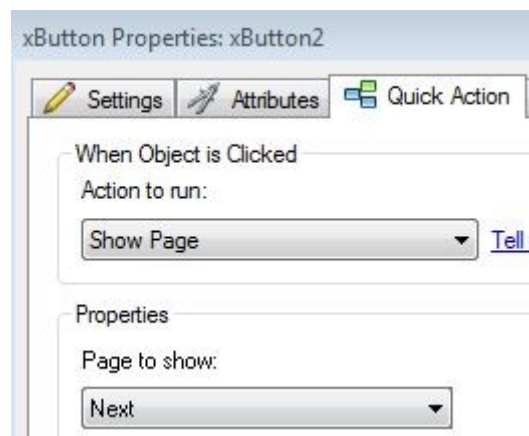
برای این کار ابتدا در صفحه اول آزمون ، و در جای خالی صفحه دبل کلیک نمایید و در On Preload آن کد زیر را قرار دهید :

nomre = 0



یعنی نمره اولیه را برابر با صفر قرار می دهیم و توجه کنید که این کد فقط در صفحه اول آزمون قرار می گیرد . و با هر پاسخ صحیح کاربر (بسته به تعداد سوالات و مقدار نمره هر سوال ، این نمره افزایش می یابد .

بر روی دکمه سوال بعدی در صفحه اول دبل کلیک کنید و از سربرگ Quick Action و از لیست کشویی ، گزینه Show Page را انتخاب و از لیست کشویی بعدی گزینه Next را انتخاب و ok نمایید .



همین کار را برای سایر دکمه های سوال بعدی در صفحات دیگر و همچنین دکمه پایان (در صفحه یکی مانده به آخر) انجام دهید .

در مرحله بعد که کد اصلی آزمون قرار می گیرد ، بر روی دکمه ثبت در صفحه اول آزمون دبل کلیک نمایید و از سربرگ Script و در قسمت On Click کد زیر را قرار دهید :

```
result = RadioButton.GetChecked("RadioButton2");
```

if result then

```
nomre = nomre+1
```

در اینجا تعیین کنید که اگر کاربر گزینه صحیح را انتخاب کرد چند نمره به نمره او افزایش یابد (بجای 1 می توانید نمره دیگری را برای هر پاسخ صحیح تعیین نمایید)

```
Image.SetVisible("Image1", true);
```

اگر کاربر گزینه صحیح را انتخاب کرد ، تصویر نشان دهنده صحیح بودن ، نمایان می شود
دقت کنید که شماره تصویر خود را اگر Image1 نیست درست وارد کرده باشید .

else

```
Image.SetVisible("Image1", true);
```

```
Image.SetVisible("Image2", true);
```

```
Image.SetVisible("Image3", true);
```

```
Image.SetVisible("Image4", true);
```

اگر کاربر گزینه اشتباه را انتخاب کرد ، هر چهار تصویری که قبلا در کنار رادیوباتن ها قرار داده ایم ، نمایان می شود

end

```
RadioButton.SetEnabled("RadioButton1", false);
```

```
RadioButton.SetEnabled("RadioButton2", false);
```

```
RadioButton.SetEnabled("RadioButton3", false);
```

```
RadioButton.SetEnabled("RadioButton4", false);
```

```
xButton.SetEnabled("xButton1", false);
```

با کلیک کاربر روی دکمه ثبت ، تمامی رادیوباتن های 1 تا 4 و خود دکمه ثبت غیرفعال می گردد تا کاربر امکان انتخاب گزینه دیگر را نداشته باشد .

همه کد های بالا را برای دکمه ثبت در سایر صفحات آزمون قرار دهید و حتما دقت کنید که نام آبجکت هایی که در کد ها قرار می دهید دقیقا همان نامهای آبجکتهای شما باشد .

ضمنا در بزرگ و کوچک بودن حروف و بکار بردن صحیح علائم ، دقت فراوان داشته باشید .

مرحله آخر کار آزمون ما این هست که با کلیک کاربر روی دکمه پایان ، نمره کسب شده او ، نمایش داده شود .
برای این کار در **صفحه آخر پروژه** رفته (جایی که دو لیبل قرار داده ایم) بر روی فضای خالی صفحه دبل کلیک کنید و از سربرگ Script و در قسمت On Show (در انتخاب این سربرگ حتما دقت کنید در غیر این صورت نمره نمایش داده نمی شود) ، کد زیر را قرار دهید :

```
Label.SetText("Label2", nomre);
```

فقط دقت کنید که نام لیبل همان لیبل نباشد که در آن متن نمره شما را نوشته بودید !
با این کار در پایان آزمون ، کاربر نمره خود را مشاهده خواهد کرد .

نکته « برای کامل تر شدن نتیجه آزمون :

می توانید بجای دو لیبل از تعداد 9 لیبل مطابق با شکل زیر استفاده کنید و نتیجه کاملتری را به کاربر نمایش دهید .



بعد از قرار دادن لیبل ها بر روی صفحه آخر ابتدا متن لیبل جلوی تعداد سوالات را ، به اندازه تعداد سوالات خودتان مثلا 10 یا 20 ، قرار دهید (در پروژه ما 4 سوال هست) سپس بر روی فضای خالی همین صفحه دبل کلیک کرده و کدهای زیر را قرار دهید :

```
Label.SetText("Label2", nomre*5);
```

```
Label.SetText("Label6", nomre);
```

```
Label.SetText("Label8", 4-nomre);
```

شما بجای عدد 4 باید تعداد سوالات خود را وارد
نمایید (در اینجا سوالات ما 4 سوال است)

در اینجا چون تعداد سوالات برنامه من 4 سوال هست ، تعیین کرده ام که تعداد سوالاتی که کاربر پاسخ صحیح می دهد ، ضربدر 5 شود تا نمره از 20 ، محاسبه گردد شما بجای عدد 5 می توانید بسته به نمره ای که در نظر دارید ، یک عدد دیگر قرار دهید تا پاسخ های صحیح کاربر در آن عدد ضرب و نمایش داده شود .
توجه : علامت ضربدر هم با گرفتن کلیدهای ترکیبی Shift و * از روی صفحه کلید ، نوشته می شود .

دقت کنید که نام لیبل ها که با رنگ قرمز مشخص شده ، ممکن است با لیبل هایی که شما در برنامه خود قرار داده اید یکی نباشد ، بنابراین شما باید بجای آنها نام لیبل هایی را قرار دهید که قصد دارید نتایج در آنها نمایش داده شود .

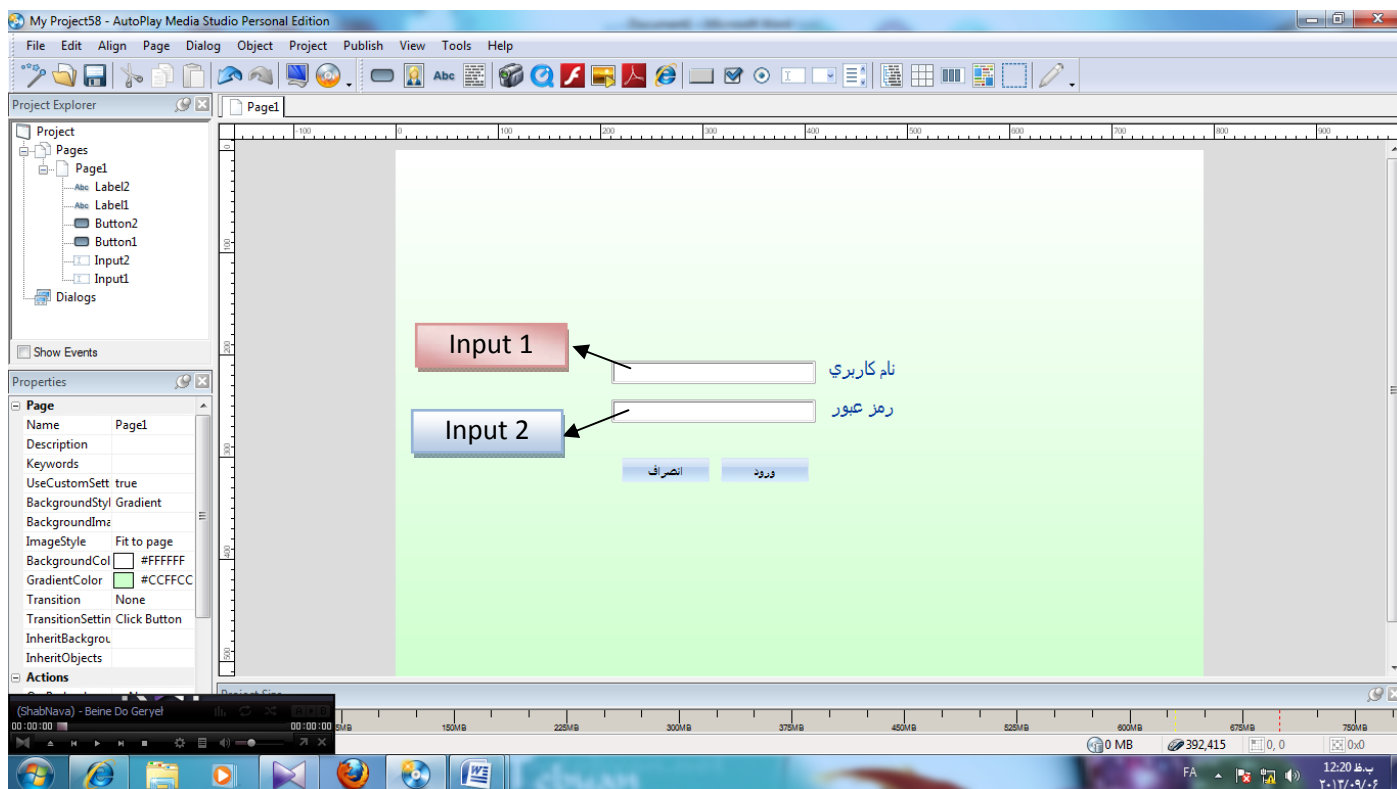
طراحی آزمون انعطاف پذیری بسیار بالایی دارد که شما می توانید بسته به نیاز خود و تغییر و کم و زیاد کردن کد ها ، آزمون های مورد نظر خود را تهیه کنید . ولی برای یادگیری ساخت آزمون برای محتواهای آموزشی که تهیه می کنید ، همین نمونه بسیار مفید و کار آمد خواهد بود .

سورس قابل ویرایش این آزمون برای راحتی کار شما دوستان و همکاران گرامی به همراه این آموزش برای دانلود قرار داده شده که از طریق وبلاگ مدرسه خلاق می توانید دریافت و استفاده نمایید .

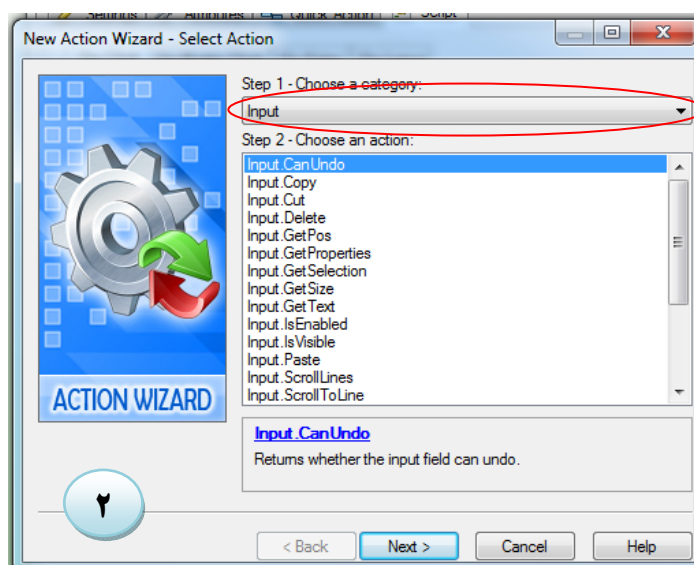
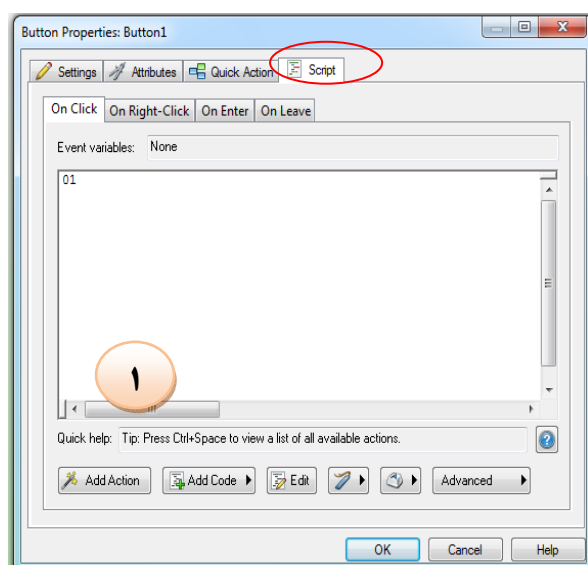
ساخت پنجره Login در نرم افزار AutoPlay Media Studio 8.0

از قابلیت های بسیار پر کاربرد نرم افزار Auto play media studio کاربرد کدهای برنامه نویسی ساده در آن تحت عنوان Script (اسکریپت) است. در این قسمت سعی داریم با چند کد ساده صفحه ای ایجاد کنیم که کاربر فقط با در اختیار داشتن نام کاربری و رمز عبور بتواند وارد برنامه شود.

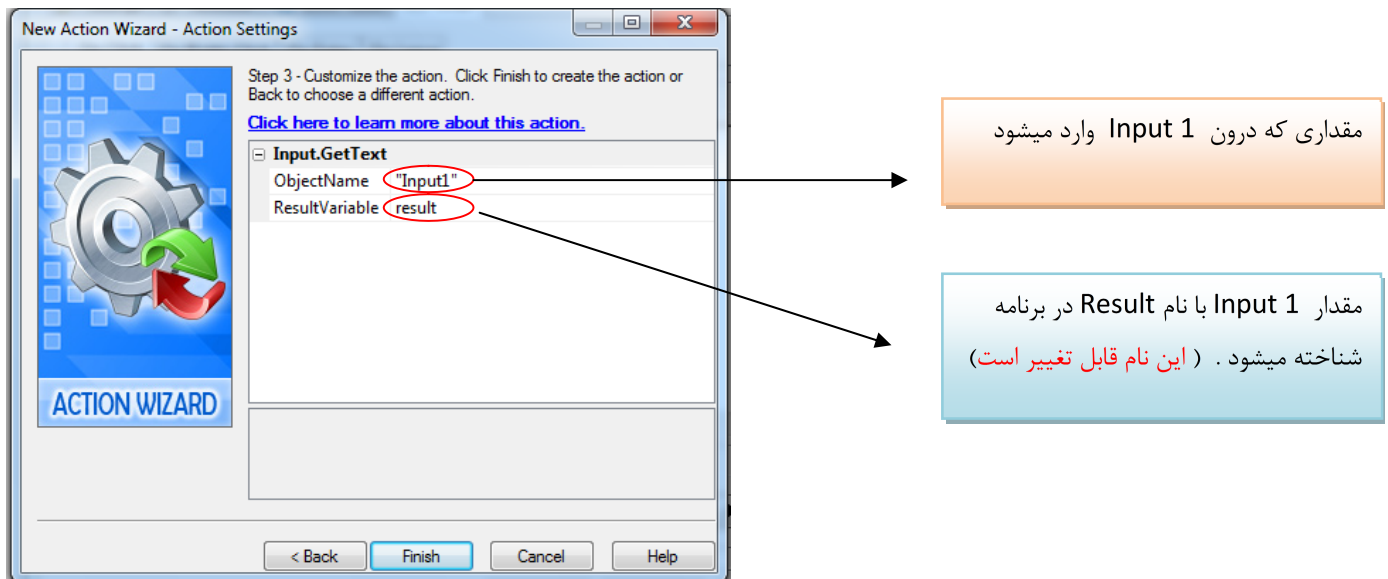
در ابتدا یک فرم خالی ایجاد کرده و مطابق شکل زیر از منوی Object دو ابزار Input برای آن ایجاد می کنیم. سپس دو دکمه از همان منو در فرم برنامه ایجاد می کنیم.



بر روی دکمه ی ورود دوبار کلیک کرده تا پنجره ی (شماره ۱) ظاهر شود و سپس به قسمت Script رفته تا کدهای مورد نیاز را وارد کنیم. بر روی گزینه Add Action کلیک کنید. (شماره ۲)



از منوی بالا به قسمت Input رفته و در کادر پایین گزینه Input.GetText را انتخاب می کنیم . همانطور که در کادر زیر قابل مشاهده است . برنامه محتوای Input 1 (اولین شی Input) را به نام Result به برنامه بر می گرداند .



سپس بر روی Finish کلیک می کنیم . در مرحله ی بعد باید همین کار برای Input 2 (کادر دوم که با رمز عبور ما خواهد بود) انجام گردد . نکته قابل توجه اینکه باید در کادر بالا به جای Input 1 عبارت Input 2 قرار بگیرد و همچنین عبارت result را به Result 2 تغییر دهیم تا برنامه بین این دو شیء تفاوت قائل شود .

سپس به مرحله در پنجره Script عبارت های زیر قابل مشاهده است :

```
01 result = Input.GetText("Input1");
```

```
02 result2 = Input.GetText("Input2");
```

در این قسمت کد مورد نظر خود را اضافه می کنیم . (با استفاده از ساختار شرطی زبان برنامه نویسی)

```
03 if ( result == "admin" and result2 == "12345")
```

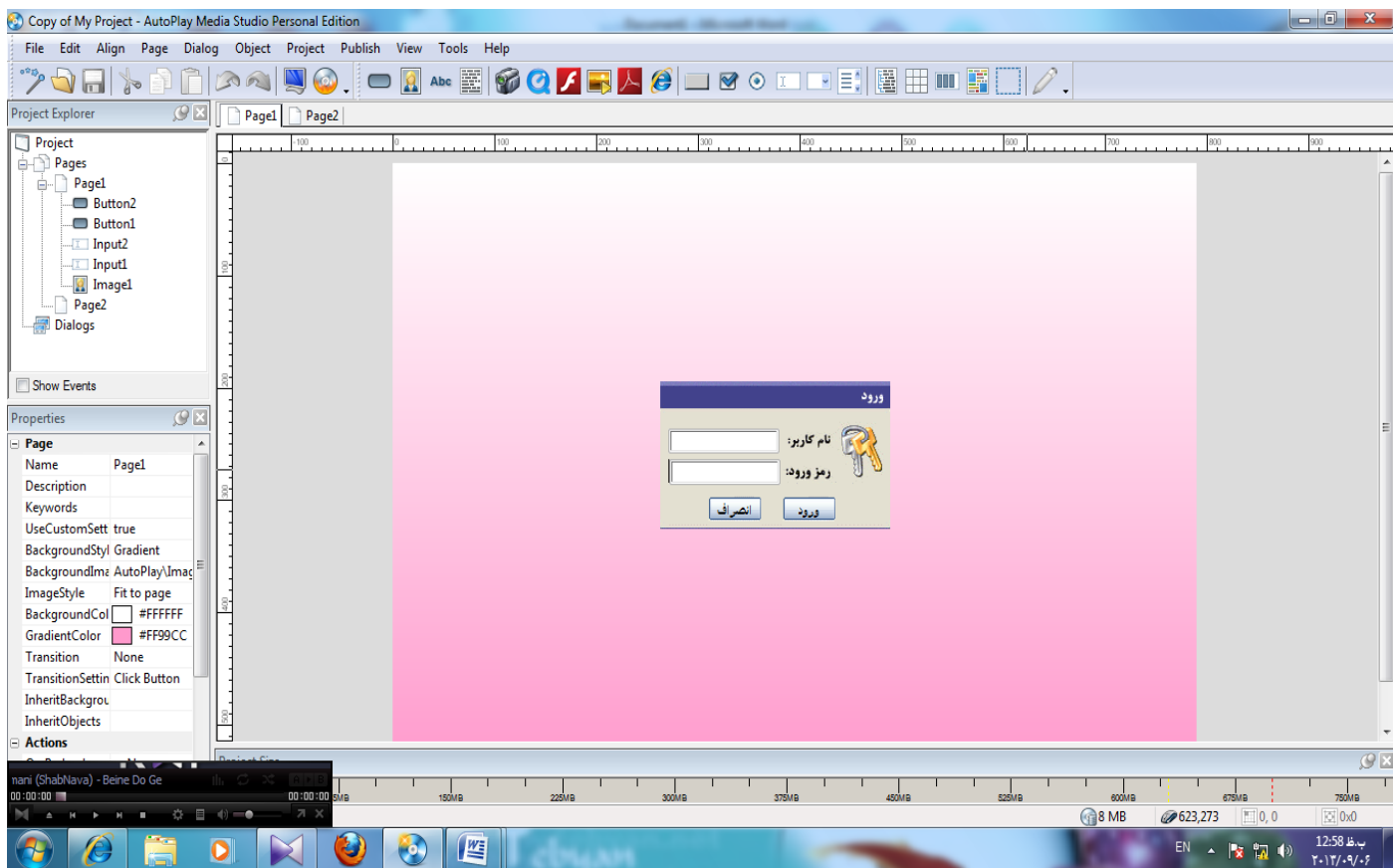
```
04 then
```

Then شرط گذاشتیم در صورتی که محتوای Input 1 عبارت admin و همچنین محتوای Input 2 ۱۲۳۴۵ باشد . باید در خط بعد از Then عملیات خود را به برنامه بدهیم (رفتن به صفحه ی بعدی یا هر دستور دیگری) باز هم از قسمت Add Action وارد منوی شماره ۲ می شویم و این بار از قسمت Page گزینه page.Jump را انتخاب می کنیم . در پنجره ی بعدی باید نام صفحه را انتخاب کنیم .

کد مورد نظر ما کامل شد و در انتها باید عبارت End را در خط آخر قرار دهیم .

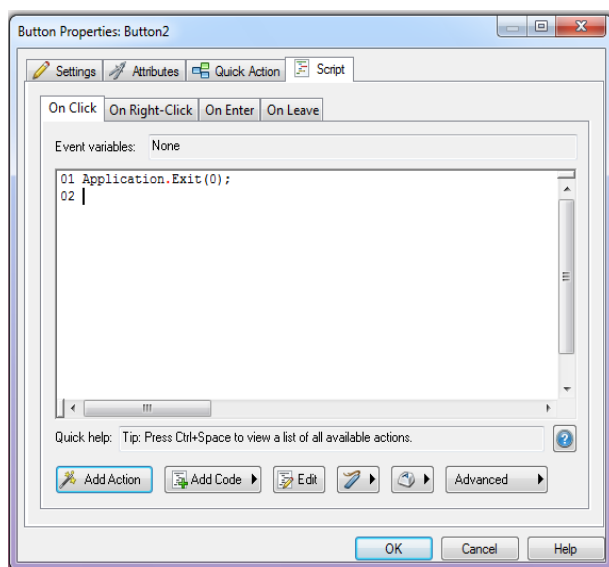
```
01 result = Input.GetText("Input1");
02 result2 = Input.GetText("Input2");
03 if (result=="admin" and result2=="12345")
04 then
05 Page.Jump ("Page2");
06 end
07
```

در پایان برای حفظ ظاهر گرافیکی برنامه تعدادی تصویر فرم های Login به آن اضافه می کنیم .



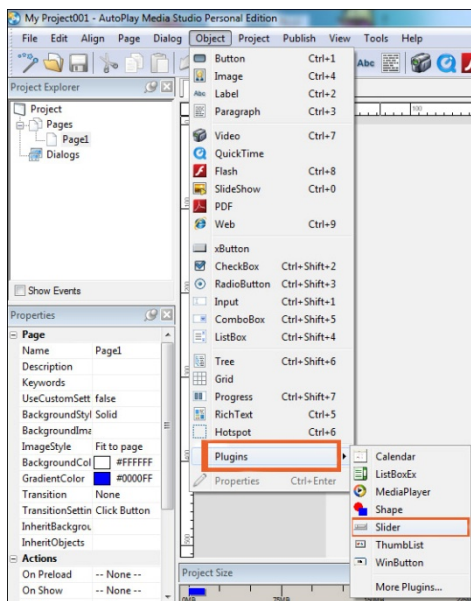
برای دکمه ی انصراف نیز مانند روش قبل عمل کرده و در منوی Application گزینه ی Exit را انتخاب میکنیم .

کد برای دکمه انصراف به صورت زیر خواهد بود .



کاهش و افزایش صدا به کمک Slider

در ابتدا از منوی Object به قسمت Plugins رفته و روی Slider کلیک می کنیم. از منوی ظاهر شد Properties را



انتخاب کرده و در کادر ظاهر شده مقابل Maximum عدد ۲۵۵ قرار می دهیم.

سپس روی صفحه دوباره کلیک کرده و در قسمت Script روی دکمه ی

Add action کلیک می کنیم. به قسمت (plugins) Slider رفته و عبارت

Slider.SetSliderPos را انتخاب می کنیم. در بخش Position به جای 0

باید عدد ۲۵۵ را درج کنیم. (صدا در برنامه از صفر تا ۲۵۵ خواهد بود).

در واقع با این کد برنامه در ابتدا Slider را روی حداکثر تنظیم می کند.

در کنار slider یک Label قرار داده و متن آن را ۲۵۵ قرار می دهیم.

بر روی Slider دوباره کلیک کرده و از قسمت On Pos change کدها را به ترتیب زیر درج می کنیم.

```
result = Slider.GetSliderPos("Plugin1");
```

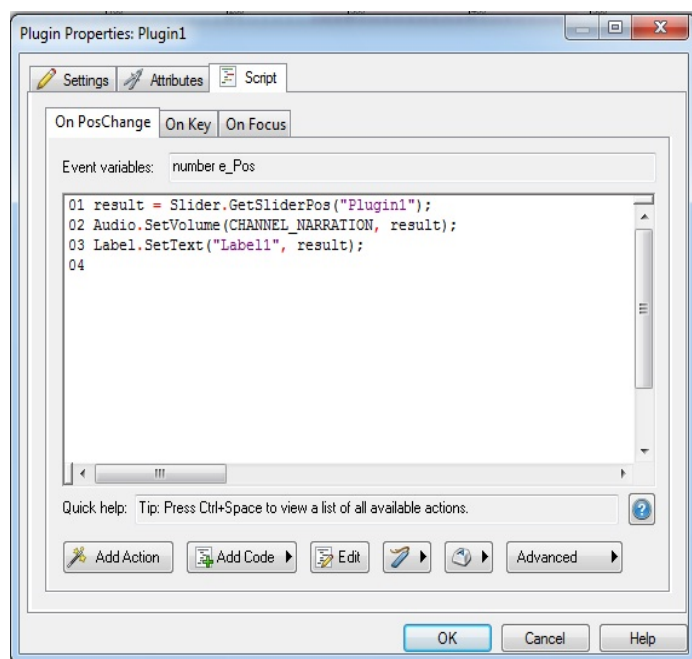
```
Audio.SetVolume (CHANNEL_NARRATION, result);
```

```
Label.SetText("Label1", result);
```

کد اول: مکان اشاره گر slider را با نام result به برنامه بر میگرداند.

کد دوم: میزان صدا در کانال NARRATION را به مقداری که در کد اول توسط result برگردانده شده قرار می دهد.

کد سوم: متن داخل Label را به مقدار result تغییر می دهد.



در این مرحله به پخش موزیک می رسیم. یک button در صفحه ایجاد کرده و دستورهای زیر را در آن قرار می دهیم.

Audio.Load	
Channel	CHANNEL_NARRATION
Filename	"AutoPlay\Audio\Play.wav"
PlayAutomatic	false
Loop	false

از قسمت Audio کد Audio.Load را انتخاب می کنیم.

همانطور که در شکل قابل مشاهده است در اولین گزینه باید Channel_NARRATION

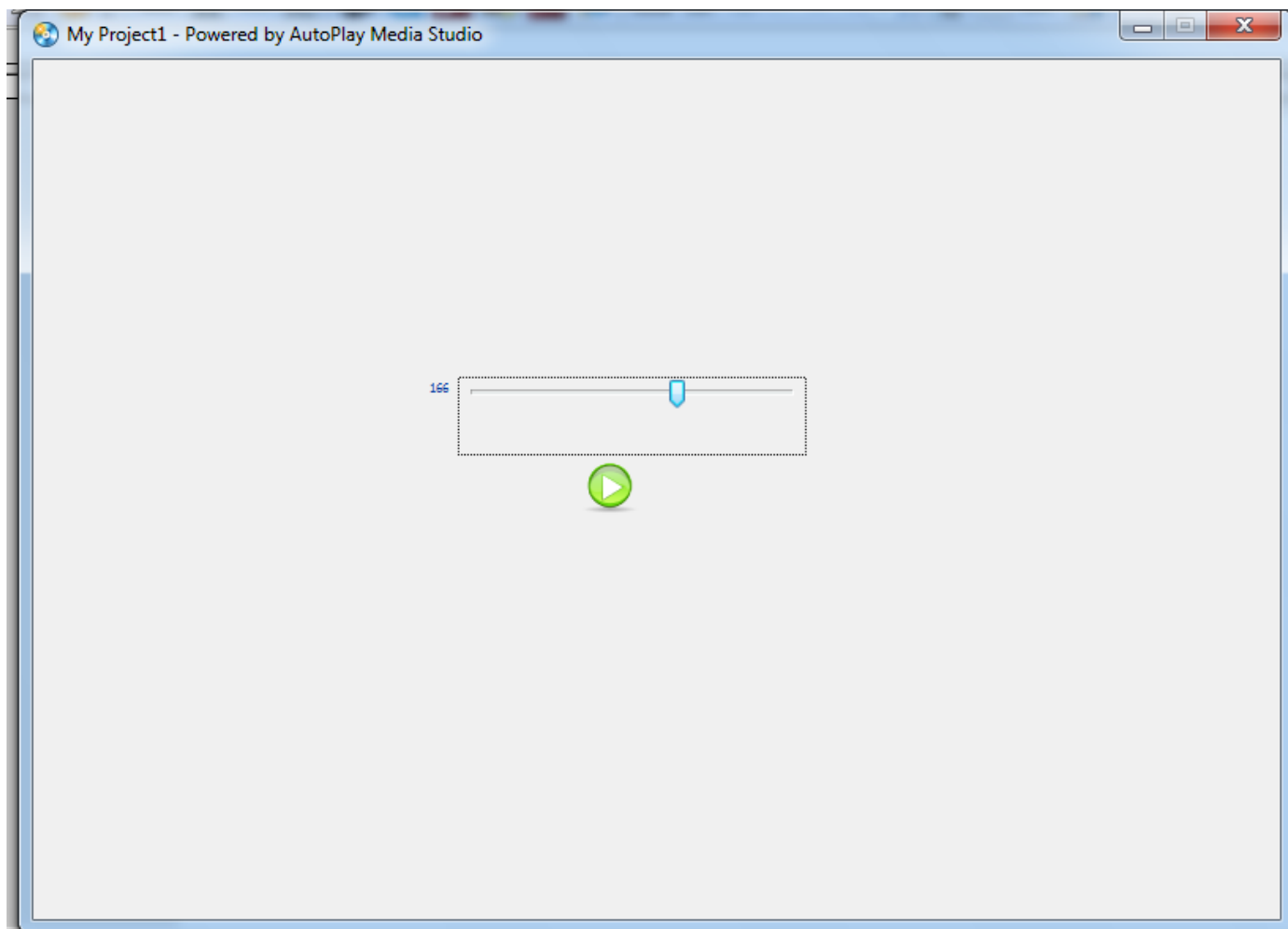
درج شده باشد. (در کدهای مربوط به صدا تنظیم کردیم که صدا از این کانال کنترل شود)

بقیه ی گزینه ها به ترتیب مربوط به آدرس فایل صوتی، پخش خودکار (غیرفعال باشد)، تکرار موزیک (غیرفعال است)

```
Audio.Load (CHANNEL_NARRATION, "AutoPlay\\Audio\\01.Mp3", false, false);
```

```
Audio.Play (CHANNEL_NARRATION);
```

کد دوم مربوط به پخش موزیک است که به همراه کد اول درون دکمه ی مورد نظر قرار می‌دهیم .



فایل نهایی پروژه (کنترل صدا) هم اکنون آماده شده ..

با حرکت دادن اشاره گر Slider صدا کاهش یا افزایش می یابد و مقدار آن در Label کنار آن قابل مشاهده است .

امیدوارم که توضیحات ساده و کاربردی و مفید بوده باشه ...

پیروز و تندرست باشید ...

ارادتمند شما - امیر قاسمی راد

اجرای کارگاه: داود دیانی