

کاربر تولید محتوا

شاخه : کاردانش
زمینه : خدمات
گروه تحصیلی : رایانه
زیر گروه : رایانه
نام رشته مهارتی : تولید محتوای الکترونیکی
شماره رشته مهارتی : ۳۲۳-۱۰۱-۱۷-۳
کد رایانه ای رشته مهارتی : ۶۲۷۲
نام استاندارد مهارت مبنا : کاربر Capturing
کد استاندارد متولی : ۹۱-۱۵/۱۱-ف-ه
کد رایانه نظری : ۴۱۰۷۶
کد رایانه عملی : ۴۱۰۷۷

سرشناسه	: نوبخت، مهرنوش، ۱۳۶۲-
عنوان و نام پدیدآور	: کاربر تولید محتوا
مشخصات نشر	: تهران : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران، ۱۳۹۳.
مشخصات ظاهری	: ۳۲۰ ص. : مصور (رنگی)
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۰۵-۲۳۹۴-۰
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیپای مختصر
یادداشت	: این مدرک در آدرس http://opac.nlai.ir قابل دسترسی می‌باشد.
شناسه افزوده	: سهرابی، رضا، ۱۳۵۶-
شناسه افزوده	: سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی. اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۶۱۲۰۶۷
تاریخ درخواست	: ۱۳۹۳/۰۶/۲۹
تاریخ پاسخگویی	: ۱۳۹۳/۰۶/۳۰
کد پیگیری	: ۳۶۱۰۵۴۳

همکاران محترم و دانش آموزان عزیز :

پیشنهادات و نظرات خود را درباره محتوای این کتاب به نشانی تهران -
صندوق پستی شماره ۴۸۷۴/۱۵ دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و
کار دانش، ارسال فرمایند.

tvoccd@roshd.ir

پیام نگار (ایمیل)

www.tvoccd.medu.ir

وب‌گاه (وب‌سایت)

جمهوری اسلامی ایران وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

برنامه‌ریزی محتوا و نظارت بر تألیف : دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش
نام کتاب : کاربر تولید محتوا - ۶۱۲/۲۰
مؤلف : مهرانوش نوبخت، رضا سهرابی
اعضای کمیسیون تخصصی : محمدرضا شکررین، محمد عباسی، نیلوفر بزرگ نیا طبری، علی قنبری، شهناز علیزاده
نادیه ماجدی، آرزو عزیزی و مهیار بازوکی
آماده‌سازی و نظارت بر چاپ و توزیع : اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
تهران : خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)
تلفن : ۹-۸۸۸۳۱۱۶۱، دورنگار : ۹۲۶۶-۸۸۳، کد پستی : ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹
وب‌سایت : www.chap.sch.ir

مدیر امور فنی و چاپ : سید احمد حسینی
طراح گرافیک و صفحه‌آرا : محمد عباسی
طراح جلد : ناهید معین‌الرعایا
حروفچین : رضا سهرابی، مهرانوش نوبخت
مصصح : مهیار بازوکی، نادیه ماجدی، ناهید معین‌الرعایا
امور فنی رایانه‌ای : حمید ثابت کلاچاهی، راحله زادفتح اله
ناشر : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران - تهران - ۱۷ کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (دارویخش)
تلفن : ۵-۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار : ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی : ۱۳۹-۳۷۵۱۵
چاپخانه : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»
سال انتشار و نوبت چاپ : چاپ اول ۱۳۹۳

حق چاپ محفوظ است.

شابک ۰-۲۳۹۴-۰۵-۹۶۴-۹۷۸ ISBN 978-964-05-2394-0



باید استعدادها را به کار بیندازند و دولت و ملت (ایران) تایید کنند این کسانی را که
اختراع و ابداع می کنند: تا انشاء الله ایران خودش همه چیز را بسازد و مستقل شود.
امام خمینی(ره)

مجموعه کتاب های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاروانش - استاذ دوزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

رشته تصویرسازی با رایانه	رشته طراحی و توسعه صفحات وب	رشته تولید محتوای الکترونیکی
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007
صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007
ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007
نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی
بانک اطلاعاتی Access2007	بانک اطلاعاتی Access2007	بانک اطلاعاتی Access2007
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی
طراحی امور گرافیکی با رایانه	طراحی امور گرافیکی با رایانه	طراحی امور گرافیکی با رایانه
کاربر Illustrator	کاربر Flash	کاربر Flash
کاربر CorelDraw	طراحی صفحات وب مقدماتی	کاربر Director
	طراحی صفحات وب پیشرفته	کاربر تولید محتوا

مجموعه کتاب های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاردانش - اساتذاردوزارت کار و امور اجتماعی

رشته تصویرسازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چندرسانه ای	رشته برنامه نویسی پایگاه داده
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007
صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007
ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007
نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی
طراح گرافیک رایانه ای	طراح گرافیک رایانه ای	طراح گرافیک رایانه ای	برنامه نویسی مقدماتی
شهروند الکترونیکی	نرم افزار گرافیکی FlashMx	شهروند الکترونیکی	برنامه نویسی ویزوال بیسیک پیشرفته (جلد اول)
نرم افزار گرافیکی FreeHand	طراح مقدماتی صفحات وب	نرم افزار گرافیکی Director	برنامه نویسی ویزوال بیسیک پیشرفته (جلد دوم)
نرم افزار گرافیکی CorelDraw	رایانه کار Interdev	تدوین فیلم و صدا SSP	مدیریت پایگاه داده
نرم افزار گرافیکی FlashMx	رایانه کار Dream Weaver	نرم افزار گرافیکی FlashMx	مهارت عمومی برنامه نویسی
	رایانه کار CLW	نرم افزار گرافیکی Authorware	

فهرست

فصل اول : توانایی نصب نرم افزار Snagit و شناخت محیط آن

- ۱-۱ آشنایی با نرم افزار Snagit و کاربردهای آن ۲
- ۲-۱ شناخت امکانات لازم برای نصب نرم افزار Snagit ۲
- ۳-۱ شیوه نصب نرم افزار Snagit ۳
- ۴-۱ اجرای نرم افزار Snagit ۷
- ۵-۱ شناخت اصول کار با محیط نرم افزار Snagit ۸
- ۶-۱ آشنایی با حالت های مختلف Capture و ویژگی های آن ها ۱۰

فصل دوم : تهیه Image توسط نرم افزار Capture

- ۱-۲ اصطلاحات کاربردی گرفتن عکس از صفحه نمایش ۱۶
- ۲-۲ مراحل انجام عملیات Capture ۱۷
- ۳-۲ آشنایی با انواع ورودی در نرم افزار Snagit ۱۷
- ۴-۲ آشنایی با انواع خروجی ها در نرم افزار Snagit ۲۸
- ۵-۲ آشنایی با جلوه ها (Effects) ۲۹
- ۶-۲ گزینه های Options ۳۷
- ۷-۲ نحوه کار با Profile ها ۳۸
- ۸-۲ گرفتن عکس از نرم افزار Snagit ۳۸

فصل سوم : توانایی ویرایش عکس در Snagit Editor

- ۱-۳ آشنایی با محیط نرم افزار Snagit Editor ۴۶
- ۲-۳ ابزارهای منوی Draw ۴۷
- ۳-۳ آشنایی با دستورات منوی Image ۴۹
- ۴-۳ آشنایی با دستورات منوی Send ۵۳
- ۵-۳ آشنایی با دستورات Snagit Botton ۵۴

فصل چهارم : شناخت مفاهیم اولیه چند رسانه ای

- ۱-۴ آشنایی با مفاهیم مهم و کاربردی چند رسانه ای ۶۲
- ۲-۴ آشنایی با گروه تولید محصولات چند رسانه ای ۶۲

- ۳-۴ آشنایی با مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای..... ۶۴
- ۴-۴ آشنایی با نرم افزارهای مورد نیاز برای ساخت پروژه چند رسانه ای..... ۶۴
- ۵-۴ آشنایی با نحوه رسم فلوجارت برنامه..... ۶۵
- ۶-۴ اصول تنظیم سناریوی تولید نرم افزار چند رسانه ای..... ۶۶

فصل پنجم : مقدمات کار با نرم افزار Captivate

- ۱-۵ آشنایی با نرم افزار Captivate..... ۷۴
- ۲-۵ قابلیت های جدید نسخه ۷..... ۷۴
- ۳-۵ حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب..... ۷۵
- ۴-۵ تشخیص نسخه سیستم عامل..... ۷۵
- ۵-۵ شیوه نصب نرم افزار..... ۷۶
- ۶-۵ شیوه اجرای نرم افزار..... ۸۲
- ۷-۵ فارسی نویسی در نرم افزار..... ۸۲
- ۸-۵ انواع پروژه ها در نرم افزار..... ۸۲
- ۹-۵ ایجاد یک پروژه خالی..... ۸۳
- ۱۰-۵ اجزای محیط نرم افزار Captivate..... ۸۴
- ۱۱-۵ محیط های کاری مختلف (Work Space)..... ۸۸
- ۱۲-۵ ذخیره فایل پروژه..... ۸۸
- ۱۳-۵ باز نمودن یک پروژه..... ۸۹
- ۱۴-۵ تهیه نسخه پشتیبان و بازیابی آن..... ۹۰

فصل ششم : توانایی مدیریت اسلاید ها

- ۱-۶ چیدمان اسلاید (Layout)..... ۹۶
- ۲-۶ درج اسلاید..... ۹۷
- ۳-۶ حذف اسلاید..... ۹۷
- ۴-۶ تنظیم ترتیب اسلاید..... ۹۷
- ۵-۶ نام گذاری اسلاید ها (Label)..... ۹۸
- ۶-۶ ویرایش اسلاید..... ۹۸
- ۷-۶ گروه بندی اشیاء و اسلاید ها..... ۹۸
- ۸-۶ نوشتن متن در اسلاید..... ۹۹

- ۹-۶ تغییر رنگ یا پس زمینه اسلاید..... ۱۰۲
- ۱۰-۶ جلوه های انتقالی (Slide Transition)..... ۱۰۲
- ۱۱-۶ ایجاد اسلاید الگو (Master Slide) ۱۰۳
- ۱۲-۶ پیش نمایش اسلاید ها..... ۱۰۴

فصل هفتم : شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت نمایشی

- ۱-۷ آشنایی با مفاهیم Resolution و Recording Size..... ۱۱۰
- ۲-۷ مفاهیم Demonstration و Simulation..... ۱۱۱
- ۳-۷ ایجاد یک پروژه شبیه سازی و انجام تنظیمات اولیه ضبط..... ۱۱۱
- ۴-۷ تنظیمات اولیه Recording و کلید ها..... ۱۱۳
- ۵-۷ اصول Record کردن به روش Demo..... ۱۱۵
- ۶-۷ تاکید روی گزینه های انتخابی..... ۱۱۷
- ۷-۷ تنظیمات اشاره گر ماوس..... ۱۱۷
- ۸-۷ استفاده از فیلم ضبط شده در پروژه اصلی..... ۱۱۸
- ۹-۷ ضبط به روش Full motion..... ۱۱۸
- ۱۰-۷ ویژگی های فیلم برداری در نسخه های جدید نرم افزار..... ۱۱۹
- ۱۱-۷ فیلم برداری به روش Video Demo..... ۱۱۹
- ۱۲-۷ گرفتن خروجی از فیلم..... ۱۲۱

فصل هشتم : شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت تعاملی

- ۱-۸ اصول انجام Recording تعاملی..... ۱۲۸
- ۲-۸ فیلم برداری به روش Assessment..... ۱۲۸
- ۳-۸ فیلم برداری به روش Training..... ۱۲۹
- ۴-۸ فیلم برداری به روش Custom..... ۱۳۰
- ۵-۸ ضبط پروژه های ترکیبی..... ۱۳۰
- ۶-۸ تنظیمات فیلم برداری..... ۱۳۱

فصل نهم : توانایی کار با اشیاء غیر تعاملی

- ۱-۹ انواع اشیاء در نرم افزار..... ۱۳۸
- ۲-۹ خواص مشترک اشیاء..... ۱۳۹
- ۳-۹ تصویر (Image)..... ۱۴۲

۱۴۳.....	۴-۹ عنوان متنی (Text Caption)
۱۴۵.....	۵-۹ اشیاء ایجاد کننده Rollover
۱۴۹.....	۶-۹ محدوده رنگی (Highlight Box)
۱۴۹.....	۷-۹ ناحیه بزرگ نمایی (Zoom Area)
۱۵۰.....	۸-۹ پویانمایی (Animation)
۱۵۱.....	۹-۹ نوشته متحرک (Text Animation)
۱۵۱.....	۱۰-۹ ویدیو (Video)
۱۵۲.....	۱۱-۹ ویجت (Widget)
۱۵۴.....	۱۲-۹ کار با خطوط راهنما

فصل دهم : توانایی کار با اشیاء تعاملی

۱۶۲.....	۱-۱۰ ناحیه کلیک کردن (Click Box)
۱۶۴.....	۲-۱۰ دکمه (Button)
۱۶۵.....	۳-۱۰ جعبه متن ورودی (Text Enter Box)
۱۶۷.....	۴-۱۰ شیء هوشمند (Smart Shape)
۱۷۰.....	۵-۱۰ نمای Branching
۱۷۰.....	۶-۱۰ آشنایی با متغیرها در نرم افزار و نحوه عملکرد آن ها
۱۷۱.....	۷-۱۰ آشنایی با اکشن های پیشرفته (Advanced Action)

فصل یازدهم : توانایی کار با صدا (Audio)

۱۸۲.....	۱-۱۱ افزودن صدای زمینه
۱۸۳.....	۲-۱۱ اضافه کردن صدا به اشیاء
۱۸۴.....	۳-۱۱ اضافه کردن صدا به اسلاید
۱۸۴.....	۴-۱۱ تطبیق مدت زمان فایل صوتی با اسلاید ها
۱۸۶.....	۵-۱۱ ویرایش صدا
۱۸۷.....	۶-۱۱ تنظیمات صدا در پروژه
۱۸۷.....	۷-۱۱ اصول و تنظیمات ضبط صدا
۱۸۸.....	۸-۱۱ نحوه ضبط صدا در Captivate
۱۹۰.....	۹-۱۱ اصول کار با Audio Management و نحوه Export صدا
۱۹۱.....	۱۰-۱۱ اصول کار با SpeechManagement

فصل دوازدهم : توانایی کار با Timeline

- ۱-۱۲ آشنایی با Timeline و کاربرد آن..... ۱۹۸
- ۲-۱۲ تغییر مکان و اندازه شیء در اسلاید..... ۱۹۹
- ۳-۱۲ تغییر زمان نمایش اسلاید..... ۱۹۹
- ۴-۱۲ تغییر تنظیمات نمایش Timeline..... ۱۹۹
- ۵-۱۲ اصول جا به جایی اشیاء روی Timeline..... ۱۹۹
- ۶-۱۲ اصول Show/Hide نمودن اشیاء روی Timeline..... ۱۹۹
- ۷-۱۲ اصول افزایش و کاهش Object Duration..... ۲۰۰
- ۸-۱۲ اصول همزمانی صدا با متون و تصاویر..... ۲۰۰

فصل سیزدهم : توانایی کار با جلوه های متحرک سازی

- ۱-۱۳ آشنایی با جلوه های متحرک سازی و کاربرد آن ها..... ۲۰۸
- ۲-۱۳ نحوه اضافه کردن جلوه به اشیاء..... ۲۰۸
- ۳-۱۳ آشنایی با پالت Effects..... ۲۰۸
- ۴-۱۳ شناخت انواع جلوه ها در پالت Effects..... ۲۰۹
- ۵-۱۳ اصول شناخت یک Intro با استفاده از جلوه ها..... ۲۱۲

فصل چهاردهم : توانایی وارد کردن فایل ها (Import) و کار کردن با Library

- ۱-۱۴ افزودن فایل فتوشاپ به پروژه..... ۲۲۰
- ۲-۱۴ ایجاد پروژه بر اساس پاورپوینت..... ۲۲۱
- ۳-۱۴ درج Powerpoint Slide..... ۲۲۳
- ۴-۱۴ درج Animation Slide..... ۲۲۳
- ۵-۱۴ درج Video Slide..... ۲۲۳
- ۶-۱۴ کار با Library..... ۲۲۴
- ۷-۱۴ ایجاد آلبوم تصاویر (Slide Show)..... ۲۲۴

فصل پانزدهم : امکانات جانبی نرم افزار

- ۱-۱۵ یادداشت گذاری روی اسلاید..... ۲۳۲
- ۲-۱۵ ساخت واژه نامه (Glossary)..... ۲۳۳
- ۳-۱۵ ساخت منوهای پایین افتادنی (Accordion)..... ۲۳۶
- ۴-۱۵ ساخت سربرگ (Tabs)..... ۲۳۷

۲۳۹.....	۵-۱۵ ساخت پازل (Jigsaw Puzzle)
۲۴۰.....	۶-۱۵ ساخت بازی حافظه (Memory Game)
۲۴۲.....	۷-۱۵ نمایش تصویر با قابلیت بزرگ نمایی (Zoom Image)
۲۴۳.....	۸-۱۵ استفاده از کاراکترهای آماده.....
۲۴۴.....	۹-۱۵ فرمول نویسی ریاضی.....

فصل شانزدهم : ساخت آزمون های الکترونیکی

۲۵۰.....	۱-۱۶ ایجاد یک آزمون الکترونیکی.....
۲۶۰.....	۲-۱۶ نحوه صدور کارنامه.....
۲۶۲.....	۳-۱۶ تنظیمات آزمون.....
۲۶۷.....	۴-۱۶ نحوه ایجاد بانک سوال.....
۲۶۹.....	۵-۱۶ نحوه ایجاد آزمون های تصادفی.....
۲۷۰.....	۶-۱۶ بازخوانی مطالب درسی در آزمون.....
۲۷۲.....	۷-۱۶ ایجاد دکمه آزمون مجدد.....
۲۷۳.....	۸-۱۶ نمایش بازخورد مناسب با توجه به قبولی یا عدم قبولی در آزمون.....
۲۷۴.....	۹-۱۶ پیش آزمون و آزمون های چند سطحی.....

فصل هفدهم : تنظیمات نرم افزار و نشر پروژه

۲۸۲.....	۱-۱۷ تنظیمات پیش فرض پروژه.....
۲۸۳.....	۲-۱۷ تنظیمات کلی پروژه.....
۲۸۷.....	۳-۱۷ تغییر اندازه و خصوصیات پروژه.....
۲۸۸.....	۴-۱۷ تغییر پوسته پروژه.....
۲۹۵.....	۵-۱۷ آشنایی با مفهوم Publishing.....
۲۹۵.....	۶-۱۷ انتشار و گرفتن خروجی از پروژه.....
۲۹۹.....	۷-۱۷ ایجاد پروژه های Aggregator.....
۲۹۹.....	۸-۱۷ مراحل ساخت یک پروژه.....
۳۰۸.....	پیوست ۱ : متغیر های سیستمی رایج در نرم افزار Captivate.....
۳۰۹.....	پیوست ۲ : نحوه ایجاد دکمه در فتوشاپ.....
۳۱۲.....	پیوست ۳ : پرسش و پاسخ های متداول.....

مقدمه مولفان

با توجه به پیشرفت های چشمگیر فناوری و مطرح شدن بحث هوشمندسازی مدارس، کم کم تخته سیاه و گچ جای خود را به برد هوشمند و قلم نوری خواهند داد. علاوه بر این، محتوای الکترونیک چند رسانه ای، مکمل مناسبی برای کتاب های کاغذی خواهد بود. محتوای الکترونیکی به ترکیبی از متن، صدا، تصویر، فیلم و بویانمایی گفته می شود.

نرم افزارهای مختلفی جهت تولید محتوای الکترونیکی وجود دارد که پیچیدگی محیط، استفاده از آن ها را برای بسیاری از کاربران دشوار ساخته است و در بعضی موارد به سبب یکپارچه نبودن محیط، کاربر ملزم به استفاده از نرم افزارهای متعدد جانبی ست.

نرم افزار Captivate، در مقایسه با سایر نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی، به دلیل داشتن محیط یکپارچه، ساده و داشتن مزایای نظیر گرفتن فیلم به صورت نمایشی و تعاملی، تولید خروجی های کم حجم و متنوع، خود راه انداز بودن، ضبط و ویرایش صدا، ویرایش مستقیم تصاویر و وجود اشیای تعاملی آماده، کاربرد بیشتری دارد.

در کنار این نرم افزار، نرم افزار Snagit که در این کتاب آموزش داده شده است، یکی از نرم افزارهای قدرتمند جهت گرفتن عکس از صفحه نمایش است. پس از مطالعه این کتاب، خواننده قادر خواهد شد نرم افزار آموزشی و تولید آزمون الکترونیکی طراحی کند. از هنرآموزان گرامی خواهشمندیم نظرات و پیشنهادهای ارزنده خود برای بهبود محتوای این کتاب، به نشانی این دفتر ارسال فرمایند.

با تشکر

مولفان

زمان	
عملی	نظری
۴	۲



Snagit

فصل اول : توانایی نصب نرم افزار Snagit و شناخت محیط آن

هدف کلی فصل :

آشنایی با شیوه نصب نرم افزار Snagit و اجزای محیط آن

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- کاربردهای نرم افزار Snagit را بداند.
- امکانات لازم برای نصب و کار با نرم افزار Snagit را توضیح دهد.
- قادر به نصب و اجرای نرم افزار Snagit باشد.
- اصول کار با محیط نرم افزار و اجزای محیط نرم افزار Snagit را بداند.
- ویژگی های حالت های مختلف Capture را توضیح دهد.

مقدمه

یکی از روش های کارآمد در ایجاد نرم افزارهای آموزشی، گرفتن عکس و فیلم از محیط صفحه نمایش یا نرم افزار است که به این عمل Capture گفته می شود. امروزه نرم افزارهای متعددی برای Capturing وجود دارد مانند Snagit، Camtasia، Winsnap، Snagit و Captivate. در ابتدای این کتاب، نرم افزار Snagit و در فصل های بعد، نرم افزار Captivate آموزش داده می شود. این فصل به بررسی قابلیت های نرم افزار Snagit، شیوه نصب آن، آشنایی با محیط و حالت های مختلف Capture می پردازد.

۱-۱ آشنایی با نرم افزار Snagit و کاربردهای آن

نرم افزار Snagit محصول شرکت TechSmith و یکی از محبوب ترین و معروف ترین نرم افزارهای عکس برداری و فیلم برداری از صفحه نمایش می باشد. این نرم افزار امکان ویرایش عکس و تهیه خروجی های مختلف را به کاربر می دهد. در حال حاضر نسخه های متعددی از این نرم افزار موجود می باشد که در این کتاب نسخه ۱۰ آموزش داده می شود.

قابلیت های کلیدی این نرم افزار عبارتند از:

- عکس برداری و فیلم برداری از صفحه نمایش و محیط های نرم افزاری
- جداکردن متن از تصویر و تبدیل آن به فرمت های قابل ویرایش متنی
- جداکردن عکس از صفحات وب
- قابلیت ذخیره ی تصاویر با فرمت های PDF، GIF، JPG، BMP، PNG، TIF و
- قابلیت ذخیره سازی فیلم ها با فرمت های WMV، PPT، AVI، MPG، MPEG، SWF و
- امکان قرار دادن افکت های مختلف و متن بر روی تصاویر و فیلم ها
- داشتن ویرایشگر قوی جهت ویرایش تصاویر و تبدیل فایل های تصویری
- نصب یک چاپگر مجازی

۱-۲ شناخت امکانات لازم برای نصب نرم افزار Snagit

جهت نصب نرم افزار Snagit، سیستمی با حداقل امکانات زیر احتیاج دارید:

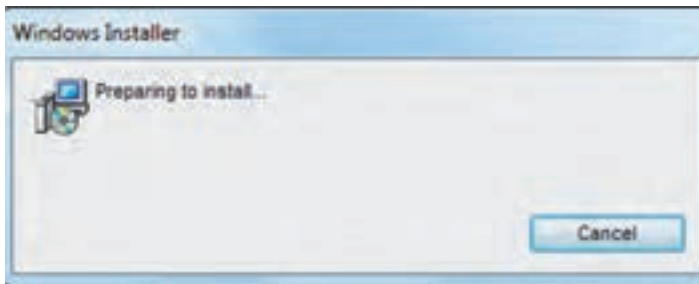
- سیستم عامل ویندوز XP، ویستا یا ۷

- پردازنده با حداقل 1.0 GHz

- ۵۱۲MB حافظه RAM (ولی ۱ GB پیشنهاد می شود)
- ۶۰MB فضای هارد دیسک جهت نصب برنامه (ولی ۱۰۰MB بهتر است)
- کارت گرافیک با قابلیت نمایش حداقل ۲۵۶ رنگ
- کارت صدا و میکروفون جهت ضبط صدا

۳-۱ شیوه نصب نرم افزار Snagit

برای نصب نرم افزار Snagit، روی فایل Setup واقع در لوح فشرده مربوط به نرم افزار دو بار کلیک کرده تا نصب آن آغاز شود (شکل ۱-۱).



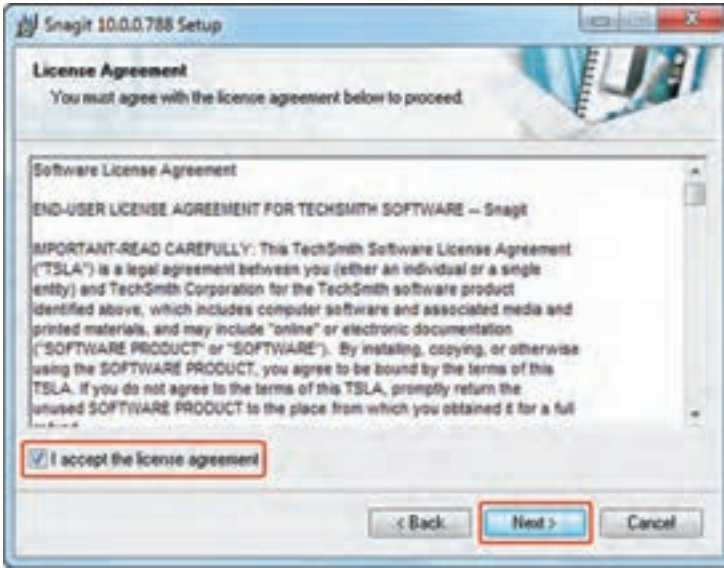
شکل ۱-۱- شروع نصب نرم افزار Snagit

پس از شروع نصب نرم افزار، کادر محاوره ای خوش آمدگویی نرم افزار، روی صفحه ظاهر می شود (شکل ۱-۲). برای ادامه مراحل نصب، روی دکمه Next کلیک کنید.



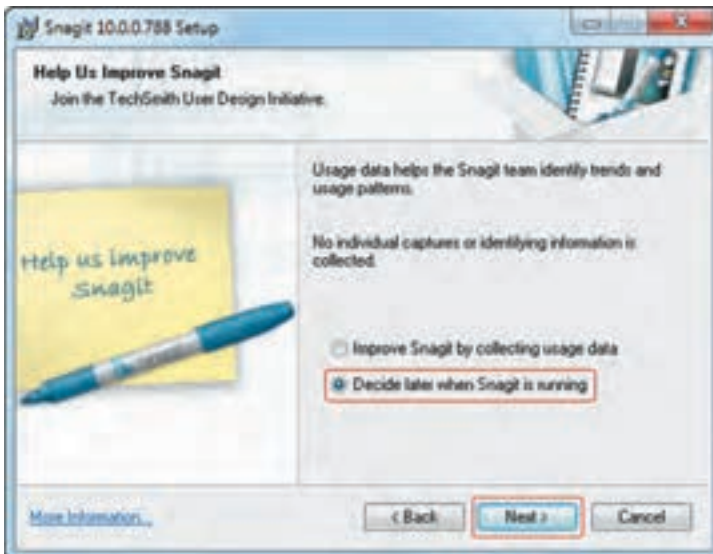
شکل ۱-۲- پنجره خوش آمدگویی

در شکل ۱-۳، توافقنامه میان شرکت سازنده و کاربر را با انتخاب گزینه I accept the license agreement قبول کرده و برای ادامه نصب روی دکمه Next کلیک کنید.



شکل ۱-۳- کادر License Agreement

در کادر زیر، توضیحاتی راجع به کمک به بهبود نرم افزار Snagit داده شده که با انتخاب گزینه Decide later when Snagit is running، آن را به بعد موکول کرده و با انتخاب گزینه Next وارد مرحله بعد شوید (شکل ۱-۴).



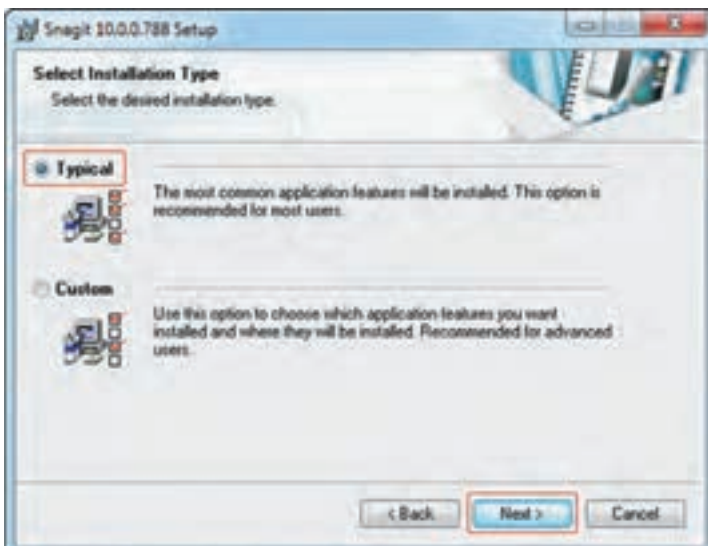
شکل ۱-۴- کادر بهبود نرم افزار Snagit

در شکل ۱-۵، با انتخاب قسمت Licensed- I have a key، شماره سریال نرم افزار را از روی لوح فشرده وارد نموده و روی دکمه Next کلیک کنید. در صورتی که گزینه 30day evaluation، را انتخاب کنید، نرم افزار به صورت آزمایشی و به مدت ۳۰ روز برای شما قابل استفاده خواهد بود.



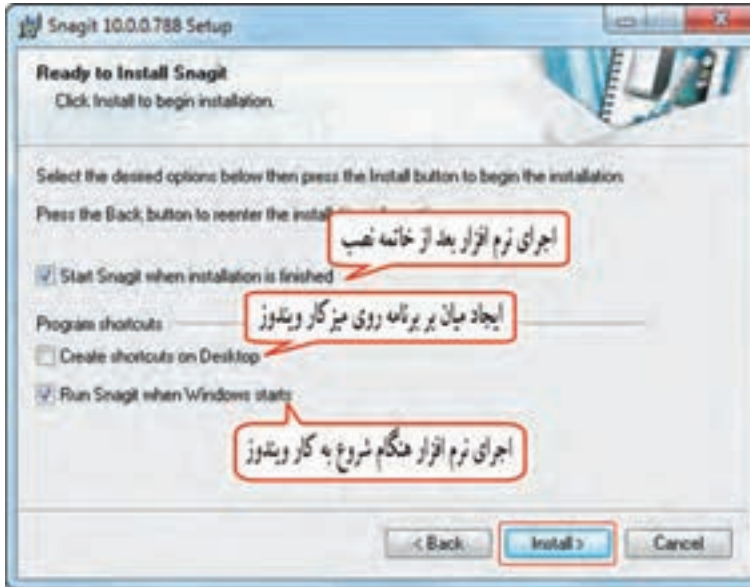
شکل ۱-۵- کادر شماره سریال برنامه

در شکل ۱-۶، روش نصب نرم افزار مشخص می شود. اگر می خواهید برنامه با تنظیمات رایج و معمول آن نصب شود، حالت Typical و اگر می خواهید مسیر برنامه را تغییر داده با اجزای مختلف نرم افزار را سفارشی کنید، حالت Custom را انتخاب نمایید.



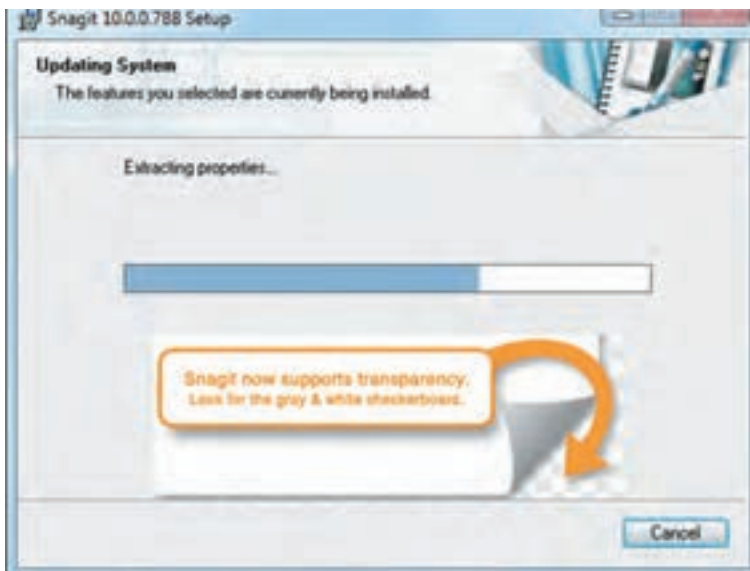
شکل ۱-۶- انتخاب روش نصب نرم افزار

پس از انجام تنظیمات اولیه، پنجره آماده سازی نصب (شکل ۷-۱) ظاهر می گردد که در صورت تمایل می توانید گزینه های موجود در پنجره را انتخاب نمایید. برای ادامه روی دکمه Next کلیک کنید.



شکل ۷-۱- کادر آماده سازی برای نصب

فایل های مورد نیاز روی هارد دیسک شما کپی می شود (شکل ۸-۱).



شکل ۸-۱- کپی فایل ها روی هارد و به روز رسانی سیستم

در پایان، پیغام نصب موفقیت آمیز برنامه نمایش داده می شود که برای بسته شدن پنجره روی گزینه Finish کلیک کنید (شکل ۱-۹).



شکل ۱-۹- کادر پایانی نصب نرم افزار

۴-۱ اجرای نرم افزار Snagit

برای اجرای نرم افزار، یکی از دو روش زیر را انجام دهید :

۱- از منوی Start، زیرمنوی All Programs، زیرپوشه ی Snagit 10 را انتخاب و روی برنامه Snagit 10 کلیک کنید.

۲- در ویندوز 7، در کادر جستجوی منوی Start، عبارت Snagit 10 را نوشته و روی برنامه Snagit 10 در لیست نمایان شده کلیک کنید (شکل ۱-۱۰).



شکل ۱-۱۰- اجرای نرم افزار Snagit

۱-۵ شناخت اصول کار با محیط نرم افزار Snagit

پس از اجرای برنامه، محیط اصلی نرم افزار به صورت زیر نمایش داده می شود (شکل ۱-۱۱).



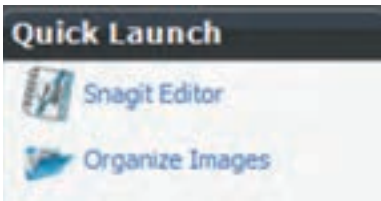
شکل ۱-۱۱- محیط اصلی نرم افزار

۱-۵-۱ منوی دستورات

منوی دستورات شامل فرامین اصلی نرم افزار است که با کلیک نمودن روی نام هر منو یا پایین نگه داشتن کلید Alt و فشردن حرفی که زیر آن خط کشیده شده، منوی مربوطه باز می شود (شکل ۱-۱۱).



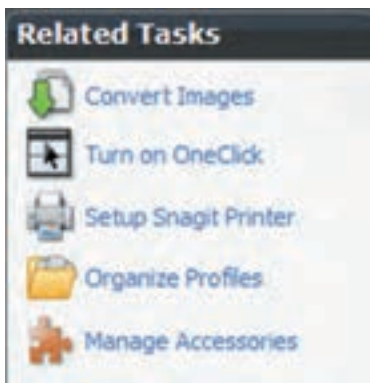
شکل ۱-۱۲- منوی دستورات



شکل ۱-۱۳- اجرای سریع برنامه ها

۱-۵-۲ اجرای سریع برنامه ها (Quick Launch)

در این قسمت امکان دسترسی سریع به ویرایشگر نرم افزار توسط گزینه Snagit Editor و پنجره سازماندهی تصاویر توسط گزینه Organize Images وجود دارد (شکل ۱-۱۳).



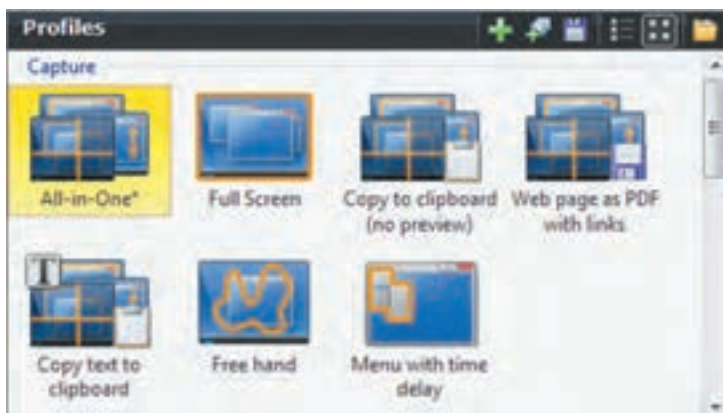
شکل ۱-۱۴- برنامه های مرتبط

۳-۵-۱ برنامه های مرتبط (Related Tasks)

این بخش شامل تعدادی برنامه برای عملیاتی نظیر تبدیل فرمت های عکس به یکدیگر (Convert Images) و معرفی چاپگر مجازی (Setup Snagit Printer) و ... می باشد (شکل ۱-۱۴).

۴-۵-۱ حالت های از پیش تعریف شده (Capture Profiles)

این ناحیه، دارای تعدادی حالت از پیش تعریف شده عکس برداری و فیلم برداری است مانند Full Screen (گرفتن عکس از کل صفحه) که در فصل بعد با آن ها آشنا می شوید (شکل ۱-۱۵).



شکل ۱-۱۵- حالت های از پیش تعریف شده

۵-۵-۱ تنظیمات ضبط (Profile Settings)

این قسمت شامل تنظیمات مربوط به حالت های مختلف ضبط می باشد که در فصل بعد آموزش داده می شوند (شکل ۱-۱۶).



شکل ۱-۱۶- تنظیمات ضبط

۶-۱ آشنایی با حالت های مختلف Capture و ویژگی های آن ها


برای عکس برداری و فیلم برداری در نرم افزار Snagit چهار حالت مختلف Capture به صورت زیر وجود دارد :

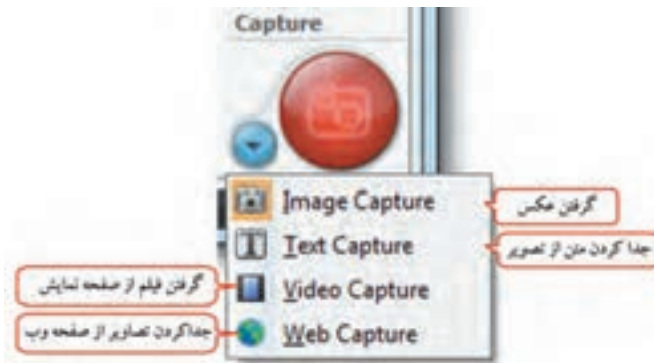
۱- **حالت Image Capture** : پرکاربردترین حالت Capture در نرم افزار Snagit است که امکان گرفتن عکس از محیط های نرم افزاری را فراهم می کند.

۲- **حالت Text Capture** : در این حالت نرم افزار، متن های موجود در تصویر را تشخیص داده و آن را در قالب یک فایل txt ذخیره می کند.

۳- **حالت Video Capture** : امکان فیلم برداری و شبیه سازی محیط های نرم افزاری را به کاربر می دهد.

۴- **حالت Web Capture** : در این حالت با وارد کردن آدرس یک سایت می توانید تصاویر موجود در آن سایت را Capture کنید.

با کلیک روی دکمه  کنار دکمه Capture می توان حالت مورد نظر را فعال نمود و با انتخاب دکمه Capture عمل عکس برداری یا فیلم برداری را انجام داد (شکل ۱-۱۷).



شکل ۱-۱۷- انواع Capture



خلاصه فصل



- به گرفتن عکس و فیلم از صفحه نمایش یا محیط های نرم افزاری Capture گفته می شود. نرم افزارهای Capturing متعددی وجود دارند مانند Camtasia، Snagit، و Captivate.
- نرم افزار Snagit یکی از محبوب ترین و معروف ترین نرم افزارهای Capturing است که امکان ویرایش عکس و تهیه خروجی های مختلف را به کاربر می دهد.
- در قسمت Profiles حالت های از پیش تعریف شده Capture و در Profile Settings، تنظیمات ضبط وجود دارد.
- در قسمت Quick Launch، امکان دسترسی سریع به ویرایشگر نرم افزار (Snagit Editor) و پنجره سازماندهی تصاویر (Organize Images) وجود دارد.
- در قسمت Related Tasks، تعدادی برنامه برای عملیاتی نظیر تبدیل فرمت های عکس (Convert Image) و معرفی چاپگر مجازی (Setup Snagit Printer) و ... وجود دارد.
- در نرم افزار Snagit چهار حالت مختلف Capture وجود دارد مانند Image Capture برای عکس برداری، Video Capture برای فیلم برداری، Text Capture برای جداکردن متن از تصویر و Web Capture برای جداکردن تصاویر از صفحه وب.

Learn in English

Snagit is a screenshot program that captures photos, video and audio . It is created and distributed by TechSmith, and was first launched in 1990 .

The Snagit Editor is a basic image editing program which comes with Snagit . It can be used to make simple changes to screenshots, including adding arrows, blurring sections, or cropping .

واژه نامه تخصصی	
Capture	عکس برداری، فیلم برداری
ConvertImages	تبدیل تصاویر
Custom	سفارشی
Editor	ویرایش
Image	تصویر
Options	اختیارات
Quick	دسترسی سریع
Related Task	برنامه (کارهای) مرتبط
Settings	تنظیمات
Text	متن
Typical	رایج، معمول
Video	فیلم

پرسش های چهارگزینه ای

- ۱- کدام نرم افزار زیر جزء نرم افزارهای Capturing محسوب نمی شود؟
الف) Snagit (ب) Captivate (ج) Photoshop (د) Camtasia
- ۲- حداقل حافظه RAM مورد نیاز جهت کار با نرم افزار Snagit چقدر می باشد؟
الف) ۲۵۶MB (ب) ۵۱۲MB (ج) ۱GB (د) ۶۰MB
- ۳- برای نصب نرم افزار Snagit چه میزان فضای خالی روی هارد مورد نیاز است؟
الف) ۲۵۶MB (ب) ۶۰MB (ج) ۵۰۰MB (د) ۱۲۸MB
- ۴- کدام حالت Capture، متن های تصویر را جدا کرده و در یک فایل متنی ذخیره می کند؟
الف) Text Capture (ب) Image Capture
ج) Video Capture (د) Web Capture
- ۵- کدام حالت Capture، برای فیلم برداری و شبیه سازی محیط نرم افزار کاربرد دارد؟
الف) Text Capture (ب) Image Capture
ج) Video Capture (د) Web Capture
- ۶- حالت های از پیش تعریف شده Capture در کدام بخش از نرم افزار Snagit وجود دارند؟
الف) Profile Settings (ب) Related Tasks
ج) Quick Launch (د) Profiles
- ۷- از کدام گزینه می توان برای ویرایش تصاویر استفاده نمود؟
الف) Convert Images (ب) Snagit Editor
ج) Organize Images (د) Related Tasks
-

آزمون نظری

- ۱- منظور از Capture چیست؟ چند نرم افزار Capturing را نام ببرید.
- ۲- نرم افزار Snagit چه قابلیت هایی دارد؟
- ۳- حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب برنامه Snagit را بنویسید.
- ۴- قسمت های اصلی نرم افزار Snagit و کاربرد هر یک را بنویسید.
- ۵- حالت های مختلف Capture در نرم افزار Snagit را توضیح دهید.

کارگاه عملی

- ۱- نرم افزار Snagit 10 را روی سیستم نصب کنید.
- ۲- نرم افزار را اجرا نموده و قسمت های مختلف محیط آن را بررسی نمایید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Snagit

فصل دوم : تهیه Image توسط نرم افزار Snagit

هدف کلی فصل :

گرفتن Capture به صورت Image و حالت های مختلف آن

هدف های رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :
- روش های مختلف عکس برداری و تنظیمات آن را بداند .
- انواع ورودی ها در منوی Input را نام برده و کاربرد هر یک را توضیح دهد .
- انواع خروجی ها در منوی Output و کاربرد هر یک را بداند .
- بتواند جلوه های مختلف در منوی Effects را روی تصاویر اعمال کند .
- نحوه عکس برداری در قسمت Profile را یاد بگیرد .
- بتواند تنظیمات انجام گرفته در مد Image را در قالب یک Profile ذخیره کند .

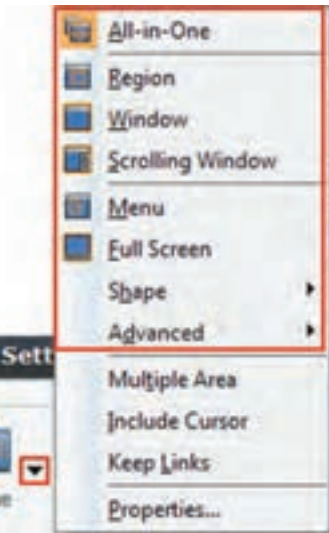
مقدمه

همان طور که اشاره شد، یکی از کاربردهای اصلی نرم افزار Snagit، عکس برداری از صفحه نمایش (Capturing به صورت Image) می باشد. پس از نصب نرم افزار و آشنایی کلی با محیط Snagit، در این فصل با حالت های مختلف گرفتن عکس از صفحه نمایش، تنظیمات ورودی و خروجی و نحوه اعمال جلوه ها روی تصاویر، آشنا می شوید.

۱-۲ اصطلاحات کاربردی گرفتن عکس از صفحه نمایش

بهبتر است قبل از عکس برداری از صفحه نمایش، با اصطلاحات زیر در بخش Profile Settings آشنا شوید:

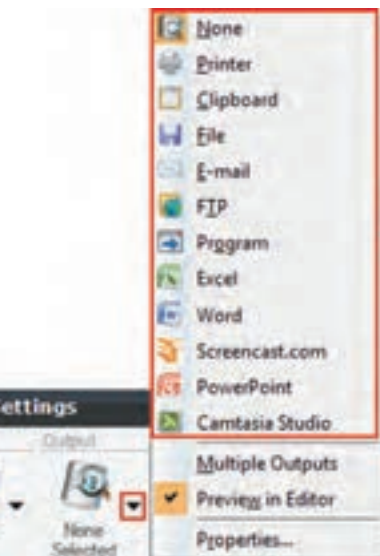
● **Input**: در این قسمت، ورودی یا محدوده Capture مشخص می گردد و تعیین می شود که از چه چیزی قرار است عکس تهیه گردد (شکل ۱-۲). برای نمونه می توانید عکسی تمام صفحه (Fullscreen) را ایجاد کنید.



شکل ۱-۲- حالت های ورودی

● **Output**: این قسمت خروجی عملیات Capturing را مشخص می کند و تعیین می شود که عکس تهیه شده در کدام نرم افزار نمایش داده شود (شکل ۲-۲).

● **Output**: برای نمونه می توانید عکس را به نرم افزار Word یا Excel ارسال کنید و یا در Snagit Editor نمایش دهید.



شکل ۲-۲- حالت های خروجی

● **Effects** : در این قسمت می توانید عکس تهیه شده را سفارشی کنید و جلوه های دلخواهی را روی آن اعمال کنید (شکل ۲-۳). برای نمونه، امکان تغییر اندازه تصویر یا اعمال حاشیه به اطراف تصویر وجود دارد.



شکل ۲-۳- جلوه ها

۲-۲ مراحل انجام عملیات Capture

برای عکس برداری از صفحه نمایش مراحل زیر را انجام دهید :

۱- انتخاب ورودی، خروجی، جلوه ها و تنظیمات مورد نظر برای عکس برداری

۲- انتخاب Image و کلیک روی دکمه Capture

۳- ویرایش تصاویر گرفته شده (در صورت نیاز) در Snagit Editor

۴- ذخیره یا ارسال فایل ایجاد شده به خروجی مورد نظر

۲-۳ آشنایی با انواع ورودی در نرم افزار Snagit

در بخش Profile Settings، در قسمت Input، نرم افزار Snagit دارای ورودی های متنوعی می باشد که در اینجا مهم ترین آن ها معرفی می شوند. دقت کنید که قبل از انتخاب ورودی، حالت Capture را روی Image قرار دهید.

● **FullScreen** : با انتخاب این گزینه، یک عکس از کل صفحه نمایش گرفته می شود (شکل ۲-۴).



شکل ۲-۴- گرفتن عکس از کل صفحه نمایش

● **Window** : با انتخاب این گزینه، می توانید با کلیک روی یکی از پنجره های باز در صفحه نمایش، از آن عکس تهیه کنید (شکل ۲-۵).



شکل ۲-۵- گرفتن عکس از پنجره

● **Active Window** : با انتخاب این گزینه در قسمت Advanced، از میان پنجره های باز، تنها از پنجره ی فعال که روی سایر پنجره ها قرار دارد عکس تهیه می شود.

● **Region** : یکی از گزینه های پر کاربرد در نرم افزار Snagit است. با انتخاب این گزینه، می توانید با درگ کردن، از محدوده ای با اندازه دلخواه از صفحه نمایش عکس تهیه کنید (شکل ۲-۶). از این گزینه می توانید برای گرفتن عکس از متون فارسی نیز استفاده نمایید.



شکل ۲-۶- گرفتن عکس از محدوده ی دلخواه

نکته

با انتخاب گزینه Multiple Area در منوی Input، امکان عکس گرفتن هم زمان از چند ناحیه صفحه نمایش وجود دارد. با درگ کردن روی صفحه نمایش، بخش های انتخابی رنگی می شوند. برای خاتمه عملیات Capture، روی صفحه کلیک راست کرده و گزینه Finish را انتخاب کنید (شکل ۲-۷).



شکل ۲-۷- گرفتن عکس از چند ناحیه

● **Fixed Region** : این گزینه که در قسمت Advanced قرار دارد، مانند Region بوده، با این تفاوت که از ناحیه ای با اندازه ثابت از صفحه نمایش عکس تهیه می کند (شکل ۲-۸).



شکل ۲-۸- گرفتن عکس از محدوده ی ثابت

نکته

برای تعیین اندازه مورد نظر، در منوی Input، گزینه Properties را انتخاب نموده و در سربرگ Fixed Region، در قسمت Width پهنا و در قسمت Height ارتفاع محدوده مورد نظر را بر حسب پیکسل مشخص کنید (شکل ۲-۹).



شکل ۲-۹- تنظیمات محدوده ی Capture

● **Object** : توسط این گزینه در قسمت Advanced، می توانید از عناصر موجود در صفحه مانند آیکن ها و اجزای مختلف یک پنجره مانند نوار ابزار عکس تهیه کنید (شکل ۲-۱۰).



شکل ۲-۱۰- گرفتن عکس از عناصر و اجزای صفحه

● **Menu** : با استفاده از این گزینه می توانید از منوی اصلی و زیرمنوهای آن، عکس تهیه کنید (شکل ۲-۱۱).



شکل ۲-۱۱- گرفتن عکس از منوها

نکته

هنگام گرفتن عکس از منو، با توجه به اینکه با کلیک روی دکمه Capture، منوی باز شده بسته خواهد شد، با فعال کردن Timer در قسمت Options (شکل ۲-۱۲) و انتخاب گزینه Enable Delayed و میزان وقفه بر حسب ثانیه در قسمت Delay در کادر باز شده (شکل ۲-۱۳)، می توانید فرصتی را به کاربر دهید تا منوی مورد نظر را باز نماید.



شکل ۲-۱۲- انتخاب گزینه Timed Capture



شکل ۲-۱۳- تنظیمات Timer

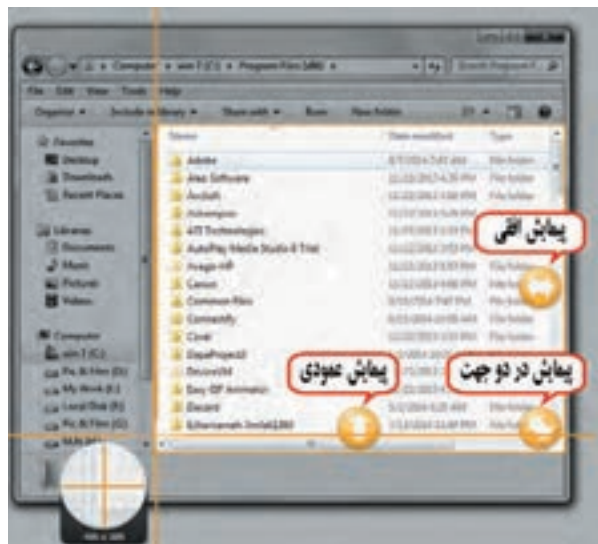
نکته

اگر بخواهید علاوه بر منوی اصلی، از زیرمنوهای باز شده نیز عکس تهیه کنید، از منوی Input، گزینه Properties را انتخاب نمایید و در کادر باز شده از سربرگ Menu، گزینه Capture cascade menus را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۴).



شکل ۲-۱۴- تنظیمات منو

● **Scrolling Window** : با استفاده از این گزینه می توانید از پنجره هایی که محتوای آن ها بیش از یک صفحه بوده و برای مشاهده نیاز به پیمایش صفحه می باشد، عکس تهیه کنید. پس از انتخاب این گزینه و فشردن دکمه Capture، با حرکت روی قسمت های مختلف پنجره، دکمه هایی در اطراف آن ظاهر می گردد که با کلیک روی هر یک، می توانید پیمایش عمودی، افقی یا پیمایش در دو جهت را تعیین کنید (شکل ۲-۱۵). نتیجه را در شکل ۲-۱۶ مشاهده کنید.



شکل ۲-۱۵- انتخاب نحوه پیمایش صفحه

سایر حالت های پیمایشی که در قسمت Advanced وجود دارند عبارتند از :

● **Scroll Active Window** : با انتخاب این گزینه، به طور خودکار از پنجره ی دارای نوار پیمایش عکس تهیه می شود.

● **Scrolling Region** : توسط این گزینه، امکان گرفتن عکس از پنجره های دارای نوار پیمایش، به صورت دستی و با درگ کردن وجود دارد.

● **Custom Scroll** : در این حالت، محدوده قابل پیمایش به طور خودکار تعیین می گردد ولی کاربر می تواند پهنای محدوده عکس برداری را به صورت دستی مشخص نماید.

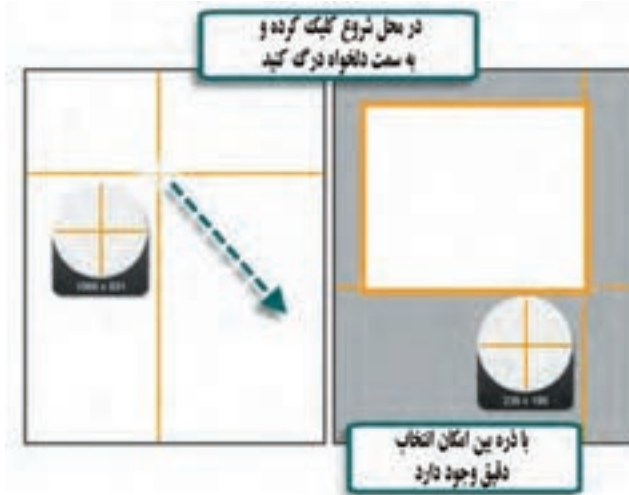


شکل ۲-۱۶- گرفتن عکس با حالت Custom Scroll

● **All in one** : این گزینه که به نسخه ۱۰ نرم افزار اضافه شده و به طور پیش فرض انتخاب می شود، امکان گرفتن عکس از یک ناحیه، پنجره یا پنجره پیمایشی را به کاربر می دهد.

○ **انتخاب یک ناحیه** : برای انتخاب یک ناحیه، نقطه تقاطع دو محور را در محل شروع قرار داده، کلیک کرده و به سمت دلخواه درگ کنید. یک ذره بین برای نمایش دقیق نقطه شروع در اختیار کاربر قرار می گیرد (شکل ۲-۱۷).

○ **انتخاب اجزای پنجره یا پنجره پیمایشی** : با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی اجزای مختلف پنجره، مانند نوار منو، می توان از آن قسمت عکس تهیه نمود. برای تهیه عکس از یک پنجره پیمایشی، روی دکمه های پیمایشی، در جهت دلخواه کلیک کنید (شکل ۲-۱۸). علاوه بر این می توانید با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی لبه های پنجره، کل پنجره را انتخاب نمایید.



شکل ۲-۱۷- انتخاب یک ناحیه با گزینه All-in-One



شکل ۲-۱۸- انتخاب اجزای پنجره با گزینه All-in-One

- **Shapes** : با انتخاب این گزینه، می توانید به جای استفاده از محدوده چهارضلعی برای عملیات Capture (که پیش فرض نرم افزار است)، از شکل های مختلف استفاده کنید که شامل موارد زیر است :
- **FreeHand** : در این حالت می توانید به صورت دست آزاد، با درگ کردن، شکل دلخواهی را برای ناحیه Capture رسم کنید (شکل ۱۹-۲).



شکل ۱۹-۲- عکس برداری به صورت دست آزاد

- **Ellipse** : با انتخاب این گزینه، شکل محدوده Capture، به صورت بیضی در می آید (شکل ۲۰-۲).



شکل ۲۰-۲- عکس برداری به صورت بیضی شکل

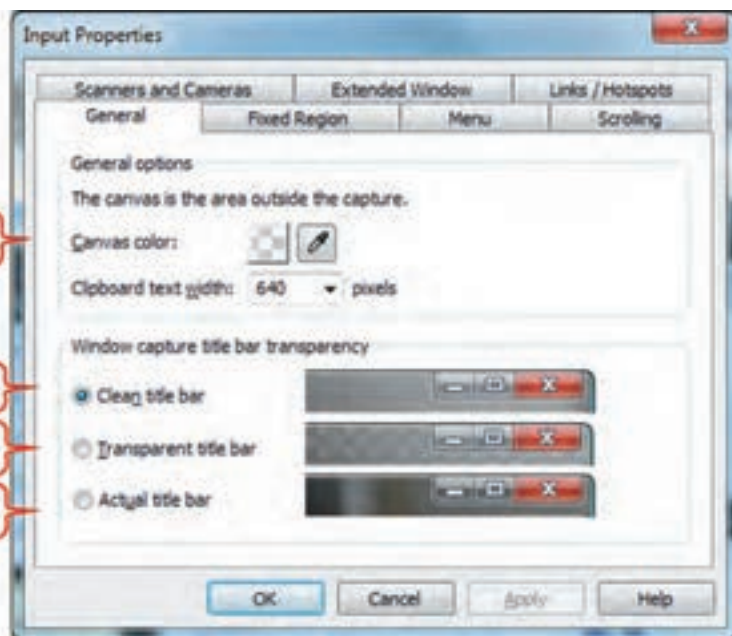
- **Rounded Rectangle** : این گزینه، محدوده Capture را به صورت یک مستطیل با گوشه های گرد در می آورد.
- **Triangle** : با انتخاب این گزینه، عکسی مثلثی شکل از صفحه نمایش تهیه می شود.
- **Polygon** : در این روش، با هر بار کلیک روی صفحه، نقاط بهم متصل شده و محدوده ای چندضلعی را برای عکس برداری ایجاد می کنند.

نکته

با پایین نگه داشتن کلید Shift هنگام رسم بیضی، مستطیل با گوشه های گرد و مثلث، ناحیه Capture به ترتیب تبدیل به دایره، مربع با گوشه های گرد و مثلث متساوی الاضلاع می شود.

نکته

در حالتی که محدوده Capture، غیر چهار ضلعی است، پس زمینه مشاهده می شود. برای تعیین رنگ پس زمینه، در منوی Input، گزینه Properties را انتخاب کرده و در سربرگ General، در قسمت Canvas Color، رنگ مورد نظر را انتخاب کنید. با انتخاب حالت Transparency، پس زمینه شفاف می شود (شکل ۲-۲۱).



انتخاب رنگ بوم (پس زمینه)

نمایش نوار عنوان به رنگ بکتواخت

نمایش نوار عنوان به صورت شفاف

نمایش نوار عنوان به حالت واقعی

شکل ۲-۲۱- تنظیمات پس زمینه Capture

● سایر گزینه های **Advanced** : موارد اصلی این زیر منو در قسمت های قبل توضیح داده شد و سایر گزینه ها مربوط به ورودی های پیشرفته تری می باشند، مانند تهیه عکس از محتوای حافظه موقت (Clipboard)، فایل تصویری (Graphic File)، فایل اجرایی (Program File)، محیط DOS (Full-screen DOS)، بازی ها (DirectX) و اسکنر و دوربین های دیجیتال (Scanners & Cameras).

۲-۴ آشنایی با انواع خروجی ها در نرم افزار Snagit

برای انتخاب خروجی، از بخش Profile Setting، گزینه Output را انتخاب کنید (شکل ۲-۲۲). در جدول ۱-۲، خروجی های مختلف توضیح داده شده اند.

جدول ۱-۲ انواع خروجی در نرم افزار Snagit

گزینه	توضیحات
None	عدم انتخاب خروجی
Printer	ارسال به چاپگر
Clipboard	ارسال به حافظه موقت
File	ارسال به یک فایل
E-mail	ارسال از طریق پست الکترونیکی
FTP	ارسال به آدرس یک سایت
Program	ارسال به برنامه های کاربردی
Word, Excel, Powerpoint	ارسال به برنامه های مجموعه Office
ScreenCast.com	ارسال به سایت ScreenCast.com
Camtasia studio	ارسال به برنامه Camtasia

شکل ۲-۲۲- انواع خروجی

نکته

○ برای مشاهده پیش نمایش تصویر گرفته شده در پنجره ی Snagit Editor، گزینه Preview in Editor که به حالت پیش فرض فعال است را انتخاب کنید.

○ با انتخاب گزینه Multiple Outputs، می توانید تصویر گرفته شده را به صورت هم زمان به چند خروجی مختلف ارسال کنید، مثلا علاوه بر چاپ، تصویر را به محیط Word ارسال کنید.

۲-۵ آشنایی با جلوه ها (Effects)

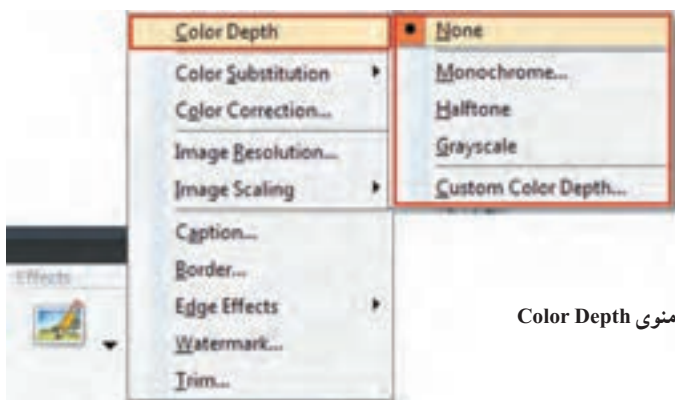
توسط گزینه هایی که در منوی Effects از بخش Profile Settings قرار گرفته اند می توانید فیلترها و جلوه های خاصی را بر روی تصاویر گرفته شده اعمال کنید، مانند تصحیح رنگ.

نکته

جلوه ها علاوه بر قسمت Effects در بخش Profile Settings از زیر منوی Filter منوی Capture، نیز قابل استفاده هستند.

۲-۵-۱ زیر منوی Color Depth

از این جلوه برای تعیین عمق رنگ تصاویر استفاده می شود. به کمک این جلوه می توان مشخص نمود برای ذخیره اطلاعات رنگی یک پیکسل از چند بیت استفاده شود (شکل ۲-۲۳). توضیحات مربوط به گزینه های Color Depth در جدول ۲-۲ و نحوه اثرگذاری این جلوه ها در شکل ۲-۲۴ نشان داده شده است.



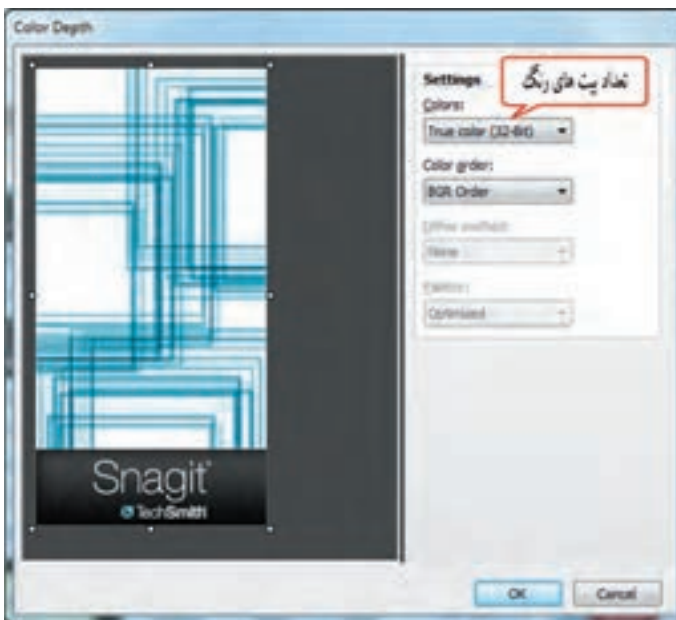
شکل ۲-۲۳- زیر منوی Color Depth



شکل ۲-۲۴- نحوه اثرگذاری جلوه های Color Depth

جدول ۲-۲- گزینه های Color Depth

گزینه	توضیحات
Monochrome خروجی	تصویر را به صورت تک رنگ در می آورد.
Halftone	تصویر را به صورت هاشور با طیف خاکستری رنگ تبدیل می کند.
Grayscale	تصویر را به صورت سیاه و سفید با طیف خاکستری تبدیل می کند.
Custom	امکان تعیین عمق رنگ به صورت سفارشی را به کاربر می دهد (شکل ۲-۲۵). هرچه تعداد رنگ ها بیشتر باشد، کیفیت تصویر بهتر و حجم آن بالاتر می رود.



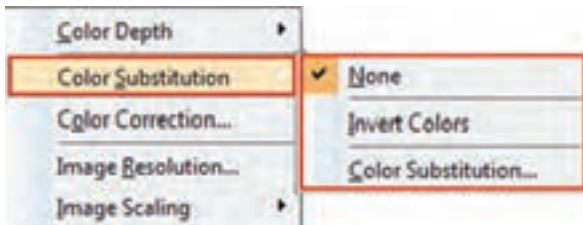
شکل ۲-۲۵- تنظیمات عمق رنگ

نکته

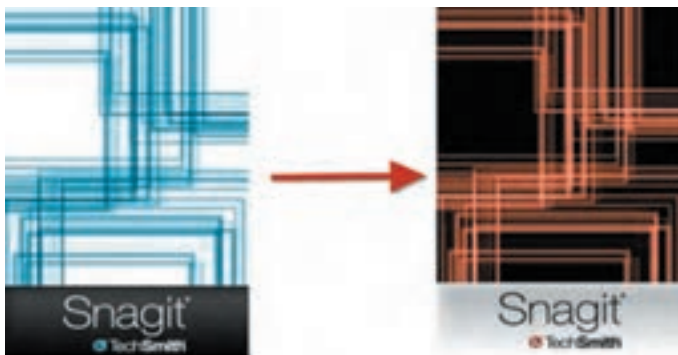
برای غیر فعال کردن اثر جلوه ها، گزینه None را انتخاب کنید.

۲-۵-۲ زیر منوی Color Substitution

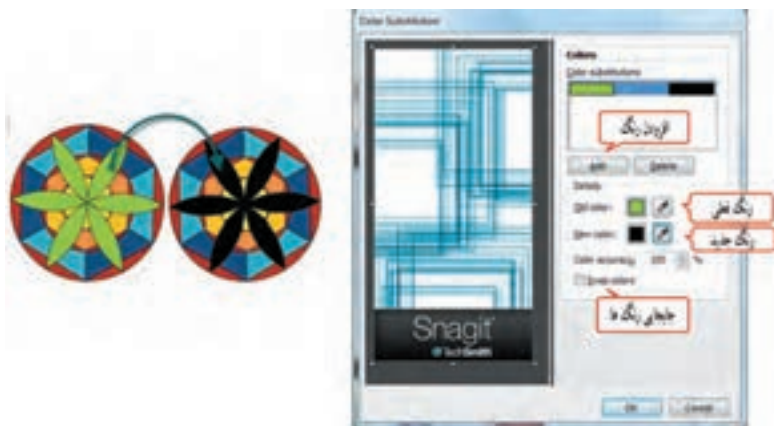
این جلوه برای جایگزینی رنگ های موجود در تصویر استفاده می شود (شکل ۲-۲۶). گزینه Invert Color، برای معکوس کردن رنگ ها (شکل ۲-۲۷) و گزینه Color Substitution برای جایگزینی رنگ ها (شکل ۲-۲۸) استفاده می شوند.



شکل ۲-۲۶- زیر منوی Color Substitution



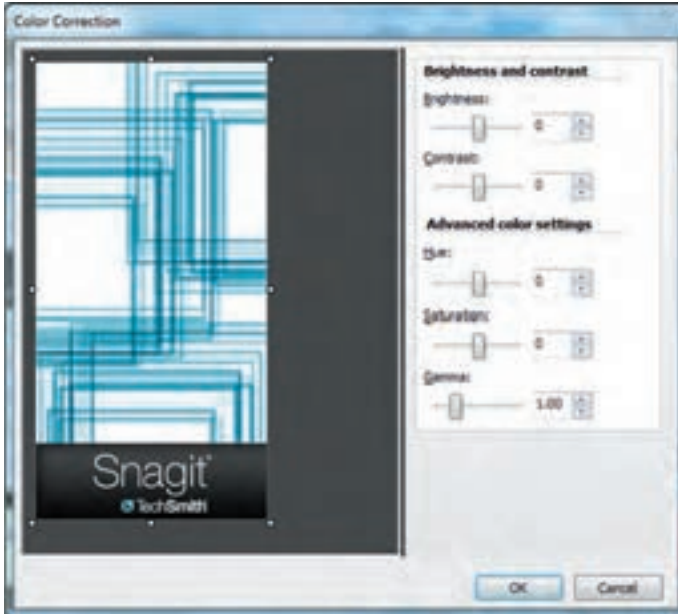
شکل ۲-۲۷- معکوس کردن رنگ های تصویر



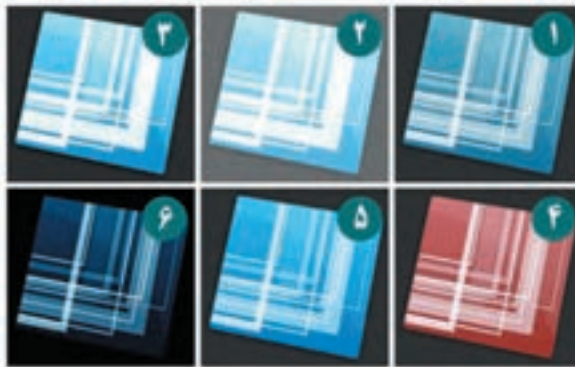
شکل ۲-۲۸- جایگزینی رنگ های تصویر

۳-۵-۲ زیر منوی Color Correction

از این جلوه برای تصحیح رنگ های تصویر و تعیین میزان روشنایی، تاریکی، وضوح تصویر و میزان اشباع رنگ های موجود در تصویر استفاده می شود (شکل ۲-۲۹). در جدول ۲-۳ گزینه های تصحیح رنگ توضیح داده شده و تصاویر متناظر با هر شماره، در شکل ۲-۳۰ نمایش داده شده است.



شکل ۲-۲۹- کادر تصحیح رنگ



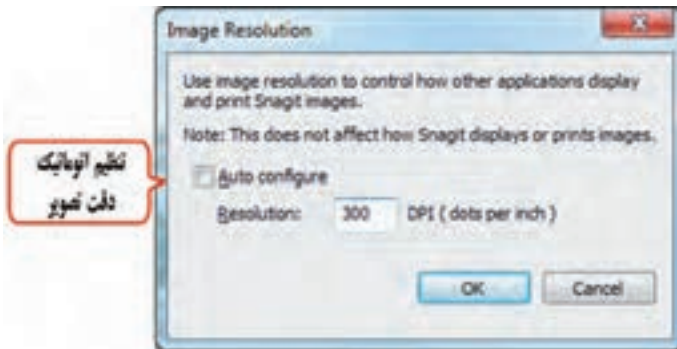
شکل ۲-۳۰- حالت های مختلف تصحیح رنگ (شماره ۱، تصویر اصلی است)

جدول ۲-۳- گزینه های Color Correction

توضیحات	گزینه	شماره تصویر
تعیین میزان روشنایی تصویر	Brightness	۲
تعیین میزان کنتراست یا وضوح تصویر	Contrast	۳
تعیین ته رنگ یا درجه رنگ تصویر	Hue	۴
تعیین درصد خلوص رنگ	Saturation	۵
تعیین میزان رنگ تصویر با استفاده از روشنایی	Gamma	۶

۲-۵-۴ گزینه Image Resolution

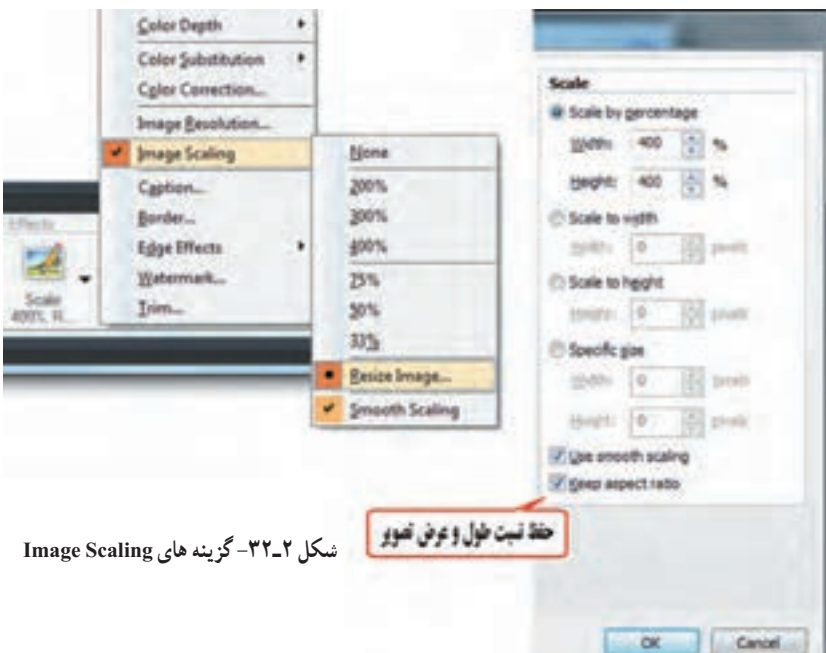
از این جلوه برای تعیین کیفیت و وضوح تصاویر استفاده می‌شود. دقت تصاویر به طور پیش فرض 96 DPI است که برای نمایش در تلویزیون و مانیتور مناسب است. برای استفاده از تصاویر در کتاب یا موضوعات چاپی معمولاً از دقت 400 DPI به بالا استفاده می‌شود. برای تنظیم دقت تصویر، ابتدا گزینه Auto Configure را غیرفعال کنید (شکل ۲-۳۱).



شکل ۲-۳۱- تنظیم دقت تصویر

۲-۵-۵ زیرمنوی Image Scaling

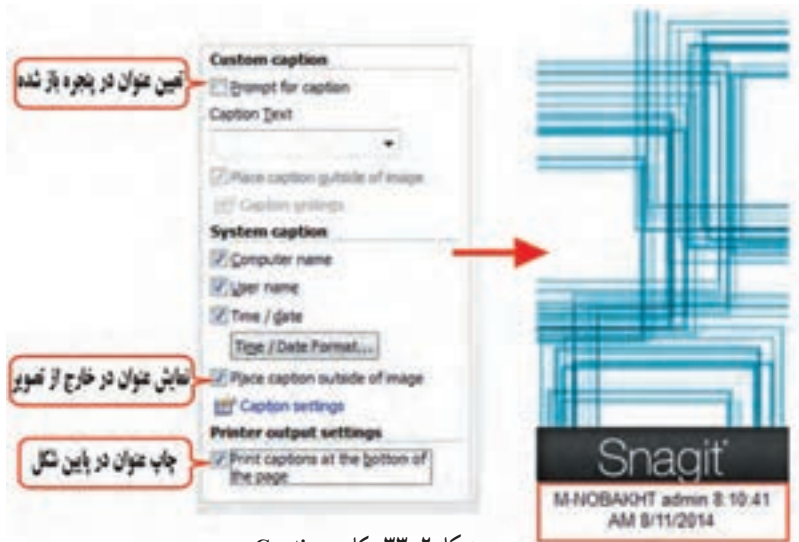
از این گزینه برای تعیین اندازه و مقیاس تصویر (بزرگ نمایی یا کوچک نمایی) استفاده می‌شود. حالت پیش فرض مقیاس تصاویر، صد درصد است (شکل ۲-۳۲).



شکل ۲-۳۲- گزینه های Image Scaling

۲-۵-۶ گزینه Caption

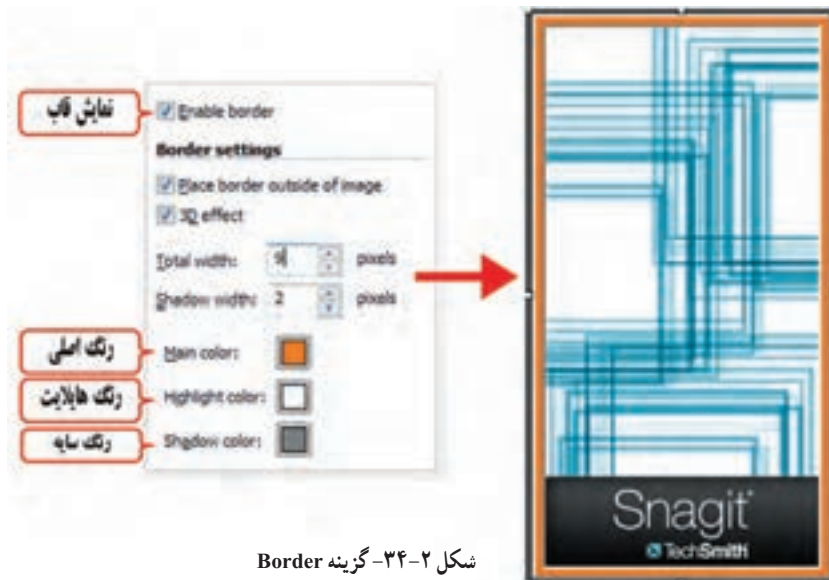
از این گزینه برای نمایش عناوین (Caption Text)، نام رایانه (Computer Name)، نام کاربر (User name) و اضافه کردن تاریخ و زمان (Time/ date) روی تصویر استفاده می شود (شکل ۲-۳۳).



شکل ۲-۳۳- کادر Caption

۲-۵-۷ گزینه Border

توسط این گزینه می توان یک قاب را به اطراف تصویر اضافه نمود (شکل ۲-۳۴ و جدول ۲-۴).



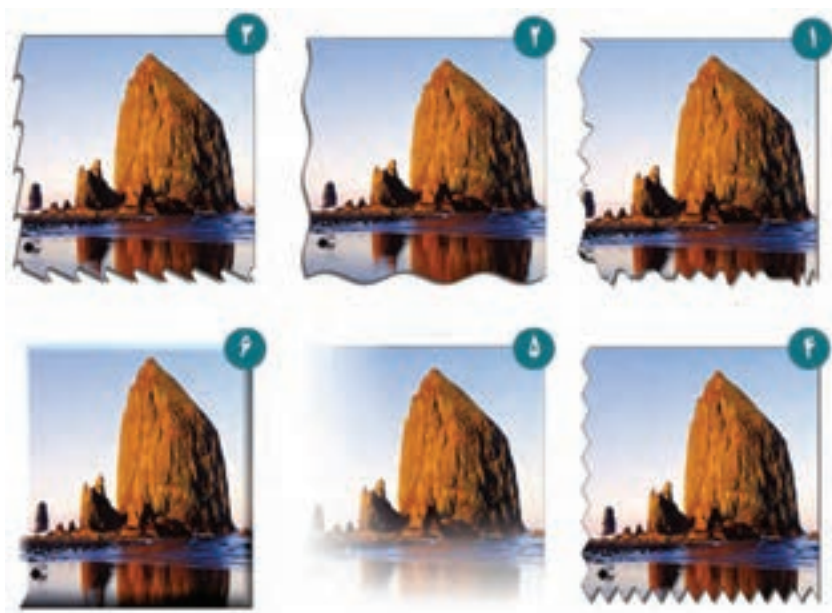
شکل ۲-۳۴- گزینه Border

جدول ۲-۴- گزینه های Border

توضیحات	گزینه
نمایش قاب در اطراف تصویر	Enable border
قرار دادن قاب در خارج از تصویر	Place border outside of Image
نمایش قاب به صورت سه بعدی	۳D effect
تعیین پهنای قاب (برحسب پیکسل)	Total Width
تعیین پهنای سایه قاب	Shadow Width
رنگ اصلی قاب	Main Color
رنگ برجستگی قاب	Highlight Color
رنگ سایه قاب	Shadow Color

۲-۵-۸ زیرمنوی Edge Effects

این گزینه جلوه های متفاوتی را روی لبه های تصویر ایجاد می کند مانند محو کردن. در شکل ۲-۳۵ جلوه های اعمال شده روی تصاویر مشاهده می شوند. توضیحات هر جلوه با شماره آن در جدول ۲-۵ آورده شده است.



جدول ۲-۵- جلوه های لبه (Edge Effect)

شماره تصویر	گزینه	توضیحات
۱	Torn Edge	لبه های خورده شده
۲	Wave Edge	لبه های موج دار
۳	Saw Edge	لبه های اره ای
۴	Sharktooth Edge	لبه های دندان کوسه ای
۵	Fade Edge	لبه های محو شده
۶	Beveled Edge	لبه های برجسته
-	Drop Shadow Edge	لبه های سایه دار (با توجه به سادگی، در شکل نمایش داده نشده)

۲-۵-۹ گزینه Watermark

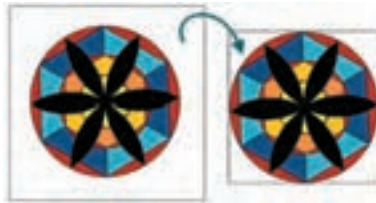
توسط این گزینه می توانید یک آرم یا لوگوی کم رنگ را روی تصویر اصلی نمایش دهید (شکل ۲-۳۶).



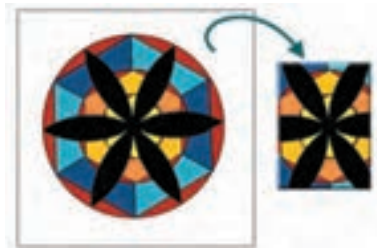
شکل ۲-۳۶- کادر Watermark

۲-۵-۱۰ گزینه Trim

این گزینه برای برش لبه های تصویر استفاده می شود (عمل Crop). اگر حالت Automatic انتخاب شود، لبه های یکدست اطراف تصویر حذف می شوند و فقط خود تصویر باقی می ماند (شکل ۲-۳۷). در حالت Custom، می توان تعداد پیکسل هایی که باید از اطراف تصویر حذف شوند را مشخص نمود (شکل ۲-۳۸).



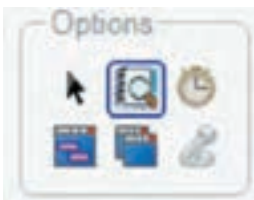
شکل ۲-۳۷- برش اتوماتیک لبه های تصویر



شکل ۲-۳۸- برش لبه های تصویر به اندازه دلخواه

۲-۶ گزینه های Options

در قسمت Options در بخش Profile Setting، تنظیمات مربوط به فیلم برداری و عکس برداری وجود دارد (شکل ۲-۳۹).



شکل ۲-۳۹- گزینه های Options

جدول ۲-۶- گزینه های Options

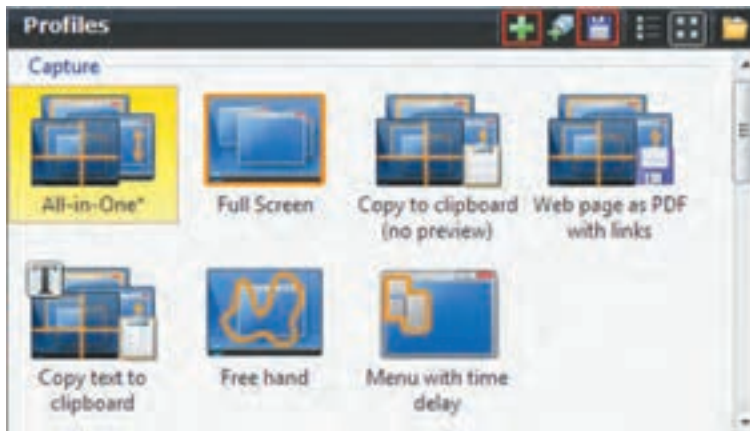
گزینه	توضیحات
	نمایش اشاره گر ماوس در تصویر گرفته شده
	مشاهده پیش نمایش در پنجره Snagit Editor
	فعال کردن زمان سنج
	گرفتن عکس از لینک های فعال موجود در صفحات
	گرفتن عکس هم زمان از چند ناحیه
	ضبط صدا هنگام فیلم برداری از صفحه

۲-۷ نحوه کار با Profile ها

یک پروفایل شامل حالت Capture، ورودی، خروجی و جلوه ها می باشد (شکل ۲-۴۰). در بخش Profile، امکان دسترسی به بعضی پروفایل های آماده وجود دارد. علاوه بر این شما می توانید با کلیک روی دکمه **+** (Save as New Profile) در بالای پنجره Profile، تنظیمات خود را به عنوان یک پروفایل، تحت نامی دلخواه ذخیره نمایید (شکل ۲-۴۱). برای اعمال تغییرات روی پروفایل جاری، روی دکمه **■** کلیک کنید.



شکل ۲-۴۰- پروفایل در Snagit

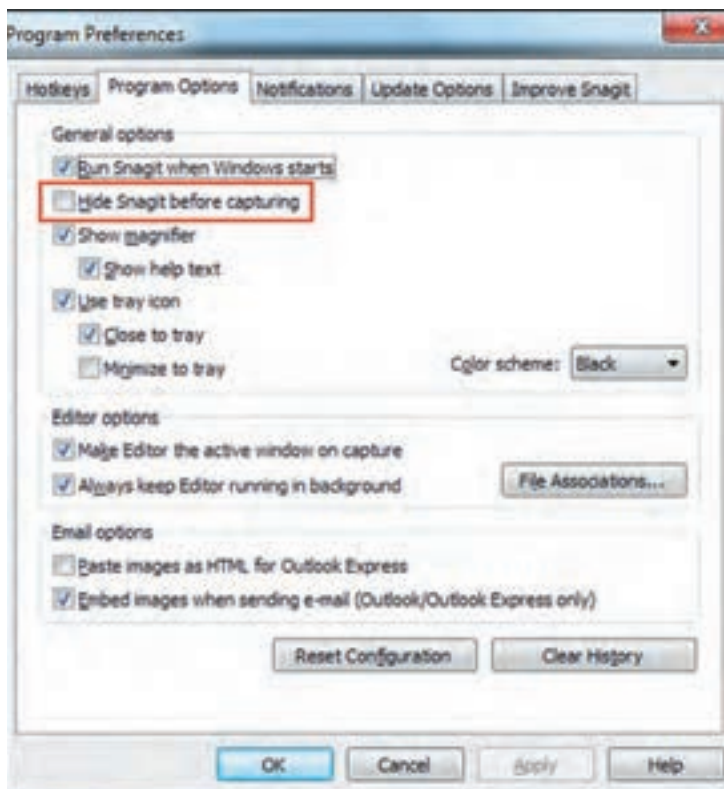


شکل ۲-۴۱- پنجره Profile

۲-۸ گرفتن عکس از نرم افزار Snagit

زمانی که روی دکمه Capture کلیک می شود، به طور پیش فرض پنجره نرم افزار Snagit مخفی می شود. برای گرفتن عکس از نرم افزار Snagit، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی Tools، گزینه Program Preferences را انتخاب کنید.
- ۲- در کادر باز شده، در سربرگ Program Options، گزینه Hide Snagit Before Capturing را غیرفعال کنید (شکل ۲-۴۲).
- ۳- پس از انتخاب ورودی و خروجی مناسب، روی دکمه Capture کلیک کنید.



شکل ۲-۴۲- تنظیمات گرفتن عکس از Snagit

نکته

برای تغییر کلید میانبر Capture که به طور پیش فرض Print Screen است، در سربرگ Hotkeys، کلید مورد نظر را در بخش Global Capture Hotkey، انتخاب کنید.

خلاصه فصل



- یکی از کاربردهای اصلی نرم افزار Snagit، عکس برداری از صفحه نمایش (Capturing به صورت Image) می باشد.
- در قسمت Input، ورودی یا محدوده Capture مشخص می گردد و تعیین می شود که از چه چیزی قرار است عکس تهیه گردد.
- یکی از حالت های جدید ورودی در نسخه ۱۰ نرم افزار، All in one است که به طور پیش فرض انتخاب شده و امکان گرفتن عکس از یک ناحیه، پنجره یا پنجره پیمایشی را به کاربر می دهد.
- در قسمت Output، خروجی عملیات Capturing مشخص شده و تعیین می شود عکس تهیه شده، به کدام برنامه ارسال شود.
- با انتخاب گزینه Preview in Editor، در منوی Input یا در قسمت Options، عکس گرفته شده در نرم افزار Snagit Editor نمایش داده می شود.
- انتخاب گزینه Multiple Outputs در منوی Output، امکان ارسال هم زمان تصویر به چند خروجی مختلف را به کاربر می دهد.
- در قسمت Effects، می توان عکس تهیه شده را سفارشی نمود و جلوه های دلخواهی را روی آن اعمال کرد. مانند قرار دادن یک قاب اطراف تصویر.
- در قسمت Options، تنظیمات مربوط به فیلم برداری و عکس برداری وجود دارد، مانند ضبط صدا حین فیلم برداری.
- یک پروفایل شامل حالت Capture، ورودی، خروجی و جلوه ها می باشد. در بخش Profile، امکان دسترسی به بعضی پروفایل های آماده وجود دارد. علاوه بر این می توان با کلیک روی دکمه  (Save as New Profile) در بالای پنجره Profile، تنظیمات Image را به عنوان یک پروفایل تحت نامی دلخواه ذخیره نمود.

Learn in English

All-in-One Capture

The default profile in Snagit is All-in-One. The All-in-One input in Snagit allows you to capture a region, window, or to scroll a window during capture. This combines the input settings of Region, Window, and Scrolling Window.

واژه نامه تخصصی	
Bevel	برجسته
Border	حاشیه
Caption	عنوان
Color Correction	تصحیح رنگ
Color Depth	عمق رنگ
Color Substitution	جایگزینی رنگ
Edge	لبه
Effect	جلوه
Ellipse	بیضی
FreeHand	دست آزاد
Multiple Area	چند ناحیه ای
Options	اختیارات
Polygon	چند ضلعی
Region	ناحیه، منطقه
Resolution	دقت یا وضوح تصویر
Rounded Rectangle	چهارضلعی با گوشه های گرد
Scale	مقیاس
Schedule	برنامه زمان بندی
Scroll	پیمایش
Shapes	اشکال
Triangle	مثلث
Trim	برش زدن
Watermark	آرم کم رنگ

پرسش های چهارگزینه ای

- ۱- کدام حالت نرم افزار Snagit مخصوص گرفتن عکس از صفحه نمایش است؟
 الف) Text Capture ب) Image Capture
 ج) Video Capture د) Web Capture
- ۲- در کدام قسمت می توان محدوده ی عملیات Capture را مشخص نمود؟
 الف) Input ب) Output ج) Options د) Effects
- ۳- در کدام بخش امکان اعمال جلوه های مختلف روی تصویر گرفته شده وجود دارد؟
 الف) Input ب) Output ج) Options د) Effects
- ۴- کدام ورودی امکان گرفتن عکس از پنجره فعال را به کاربر می دهد؟
 الف) Full Screen ب) Window
 ج) Active Window د) Fixed Region
- ۵- برای گرفتن عکس با اندازه ثابت، کدام ورودی انتخاب می شود؟
 الف) Fixed Region ب) Region
 ج) Menu د) Shapes
- ۶- برای گرفتن عکس از یک آیکون روی صفحه نمایش از کدام گزینه استفاده می شود؟
 الف) Ellipse ب) Object
 ج) Polygon د) Window
- ۷- برای تغییر محدوده ی Capture به صورت مثلثی شکل کدام گزینه کاربرد دارد؟
 الف) Ellipse ب) Triangle
 ج) FreeHand د) Polygon
- ۸- کدام گزینه برای گرفتن عکس به صورت مستطیل با گوشه های گرد استفاده می شود؟
 الف) FreeHand ب) Triangle
 ج) Rounded Rectangle د) Polygon
- ۹- کدام خروجی امکان چاپ مستقیم عکس گرفته شده روی کاغذ را می دهد؟
 الف) Program ب) Fie ج) FTP د) Printer



- ۱۰- توسط کدام جلوه می توان رنگ های تصویر را تصحیح نمود؟
 الف) Color Depth ب) Color Correction
 ج) Color Substitution د) Image Resolution
- ۱۱- کدام جلوه برای قرار دادن قاب یا حاشیه، اطراف تصویر مناسب است؟
 الف) Caption ب) Trim ج) Border د) Image Scaling
- ۱۲- برای برش قسمتی از تصویر از کدام جلوه استفاده می شود؟
 الف) Trim ب) Edge Effects
 ج) Border د) Color Correction
- ۱۳- کدام جلوه لبه های تصویر را محو می کند؟
 الف) Drop Shadow Edge ب) Fade Edge
 ج) Torn Edge د) Saw Edge
- ۱۴- کدام جلوه باعث ایجاد لبه های موج دار اطراف تصویر می شود؟
 الف) Wave Edge ب) Sharktooth Edge
 ج) Beveled Edge د) Torn Edge
- ۱۵- برای قرار دادن آرم کم رنگ روی تصویر، کدام جلوه مناسب است؟
 الف) Border ب) Image Scaling
 ج) Trim د) Watermark
- ۱۶- کلید معادل عملیات Capture در نرم افزار Snagit چیست؟
 الف) Home ب) ESC ج) F2 د) Print Screen

آزمون نظری

- ۱- مراحل عملیات Capture در نرم افزار Snagit را شرح دهید.
- ۲- انواع ورودی ها در حالت Image را نام برده و کاربرد هر یک را توضیح دهید.
- ۳- خروجی های مختلف در حالت Image را نام برده و کاربرد آن ها را شرح دهید.
- ۴- چند نمونه از جلوه هایی که می توان روی تصاویر اعمال نمود را نام برید.
- ۵- منظور از Profile چیست و چگونه می توان یک پروفایل را ایجاد نمود؟
- ۶- کلید میانبر عملیات Capture چیست و چگونه می توان آن را تغییر داد؟
- ۷- چگونه می توان از محیط نرم افزار Snagit عکس گرفت؟

کارگاه عملی

- ۱- یک عکس از کل صفحه نمایش گرفته و آن را با فرمت PDF ذخیره کنید.
- ۲- یک عکس از پنجره ی My document تهیه کنید و در نرم افزار Snagit Editor ، نام منوهای مختلف آن را روی تصویر بنویسید.
- ۳- از منوی View ، در پنجره ی My computer عکس بگیرید.
- ۴- از آیکون Recycle Bin روی صفحه نمایش عکس تهیه کنید.
- ۵- از پنجره اصلی برنامه Word ، یک عکس با لبه های موجی شکل تهیه کنید.
- ۶- از چند ناحیه ی صفحه نمایش به طور هم زمان عکس بگیرید.
- ۷- از یک ناحیه به ابعاد 200×100 پیکسل عکس تهیه کنید.
- ۸- از پوشه ی ویندوز به طور کامل عکس بگیرید (با در نظر گرفتن اسکرول).
- ۹- از قسمتی از صفحه نمایش یک عکس مثلثی شکل تهیه کنید (زمینه عکس آبی باشد).
- ۱۰- از پنجره فعال، عکسی سیاه و سفید تهیه کرده و آن را به نرم افزار Word ارسال نمایید.
- ۱۱- یک عکس با وضوح 300 DPI از صفحه نمایش تهیه کرده و آرم دلخواهی را کنار تصویر به صورت کم رنگ قرار دهید.
- ۱۲- عکسی با مقیاس 200% (دو برابر) از صفحه نمایش تهیه کرده و نام رایانه و تاریخ و زمان گرفتن عکس را روی آن نمایش دهید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Snagit

فصل سوم : توانایی ویرایش عکس در Snagit Editor

هدف کلی فصل :

کار با محیط Snagit Editor و نحوه ویرایش عکس در آن

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

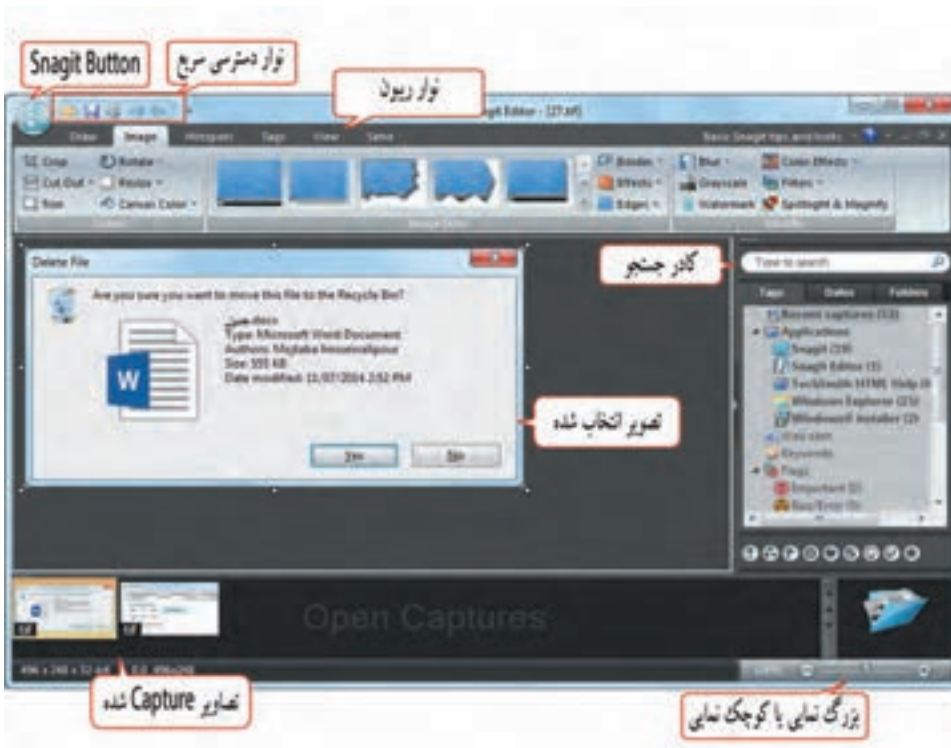
- محیط نرم افزار Snagit Editor را بشناسید.
- اصول کار با ابزارهای منوی Draw را بدانند.
- دستورهای مختلف منوی Image و Send را یاد بگیرید.
- نحوه ویرایش عکس و ذخیره آن در نرم افزار Snagit Editor را بدانند.

مقدمه

گاهی اوقات لازم است روی تصاویر Capture شده یا تصاویر موجود در رایانه، تغییراتی اعمال شود. این کار توسط نرم افزار Snagit Editor، امکان پذیر است. هنگام Capture به صورت عکس، به طور پیش فرض با انتخاب گزینه Preview in Editor، در منوی Input یا در قسمت Options، تصاویر گرفته شده، در نرم افزار Snagit Editor نمایش داده می شوند. علاوه بر اینمی توانید با کلیک روی گزینه Snagit Editor در بخش Quick Launch در پنجره اصلی نرم افزار Snagit، وارد این نرم افزار شده و هر تصویر دلخواهی را در آن ویرایش کنید. در این فصل پس از آشنایی با بخش های مختلف نرم افزار Snagit Editor، با نحوه ویرایش تصاویر و ذخیره آن ها با فرمت های مختلف و ارسال تصاویر به سایر برنامه ها آشنا می شوید.

۳-۱ آشنایی با محیط نرم افزار Snagit Editor

اجزای مختلف محیط نرم افزار Snagit Editor، در شکل ۳-۱ نشان داده شده است.



شکل ۳-۱- محیط نرم افزار Snagit Editor

۲-۳ ابزارهای منوی Draw

برای انجام ترسیمات مختلف روی تصاویر، می توانید از ابزارهای موجود در منوی Draw استفاده کنید (شکل ۲-۳). با انتخاب هر ابزار در قسمت Drawing Tools، حالت های مختلف ابزار در قسمت Styles قابل دسترسی است.



شکل ۲-۳- منوی Draw

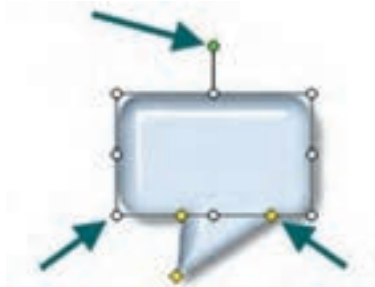
جدول ۳-۱- ابزارهای منوی Draw

ابزار	نام ابزار	حالت های مختلف ابزار در بخش Style	توضیحات
	Selection		انتخاب تمام یا قسمتی از شکل
	Callout		رسم کادرهای توضیحات
	Arrow		درج پیکان های جهت دار
	Stamp		درج شکل های آماده
	Pen		ابزار خودکار برای نوشتن
	Highlight Area		هایلایت کردن بخشی از تصویر
	Zoom	برای کوچک نمایی، پس از انتخاب ابزار، کلید Alt را پایین نگاه داشته و روی تصویر کلیک کنید.	بزرگ نمایی یا کوچک نمایی
	Text		نوشتن متن
	Line		رسم خطوط مختلف
	Shape		درج اشکال هندسی
	Fill		رنگی کردن ناحیه انتخابی
	Erase		پاک کردن بخشی از تصویر

۳-۲-۱ تغییر اندازه، چرخش و جابجایی اشکال رسم شده

با کلیک روی شیء رسم شده، آن شیء انتخاب می شود و ۳ نوع دستگیره در اطراف آن ظاهر می گردد (شکل ۳-۳):

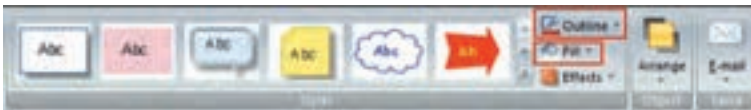
- دستگیره سبز: برای چرخش شیء انتخابی
- دستگیره سفید: برای تغییر اندازه شیء
- دستگیره زرد: برای تغییر اندازه دنباله شیء (این گزینه برای همه اشکال وجود ندارد)



شکل ۳-۳- تغییر اندازه، چرخش و جابجایی شیء

۳-۲-۲ تغییر رنگ خطوط دور و داخل شیء

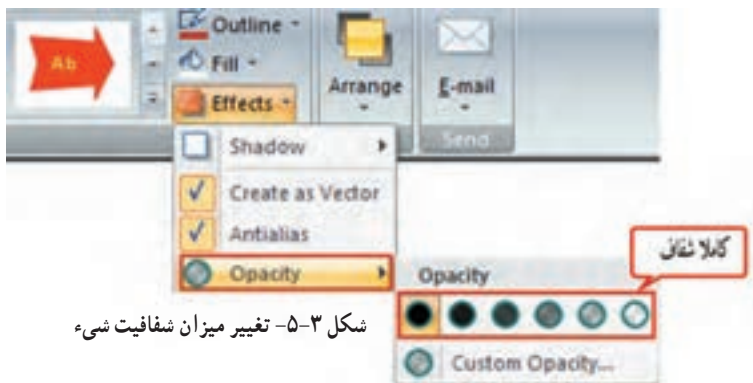
توسط گزینه Outline در قسمت Style، امکان تغییر رنگ خطوط دور شیء و توسط گزینه Fill امکان تغییر رنگ داخل شیء وجود دارد (شکل ۳-۴).



شکل ۳-۴- تغییر رنگ شیء

۳-۲-۳ تعیین میزان شفافیت شیء

در بخش Style، در زیر منوی Effects، با انتخاب گزینه Opacity، امکان تعیین میزان شفافیت شیء وجود دارد. (شکل ۳-۵). در شکل ۳-۶ یک شیء با شفافیت های مختلف نشان داده شده است.



شکل ۳-۵- تغییر میزان شفافیت شیء



شکل ۳-۶- یک شیء با شفافیت های مختلف

۳-۳ آشنایی با دستورات منوی Image

یکی از منوهای پرکاربرد در نرم افزار Snagit Editor ، منوی Image است که امکان تغییر اندازه، برش، چرخش و ... تصویر گرفته شده را به کاربر می دهد (شکل ۳-۷). این منو شامل سه بخش Canvas، Image Style و Modify می باشد که در ادامه با آن ها آشنا می شوید.



شکل ۳-۷- منوی Image

۳-۳-۱ آشنایی با گزینه های بخش Canvas

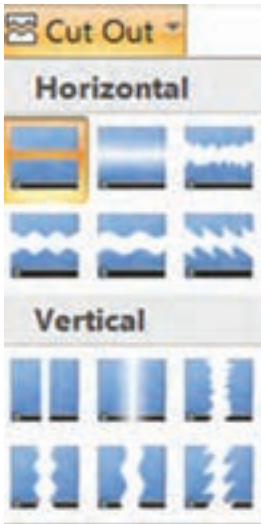
گزینه های این بخش، امکان برش، چرخش، تغییر اندازه و رنگ بوم یا پس زمینه اصلی تصویر را به کاربر می دهد.

- **گزینه Crop** : این گزینه برای برش قسمت های اضافی اطراف تصویر کاربرد دارد. ابتدا ناحیه مورد نظر را انتخاب کرده و سپس روی گزینه Crop کلیک کنید. ناحیه های اضافی اطراف محدوده ی انتخابی، از تصویر حذف می شوند.

- **گزینه Rotate** : این گزینه برای چرخش و قرینه کردن تصویر کاربرد دارد (شکل ۳-۸).

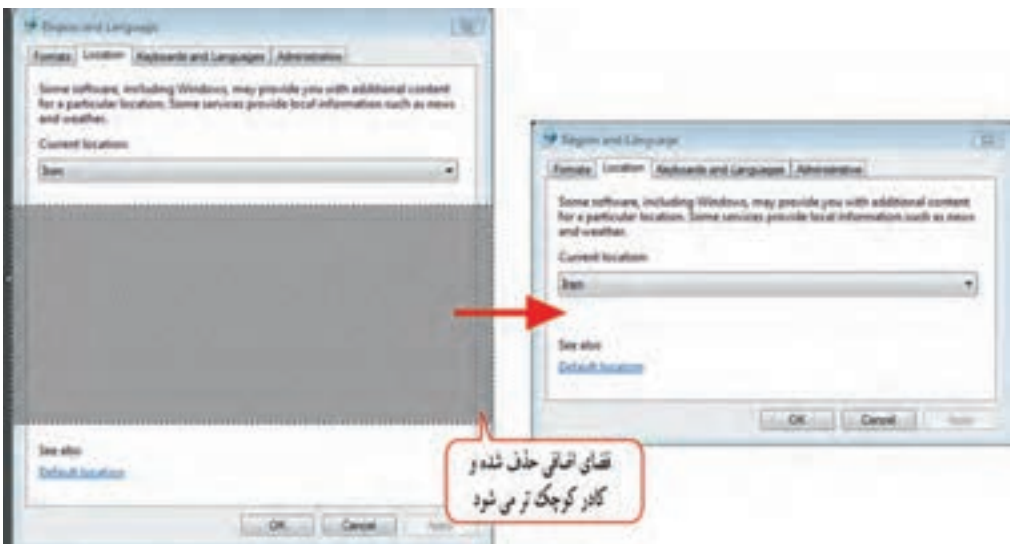


شکل ۳-۸- گزینه Rotate

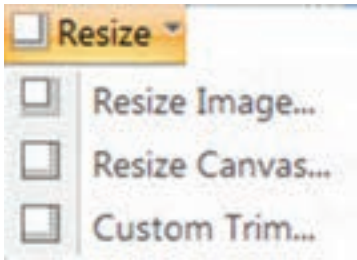


شکل ۳-۹- گزینه Cut Out

● **Cut Out**: این گزینه، برای برش بخشی از فضای میانی تصویر استفاده می شود (شکل ۳-۹). ابتدا حالت مورد نظر را انتخاب و در محل شروع کلیک کرده و تا محل پایانی درگ کنید. دقت کنید که در این حالت، نقطه شروع و پایان برش باید لبه های تصویر باشد. در این کتاب، برای حذف فضاهای خالی درون کادرهای محاوره ای از این گزینه استفاده شده است. در شکل ۳-۱۰، نمونه ای از کاربرد این گزینه نشان داده شده است.



شکل ۳-۱۰- نمونه ای از کاربرد Cutout



شکل ۳-۱۱- تغییر اندازه

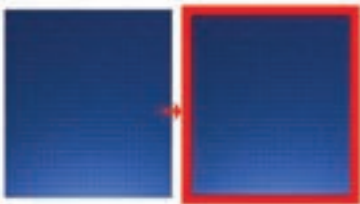
● **Resize**: این گزینه به ترتیب، امکان تغییر اندازه تصویر، بوم تصویر و تعیین میزان فضای خالی که باید از اطراف تصویر حذف شود را به کاربر می دهد (شکل ۳-۱۱).



شکل ۳-۱۲- تغییر رنگ بوم تصویر

● **Trim**: این گزینه، فضاهای خالی اطراف تصویر را حذف می کند.
 ● **Canvas Color**: برای تغییر رنگ بوم اطراف تصویر استفاده می شود. در شکل ۳-۱۲ رنگ بوم تصویر تغییر کرده است.

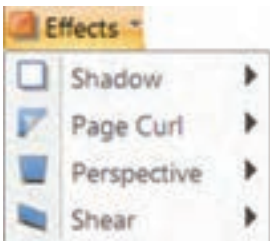
۲-۳-۳ آشنایی با گزینه های بخش Image Style



شکل ۳-۱۳- گزینه Border

گزینه های این بخش، امکان اعمال جلوه های مختلف روی لبه و حاشیه تصویر را به کاربر می دهد. برای اعمال جلوه، کافی است روی جلوه مورد نظر کلیک کنید.

● **Border**: توسط این گزینه می توان قابی به رنگ دلخواه را اطراف ناحیه انتخابی یا اطراف بوم تصویر ایجاد نمود (شکل ۳-۱۳).

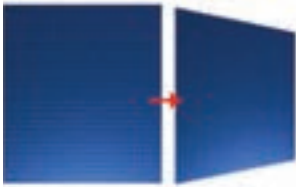


شکل ۳-۱۴- گزینه Effects

● **Effects**: در این قسمت جلوه های زیر وجود دارند (شکل ۳-۱۴):
 ● **Shadow**: از این گزینه برای ایجاد سایه در اطراف تصویر استفاده می شود.
 ● **Page Curl**: این جلوه، لبه کاغذ را بر می گرداند.



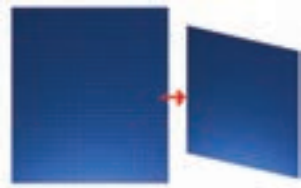
شکل ۳-۱۵- گزینه Page Curl



شکل ۳-۱۶- گزینه Perspective

● **Perspective** : توسط این دستور، می توان یک تصویر را دارای عمق و زاویه دید مشخصی کرد و حالت پرسپکتیو را ایجاد نمود (شکل ۳-۱۶).

● **Shear** : این گزینه باعث تغییر شکل ظاهری و کج نمودن تصویر می شود (شکل ۳-۱۷).



شکل ۳-۱۷- گزینه Shear

● **Edges** : با کلیک روی این گزینه، کلیه گزینه های Edge effect که در نرم افزار Snagit توضیح داده شد، قابل دسترس می باشند.

۳-۳-۳ آشنایی با گزینه های بخش Modify

گزینه های این بخش، امکان ویرایش تصویر را به کاربر می دهند. این گزینه ها عبارتند از :

● **Blur** : این گزینه باعث محو شدن تصویر می شود.

● **Color Effects** : جلوه های رنگی را روی تصویر اعمال می کند.

● **Grayscale** : تصویر را سیاه و سفید می کند.

● **Filters** : امکان اعمال فیلترهای مختلف روی تصویر را می دهد.

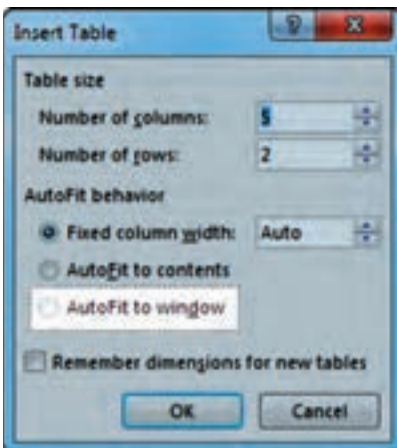
● **Watermark** : آرم کم رنگی را روی تصویر اصلی قرار می دهد.

● **Spotlight & Magnify** : این گزینه کاربرد زیادی در نرم افزارهای

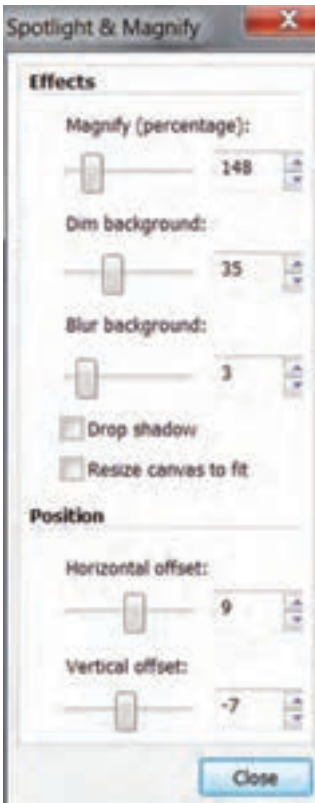
آموزشی دارد. توسط این گزینه می توان بخشی از تصویر را انتخاب کرد و آن

را به صورت بزرگ تر روی تصویر اصلی نمایش داد و سایر بخش های تصویر

را تیره نمود (شکل ۳-۱۸). این کار باعث جلب توجه مخاطب می شود.



شکل ۳-۱۸- گزینه Spotlight & Magnify



پس از انتخاب قسمت مورد نظر، با کلیک روی گزینه Spotlight & Magnify، کادر تنظیمات آن ظاهر می شود (شکل ۳-۱۸).

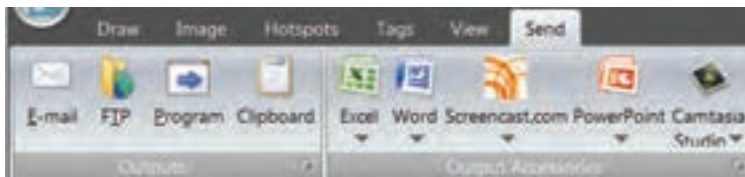
جدول ۳-۲- گزینه های Spotlight & Magnify

توضیحات	گزینه
میزان درصد بزرگ نمایی بخش انتخابی	Magnify
میزان تیرگی نواحی اطراف	Dim Background
میزان محو شدگی نواحی اطراف	Blur Background
سایه دار کردن بخش انتخابی	Drop Shadow
تغییر اندازه بوم برای متناسب شدن با ناحیه انتخابی	Resize canvas to fit
فاصله افقی ناحیه انتخابی از لبه تصویر	Horizontal offset
فاصله عمودی ناحیه انتخابی از لبه تصویر	Vertical offset

شکل ۳-۱۹- کادر Spotlight & magnify

۴-۳ آشنایی با دستورات منوی Send

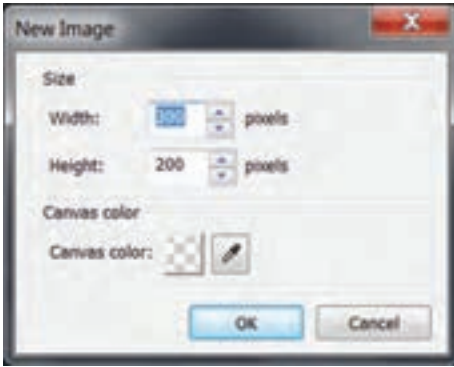
در منوی Send، امکان ارسال فایل Capture شده به سایر نرم افزارها یا خروجی های گفته شده در فصل قبل وجود دارد (شکل ۳-۲۰). اگر نرم افزار باز باشد، فایل تصویری انتخاب شده، در محل جاری نمایش داده می شود، در غیر این صورت، تصویر انتخابی در فایل جدیدی در نرم افزار مورد نظر نمایش داده می شود.



شکل ۳-۲۰- منوی Send

۳-۵ آشنایی با دستورات Snagit Button

۳-۵-۱ ایجاد یک فایل تصویری جدید (New)

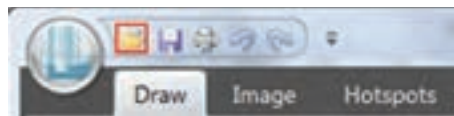


شکل ۳-۲۱- ایجاد تصویر جدید

برای ایجاد یک فایل تصویری جدید در نرم افزار Snagit Editor ، روی دکمه Snagit کلیک کنید (یا کلید میانبر Ctrl+N). در کادر باز شده (شکل ۳-۲۱)، پهنا (Width) و ارتفاع (Height) را بر حسب پیکسل مشخص کرده و در قسمت Canvas color، رنگ پس زمینه را تعیین کنید (به طور پیش فرض حالت Transparent یا شفاف انتخاب شده است).

۳-۵-۲ باز نمودن فایل های موجود (Open)

- علاوه بر ویرایش فایل های Capture شده و ایجاد فایل جدید، می توانید سایر فایل ها را در Editor باز نموده و آن ها را ویرایش کنید. برای باز نمودن یک فایل در نرم افزار Snagit Editor ، یکی از روش های زیر را انجام دهید :
- ۱- روی دکمه Snagit کلیک کرده و گزینه Open را انتخاب کنید.
 - ۲- کلید ترکیبی Ctrl+O را فشار دهید.
 - ۳- در نوار Quick Access (دسترسی سریع)، روی دکمه Open کلیک کنید (شکل ۳-۲۲).



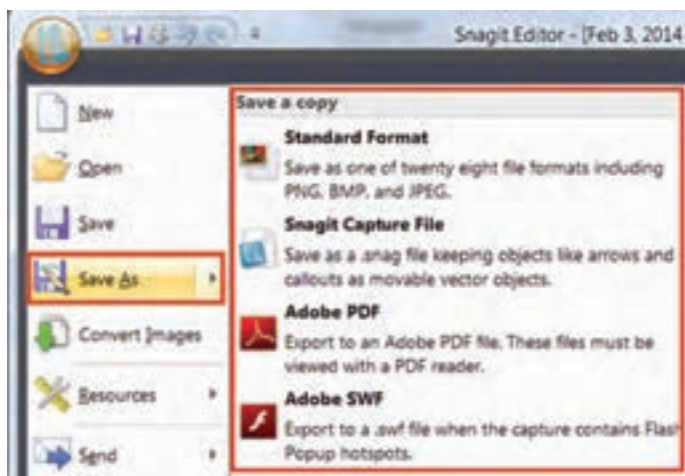
شکل ۳-۲۲- باز نمودن فایل از طریق نوار دسترسی سریع

۳-۵-۳ ذخیره فایل (Save)

پس از انجام ویرایش های مورد نظر روی فایل، برای اعمال تغییرات بر فایل جاری، روی دکمه Snagit کلیک کرده و گزینه Save (کلید میانبر Ctrl+S) را انتخاب کنید. به طور پیش فرض، فایل ها با فرمت png ذخیره می شوند که امکان ذخیره فایل با سایر فرمت های تصویری نیز وجود دارد.

۳-۵-۴ ذخیره فایل با نام یا قالب دیگر (Save as)

با کلیک روی دکمه Snagit، در زیر منوی Save as، حالت های مختلفی برای ذخیره یک فایل وجود دارد (شکل ۳-۲۳). این گزینه ها در جدول ۳-۳ شرح داده شده اند.



شکل ۳-۲۳- گزینه های Save as

جدول ۳-۳- گزینه های Save as

گزینه	توضیحات
Standard Format	ذخیره فایل با یکی از ۲۸ قالب تصویری مانند png، BMP و ...
Snagit Capture File	ذخیره فایل با قالب snag. که امکان ویرایش مجدد اشیای قرار داده شده روی تصویر را به کاربر می دهد.
Adobe PDF	ذخیره فایل به صورت PDF
Adobe SWF	ذخیره فایل با فرمت SWF

خلاصه فصل



- برای ویرایش تصاویر Capture شده یا تصاویر موجود روی رایانه، می توان از نرم افزار Snagit Editor، استفاده نمود.
- هنگام Capture به صورت Image، به طور پیش فرض با انتخاب گزینه Preview in Editor، در منوی Input یا در قسمت Options، تصاویر گرفته شده، در نرم افزار Snagit Editor نمایش داده می شوند. علاوه بر این می توانید با کلیک روی گزینه Snagit Editor در بخش Quick Launch در پنجره اصلی نرم افزار Snagit، وارد این نرم افزار شده و تصاویر دلخواهی را در آن ویرایش کنید.
- برای انجام ترسیمات مختلف روی تصاویر، می توان از ابزارهای موجود در منوی Draw استفاده نمود. با انتخاب هر ابزار در قسمت Drawing Tools، حالت های مختلف ابزار در بخش Styles قابل دسترسی می باشد.
- یکی از منوهای پرکاربرد در نرم افزار Snagit Editor، منوی Image است که امکان تغییر اندازه، برش، چرخش و... تصویر گرفته شده را به کاربر می دهد. این منو شامل سه بخش Image Style، Canvas و Modify می باشد.
- با انتخاب گزینه Preview in Editor، در منوی Input یا در قسمت Options، عکس گرفته شده در نرم افزار Snagit Editor نمایش داده می شود.
- در منوی Send، امکان ارسال فایل Capture شده به سایر نرم افزارها یا خروجی های گفته شده در فصل قبل وجود دارد.
- با کلیک روی دکمه Snagit در نرم افزار Snagit Editor، امکان ایجاد فایل جدید، باز کردن و ذخیره فایل ها وجود دارد.
- اگر تصاویر ویرایش شده با فرمت snag. ذخیره شوند، امکان ویرایش مجدد اشیای قرار داده شده روی تصویر، وجود دارد.

Learn in English

Snagit Editor

Use Snagit Editor to apply professional, quality finishing touches to your captures.

Also share or locate, view, and manage captures and multimedia files.

Editing options include flip, mirror, shear, rotate, crop, and cut. Adjust the color depth, add text, or view the frames of a video capture.

واژه نامه تخصصی	
Blur	محو شدن
Canvas	بوم
Crop	برش
Cut Out	قطع جریان، برش
Drawing tools	ابزارهای ترسیمی
Flip	قرینه
Opacity	شفافیت
Resize	تغییر اندازه
Rotate	چرخاندن
Send	ارسال

پرسش های چهارگزینه ای

۱- کدام ابزار زیر برای درج اشکال آماده استفاده می شود؟

الف) Stamp ب) Pen ج) Arrow د) Callout

۲- کدام ابزار زیر برای رسم کادر توضیحات استفاده می شود؟

الف)  ب)  ج)  د) 

۳- کاربرد ابزار **A** چیست؟

الف) هایلایت کردن قسمتی از نوشته ها ب) نوشتن متن

ج) بزرگ نمایی یا کوچک نمایی د) درج پیکان های جهت دار

۴- ابزار برای درج اشکال هندسی استفاده می شود.

الف) Erase ب) Callout ج) Fill د) Shape

۵- دستگیره های سبز اطراف شیء رسم شده چه کاربردی دارند؟

الف) تغییر اندازه شیء ب) تغییر مکان شیء ج) چرخش شیء د) تغییر اندازه ی دنباله شیء

۶- کدام گزینه برای برش قسمت های اضافی اطراف تصویر کاربرد دارد؟

الف) Crop ب) Rotate ج) Cutout د) Resize

۷- کدام گزینه جلوه، لبه کاغذ را بر می گرداند؟

الف) Shear ب) Page Curl ج) Perspective د) Shadow



آزمون نظری

- ۱- نرم افزار Snagit Editor چه کاربردی دارد؟
- ۲- در منوی Draw، چه ابزارهایی قابل دسترسی است؟
- ۳- چه جلوه هایی را می توان روی تصاویر گرفته شده اعمال نمود؟
- ۴- تصاویر ویرایش شده را با چه فرمت هایی می توان ذخیره نمود؟

کارگاه عملی

- ۱- از پنجره My computer یک عکس تهیه کرده و توسط نرم افزار Snagit Editor، آن را به صورت سیاه و سفید با لبه برگردانده شده درآورید.
- ۲- یک عکس از منوی Start تهیه کرده و قسمت های مختلف آن را با زدن فلش و کادر توضیحات، معرفی کنید.
- ۳- تصویر دلخواهی را در محیط Editor باز کرده و چند جلوه دلخواه را روی آن اعمال کنید.

پروژه پایانی نرم افزار Snagit

آموزش نرم افزار Paint را در یک فایل پاورپوینت ایجاد کنید.

راهنمایی: از قسمت های مختلف نرم افزار Paint، توسط نرم افزار Snagit عکس تهیه کرده و توضیحات هر قسمت را توسط نرم افزار Snagit Editor به تصاویر اضافه کنید. برای جذابیت بیشتر، جلوه های دلخواهی را روی هر یک از تصاویر اعمال کنید. برای نمونه، چند اسلاید اول این آموزش نمایش داده شده است.



زمان	
عملی	نظری
۲	۴



Captivate

فصل چهارم : شناخت مفاهیم اولیه چند رسانه ای

هدف کلی فصل :

یادگیری با مفاهیم اولیه چند رسانه ای، ایجاد فلوجارت و تنظیم سناریوی برنامه چند رسانه ای

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- مفاهیم اصلی چندرسانه ای را بدانند.
- اعضای گروه تولید محصولات چندرسانه ای را نام برده و وظایف هر یک را توضیح دهد.
- مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای را نام ببرد.
- چند نرم افزار کاربردی در زمینه طراحی و ساخت یک پروژه چند رسانه ای را نام ببرد.
- اصول نحوه رسم فلوجارت برنامه چند رسانه ای را بدانند.
- نحوه تنظیم سناریوی تولید نرم افزار چند رسانه ای را شرح دهد.

مقدمه

امروزه کاربرد نرم افزارهای آموزشی در آموزش بیشتر شده است. همان طور که تحقیقات نشان می دهند، آموزش هایی که معمولا بیش از یکی از حواس چندگانه را در یادگیری سهیم می کنند، تاثیر بیشتری در امر یادگیری دارند. نرم افزارهای چند رسانه ای، امکان درگیر کردن بیش از یک حس را فراهم می نمایند. علاوه بر آموزش، از چند رسانه ای ها در تولید بازی ها، رسانه های دیجیتال، تبلیغات و اطلاع رسانی استفاده می شود. در این فصل در ابتدا با مفاهیم مهم و کاربردی چند رسانه ای، گروه تولید محصولات چند رسانه ای، مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای و نرم افزارهای طراحی و ساخت در این زمینه آشنا می شوید. سپس اصول نحوه رسم فلوجارت و تنظیم سناریوی برنامه چند رسانه ای به شما آموزش داده می شود.

۴-۱ آشنایی با مفاهیم مهم و کاربردی چند رسانه ای

- رسانه (Media): روشی برای ذخیره سازی، نمایش و انتقال اطلاعات است. به طور کلی به متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی و ابزارهایی که باعث برقراری ارتباط می شوند، رسانه گفته می شود.
- پروژه چند رسانه ای (Multimedia): پروژه ای که در تولید آن، از چند نوع رسانه ای مختلف استفاده شده، پروژه چند رسانه ای نامیده می شود.

- تعامل (Interactivity): برقراری ارتباط دو سویه با کاربر، تعامل گفته می شود. مانند آزمون الکترونیکی که با انتخاب پاسخ، پیغامی مبنی بر درست یا نادرست بودن پاسخ به کاربر نمایش داده می شود، در حالی که روزنامه و تلویزیون ارتباطی یک طرفه را با کاربر برقرار می نمایند.

- سناریو (Story Board): سناریو یا فیلم نامه، راهکاری مناسب برای بیان نحوه ارائه مطالب می باشد که در آن مراحل انجام کارها با جزئیات کامل شرح داده می شود.

۴-۲ آشنایی با گروه تولید محصولات چند رسانه ای

با توجه به گستردگی فرآیند تولید محصولات چند رسانه ای، معمولا این کار به صورت گروهی و تیمی و با تقسیم وظایف میان افراد مختلف انجام می شود. در این جا به مهم ترین افرادی که در تهیه یک پروژه چند رسانه ای نقش ایفا می کنند اشاره می شود:

- تهیه کننده: نقش تهیه کننده عمدتا مالی و تشکیلاتی است. وظیفه اصلی وی، گفتگو و هماهنگی با عوامل پروژه، تهیه منابع مالی، ابزارها و تجهیزات مورد نیاز پروژه می باشد.

- مدیر پروژه: وظیفه اصلی مدیر پروژه، طراحی فلوچارت و روند اجرایی پروژه است. علاوه بر این، تعیین وظایف هر یک از عوامل پروژه و هماهنگی میان گروه‌های مختلف بر عهده مدیر پروژه می‌باشد.
- کارشناس علمی و موضوعی: کارشناس علمی، وظیفه بررسی صحت و درستی محتوای تهیه شده با موضوع تعیین شده را دارد. برای نمونه، در صورتی که موضوع پروژه چند رسانه‌ای، آموزش اصول حسابداری می‌باشد، یک کارشناس حسابداری، باید محتوای تولید شده را از لحاظ صحت و درستی بررسی نماید.
- طراح و تکنولوژیست آموزشی: محتوای بررسی شده و جمع‌آوری شده توسط کارشناسان موضوعی را دریافت کرده و سعی می‌کند با ارائه راهکار و شیوه مناسب، آن را برای استفاده در پروژه طوری آماده‌سازی کند که تأثیرگذاری بیشتری بر مخاطب داشته باشد. برای نمونه، اگر قرار است اینترنت آموزش داده شود، پیشنهاد می‌کند که در ابتدای آموزش، چند صفحه وب معروف و مشهور نمایش داده شود.

نکته

پس از طراحی آموزشی، برای هر بخش از پروژه، طبق فلوچارت برنامه، سناریوی برای اجرا در اختیار مدیر پروژه قرار می‌گیرد.

- گرافیکست: با توجه به این که طراحی گرافیکی مناسب و داشتن ظاهر زیبا، تأثیر زیادی در جذب مخاطب دارد، وظیفه اصلی گرافیکست، طراحی پوسته گرافیکی پروژه شامل پس‌زمینه، منوها، دکمه‌ها، لوگوها، آیکن‌ها و ... می‌باشد.
- متخصص پویانمایی (انیماتور): پویانمایی نیز مانند گرافیک، تأثیر زیادی بر جلب نظر مخاطب دارد. انیماتور، وظیفه تهیه و تولید پویانمایی‌های مورد نیاز پروژه را بر عهده دارد و دائماً با گرافیکست پروژه در ارتباط است و تصاویر و طرح‌های لازم را از وی تهیه می‌کند.
- متخصص صدا: ضبط، ویرایش و جلوه‌گذاری صداهای پروژه را بر عهده دارد.
- متخصص ویدئو: یکی از رسانه‌های پرکاربرد که در اغلب پروژه‌های چند رسانه‌ای دیده می‌شود فیلم و ویدئو است. ویرایش، تدوین و آماده‌سازی فیلم‌های مورد استفاده در پروژه بر عهده متخصص ویدئو است.
- برنامه‌نویس چند رسانه‌ای: معمولاً در آخرین حلقه تولید چند رسانه‌ای، قرار می‌گیرد و اجزاء تولید شده توسط سایرین را تحویل گرفته و بر اساس فلوچارت برنامه، آن‌ها را یکپارچه‌سازی می‌نماید.

نکته

در صورتی که پروژه چند رسانه ای مبتنی بر وب باشد، یک متخصص وب نیز به پروژه اضافه می شود.

۳-۴ آشنایی با مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای

معمولا مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای به سه مرحله تقسیم می شود :

۱- مرحله پیش تولید : این مرحله اساس و ساختار پروژه را تعیین می کند و شامل مراحل زیر است :

- تحقیق و جمع آوری اطلاعات : تحقیق و پژوهش درباره مخاطبین و موضوع توسط کارشناس موضوعی
- تهیه فلوجارت برنامه : تهیه نمای تصویری از فرآیند اجرای نرم افزار توسط مدیر پروژه
- تهیه سناریو : طراحی شیوه ارائه مطالب بر اساس فلوجارت، توسط طراح و تکنولوژیست آموزشی
- تولید اجزای پروژه : تولید اجزا توسط گرافیست، انیماتور، متخصص صدا و ویدئو

۲- مرحله تولید : در این مرحله، بر اساس فلوجارت برنامه، کلیه اجزایی که تولید شده توسط برنامه نویس چند رسانه ای یکپارچه سازی و به صورت مجموعه (Collection) در می آید.

۳- مرحله پس از تولید : پس از اتمام مرحله تولید، پروژه برای مدت زمان محدودی به صورت آزمایشی استفاده می شود تا عملکرد آن در شرایط مختلف بررسی شده و در صورت وجود اشکالات، یا احساس کمبود در بخش هایی از پروژه، اصلاحات لازم انجام شود و نسخه نهایی پروژه تکمیل گردد.

۴-۴ آشنایی با نرم افزارهای مورد نیاز برای ساخت پروژه چند رسانه ای

معمولا در تهیه پروژه های چند رسانه ای از نرم افزارهای گوناگونی استفاده می شود، مانند نرم افزارهای

گرافیکی، نرم افزارهای ویرایش صدا و فیلم و ... که در این جا تعدادی از آن ها را معرفی می کنیم.

○ نرم افزارهای گرافیکی : برای طراحی ظاهر پروژه، تهیه پس زمینه ها، قاب ها و دکمه ها کاربرد دارند، مانند نرم افزار فتوشاپ، Corel Draw و Photo Impact.

○ نرم افزارهای Capturing : برای شبیه سازی محیط های نرم افزاری و گرفتن عکس و فیلم از صفحه نمایش کاربرد دارند، مانند Camtasia، Snagit و Captivate.

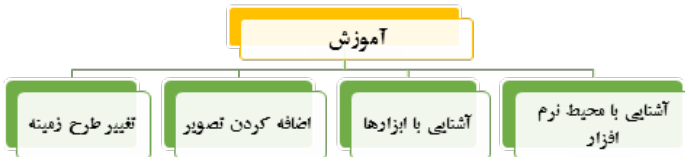
- نرم افزارهای ویرایش فیلم : برای ویرایش و میکس فیلم استفاده می شوند مانند Liquid، Premiere pro و Edius و Movie Maker.
- نرم افزارهای ویرایش صدا : برای ضبط صدا، ویرایش صدا جلوه گذاری روی صداها کاربرد دارند، مانند Sound Forge و Adobe Audition.
- نرم افزارهای پویانمایی سازی : برای ساخت پویانمایی های دو بعدی از نرم افزارهایی مانند Swish Max و Flash و برای ساخت پویانمایی های سه بعدی از نرم افزارهای 3D Max، Swift، و Maya می توان استفاده نمود.
- نرم افزارهای تولید چند رسانه ای : نرم افزارهایی هستند که به کاربر اجازه می دهند اجزایی را که در سایر نرم افزارهای تخصصی ایجاد شده را به صورت مجموعه درآورند، مانند نرم افزار Director، Authorware، Multimedia Builder، Autoplay media studio و Captivate که در این کتاب نرم افزار Captivate آموزش داده می شود.

۴-۵ آشنایی با نحوه رسم فلوجارت برنامه

فلوجارت ها روند اجرایی و ساختار پروژه را به صورت تصویری نمایش می دهند. مدیر پروژه، پس از مشخص نمودن منوی اصلی برنامه و بخش های مختلف آن، برای هر قسمت یک فلوجارت رسم کرده و نحوه ارتباط آن را با سایر قسمت ها تعیین می کند. برای نمونه فلوجارت پروژه آموزش باورپوینت در زیر رسم شده است. برنامه با یک ورودی (Intro) شروع می شود.



نمودار ۴-۱- فلوجارت منوی اصلی



نمودار ۴-۲- فلوجارت زیرعنوان آموزش Powerpoint

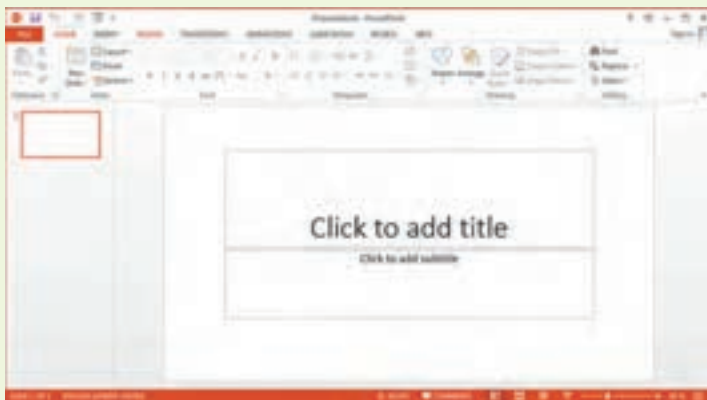
۴-۶ اصول تنظیم سناریوی تولید نرم افزار چند رسانه ای

این بخش که یکی از مهمترین بخش هاست، توسط یک طراح و تکنولوژیست آموزشی و با کمک کارشناس علمی مربوطه برای هر بخش از فلوجارت طراحی می شود. در سناریو، برای هر یک از بخش های فلوجارت، شرح مراحل انجام کار و رسانه های مورد نیاز در قالب یک جدول ارائه می شود. در جدول ۴-۱ و جدول ۴-۲ نمونه هایی از سناریو آورده شده است.

جدول ۴-۱- نمونه سناریوی یک درس مفهومی

<p>سناریو شماره: ۱</p> <p>عنوان درس: آشنایی با محیط نرم افزار عنوان درس افزار: آموزش پاورپوینت</p> <p>متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input checked="" type="checkbox"/> پویانمایی <input type="checkbox"/> فیلم <input type="checkbox"/> نام فایل: ۱-Powerpoint</p>	شماره مراحل
<p>گفتار و مراحل انجام کار</p>	
<p>یکی از نرم افزارهای کاربردی برای ارائه مطالب، نرم افزار پاورپوینت است. این نرم افزار محصول شرکت مایکروسافت بوده و در مجموعه آفیس قرار دارد. آخرین نسخه آن ۲۰۱۳ می باشد که آموزش داده می شود.</p>	۱
<p>نمایش لوگوی نرم افزار پاورپوینت، آفیس ۲۰۱۳ و منوی File نرم افزار پاورپوینت به ترتیب</p> <div style="text-align: center;">   </div> 	نحوه انجام
<p>اکنون به بررسی هر یک از اجزای محیط می پردازیم. پس از انتخاب Blank Presentation هنگام باز نمودن نرم افزار، یک فایل خالی در پاورپوینت ایجاد می شود {۱}. برای مشاهده و شنیدن توضیحات هر یک از اجزای محیط، اشاره گر ماوس را روی قسمت های مختلف محیط نگه دارید {۲}.</p>	۲
<p>{۱} در صفحه شروع نرم افزار، به مدت چند ثانیه، کادر قرمز رنگی دور گزینه Blank Presentation نمایش داده شده، سپس صفحه اصلی نرم افزار نمایش داده می شود.</p>	نحوه انجام

{۲} با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی قسمت های مختلف محیط، نام و توضیحات صوتی و نوشتاری هر قسمت نمایش داده می شود. اجزای مختلف محیط با کادرهایی قرمز رنگ انتخاب شده باشند.



جدول ۴-۲- نمونه سناریوی شبیه سازی نرم افزاری

شماره	سناریو شماره : ۴
مراحل	عنوان درس : تغییر طرح زمینه عنوان درس افزار : آموزش پاورپوینت متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input type="checkbox"/> پویانمایی <input type="checkbox"/> فیلم <input checked="" type="checkbox"/> نام فایل : ۴Powerpoint
	گفتار و مراحل انجام کار
۱	به طور پیش فرض، طرح زمینه فایل ها در نرم افزار پاورپوینت ساده بوده و پس زمینه آن ها سفید می باشد. در این نرم افزار تعدادی طرح با Design آماده وجود دارد. برای دسترسی به طرح ها، روی سربرگ Design کلیک کنید و در بخش Theme، روی طرح دلخواه خود کلیک نمایید.
نحوه انجام	در این قسمت، فیلمی نمایش داده می شود. پیغام "روی سربرگ Design کلیک کنید" نمایش داده می شود و منتظر کلیک کاربر می ماند. پس از آن پیغام "در بخش Theme روی طرح دلخواه خود کلیک کنید" نمایش داده می شود و برنامه منتظر کلیک کاربر می ماند.
۲	با کلیک روی دکمه More، می توانید سایر طرح ها را مشاهده کنید.
نحوه انجام	پیغامی مبنی بر "روی دکمه More کلیک کنید" نمایش داده شده و گزینه More، رنگی می شود و برنامه منتظر کلیک کاربر بر روی این گزینه می شود.
۳	برای تغییر رنگ طرح، در قسمت Variants روی رنگ مورد نظر کلیک کنید.
نحوه انجام	قسمت Variants نمایش داده شده و روی چند گزینه رنگی مختلف کلیک می شود و نتیجه مشاهده می شود.

خلاصه فصل



- رسانه (Media)، روشی برای ذخیره سازی، نمایش و انتقال اطلاعات است. به طور کلی به متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی و ابزارهایی که باعث برقراری ارتباط می شوند، رسانه گفته می شود.
- پروژه ای که در تولید آن، از چند نوع رسانه ی مختلف استفاده شده، پروژه چند رسانه ای (Multimedia) نامیده می شود.
- به برقراری ارتباط دو سویه با کاربر، تعامل (Intractivity) گفته می شود. مانند آزمون الکترونیکی که با انتخاب پاسخ، پیغامی مبنی بر درست یا نادرست بودن پاسخ به کاربر نمایش داده می شود، در حالی که روزنامه و تلویزیون ارتباطی یک طرفه را با کاربر برقرار می نمایند.
- از چند رسانه ای ها در تولید نرم افزارهای آموزشی، بازی ها، رسانه های دیجیتال، تبلیغات و اطلاع رسانی استفاده می شود.
- با توجه به گستردگی فرآیند تولید محصولات چند رسانه ای، معمولا این کار به صورت گروهی و تیمی و با تقسیم وظایف میان افراد مختلف انجام می شود. از مهم ترین افرادی که در تهیه یک پروژه چند رسانه ای نقش ایفا می کنند می توان به تهیه کننده، مدیر پروژه، کارشناس علمی موضوعی، طراح و تکنولوژیست آموزشی، گرافیکست، متخصص پویانمایی، متخصص صدا، متخصص ویدئو، برنامه نویس چندرسانه ای اشاره نمود.
- معمولا مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای به سه مرحله پیش تولید، تولید و پس از تولید تقسیم می شود.
- در تهیه پروژه های چند رسانه ای معمولا از نرم افزارهای گوناگونی استفاده می شود، مانند نرم افزارهای گرافیکی، نرم افزارهای ویرایش صدا و فیلم، پویانمایی سازی و نرم افزارهای تولید چند رسانه ای.
- فلوجارت ها روند اجرایی و ساختار پروژه را به صورت تصویری نمایش می دهند. مدیر پروژه، پس از مشخص نمودن منوی اصلی برنامه و بخش های مختلف آن، برای هر قسمت یک فلوجارت رسم کرده و نحوه ارتباط آن را با سایر قسمت ها تعیین می کند.
- نوشتن سناریو یکی از مهمترین بخش های یک پروژه چندرسانه ای است که توسط یک طراح و تکنولوژیست آموزشی، برای هر یک از بخش های فلوجارت، شرح مراحل انجام کار و رسانه های مورد نیاز در قالب یک جدول ارائه می شود.

Learn in English

A Multimedia Application

A Multimedia Application is an Application which uses a collection of multiple media sources e. g. text, graphics, images, sound/audio, animation and/or video.

A Producer: A producer is a person responsible for planning and coordinating the development of all the different media in a project.

واژه نامه تخصصی	
Application	برنامه کاربردی
Collection	مجموعه
Flowchart	نمودار گردش، فلوچارت
Intractivity	تعامل
Media	رسانه
Multimedia	چند رسانه ای
Producer	تهیه کننده
Scenario	سناریو، فیلم نامه

پرسش های چهارگزینه ای

- ۱- در کدام گزینه، ارتباط با کاربر به صورت تعاملی برقرار می شود؟
 الف) روزنامه ب) تلویزیون ج) آزمون الکترونیکی د) رادیو
- ۲- راهکاری مناسب برای بیان نحوه ارائه مطالب می باشد که در آن مراحل انجام کارها با جزئیات کامل شرح داده می شود.
 الف) سناریو ب) فلوجارت ج) ایندکس د) رسانه
- ۳- وظیفه اصلی کدام یک از اعضای پروژه، هماهنگی با عوامل پروژه، تهیه منابع مالی و تجهیزات مورد نیاز پروژه می باشد.
 الف) مدیر پروژه ب) برنامه نویس ج) کارشناس علمی و موضوعی د) تهیه کننده
- ۴- وظیفه بررسی صحت و درستی محتوای تهیه شده با موضوع تعیین شده بر عهده کیست؟
 الف) طراح و تکنولوژیست آموزشی ب) کارشناس علمی و موضوعی
 ج) متخصص صدا و ویدئو د) مدیر پروژه
- ۵- چه کسی اجزاء تولید شده توسط سایرین را تحویل گرفته و براساس فلوجارت برنامه، آن ها را یکپارچه سازی می نماید؟
 الف) گرافیکست ب) مدیر پروژه ج) برنامه نویس د) تهیه کننده
- ۶- فلوجارت برنامه در کدام مرحله ایجاد می شود؟
 الف) پیش تولید ب) تولید ج) پس از تولید د) پس از تست و آزمایش
- ۷- وظیفه انیماتور چیست؟
 الف) بررسی صحت و درستی محتوای تهیه شده با موضوع
 ب) تهیه و تولید پویانمایی های مورد نیاز پروژه
 ج) طراحی پوسته گرافیکی پروژه شامل پس زمینه و منوها
 د) ویرایش، تدوین و آماده سازی فیلم های مورد استفاده
- ۸- در کدام مرحله از تولید پروژه، امکان آزمایش و تست پروژه به صورت محدود وجود دارد؟
 الف) تولید ب) پس از تولید ج) پیش از تولید د) تولید اجزای پروژه

- ۹- کدام نرم افزار برای ساخت پویانمایی های سه بعدی کاربرد دارد؟
الف) premiere (ب) Swish (ج) Director (د) Swift
- ۱۰- کدام نرم افزار زیر برای ویرایش و میکس فیلم کاربرد دارد؟
الف) Audition (ب) Photoshop (ج) Edius (د) Photo Impact
- ۱۱- سناریو توسط چه کسی نوشته می شود؟
الف) برنامه نویس (ب) گرافیکست
ج) تهیه کننده (د) طراح و تکنولوژیست آموزشی
- ۱۲- کدام نرم افزار جزء نرم افزارهای مناسب برای ضبط، ویرایش و جلوه گذاری صدا می باشد؟
الف) Flash (ب) Sound Forge
ج) Multimedia Builder (د) Photo Impact

آزمون نظری

- ۱- مفاهیم رسانه، چندرسانه ای، سناریو و فلوجارت را توضیح دهید.
- ۲- مراحل تولید یک پروژه چندرسانه ای را شرح دهید.
- ۳- افراد مهم در تولید یک پروژه چندرسانه ای را نام برده و وظیفه هر یک را توضیح دهید.
- ۴- چند نرم افزار مهم و کاربردی در زمینه گرافیک، ویرایش صدا، Capturing و ساخت پویانمایی را نام ببرید.
- ۵- مراحل و شیوه ی تهیه فلوجارت و سناریو را بیان کنید.

کارگاه عملی

- ۱- یک فلوچارت برای آموزش نرم افزار Snagit (بخش اول کتاب چندرسانه ای) تهیه کنید.
- ۲- برای آموزش یکی از بخش های فلوچارت رسم شده، یک سناریوی آموزشی بنویسید.

زمان	
عملی	نظری
۳	۱



Captivate

فصل پنجم : مقدمات کار با نرم افزار Captivate

هدف کلی فصل :

کار با محیط نرم افزار Captivate و ایجاد یک پروژه جدید

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- قابلیت های نرم افزار Captivate را بیان کند.
- اجزای مختلف محیط نرم افزار Captivate را بشناسد.
- انواع پروژه های موجود در نرم افزار را نام ببرد.
- یک پروژه خالی را ایجاد کرده، ذخیره کند و مجدداً آن را باز کند.
- از پروژه خود نسخه پشتیبان تهیه کرده و آن را بازیابی کند.

مقدمه

همان طور که در فصل قبل اشاره شد، یکی از نرم افزارهای قدرتمند در زمینه تولید محتوای الکترونیکی، نرم افزار Captivate است. در این فصل با قابلیت های نرم افزار، شیوه نصب آن، شیوه اجرای نرم افزار و انواع پروژه ها در آن آشنا می شوید.

۵-۱ آشنایی با نرم افزار Captivate

نرم افزار Adobe Captivate یکی از قوی ترین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی است و در حال حاضر، آخرین نسخه آن ۷ می باشد. کاربردهای این نرم افزار عبارتند از:

- فیلم برداری و شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت نمایشی و تعاملی
- امکان ویرایش اسلایدها، صدا، تصویر و ویدیو در محیط نرم افزار
- امکان ساخت آزمون های الکترونیکی و کاتالوگ های تبلیغاتی
- امکان ایجاد خروجی های متنوع با کیفیت بالا، حجم کم و اتوران سازی

۵-۲ قابلیت های جدید نسخه ۷

نسخه ۷ نرم افزار، کلیه امکاناتی که در نسخه های قبلی وجود داشته را پوشش داده و کاربرانی که با نسخه های قبلی کار کرده اند، می توانند قابلیت های جدید نسخه ۷ را به پروژه های خود اضافه کنند. قابلیت های جدید در نسخه ۷ عبارتند از:

- امکان تایپ مستقیم فارسی بدون نیاز به نرم افزار فارسی ساز
- فیلم برداری با قابلیت بزرگ نمایی به صورت HD
- اشیای هوشمند و اشیای تعاملی آماده نظیر بازل، واژه نامه، سریرگ و ...
- امکان گروه بندی اسلایدها و اشیاء، ایجاد پیوند (Hyperlink) مستقیم روی متن
- ایجاد آزمون با نمره منفی، امکان تایید کلیه گزینه ها با هم و ایجاد پیش آزمون
- امکان استفاده از طرح ها (Theme) و شخصیت های آماده

نکته

در این نسخه امکان تایپ مستقیم فارسی وجود دارد ولی این امکان برای پروژه هایی که با نسخه های قبلی تهیه شده اند، وجود ندارد و برای نوشتن فارسی در آن ها باید از فارسی نویس استفاده شود.

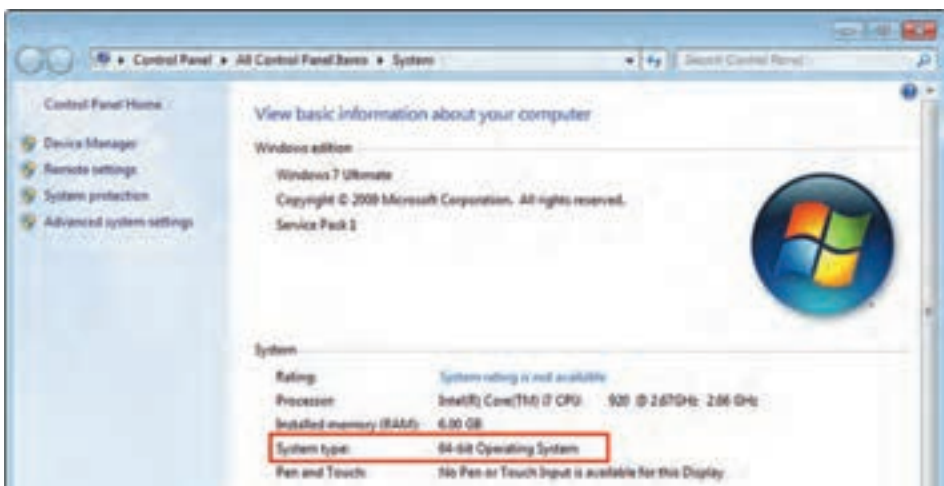
۳-۵ حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب

- پردازنده ۱ گیگا هرتز یا سریع تر
- سیستم عامل ویندوز 7، 8، ویستا و XP Service Pack 3
- حداقل RAM مورد نیاز ۲ گیگابایت (۴ گیگابایت پیشنهاد می شود)
- فضای مورد نیاز روی دیسک سخت ۳ گیگابایت
- وضوح صفحه نمایش ۷۶۸ × ۱۰۲۴ (۱۰۲۴ × ۱۲۸۰ توصیه می شود)

۴-۵ تشخیص نسخه سیستم عامل

این نرم افزار در دو نسخه ۳۲ و ۶۴ بیتی عرضه شده است. قبل از نصب باید نسخه سیستم عامل خود را مشخص کنید. برنامه های مخصوص ویندوز ۳۲ بیتی با X86 و برنامه های مخصوص ویندوز ۶۴ بیتی با X64 نمایش داده می شوند. جهت تشخیص نسخه سیستم عامل مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- روی My Computer کلیک راست کرده و گزینه Properties را انتخاب کنید.
- ۲- در پنجره ای که باز می شود، در ویندوز ۷، در قسمت System Type و در ویندوز XP در قسمت System، نوع سیستم عامل مشخص شده است. در شکل ۵-۱، سیستم عامل ۶۴ بیتی می باشد. در ویندوز XP، اگر عبارت Microsoft Windows XP X64 Edition نوشته شده باشد، سیستم عامل ۶۴ بیتی است و در غیر این صورت، ۳۲ بیتی است.



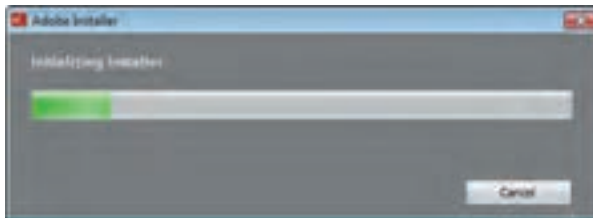
شکل ۵-۱- تشخیص نسخه سیستم عامل

۵-۵ شیوه نصب نرم افزار

قبل از نصب نرم افزار، کلیه نرم افزارهای شرکت Adobe مانند فلش، Acrobat Reader و فتوشاپ را بسته، آنتی ویروس سیستم خود را غیرفعال کرده و اتصال به اینترنت را قطع نمایید. سپس روی فایل Set-up در پوشه Adobe Captivate 7 (32bit/64bit) در لوح فشرده نرم افزار، کلیک کنید تا نصب برنامه آغاز شود (شکل ۵-۲). سیستم برای داشتن حداقل امکانات بررسی می گردد (شکل ۵-۳).



شکل ۵-۲- شروع نصب نرم افزار



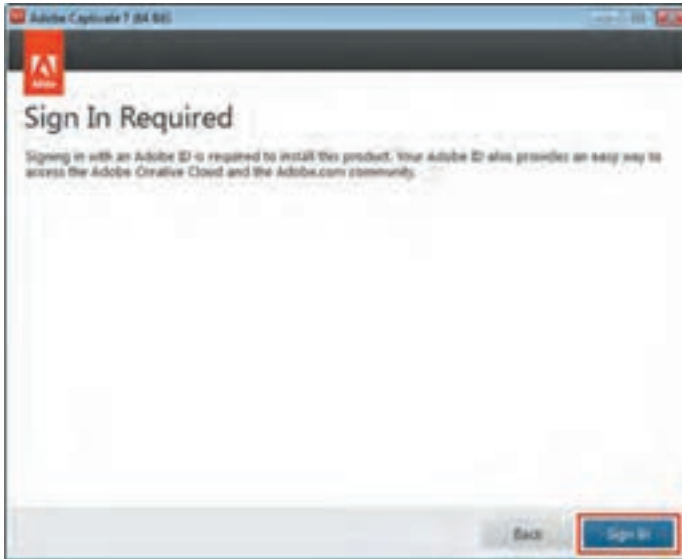
شکل ۵-۳- بررسی حداقل امکانات سیستم

در پنجره Welcome با داشتن شماره سریال و انتخاب گزینه Install، برنامه به صورت دائمی نصب می شود و با انتخاب گزینه Try نرم افزار به صورت آزمایشی و به مدت محدود نصب می شود. روی گزینه Install کلیک کنید (شکل ۵-۴).



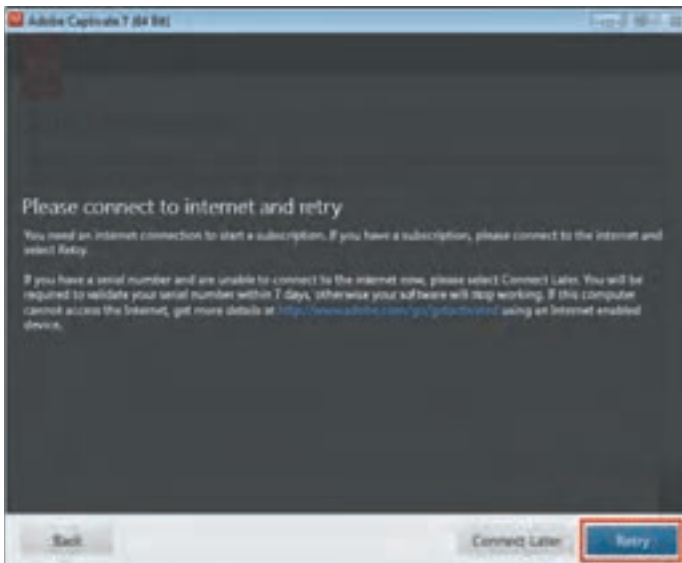
شکل ۵-۴- پنجره Welcome

این قسمت نیاز به وارد نمودن شناسه کاربری در سایت Adobe دارد. گزینه Sign In را انتخاب کنید (شکل ۵-۵). دقت کنید که اتصال شما به اینترنت در کلیه مراحل نصب، قطع باشد.



شکل ۵-۵- اتصال به سایت Adobe

به شما هشدار می‌دهد که اتصال به اینترنت نمایش داده می‌شود. گزینه Connect Later را انتخاب کنید (شکل ۵-۶).



شکل ۵-۶- هشدار مبنی بر عدم اتصال به اینترنت

در شکل ۵-۷، توافقنامه نرم افزار نمایش داده می شود. با انتخاب دکمه Accept با آن موافقت کرده و به مرحله

بعد بروید.



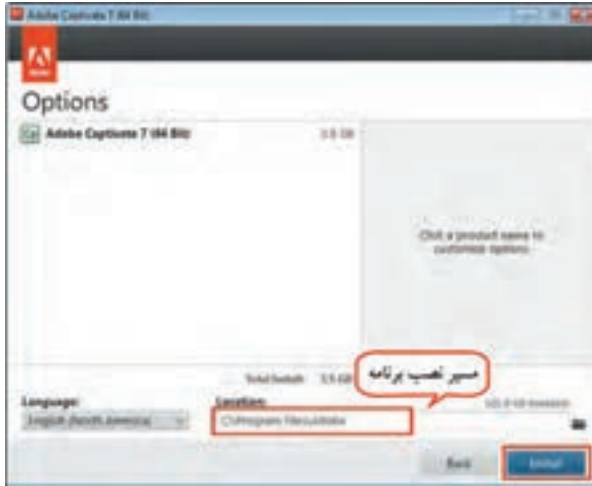
شکل ۵-۷- توافقنامه نرم افزار

در پنجره زیر، شماره سریال نرم افزار را وارد کرده و روی دکمه Next کلیک کنید (شکل ۵-۸).



شکل ۵-۸- ورود شماره سریال برنامه

در کادر Location، مسیر نصب نرم افزار را مشخص کنید (شکل ۵-۹). مسیر پیش فرض C:\Proram Files\Adobe است. گزینه Install را برای ادامه نصب انتخاب کنید.



شکل ۹-۵- مسیر نصب نرم افزار

عملیات نصب و کپی فایل ها روی دیسک سخت انجام می شود (شکل ۵-۱۰).



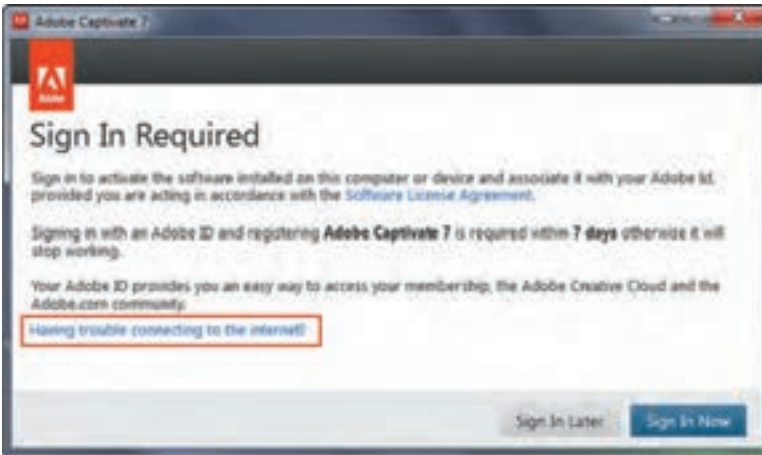
شکل ۵-۱۰- کپی فایل های برنامه

پس از اتمام نصب، روی گزینه Launch Now برای اجرای نرم افزار کلیک کنید (شکل ۵-۱۱).



شکل ۵-۱۱- مرحله پایانی نصب نرم افزار

در اولین مرتبه اجرای نرم افزار، مجدداً از شما خواسته می شود که به اینترنت وصل شده و ID خود را وارد کنید. اتصال اینترنت خود را قطع کرده و گزینه Having trouble connecting to the internet (داشتن مشکل در اتصال به اینترنت) را انتخاب کنید (شکل ۵-۱۲).



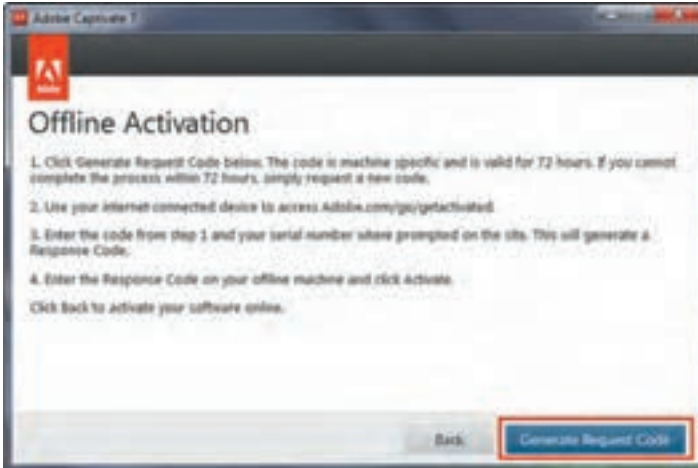
شکل ۵-۱۲- فعال کردن نرم افزار

گزینه Offline Activation (فعال سازی بدون اتصال به اینترنت) را انتخاب کنید (شکل ۵-۱۳).



شکل ۵-۱۳- پنجره Offline Activation

در شکل ۵-۱۴، گزینه Generate Request Code را برای تولید کد درخواست انتخاب کنید.



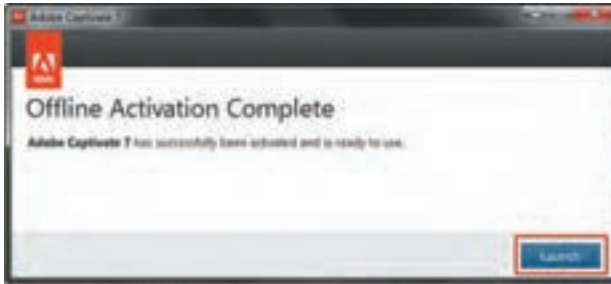
شکل ۵-۱۴- درخواست کد فعال سازی

کد درخواستی که در خط اول شکل ۵-۱۵، نمایش داده شده را در برنامه ی تولید شماره سریال کپی کنید تا یک کد پاسخ (Response Code) برای شما ایجاد شود. کد پاسخ را کپی و در کادر زیر Paste کنید.



شکل ۵-۱۵- کادر ورود Response Code

با نمایش شکل ۵-۱۶، مراحل فعال سازی نرم افزار به پایان می رسد.



شکل ۵-۱۶- پایان فعال سازی نرم افزار

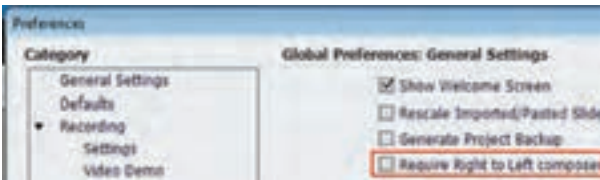
سپس فایل Disable Activation، در پوشه ی تولید شماره سریال نرم افزار را یک بار اجرا کنید تا هنگام اتصال به اینترنت مشکلی برای نرم افزار شما به وجود نیاید.

۵-۵ شیوه اجرای نرم افزار

پس از نصب، از منوی Start، گزینه All Programs را انتخاب کرده و از لیست برنامه ها، روی گزینه Adobe Captivate7 کلیک کنید.

۵-۶ فارسی نویسی در نرم افزار

برخلاف نسخه های قبلی نرم افزار، در نسخه ۷ امکان تایپ فارسی به صورت مستقیم وجود دارد. برای فعال نمودن زبان های راست به چپ، کافی است یک بار از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کنید. در کادری که باز می شود (شکل ۵-۱۷)، در قسمت General Settings، گزینه Require Right to Left composer را انتخاب نمایید.



شکل ۵-۱۷- افزودن زبان فارسی

پروژه هایی که از این به بعد ایجاد

می شوند، زبان فارسی را پشتیبانی می کنند.

۵-۷ انواع پروژه ها در نرم افزار

پس از اجرای نرم افزار، منوی اصلی برنامه شامل سه قسمت اصلی Open Recent Item، Create New و Tutorials نمایان می شود (شکل ۵-۱۸).



شکل ۵-۱۸- منوی اصلی برنامه Captivate

در قسمت Create New می توانید یک پروژه جدید ایجاد کنید. انواع پروژه ها در این قسمت به طور اجمالی توضیح داده شده که در فصل های بعدی با مهم ترین آن ها بیشتر آشنا می شوید.

- **Software Simulation** : شبیه سازی و فیلم برداری از محیط های نرم افزاری
- **Blank Project** : ایجاد یک پروژه خالی
- **From Microsoft PowerPoint** : ایجاد پروژه از روی فایل پاورپوینت
- **Image Slideshow** : ایجاد پروژه آلبوم تصاویر
- **Project Template** : ایجاد پروژه الگویی
- **From Template** : ایجاد پروژه از الگوهای آماده
- **Aggregator Project** : ایجاد پروژه های ترکیبی

۸-۵ ایجاد یک پروژه خالی

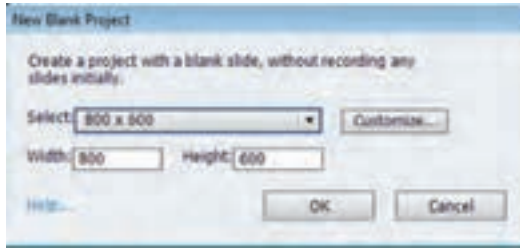
برای ایجاد یک پروژه خالی یکی از روش های زیر را انجام دهید :

۱- پس از اجرای نرم افزار، در منوی اصلی برنامه (شکل ۵-۱۸) در قسمت Create New گزینه Blank Project را انتخاب کنید.

۲- در صورت باز بودن محیط، از منوی File، زیرمنوی New Project، گزینه Blank Project را انتخاب کنید.

۳- کلید ترکیبی Ctrl+N را فشار دهید.

در کادری که نمایان می شود (شکل ۵-۱۹)، اندازه صفحه خروجی پروژه را تعیین کنید. در قسمت Width (پهنا) و Height (ارتفاع) را وارد نموده با از قسمت Select، یکی از اندازه های آماده را انتخاب نمایید. با انتخاب گزینه Customize، امکان ذخیره اندازه انتخابی با نام دلخواه وجود دارد.



شکل ۵-۱۹- ایجاد پروژه خالی

نکته

اندازه رایج در نرم افزارهای آموزشی معمولا 800×600 و 768×1024 است.

تمرین ۵-۱: یک پروژه خالی با ابعاد 800×600 به نام خودتان روی Desktop ایجاد کنید.



۹-۵ اجزای محیط نرم افزار Captivate

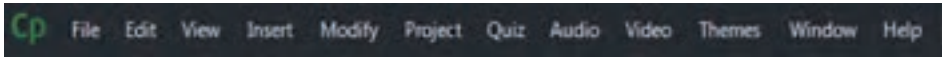
شمای کلی محیط نرم افزار به صورت زیر است (شکل ۵-۲۰):



شکل ۵-۲۰- محیط نرم افزار Captivate

۵-۹-۱ نوار منو (Menu bar)

نوار منو یا دستورات شامل فرامین اصلی نرم افزار است که با کلیک روی نام هر منو یا پایین نگه داشتن کلید Alt و فشردن حرفی که زیر آن خط کشیده شده، منوی مربوطه باز می شود (شکل ۵-۲۱).



شکل ۵-۲۱- نوار منو

۵-۹-۲ نوار انتخاب های اصلی (Main Option)

این نوار شامل برخی فرامین پرکاربرد مانند ذخیره، Undo، Redo، ضبط صدا، فیلم برداری و ... می باشد (شکل ۵-۲۲).



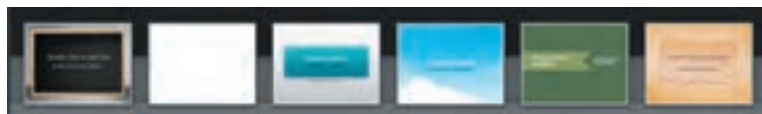
شکل ۵-۲۲- نوار انتخاب های اصلی

۵-۹-۳ جعبه ابزار برنامه (Toolbox)

جعبه ابزار برنامه شامل اشیای مختلف بوده و با کلیک روی هر شیء، یک نمونه از آن شیء به اسلاید اضافه می شود. این اشیاء در منوی Insert و زیر منوی Standard Object نیز وجود دارند که در فصل های بعد، به طور اختصاصی به بررسی هر یک از این اشیاء خواهیم پرداخت (شکل ۵-۲۳).

۵-۹-۴ طرح بندی اسلایدها (Theme)

در نسخه ۶ به بعد نرم افزار، در قسمت Theme امکان انتخاب طرح بندی دلخواه برای اسلایدها مانند نرم افزار پاورپوینت وجود دارد. طرح انتخابی روی ظاهر کلیه قسمت های اسلایدها نظیر دکمه ها، پس زمینه و ... تاثیر گذار می باشد (شکل ۵-۲۴). برای انتخاب یک طرح، کافی است روی آن کلیک کنید تا طرح انتخابی جایگزین طرح قبلی شود. در صورت عدم مشاهده این کادر، از منوی Themes، گزینه Show/Hide Theme Panels را انتخاب کنید.



شکل ۵-۲۴- طرح بندی اسلایدها (Theme)

شکل ۵-۲۳- جعبه ابزار (Toolbox)

تمرین ۲-۵: طرح دلخواهی را به پروژه خود اعمال کنید.



شکل ۵-۲۵- نمای کوچک اسلایدها (Filmstrip)

۵-۹-۵ نمای کوچک اسلایدها (Filmstrip)

در این بخش امکان مشاهده اسلایدها به صورت نوار فیلم به همراه نام (برچسب) و شماره اسلاید وجود دارد. برای مشاهده یا ویرایش محتویات هر اسلاید، کافی است روی اسلاید مورد نظر در این بخش کلیک کنید (شکل ۵-۲۵). برای تغییر اندازه اسلایدها در این نما، کافی است روی یکی از اسلایدها کلیک راست نموده و از زیرمنوی Filmstrip، یکی از حالت های Small (کوچک)، Medium (متوسط) یا large (بزرگ) را انتخاب کنید.

تمرین ۳-۵: ساین نمایش اسلایدها در بخش Filmstrip را بزرگتر نمایید.



۵-۹-۶ پانل های کنترلی

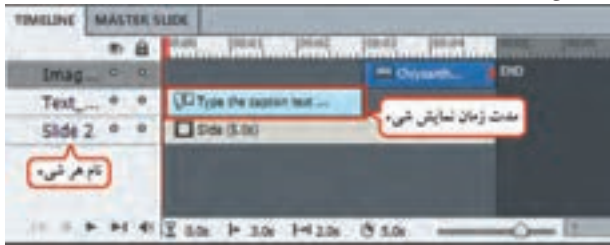
پانل ها پنجره هایی هستند که هنگام کار با عناصر مختلف از آن ها استفاده می شود. به طور کلی پانل ها جهت انجام تنظیمات مربوط به پروژه، اشیاء، کتابخانه، آزمون ها و ... استفاده می شوند که یکی از مهم ترین آن ها، پانل Properties است که خصوصیات مربوط به شیء انتخابی را در بر می گیرد (شکل ۵-۲۶).



شکل ۵-۲۶- پانل های کنترلی

۵-۹-۷ خط زمان (Timeline)

نرم افزار Captivate نیز مانند نرم افزارهای Flash و Director، یک نرم افزار مبتنی بر خط زمان است و کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیاء در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آن ها در خروجی توسط خط زمان صورت می پذیرد (شکل ۵-۲۷). برای هر شیء یک لایه ساخته می شود و اشیایی که در لایه بالاتر قرار دارند روی سایر اشیاء پایین تر نمایش داده می شوند.



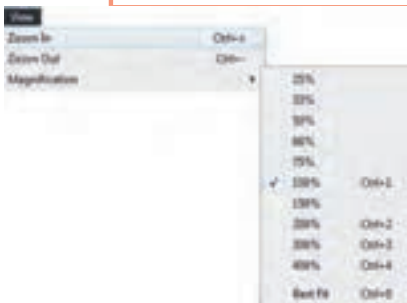
شکل ۵-۲۷- خط زمان (Timeline)

جدول ۵-۱- اجزای خط زمان

توضیحات	عنوان	گزینه
نمایش/عدم نمایش شیء	Show/Hide Item	
جلوگیری از تغییرات شیء	Lock/ Unlock Item	
کنترل پخش	Play bar	
قطع/ وصل صدا	Mute/ Sound	
مدت زمان نمایش اسلاید	Slide Duration	
بزرگ نمایی یا کوچک نمایی خط زمان	Change Zoom	

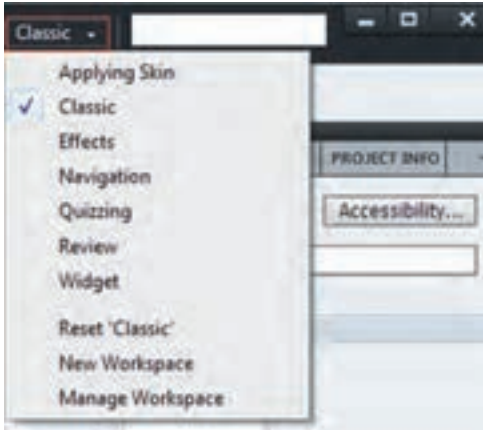
۵-۹-۸ تنظیم ویژگی های نمایش

برای بزرگ نمایی اسلاید جاری، از منوی View گزینه Zoom in یا کلید ترکیبی $\text{Ctrl} + \text{=}$ و برای کوچک نمایی، گزینه Zoom Out یا کلید ترکیبی $\text{Ctrl} + \text{-}$ را انتخاب کنید. در قسمت Magnification می توانید میزان Zoom را بر حسب درصد مشخص کنید (شکل ۵-۲۸).



شکل ۵-۲۸- تنظیم ویژگی های نمایش

برای مشاهده پیش نمایش اسلاید جاری، روی دکمه ▶ در Timeline کلیک کنید (کلید F3). حالت های پیش نمایش در فصل بعد توضیح داده می شوند.



۱۰-۵ محیط های کاری مختلف (Workspace)

با توجه به این که کاربر هنگام ایجاد پروژه های مختلف، ابزارها و پانل های متفاوتی را متناسب با نوع پروژه اش نیاز دارد، این نرم افزار محیط های کاری مختلفی را فراهم نموده که در هر یک از آن ها، متناسب با نوع پروژه، پانل ها و امکانات لازم در اختیار کاربر قرار می گیرد. با انتخاب دکمه Classic در نوار منو (شکل ۵-۲۹) یا انتخاب گزینه Workspace از منوی Window، محیط کاری مورد نظر را انتخاب کنید. محیط کاری پیش فرض

شکل ۵-۲۹- محیط های کاری مختلف

در این نرم افزار Classic است و در صورت بهم ریختن محیط می توانید از گزینه Reset Classic استفاده نمایید. برای ذخیره محیط کاری مورد علاقه از گزینه New Workspace استفاده کنید. جهت حذف محیط کاری، گزینه Manage Workspace را انتخاب کرده و در کادر ظاهر شده، پس از انتخاب محیط کاری مورد نظر، روی گزینه Delete کلیک کنید.

تمرین ۴-۵: تغییراتی در محیط کاری ایجاد نموده و آن را با نام خودتان ذخیره کنید. 

۱۱-۵ ذخیره فایل پروژه

برای ذخیره فایل، یکی از روش های زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید.
- ۲- کلیدهای Ctrl+S را فشار دهید.
- ۳- در نوار اختیارات اصلی، گزینه Save Project را انتخاب کنید (شکل ۵-۳۰).



شکل ۵-۳۰- ذخیره فایل از طریق نوار اختیارات اصلی

- ۴- جهت تغییر نام یا مسیر ذخیره فایل، از منوی File گزینه Save as را انتخاب کنید.
- ۵- در صورتی که می خواهید چند فایل را با هم ذخیره کنید از منوی File گزینه Save all را انتخاب کنید. اگر فایل شما تاکنون ذخیره نشده باشد کادر Save as برای تعیین مسیر و نام فایل ظاهر می شود.

نکته

پسوند فایل های قابل ویرایش پروژه، .cptx می باشد.

تمرین ۵-۵ : پروژه خود را در درایو C ذخیره کنید.

۵-۱۲ باز نمودن یک پروژه

برای باز نمودن پروژه ای که قبلا آن را ایجاد نموده اید، یکی از روش های زیر را انجام دهید :

- ۱- در پنجره شروع نرم افزار، قسمت Open Recent برای باز نمودن فایل هایی که اخیرا با آن ها کار کرده اید و گزینه Open برای بازکردن فایل های قبلی می باشد (شکل ۵-۳۱).
- ۲- در صورت باز بودن محیط نرم افزار، در منوی File گزینه Open Recent و برای بازکردن فایل های اخیر به کار می رود.
- ۳- کلید ترکیبی Ctrl+O را فشار دهید.
- تمرین ۵-۶ : پروژه قبلی خود را مجددا باز کنید.



شکل ۵-۳۱- باز کردن یک پروژه

۵-۱۳ تهیه نسخه پشتیبان و بازیابی آن

با توجه به این که برای ایجاد یک پروژه ممکن است زمانی طولانی صرف شود و آسیب دیدن فایل پروژه جبران ناپذیر می باشد، بهتر است در مراحل تولید محتوای الکترونیکی، نسخه پشتیبان (Backup) از فایل پروژه تهیه گردد. برای تهیه نسخه پشتیبان، مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کنید.
- ۲- در کادر باز شده (شکل ۵-۳۲)، در قسمت General Settings، گزینه Generate Project Backup را انتخاب کنید.
- ۳- زمانی که پروژه ذخیره می گردد، یک فایل پشتیبان با پسوند Bak کنار فایل اصلی ایجاد می شود.



شکل ۵-۳۲- ایجاد نسخه پشتیبان

نکته

در صورتی که فایل پروژه به هر دلیلی باز نشد، برای بازیابی فایل پسوند Bak فایل پشتیبان را پاک نموده تا پسوند آن به Cptx تغییر پیدا کند، سپس روی آن دابل کلیک کنید تا در محیط Captivate باز گردد.

تمرین ۵-۷: یک نسخه پشتیبان از پروژه خود تهیه کرده و آن را بازیابی کنید.



خلاصه فصل



- نرم افزار Adobe Captivate یکی از قوی ترین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی است و در حال حاضر آخرین نسخه آن ۷ می باشد که امکان تایپ مستقیم فارسی را دارد.
- در نرم افزار Captivate، هر پروژه از مجموعه ای اسلاید تشکیل شده که اسلایدها می توانند حاوی رسانه های مختلف باشند.
- برای ایجاد فایل ها از فرمان Create New، برای باز نمودن فایل های اخیر از فرمان Open Recent و برای باز نمودن سایر پروژه ها از فرمان Open استفاده می شود.
- نرم افزار Captivate نیز مانند نرم افزارهای Flash و Director، یک نرم افزار مبتنی بر خط زمان است و کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیاء در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آن ها در خروجی توسط خط زمان صورت می پذیرد. برای هر شیء یک لایه ساخته می شود و اشیایی که در لایه بالاتر قرار دارند روی سایر اشیاء پایین تر نمایش داده می شوند.
- محیط های کاری امکانات و ابزارهای متفاوتی را در اختیار کاربر قرار می دهند. محیط کاری پیش فرض در این نرم افزار Classic است و در صورت بهم ریختن محیط، می توانید از گزینه Reset Classic استفاده نمایید.
- برای ذخیره فایل ها از فرمان Save، Save As، (ذخیره با نام) و Save All (ذخیره همه فایل ها با هم) استفاده می شود.
- پسوند فایل های پروژه Cptx و پسوند فایل های پشتیبان Bak می باشد. به دلیل اهمیت فایل پروژه، بهتر است همیشه نسخه پشتیبان از آن تهیه شود.
- برای تهیه نسخه پشتیبان، از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب و در کادر باز شده، در قسمت General Settings گزینه Generate Project Backup را انتخاب کنید.

Learn in English

Create a project starting with blank slides

You can start with a blank project, and then import slides or images from PowerPoint presentations, images, or other Adobe Captivate projects.

1. Select File > New Project > Blank Project.
2. Select a preset size in the Select list, or specify a custom width and height **for the project**.
3. Click OK.

واژه نامه تخصصی	
Accept	موافقت
Activation	فعال سازی
Aggregator	ترکیبی
Backup	پشتیبان
Blank	خالی
Connect	اتصال
Customize	سفارشی
Filmstrip	اسلایدهای به شکل نوار فیلم
Generate	تولید کردن
Install	نصب
Location	محل، مسیر
Preferences	تنظیمات
Recent	اخیر
Request Code	کد درخواست، تقاضا
Response Code	کد پاسخ
Sign In	ورود به سیستم
Slide Duration	مدت زمان کل اسلاید
Software Simulation	شبیه سازی نرم افزار
Template	الگو
Theme	طرح
Timeline	خط زمان
Tutorials	آموزش
Workspace	فضای کاری

پرسش های چهارگزینه ای

۱- کدام گزینه از قابلیت های جدید نرم افزار Captivate 7 نمی باشد؟

الف) امکان تایپ مستقیم فارسی در نرم افزار

ب) امکان گروه بندی اسلایدها و اشیاء

ج) ساخت آزمون های الکترونیکی

د) امکان استفاده از Theme ها و شخصیت های آماده

۲- حداقل RAM مورد نیاز برای نصب نرم افزار Captivate 7 چقدر است؟

الف) ۲GB ب) ۱GB ج) ۵۱۲MB د) ۴GB

۳- فایل هایی که اخیرا با آن ها کار شده است، در کدام قسمت از پنجره اصلی برنامه قرار دارند؟

الف) Create New ب) Open Recent Items

ج) Tutorials د) Extend

۴- کدام گزینه برای ایجاد پروژه آلبوم تصاویر استفاده می شود؟

الف) Blank Project ب) Software Simulation

ج) Project Template د) Image Slideshow

۵- گزینه Aggregator Project چه نوع پروژه ای را ایجاد می کند؟

الف) ایجاد پروژه ی ترکیبی ب) شبیه سازی محیط های نرم افزاری

ج) ایجاد یک پروژه خالی د) ایجاد پروژه از الگوهای آماده

۶- ابزارهای مختلف در کدام قسمت از برنامه قرار دارند؟

الف) Theme ب) Timeline ج) ToolBox د) Filmstrip

۷- برای نمایش یا عدم نمایش اشیاء، از کدام گزینه در خط زمان استفاده می شود؟

الف)  ب)  ج)  د) 

۸- محیط کاری پیش فرض در نرم افزار Captivate چیست؟

الف) Review ب) Quizzing ج) Effects د) Classic

- ۹- پسوند فایل های پروژه ی قابل ویرایش در نرم افزار Captivate چیست؟
- الف) cpt ب) cpx ج) exe د) swf
- ۱۰- کدام گزینه برای شبیه سازی نرم افزاری کاربرد دارد؟
- الف) Software Simulation ب) From Microsoft Powerpoint
- ج) Project Template د) Aggregator Project

آزمون نظری

- ۱- نرم افزار Captivate چه کاربردی دارد و جزء کدام دسته از نرم افزارها محسوب می شود؟
- ۲- چه ویژگی های جدیدی در نسخه ۷ نرم افزار وجود دارد؟
- ۳- حداقل امکانات لازم برای نصب نرم افزار 7 Captivate را نام ببرید.
- ۴- مراحل نصب نرم افزار 7 Captivate را شرح دهید.
- ۵- محیط نرم افزار از چه قسمت هایی تشکیل شده است؟
- ۶- چگونه می توان یک نسخه پشتیبان از فایل پروژه تهیه نمود؟

کارگاه عملی

- ۱- نرم افزار Captivate را روی سیستم خود نصب کرده و تنظیمات زبان فارسی را انجام دهید.
- ۲- پانل های کنترلی را جابجا نموده و تغییرات انجام شده را تحت یک محیط کاری جدید ذخیره کنید.
- ۳- یک پروژه جدید با ابعاد 800×600 به نام Powerpoint ایجاد کرده و آن را ذخیره کنید.
- ۴- طرح دلخواهی را برای فایل خود انتخاب کنید.
- ۵- کاری کنید که در هر بار ذخیره فایل، نسخه پشتیبان نیز تهیه شود.
- ۶- فایل را بسته و آن را مجدداً باز کنید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Captivate

فصل نهم : توانایی مدیریت اسلایدها

هدف کلی فصل :

یادگیری شیوه طراحی و مدیریت اسلایدها

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- اسلاید را تعریف کرده و از چیدمان های مختلف اسلایدها استفاده کند.
- بتواند اسلایدها را اضافه، حذف و مدیریت نماید.
- پس زمینه و طرح سفارشی را برای اسلایدها ایجاد کند.
- جلوه های انتقالی دلخواهی را روی اسلایدها اعمال نماید.
- Slide Master را تعریف کرده و بتواند از آن در پروژه استفاده کند.
- بتواند متن های فارسی را نوشته و قالب بندی آن ها را انجام دهد.
- پیش نمایش پروژه را به روش های مختلف مشاهده کند.

مقدمه

عنصر تشکیل دهنده یک پروژه چند رسانه ای در نرم افزار Captivate، اسلاید (Slide) است و هر پروژه شامل تعدادی اسلاید می باشد. اسلایدها صفحاتی هستند که می توانند در برگرفته متن، تصویر، فیلم، پویانمایی، صدا و غیره باشند. در نسخه ۶ به بعد نرم افزار برای جذاب کردن اسلایدها امکان استفاده از طرح ها و چیدمان های مختلف برای کاربران به وجود آمد. شما می توانید به راحتی متن، پس زمینه و سایر عناصر را روی اسلایدها قرار دهید.



۱-۶ چیدمان اسلاید (layout)

چیدمان اسلاید، محل قرار گیری عنوان، متن و عناصر گرافیکی را مشخص می کند. در هر چیدمان تعدادی کادر وجود دارد که این کادرها می توانند شامل متن و یا اجزای گرافیکی باشند. هر کادر به طور هم زمان می تواند فقط یکی از عناصر را در برگرد.

۱-۱-۶ تعیین چیدمان اسلاید

برای تعیین چیدمان یک اسلاید، در پنجره خصوصیات، در قسمت General روی فلش کنار Master Slide کلیک کنید. Caption، چیدمان نگارشی (متنی) و Content کادر محتویات می باشد. در شکل ۱-۶ انواع چیدمان ها نشان داده شده است.

شکل ۱-۶- انواع چیدمان اسلاید

در کادر محتویات امکان درج متن، تصویر، نوشته متحرک، پویانمایی و فیلم وجود دارد (شکل ۱-۶-۲). شما با انتخاب چیدمان می توانید اطلاعات مختلف را در مکان دلخواه در اسلاید نمایش دهید.



شکل ۱-۶- کادر محتویات (Content)

۶-۲ درج اسلاید

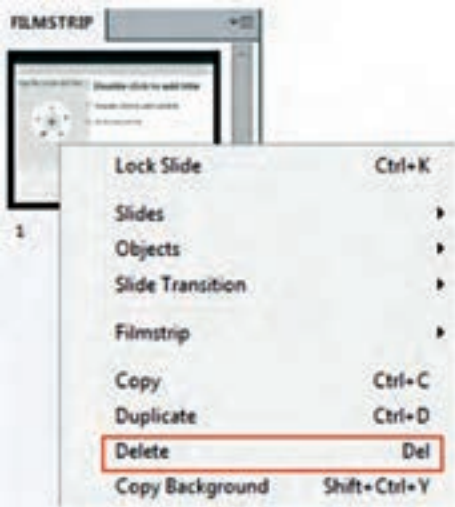
زمانی که یک پروژه خالی را ایجاد می کنید به طور پیش فرض یک اسلاید در آن وجود دارد که بر حسب نیاز می توانید به تعداد دلخواه، اسلاید به پروژه خود اضافه کنید. برای اضافه کردن اسلاید جدید به پروژه یکی از روش های زیر را انجام دهید:

۱- برای ایجاد یک اسلاید خالی بدون محتوا از منوی Insert گزینه Blank Slide را انتخاب کنید.

۲- برای ایجاد یک اسلاید جدید با در نظر گرفتن رنگ و ظاهر طرح فعلی از منوی Insert گزینه New Slide را انتخاب کنید.

۳- برای ایجاد یک اسلاید جدید از روی چیدمان ها، از منوی Insert گزینه New Slide From را انتخاب کنید. در این حالت لیست چیدمان های آماده نشان داده خواهد شد که می توانید از همان ابتدا چیدمان دلخواهی را برای اسلاید انتخاب کنید.

تمرین ۶-۱: چند اسلاید را به روش های مختلف به فایل خود اضافه کرده، سپس چیدمان آن ها را تغییر داده و محتوای دلخواهی را در آن ها نمایش دهید.



۶-۳ حذف اسلاید

گاهی لازم است اسلایدهایی را که مورد نیاز نیستند، حذف کنید. برای حذف اسلاید، یکی از روش های زیر را انجام دهید:

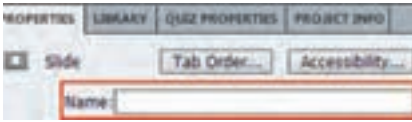
- ۱- روی اسلاید در قسمت Filmstrip کلیک راست کرده و گزینه Delete را انتخاب کنید (شکل ۶-۳).
- ۲- پس از انتخاب اسلاید، از منوی Edit گزینه Delete را انتخاب کرده یا کلید Del صفحه کلید را فشار دهید.

۶-۴ تنظیم ترتیب اسلایدها

برای تنظیم ترتیب اسلایدها، کافی است اسلاید مورد نظر را در بخش Filmstrip، درگ کرده و در محل مناسب قرار دهید.

شکل ۶-۳- حذف اسلاید

۵-۶ نام گذاری اسلایدها (Label)



شکل ۴-۶- نام گذاری اسلاید

اختصاص نام به اسلایدها باعث مدیریت بهتر آن‌ها می‌شود. برای نام گذاری و تعیین برچسب اسلاید، ابتدا آن را انتخاب کرده و در پنجره خصوصیات در قسمت Name، نام دلخواهی را وارد کنید (شکل ۴-۶).

نکته

در نام‌های فارسی برای تایپ حرف "ی" حتی در انتهای کلمه، از Shift+X استفاده کنید.

۶-۶ ویرایش اسلاید

برای ویرایش محتویات هر اسلاید، کافی است روی اسلاید در پنجره Filmstrip کلیک کنید. محتویات آن در سمت راست دیده می‌شود.

سایر اعمال ویرایشی اسلایدها عبارتند از:

۱- گزینه **Duplicate**: ایجاد یک نسخه تکراری از اسلاید (کلید میانبر Ctrl+D)

۲- گزینه **Copy** و **Paste**: کپی نمودن و چسبانیدن اسلایدها

۳- گزینه **Copy Background**: کپی پس زمینه ی اسلاید

۴- گزینه **Hide**: مخفی نمودن اسلاید

۵- گزینه **Lock**: قفل کردن اسلاید (عدم امکان ویرایش اسلاید)

تمرین ۶-۲: یکی از اسلایدهای خود را حذف کرده، از یکی از اسلایدها کپی گرفته و با درگ کردن، ترتیب اسلایدها را جا به جا کنید.

۶-۷ گروه بندی اشیاء و اسلایدها

گروه بندی یکی از امکاناتی است که در نسخه ۶ به بعد به نرم افزار اضافه شده و زمانی که اشیاء و اسلایدها زیاد است باعث مدیریت راحت تر آن‌ها می‌شود. برای گروه بندی، اسلایدها باید متوالی (پشت سر هم) باشند. برای گروه بندی اسلایدها مراحل زیر را انجام دهید:



شکل ۶-۵- اسلایدهای گروه بندی شده

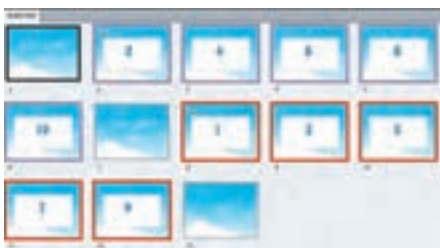
۱- روی اسلاید اول در پنجره Filmstrip، کلیک کرده، کلید Shift را پایین نگه داشته و روی اسلاید آخر کلیک کنید (انتخاب اسلایدهای متوالی).

۲- سپس روی یکی از اسلایدها کلیک راست نموده، از زیر منوی Group گزینه Create (یا کلید ترکیبی Alt+Ctrl+G) را انتخاب کرده، نام و رنگ دلخواهی را به گروه اختصاص دهید. گروه به شکل ۶-۵ نشان داده خواهد شد.

برای خارج نمودن اسلایدها از حالت گروه بندی، روی گروه کلیک راست کرده و از زیر منوی Group گزینه Remove را انتخاب کنید.

نکته

برای گروه بندی اشیاء نیازی به پشت سرهم بودن آن ها نمی باشد. با پایین نگه داشتن کلید Ctrl و کلیک روی اشیاء دلخواه در اسلاید، می توان آن ها را انتخاب نمود و با فشردن کلید ترکیبی Ctrl+G گروه بندی نمود.




تمرین ۶-۳: پروژه ای به نام Numbers با ابعاد 800×600 با طرح دلخواه ایجاد کرده، ابتدا اعداد زوج کمتر از ۱۰ و سپس اعداد فرد کمتر از ۱۰ را در آن گروه بندی کنید.

۶-۸ نوشتن متن در اسلاید

برای نوشتن متن در اسلاید یکی از روش های زیر را انجام دهید:

۱- می توانید از چیدمان های نگارشی (متنی) استفاده کرده و در کادر متن اطلاعات مورد نظر خود را بنویسید.

۲- از منوی Insert، زیر منوی Standard Object گزینه Text Caption را انتخاب کنید.

۳- در جعبه ابزار برنامه روی گزینه  کلیک کنید.

۴- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+C را فشار دهید.

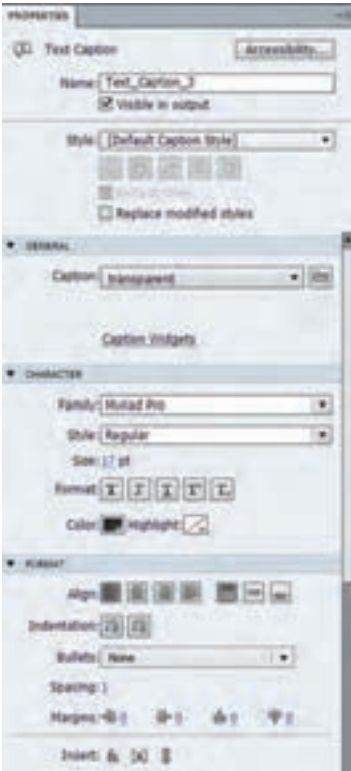
نکته

با فشردن کلیدهای ترکیبی Alt+Shift می توانید فارسی تایپ کنید. در صورت تمایل به نوشتن عبارات فارسی و انگلیسی در کنار هم، برای جلوگیری از بهم ریختن متن، جای نوشته های انگلیسی را خالی گذاشته و آن ها را در یک Text Caption جداگانه بنویسید یا در صورت کم بودن متن، عبارت فارسی و انگلیسی را جابجا تایپ کنید.

۶-۸-۱ تغییر خصوصیات و قالب بندی متن در پانل Properties

در پنجره خصوصیات، امکان تغییر قالب بندی متن نوشته شده وجود دارد (شکل ۶-۶). در جدول ۶-۱ گزینه های مربوط به این قسمت توضیح داده شده است.

جدول ۶-۱- تغییر خصوصیات متن



شکل ۶-۶- تغییر خصوصیات متن

عملکرد	گزینه
تعیین حالت نمایش متن	Caption
تعیین نوع فونت (قلم)	Family
سبک نوشته	Style
اندازه قلم	Size
پررنگ نوشتن متن	
مورب یا کج نوشتن	
زیرخط دار بودن متن	
توان نویسی	
اندیس نویسی	
رنگ متن	Color:
رنگ های لایت متن	Highlight:
دادن جلوه ویژه به متن	
تراز افقی و عمودی متن	Align
کاهش/ افزایش تورفتگی	Indentation
علامت گذاری متن	Bullets
فاصله میان خطوط	Spacing
حاشیه متن	Margins
درج علائم ویژه	
افزودن متغیر *	
ایجاد لینک (پیوند) *	

نکته

اگر در قسمت Caption گزینه Transparent انتخاب شود، متن بدون داشتن پس زمینه نمایش داده می شود.

* این دو گزینه در قسمت های بعدی توضیح داده می شوند.

۶-۸-۲ نوشتن متن فارسی با استفاده از فارسی نویس

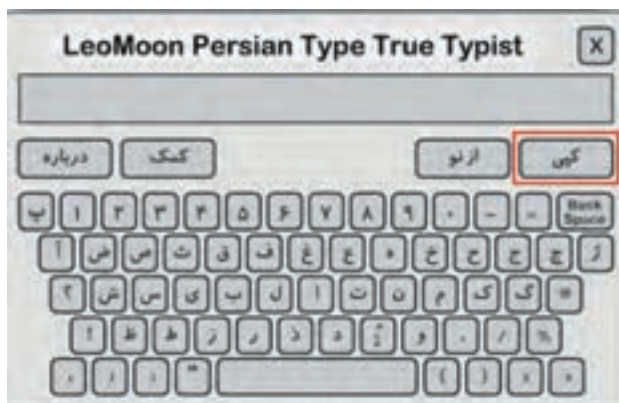
با توجه به تنوع فونت ها در نرم افزارهای فارسی نویس نظیر آروین، مریم، نسل جوان و LeoMoon، جهت نوشتن فارسی می توانید از این نرم افزارها استفاده کنید که فارسی نویس LeoMoon با نرم افزار Captivate به خوبی سازگار است. برای استفاده از این فارسی نویس، پس از نصب، مراحل زیر را انجام دهید:

۱- در فارسی نویس، متن مورد نظر را تایپ و دکمه کیب را انتخاب کنید (شکل ۶-۷).

۲- در نرم افزار Captivate، در قسمتی که می خواهید متن فارسی نمایش داده شود، Paste کنید (در صورتی که می خواهید متن روی اسلاید ظاهر شود، ابتدا یک Text Caption را روی صفحه قرار داده، روی آن دو بار کلیک کنید تا متن آن انتخاب شود، سپس کلیک راست کرده و گزینه Paste را انتخاب کنید). نوشته ها به صورت ناخوانا دیده می شوند.

۳- در پنجره خصوصیات در قسمت فونت (Family)، یکی از فونت هایی که با حرف F_ شروع شده اند، نظیر F_yekan را انتخاب کنید تا نوشته ها به درستی نمایش داده شوند.

۴- در صورتی که متن شما حاوی کلمات انگلیسی است، در فارسی نویس نیازی به نوشتن آن ها نمی باشد. در نرم افزار Captivate، در جاهایی که کلمات انگلیسی دارید، زبان سیستم را به انگلیسی تغییر داده و کلمه مورد نظر را تایپ کنید. سپس در قسمت فونت، یکی از فونت های انگلیسی را انتخاب کنید.



شکل ۶-۷- فارسی نویس LeoMoon


نکته


برای انتخاب سریع تر فونت ها می توانید قسمتی از نام فونت را در کادر Family تایپ کرده و پس از نمایش نام کامل آن، کلید Enter را فشار دهید.

۹-۶ تغییر رنگ یا پس زمینه اسلاید

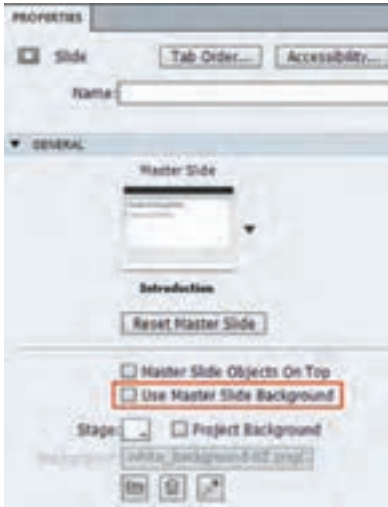
شما می توانید رنگ یا پس زمینه دلخواهی را به اسلاید اعمال کنید. جهت انجام این کار مراحل زیر را انجام دهید :

۱- ابتدا در پنجره خصوصیات اسلاید، گزینه Use Master Slide Background را غیرفعال کنید (شکل ۶-۸).

۲- برای تغییر پس زمینه، گزینه Project background را انتخاب کرده و توسط گزینه  تصویر دلخواهی را به عنوان پس زمینه به پروژه وارد (Import) کنید.

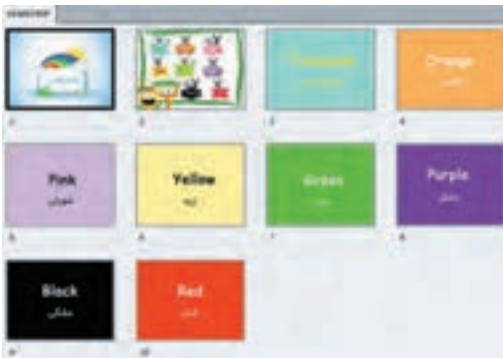
۳- گزینه  تصویر پس زمینه را حذف می کند.

۴- در قسمت Stage می توانید رنگ دلخواهی را به پس زمینه اسلاید اختصاص دهید. برای این کار باید گزینه های گفته شده در مرحله ۱ و ۲ غیرفعال باشند.



شکل ۶-۸- تغییر پس زمینه اسلاید

تمرین ۶-۴: پروژه ای به نام Colors ایجاد کرده، در صفحه اول آن "آموزش رنگ ها" را در پس زمینه دلخواهی نوشته، سپس نام تعدادی رنگ را به صورت فارسی و انگلیسی در اسلایدهای جداگانه ای نوشته و زمینه اسلاید را به همان رنگ نمایش دهید.



۹-۶-۱ جلوه های انتقالی (Slide Transition)

حرکت از یک اسلاید به اسلایدی دیگر را گذر یا انتقال (Transition) می گویند. هنگام رفتن از یک اسلاید به اسلایدی دیگر می توانید در کادر خصوصیات اسلاید، در قسمت General، از بخش Transition، جلوه دلخواهی را انتخاب کنید.

۱۱-۶ ایجاد اسلاید الگو (Master Slide)

نرم افزار Captivate این امکان را به شما می دهد تا اسلاید یا اسلایدهایی را به عنوان الگو یا پایه در نظر بگیرید و تغییراتی را که در آن وجود می آورد روی همه اسلایدهایی که از آن الگو استفاده می کنند اعمال نمایید. مواردی از قبیل آرم شرکت، نام، پس زمینه، دکمه خروج و ... را می توان به آن ها اضافه نمود. می توانید برای مطالب درسی و سایر صفحات، الگوهای مجزایی را طراحی کنید. برای ایجاد الگوی اسلاید مراحل زیر را انجام دهید:

۱- از منوی Insert گزینه Content Master Slide را انتخاب کنید.

۲- در پنجره خصوصیات نام و پس زمینه دلخواهی را به الگوی خود اختصاص دهید.

برای اعمال این الگو روی سایر اسلایدها، ابتدا اسلایدهای مورد نظر را انتخاب کرده، سپس در پنجره خصوصیات اسلاید، در بخش General در قسمت Master Slide از میان چیدمان ها، نام الگوی اسلاید خود را انتخاب کنید. دقت کنید که گزینه Use Master Slide Background انتخاب شده باشد تا پس زمینه ی الگو بر اسلاید اعمال شود. الگو از روی اسلایدها، در همان قسمت، گزینه None را انتخاب کنید.

نکته

برای تغییر الگوی ساخته شده، از منوی Window گزینه Master Slide را انتخاب کنید تا پنجره آن در پایین صفحه ظاهر شود (شکل ۶-۹).



شکل ۶-۹- پنجره Slide Master

تمرین ۵-۶: در یک پروژه جدید، الگویی برای اسلایدهای درسی به نام Lesson و الگویی برای سایر بخش ها مانند درباره ما و راهنما ایجاد کنید.

۶-۱۲ پیش نمایش اسلایدها

برای مشاهده پیش نمایش پروژه یکی از روش های زیر را انجام دهید :

- ۱- از منوی File ، زیر منوی Preview، یکی از حالت های جدول ۶-۲ را انتخاب کنید.
- ۲- از نوار اختیارات اصلی، گزینه  و سپس حالت مورد نظر را انتخاب کنید.
- ۳- کلید میانبر حالت مورد نظر را فشار دهید (جدول ۶-۲).

جدول ۶-۲- پیش نمایش اسلایدها

کلید میان بر	کاربرد	دستور
F3	پیش نمایش اسلاید جاری	Play Slide
F4	پیش نمایش کل پروژه	Project
F8	پیش نمایش از اسلاید جاری تا انتهای پروژه	From Slide
F10	پیش نمایش اسلاید جاری تا ۵ اسلاید بعدی	Next 5 Slides
---	پیش نمایش پروژه های تحت موبایل	In Device Center
F12	پیش نمایش پروژه در مرورگر وب	In web Browser
F11	پیش نمایش پروژه در مرورگر وب برای دستگاه های استفاده کننده از HTML5 مانند iPad/iPhone	HTML5 Output in Web Browser

خلاصه فصل



- عنصر تشکیل دهنده یک پروژه چند رسانه ای در نرم افزار Captivate، اسلاید (Slide) است و هر پروژه شامل تعدادی اسلاید است. اسلایدها صفحاتی هستند که می توانند در برگزیده متن، تصویر، فیلم، پویانمایی، صدا و غیره باشند.
- چیدمان اسلاید محل قرار گیری عنوان، متن و عناصر گرافیکی را مشخص می کند.
- چیدمان های نگارشی (متنی) و چیدمان های محتویات (Content) برای درج اشیای مختلف در نظر گرفته شده است.
- به طور پیش فرض در هر پروژه یک اسلاید وجود دارد که می توانید از طریق منوی Insert گزینه Blank Slide (اسلاید خالی بدون محتویات)، New Slide (اسلاید جدید با در نظر گرفتن طرح فعلی) یا New Slide From (اسلاید جدید از روی چیدمان های آماده) اسلاید جدید را به پروژه خود اضافه کنید.
- برای حذف اسلاید روی آن کلیک راست نموده و گزینه Delete را انتخاب کنید.
- برای مدیریت بهتر اسلایدها از نام گذاری و گروه بندی اسلایدها استفاده کنید.
- در پنجره خصوصیات یک اسلاید، امکان نام گذاری، تغییر چیدمان، تغییر رنگ و پس زمینه اسلاید وجود دارد.
- برای نوشتن متن در اسلایدها از عنوان متنی (Text Caption) استفاده می شود که کافی است در جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید. برای نوشتن متن فارسی، علاوه بر تایپ مستقیم، امکان استفاده از نرم افزارهای فارسی نویس نظیر لئومون، مریم و ... وجود دارد.
- نرم افزار Captivate این امکان را به شما می دهد تا اسلاید یا اسلایدهایی را به عنوان الگو یا پایه (Master) در نظر بگیرید و تغییراتی را که در آن به وجود می آورید، روی همه اسلایدهایی که از آن چیدمان استفاده می کنند اعمال نماید.
- برای مشاهده پیش نمایش پروژه از منوی File، زیر منوی Preview را انتخاب کرده یا از نوار اختیارات اصلی، گزینه  را انتخاب کنید.

Learn in English

Master Slides

Master slides define background and common objects such as logos, headers, and footers for your slides. They provide a uniform appearance for your entire project. All the artefacts on a master slide, such as, objects and placeholders reflect on the slide that is linked with the master slide.

A group of master slides make up a theme. When you create a blank project or a project from template, Adobe Captivate uses the default (Blank) theme.

واژه نامه تخصصی	
Caption	عنوان متنی
Content	محتوا
Export	صادر کردن، خارج کردن
Hide	مخفی کردن
Label	برچسب
layout	طرح بندی، چیدمان
Master Slide	اسلاید پایه
Transition	گذر یا انتقال
Transparent	شفاف

پرسش های چهارگزینه ای

۱- حرکت از یک اسلاید به اسلایدی دیگر را می گویند.

الف) Slide Label ب) Slide Transition

ج) Slide Master د) Slide Layout

۲- کدام گزینه، نرم افزار فارسی نویس نمی باشد؟

الف) لئومون ب) مریم ج) نوین د) نسل جوان

۳- برای ایجاد یک اسلاید خالی بدون محتویات از کدام گزینه استفاده می شود؟

الف) Blank Slide ب) New Slide From ج) New Slide د) Open Slide

۴- توسط کدام گزینه می توان اسلاید الگو یا پایه را تعریف نمود؟

الف) Slide Background ب) Slide Label

ج) Slide Transition د) Slide Master

۵- کدام گزینه باعث مخفی نمودن اسلاید می شود؟

الف) Duplicate ب) Hide Slide ج) Delete د) Lock Slide

۶- در کادر خصوصیات متن، کدام گزینه فاصله میان خطوط را مشخص می کند؟

الف) Margins ب) Indentations ج) Spacing د) Bullets

۷- برای انتخاب اسلایدهای متوالی کدام کلید باید پایین نگه داشته شود؟

الف) Shift ب) Alt ج) Ctrl د) Space

۸- برای درج علائم ویژه در کادر متنی از کدام گزینه استفاده می شود؟

الف)  ب)  ج)  د) 

۹- کدام گزینه امکان مشاهده پیش نمایش کل پروژه را به کاربر می دهد؟

الف) F8 ب) F4 ج) F3 د) F10

۱۰- برای مشاهده پیش نمایش پروژه در مرورگر وب کدام گزینه انتخاب می شود؟

الف) From This Slide ب) Next 5 Slides

ج) Project د) In Web Browser

آزمون نظری

- ۱- اسلاید را تعریف کرده و انواع چیدمان اسلاید را شرح دهید.
- ۲- چگونه می توان یک اسلاید را اضافه، حذف و ویرایش نمود؟
- ۳- کاربرد Master Slide چیست؟

کارگاه عملی



۱- پروژه ای به نام Alphabet با ابعاد 800×600 برای آموزش الفبای انگلیسی ایجاد کنید. در اسلاید اول "آموزش الفبای انگلیسی" با پس زمینه مناسبی نشان داده شود و در اسلایدهای بعدی حروف بزرگ و کوچک با یک مثال نمایش داده شوند. با استفاده از الگوی اسلاید (Master Slide)، طرح یکسانی را برای پس زمینه اسلایدهای کلیه حروف در نظر بگیرید.



۲- پروژه ای به نام Powerpoint با ابعاد 800×600 ایجاد کرده، در اسلاید اول "آموزش نرم افزار پاورپوینت" و نام خودتان را نوشته، برای هر قسمت از پروژه (صفحه اول، منوی اصلی، آموزش، راهنما، منابع، سایت های مرتبط، آشنایی با محیط نرم افزار، آشنایی با ابزارها، اضافه کردن تصویر، تغییر طرح زمینه، تمرین عملی، آزمون، واژه نامه، سرگرمی و درباره ما)، طبق فلوجارت اصلی برنامه، اسلایدی را ایجاد کرده و عنوان آن را در بالای اسلاید بنویسید. به کلیه اسلایدها نام فارسی اختصاص داده و الگوی دلخواهی را برای صفحات خود طراحی کنید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Captivate

فصل هفتم : شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت نمایشی

هدف کلی فصل :

نحوه ی شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت نمایشی

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- مفهوم شبیه سازی را یاد بگیرد و روش های مختلف شبیه سازی را توضیح دهد.
- انواع روش های ضبط خودکار بداند و بتواند فیلم های متنوعی را تهیه کند.
- مفهوم PIP را یاد بگیرد و بتواند فیلم برداری همراه با بزرگ نمایی را انجام دهد.
- توانایی ویرایش، برش و حذف قسمت های ناخواسته و افزودن اشیا به فیلم را داشته باشد.
- تنظیمات فیلم برداری و تنظیمات اشاره گر ماوس را بداند.
- بتواند پیش نمایش فیلم های گرفته شده را مشاهده و از آن ها خروجی تهیه کند.

مقدمه

برای ایجاد نرم افزارهای آموزشی، یکی از موثرترین روش ها، شبیه سازی محیط نرم افزاری است که در این زمینه، نرم افزار Captivate قابلیت شبیه سازی به صورت فیلم نمایشی و تعاملی را دارد. در این فصل، شما با شیوه ی شبیه سازی به صورت نمایشی آشنا می شوید. با توجه به فلوجارت برنامه، برای قسمت هایی که نیاز به شبیه سازی محیط نرم افزار دارید، در فایل های جداگانه ای، فیلم تهیه کنید و سپس آن ها را در پروژه اصلی به کار گیرید.

نکته

منظور از شبیه سازی به طور کلی، گرفتن فیلم از کلیه مراحل انجام کار در نرم افزار است.

۱-۷ آشنایی با مفاهیم Resolution و Recording Size

قبل از شروع به فیلم برداری، بهتر است با دو مفهوم Resolution و Recording Size که اغلب به اشتباه یکی فرض می شوند آشنا شوید:

● **مفهوم Resolution:** کوچکترین عنصر قابل نمایش در صفحه نمایش، پیکسل می باشد. به تعداد پیکسل ها در ردیف های افقی و عمودی، Resolution یا وضوح تصویری گفته می شود. هر چه وضوح تصویری بالاتر باشد، اندازه پیکسل ها کوچکتر شده و کیفیت نمایش بالاتر می رود. صفحه نمایش های امروزی اغلب تمایل به Resolution های بالاتر از 1024×768 دارند که بهتر است وضوح تصویری صفحه نمایش شما با وضوح تصویری صفحه نمایش یادگیرنده یکسان باشد. اگر Resolution صفحه نمایش شما حین فیلم برداری بیش از Resolution صفحه نمایش بیننده باشد، اندازه فیلم در صفحه نمایش بیننده بزرگتر نمایش داده می شود و بیننده برای مشاهده فیلم، باید از نوارهای اسکرول (پیمایش) استفاده کند. اگر وضوح تصویری صفحه نمایش حین فیلم برداری بیش از حد کوچک باشد، فیلم در صفحه نمایش بیننده به خوبی نمایش داده نخواهد شد و پیشنهاد می شود از ابعاد متوسط و رایج نظیر 1024×768 استفاده شود.

● **مفهوم Recording Size:** همان طور که اشاره شد، Resolution مربوط به صفحه نمایش بوده و در قسمت Display setting صفحه نمایش تنظیم می شود ولی Recording Size، اندازه محدوده فیلم برداری یا مقدار فضای فیزیکی از صفحه نمایش که قرار است ضبط شود را مشخص می کند و در نرم افزار Captivate قابل تنظیم می باشد. برای کاربران موبایل، ابعاد 800×600 و برای سایر کاربران ابعاد 1024×768 پیشنهاد می شود.

۲-۷ مفاهیم Simulation و Demonstration

نرم افزار Captivate قابلیت شبیه سازی نرم افزاری را به دو صورت زیر دارد :

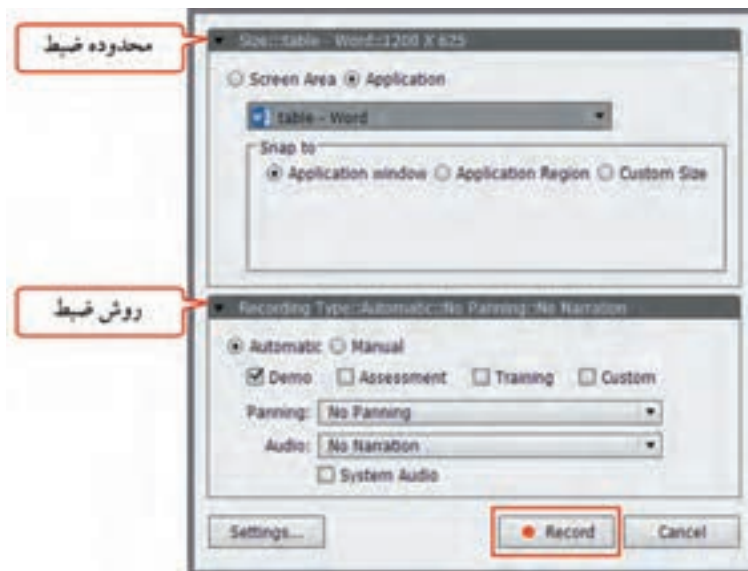
● **حالت Demonstration :** منظور از Demonstration، شبیه سازی نرم افزاری به صورت نمایشی است. در این روش، کاربر فقط بیننده فیلم ضبط شده بوده و نقشی را در روند اجرای فیلم ایفا نمی کند. کاربرد این روش زمانی است که می خواهید گزینه ای را توضیح داده و کاربر از طریق مشاهده، مطلب را فراگیرد، مانند آموزش رتوش در فتوشاپ.

● **حالت Simulation :** منظور از Simulation، شبیه سازی نرم افزاری به صورت تعاملی می باشد. در این روش، کاربر نقش فعال در آموزش دارد. کاربرد این روش زمانی است که می خواهید یادگیرنده، مرحله به مرحله، گزینه های مورد نظر را انتخاب و آموزش را دنبال کند، مانند آموزش مراحل نصب یک نرم افزار.

۳-۷ ایجاد یک پروژه شبیه سازی و انجام تنظیمات اولیه ضبط

- برای شبیه سازی و گرفتن فیلم از محیط های نرم افزاری یکی از روش های زیر را انجام دهید :
- ۱- در پنجره شروع برنامه، از قسمت Create New، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید.
 - ۲- از منوی File گزینه Record New Software Simulation را انتخاب کنید.
 - ۳- کلید ترکیبی Ctrl+R را فشار دهید.

پنجره شبیه سازی به صورت زیر نمایان می شود (شکل ۷-۱) :



قسمت Size : محدوده و اندازه فیلم برداری را مشخص می کند که شامل دو گزینه زیر است :

● **حالت Screen Area** : در این حالت از صفحه نمایش با یکی از دو اندازه زیر فیلم گرفته می شود :

○ **Custom size** : گرفتن فیلم به اندازه دلخواه و سفارشی

○ **Full Screen** : گرفتن فیلم به صورت تمام صفحه

● **حالت Application** : در این حالت می توان از یک نرم افزار فیلم تهیه نمود که در قسمت Select The

Window To Record، نام نرم افزار مورد نظر انتخاب می شود (بهتر است قبل از فیلم برداری، نرم افزار مورد نظر را باز کرده و آن را Minimize کنید). در این روش در قسمت Snap to سه گزینه زیر فعال می شود :

○ **Application Window** : در این حالت، محدوده فیلم برداری روی لبه های پنجره نرم افزار قرار

گرفته و محیط نرم افزار به طور کامل فیلم برداری می شود.

○ **Application Region** : در این حالت، محدوده فیلم برداری با انتخاب توسط اشاره گر ماوس، تعیین

شده و می تواند بخشی از یک نرم افزار باشد، مثلا ناحیه تایپی در Word.

○ **Custom Size** : در این حالت محدوده ضبط فیلم روی لبه های پنجره نرم افزار قرار گرفته و با تغییر

اندازه پنجره، محدوده Capture نیز تغییر می کند.

قسمت Recording Type : در این بخش، روش فیلم برداری مشخص می شود.

۱) **Automatic (ضبط خودکار)** : این روش مناسب ترین روش فیلم برداری بوده و در این حالت اسلایدهای ویرایشی به طور خودکار تولید می شوند. با انتخاب این گزینه، چهار روش ضبط خودکار، فعال می شود. این روش ها عبارتند از :

● **Demo (نمایشی)** : در این روش، فیلم حالت نمایشی و غیرتعاملی داشته و کاربر فقط بیننده فیلم است.

● **Assessment (ارزیابی)** : در این روش، فیلم ضبط شده حالت تعاملی داشته و کلیک های انجام شده حین فیلم برداری، ذخیره می شوند و لازم است هنگام پخش، کاربر در نواحی مورد نظر کلیک کند و روند اجرای فیلم را کنترل نماید. این روش برای ساخت تمرین های تعاملی کاربرد دارد. اگر کاربر در نواحی نادرست کلیک کند، پیغامی به وی نمایش داده می شود. این روش تاکید بر ارزیابی فرد در تمرین دارد.

● **Training (آموزشی)** : این روش تا حد زیادی شبیه Assessment بوده با این تفاوت که اگر هنگام پخش، کاربر اشاره گر ماوس را در نواحی کلیک شده قرار دهد، پیغام راهنمایی به وی نمایش داده می شود تا بتواند تمرین

را به درستی انجام دهد. در این روش تاکید بیشتر بر آموزش فرد در تمرین است.

● **Custom (سفارشی):** این روش امکان ترکیبی از سه روش فوق را به کاربر می دهد.

این روش ها به طور کامل آموزش داده خواهند شد.

۲) **Manual (ضبط دستی):** جهت تهیه عکس (Screen Shot) از نرم افزارها از این گزینه استفاده می شود. ابتدا نرم افزار مورد نظر را باز نموده، سپس با قرار دادن کادر قرمز رنگ ضبط روی بخش های مختلف نرم افزار و فشردن کلید Print Screen عکس تهیه کنید. برای خاتمه ضبط، روی آیکون Captivate در ناحیه اعلان نوار وظیفه کلیک کنید.

- **گزینه Panning:** با فعال کردن این گزینه می توان با حرکت ماوس، محدوده فیلم برداری را حین ضبط به صورت اتوماتیک و دستی، جا به جا نمود.

- **گزینه Audio:** در این قسمت برای ضبط صدای گوینده حین فیلم برداری، میکروفون را انتخاب کنید (حالت No Narration، فیلم برداری را بدون صدا انجام می دهد).

- **گزینه System Audio:** در صورت انتخاب این گزینه، حین فیلم برداری، صدای سیستم نیز در کانال جداگانه ای ضبط می گردد. توجه کنید که این گزینه در ویندوز XP غیر فعال می باشد.

- **دکمه Record:** با کلیک روی دکمه Record، فیلم برداری آغاز می شود که با فشردن کلید End از صفحه کلید یا کلیک روی آیکون Captivate در نوار وظیفه، می توان عملیات ضبط را خاتمه داد. برای توقف موقت عملیات ضبط و شروع مجدد آن (Resume)، از کلید Pause استفاده کنید.

- **دکمه Settings:** امکان انجام تنظیمات اولیه ضبط و تغییر کلیدها را به کاربر می دهد.

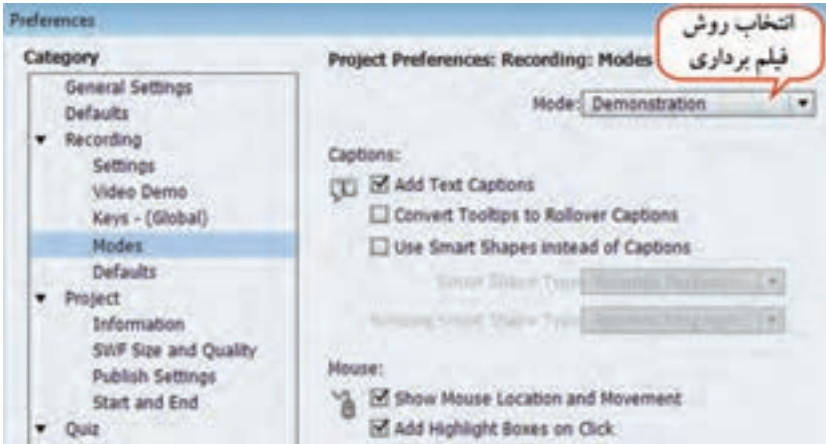
۷-۴ تنظیمات اولیه Recording و کلیدها

بهرتر است قبل از شروع به فیلم برداری، تنظیمات لازم را انجام دهید. برای این کار یکی از دو روش زیر را

انتخاب کنید :

۱- از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کرده و روی گزینه Modes در بخش Category، کلیک کنید.

۲- در پنجره Software Simulation، روی دکمه Settings کلیک کنید.



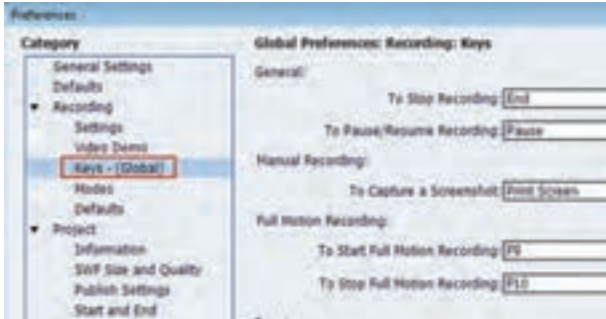
شکل ۷-۲- تنظیمات فیلم برداری به روش Demo

در کادر باز شده (شکل ۷-۲)، در قسمت Mode، روش فیلم برداری تعیین می شود (حالت Demonstration را انتخاب کنید). گزینه های این قسمت در جدول ۷-۱ توضیح داده شده است.

جدول ۷-۱- تنظیمات فیلم برداری به روش Demo

توضیحات	گزینه
اضافه کردن توضیحات متنی	Add Text Caption
تبدیل راهنمای ابزارها به متون راهنما (که با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی گزینه، توضیحات نمایش داده شود)	Convert Tooltips to Rollover Captions
استفاده از اشبای هوشمند به جای عناوین متنی (که در فصل های بعد با آن ها آشنا می شوید)	Use Smart Shapes Instead of Captions
نمایش موقعیت و مسیر حرکت اشاره گر ماوس	Show Mouse Location and Movement
رنگی کردن محل کلیک شده	Add Highlight Boxes on Click

برای تغییر کلیدهای پیش فرض نرم افزار، در همان کادر، در بخش Recording روی گزینه Keys کلیک کنید (شکل ۷-۳).



شکل ۷-۳- تغییر کلیدهای پیش فرض ضبط

شکل ۷-۳- کلیدهای پیش فرض ضبط

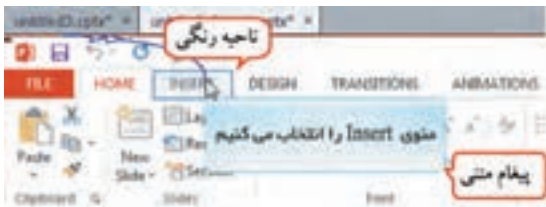
توضیحات	کلیدهای پیش فرض ضبط	گزینه
کلید خاتمه نمایش	End	To stop Recording
کلید توقف موقت عملیات ضبط	Pause	To Pause/Resume Recording
گرفتن عکس از صفحه (ضبط دستی)	Print Screen	To Capture a Screenshot
کلید شروع ضبط به روش Full Motion	F9	To Start Full Motion Recording
کلید خاتمه ضبط به روش Full Motion	F10	To Stop Full Motion Recording

۷-۵ اصول Record کردن به روش Demo

همان طور که اشاره شد، در این روش فیلم برداری به صورت نمایشی و غیر تعاملی بوده ولی به علت ساختار اسلایدی، فیلم به راحتی قابل ویرایش است. موارد زیر به فیلم اضافه می شود :

- پیام های متنی (Text Caption) جهت راهنمایی کاربر، به بخش های مختلف فیلم اضافه می شوند که قابل ویرایش هستند.

- علاوه بر این، نواحی رنگی (Highlight Box) برای تاکید روی گزینه هایی که باید انتخاب شوند ایجاد می گردند (شکل ۷-۴).



- متن هایی که حین ضبط فیلم، تایپ می شوند نیز در فیلم نمایش داده می شوند.

شکل ۷-۴- نواحی رنگی و پیغام متنی

نکته

کاربرد این روش زمانی است که می خواهید گزینه ای را توضیح داده و کاربر آن را به صورت فیلم مشاهده کند، مانند آموزش رتوش تصویر در فتوشاپ.

مثال) می خواهیم نحوه اضافه کردن تصویر به فایل Word را به روش Demo آموزش دهیم. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- ابتدا محیط WORD را باز نموده و آن را Minimize کنید.
- ۲- نرم افزار Captivate را اجرا نموده و در پنجره اصلی آن، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید یا در صورت باز بودن نرم افزار، از منوی File گزینه Record New Software Simulation را انتخاب کنید.
- ۳- در کادر باز شده، حالت Application را انتخاب و نرم افزار WORD را از لیست برگزینید. حالت ضبط را روی اتوماتیک قرار داده و گزینه Demo را انتخاب کنید.
- ۴- از آن جایی که می خواهیم فیلم دارای صدا باشد، در قسمت Audio، میکروفون خود را انتخاب کرده و برای شروع فیلم برداری روی دکمه Record کلیک کنید.
- ۵- در نرم افزار WORD، روی منوی Insert کلیک کنید. با توجه به این که خروجی شما یک فیلم نمایشی است و کاربر در روند اجرای آن، دخالتی نداشته و فقط فیلم را مشاهده می کند، عبارت "روی منو کلیک می کنیم" را بیان کنید.
- ۶- به همین ترتیب، روی گزینه Picture کلیک کرده و فایل مورد نظر خود را انتخاب کنید و عبارت "روی گزینه ی تصاویر کلیک می کنیم و تصویر مورد نظر را انتخاب می کنیم" را بیان کنید.
- ۷- با فشردن کلید End، فیلم برداری را خاتمه دهید.
- ۸- پس از خاتمه فیلم برداری، فیلم گرفته شده در قالب تعدادی اسلاید، در محیط Captivate نمایش داده می شود. پیغام های ظاهر شده روی صفحه را، فارسی کنید.
- ۹- روی اسلاید اول کلیک کرده و از منوی Insert گزینه New Slide را انتخاب کنید. در اسلایدی که ایجاد می شود، عبارت "آموزش نحوه ی باز کردن تصاویر در ورد" را برای فیلم آموزشی نوشته و پس زمینه مناسبی را به آن اختصاص دهید.
- ۱۰- با فشردن کلید F4، پیش نمایش فیلم آموزشی را مشاهده کنید.

۶-۷ تاکید روی گزینه های انتخابی

برای تاکید روی گزینه های انتخابی کاربر، در محل های کلیک شده، نواحی رنگی (Highlightbox)، به فیلم اضافه می شوند. در پنجره خصوصیات این شیء (شکل ۷-۵)، گزینه Fill رنگ ناحیه، گزینه Alpha میزان شفافیت، گزینه Stroke رنگ خطوط دور و گزینه Width ضخامت خطوط را مشخص می کند.

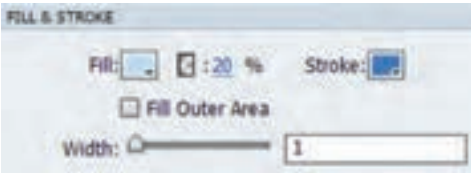
اگر گزینه Fill Outer Area انتخاب شود، در اجرا، قسمتی که Highlight Box روی آن قرار دارد، به صورت معمولی و اطراف آن، رنگی نمایش داده شود.

۷-۷ تنظیمات اشاره گر ماوس

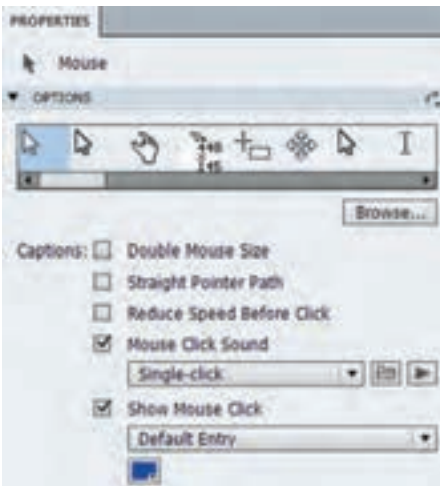
اگر در تنظیمات فیلم برداری، گزینه Show Mouse Location and Movement انتخاب شده باشد، پس از اتمام فیلم برداری، اشاره گر ماوس به اسلایدها اضافه می شود. با انتخاب شیء Mouse روی اسلاید یا در قسمت Timeline، در پنجره خصوصیات (شکل ۷-۶)، امکان تغییر خصوصیات ماوس وجود دارد. توضیحات این قسمت در جدول ۷-۳ آورده شده است.

جدول ۷-۳- خصوصیات اشاره گر ماوس

توضیحات	گزینه
دو برابر شدن اندازه اشاره گر ماوس	Double Mouse Size
تبدیل مسیر اشاره گر ماوس به خط مستقیم	Straight Pointer Path
کاهش سرعت اشاره گر ماوس قبل از کلیک	Reduce Speed Before Click
صدای کلیک ماوس	Mouse Click Sound
نمایش محل کلیک، به رنگ دلخواه	Show Mouse Click



شکل ۷-۵- خصوصیات محدوده رنگی



شکل ۷-۶- تنظیمات اشاره گر ماوس

۸-۷ استفاده از فیلم ضبط شده در پروژه اصلی

برای به کارگیری فیلم ضبط شده در پروژه اصلی، باید از آن فیلم، خروجی تهیه کنید. در Captivate امکان تهیه خروجی های متنوع نظیر MP4، Swf، Flv، Exe و HTML وجود دارد. برای گرفتن خروجی از پروژه یا فیلم ضبط شده یکی از روش های زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی File گزینه Publish را انتخاب کنید.
- ۲- از نوار اختیارات اصلی، گزینه  را انتخاب نمایید.
- ۳- کلید ترکیبی Shift+F12 را فشار دهید.



شکل ۷-۷- گرفتن خروجی از پروژه

- در کادر باز شده (شکل ۷-۷)، روی بخش SWF/HTML5 کلیک کنید. در کادر Project Title، عنوان پروژه یا فایل خروجی و در قسمت Folder مسیر خروجی را تعیین کنید (توضیحات بیشتر این قسمت در فصل های بعد آورده شده است). گزینه Publish To Folder، خروجی را در یک پوشه قرار می دهد.
- پس از تهیه خروجی، در پروژه اصلی با انتخاب گزینه Animation از منوی Insert، فیلم ضبط شده را به اسلاید جاری اضافه کنید.
- با فشردن کلید F3 پیش نمایش اسلاید جاری را مشاهده کنید.

۹-۷ ضبط به روش Full motion

این روش که در نسخه های قبلی نرم افزار وجود دارد، تا حدی شبیه Demo بوده و شبیه سازی نمایشی را

انجام می دهد. در این روش کلیه کارهای صورت گرفته، در یک اسلاید ضبط می شود. حرکات اشاره گر ماوس در آن نرم تر و بهتر صورت می گیرد ولی حجم فایل نسبت به حالت Demo بسیار بالاتر است. کاربرد این روش، انجام ترسیمات، تغییر شکل اشاره گر ماوس و ... می باشد. در نسخه ۷، روش Video Demo با قابلیت های جدید، جایگزین این روش شده که در ادامه توضیح داده می شود.

۷-۱۰ ویژگی های فیلم برداری در نسخه های جدید نرم افزار

کیفیت فیلم برداری در این نسخه، بالاتر از نسخه های قبلی بوده و فیلم برداری به صورت HD (کیفیت بالا) انجام می شود. یکی از تفاوت های دیگر این است که در نسخه ۵/۵ هنگام شبیه سازی نرم افزاری، قسمت هایی که اشاره گر ماوس روی آن ها حرکت داده شده یا نگه داشته شده، در خروجی نمایش داده نمی شوند. مثلا در فیلم برداری از مراحل نصب یک نرم افزار، ممکن است همه قسمت های آن نمایش داده نشوند یا به عنوان نمونه در نرم افزار پاورپوینت می خواهید ماوس را روی طرح های مختلف قرار داده و در انتها با کلیک روی یکی از آن ها، طرح دلخواهی را انتخاب کنید، در خروجی نسخه ۵/۵، مستقیما طرحی که روی آن کلیک کرده اید نمایش داده می شود و این یک ضعف می باشد که در نسخه ۶ به بعد نرم افزار برطرف شده و می توانید قسمت هایی که اشاره گر ماوس را روی آن ها نگه داشته اید، به خوبی مشاهده کنید.

۷-۱۱ فیلم برداری به روش Video Demo

این روش که از نسخه ۶ به بعد به نرم افزار اضافه شده، امکان فیلم برداری به صورت نمایشی با کیفیت HD با قابلیت جابجایی و بزرگ نمایی فیلم^۱، برش و حذف قسمت هایی از فیلم^۲ و تصویر در تصویر^۳(نمایش هم زمان دو فیلم) را دارد. برای فیلم برداری، یکی از مراحل زیر را انجام دهید:

۱- در پنجره اصلی پس از اجرای نرم افزار، در قسمت Create New گزینه Video Demo را انتخاب کنید.

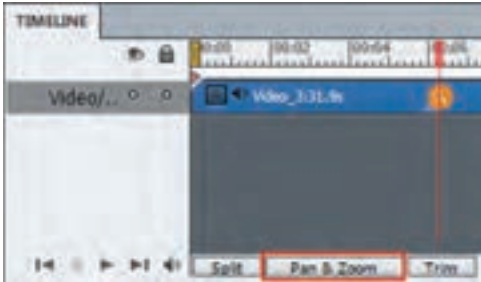
۲- از منوی File گزینه Record New Video Demo را انتخاب کنید.

پس از اتمام فیلم برداری، پیش نمایش فیلم نشان داده می شود که با زدن دکمه Edit در گوشه پایین سمت راست پنجره، می توان وارد قسمت ویرایش فیلم در نرم افزار Captivate شد. دقت کنید که پسوند فایل پروژه در این حالت Cpvc می باشد.

نکته

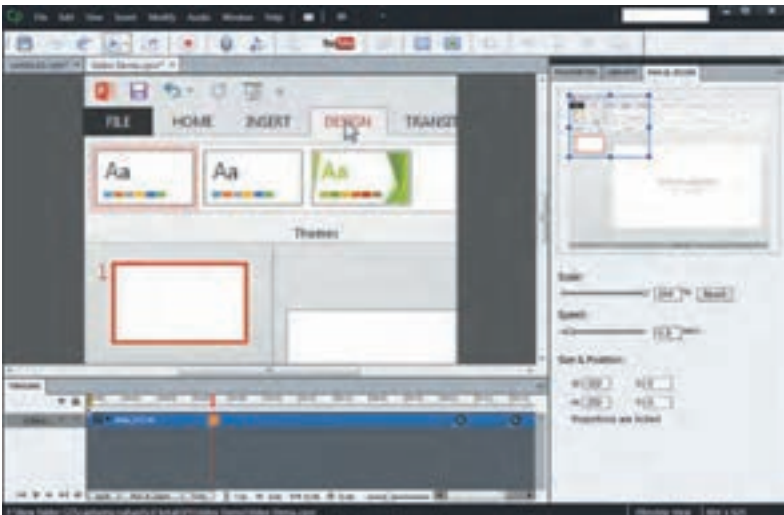
در این روش نیازی به انتخاب حالت Panning نمی باشد.

۱-۱۱-۷ جابجایی و بزرگ‌نمایی فیلم (Pan & Zoom)

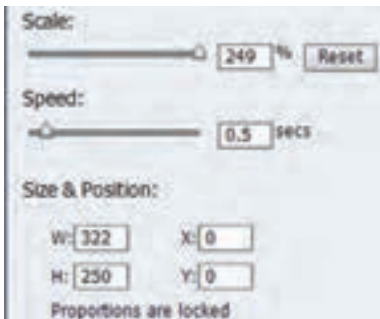


در قسمت Timeline، فیلم را پخش نموده و هد را به مکانی که می‌خواهید بزرگ‌نمایی صورت گیرد منتقل کنید. سپس روی دکمه Pan & Zoom در شکل ۷-۸ کلیک کنید. در محل کلیک، یک علامت ذره بین نمایش داده می‌شود.

شکل ۷-۸- برش، بزرگ‌نمایی و تقسیم فیلم



شکل ۷-۹- محیط ویرایشی فیلم در حالت Video Demo



در سمت راست صفحه (شکل ۷-۹)، در پانل PAN & ZOOM، می‌توان اندازه یا مقیاس بزرگ‌نمایی (Scale) و سرعت جابجایی دوربین روی ناحیه انتخابی (Speed) را با درگ کردن ماوس یا نوشتن مقدار در کادرهای مشخص شده تعیین نمود. در قسمت Size & Position & امکان تغییر مکان و تغییر اندازه بر حسب مختصات وجود دارد (شکل ۷-۱۰). سپس هد را به محلی که می‌خواهید

شکل ۷-۱۰- تنظیمات بزرگ‌نمایی



حالت بزرگ نمایی به حالت قبل بازگردد برده و گزینه Zoom Out را در پانل PAN & ZOOM انتخاب کرده و نتیجه را با زدن دکمه Play مشاهده کنید.

شکل ۷-۱۱-۱- لایه تصویر در تصویر (PIP)

۷-۱۱-۲ برش قسمتی از فیلم

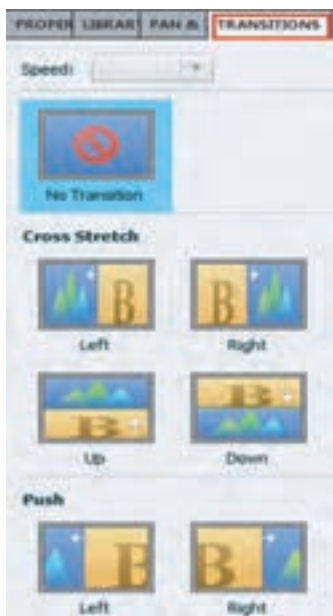
برای برش فیلم، روی دکمه Trim در شکل ۷-۸ کلیک کنید. با درگ کردن دستگیره ای که ظاهر می شود، قسمت مورد نظر را انتخاب و با فشردن کلید Delete، قسمت های ناخواسته را حذف کنید.

۷-۱۱-۳ تقسیم فیلم (Split)

برای تقسیم فیلم به دو قسمت، هد را به محل مورد نظر برده و روی دکمه Split کلیک کنید (در شکل ۷-۸). می توانید هر یک از قسمت ها را جابه جا نموده یا با فشردن کلید Delete حذف کنید.

۷-۱۱-۴ تصویر در تصویر (PIP)

برای درج یک تصویر، متن یا ویدیوی دیگر در فیلم جاری، از دکمه Split استفاده کنید. از منوی Insert گزینه



PIP Video را برای قراردادن یک فیلم، Image را برای تصویر و Text را برای قرار دادن یک متن روی فیلم انتخاب کنید. لایه جدیدی به Timeline اضافه می شود. با درگ کردن می توان محل قرارگیری شیء جدید را تعیین نمود (شکل ۷-۱۱).

۷-۱۱-۵ جلوه گذاری میان فیلم ها

برای جلوه گذاری میان دو فیلم یا بخش های مختلف یک فیلم، روی علامت لوزی در شکل ۷-۱۱ کلیک نموده و در پانل Transition، یک گذر دلخواه را انتخاب کنید. (شکل ۷-۱۲)

۷-۱۲ گرفتن خروجی از فیلم

با انتخاب گزینه Publish از منوی File، می توانید یک خروجی فیلم با فرمت MP4 تهیه و در سایر پروژه ها، از طریق منوی Video، گزینه Insert Video آن را نمایش دهید.

شکل ۷-۱۲- پانل Transition

خلاصه فصل



- یکی از موثرترین روش ها برای ایجاد نرم افزار آموزشی، شبیه سازی محیط نرم افزاری است که Captivate قابلیت شبیه سازی به صورت فیلم نمایشی و تعاملی (دوسویه) را دارد.
- منظور از شبیه سازی، گرفتن فیلم از کلیه مراحل انجام کار در نرم افزار است.
- برای گرفتن فیلم از محیط های نرم افزاری، در پنجره شروع برنامه، در قسمت Create New Software Simulation، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید یا از منوی File، گزینه Record New Software Simulation (با کلید میانبر Ctrl+R) را انتخاب کنید.
- ضبط خودکار (Automatic)، مناسب ترین روش فیلم برداری بوده و در این روش اسلایدهای ویرایشی به طور خودکار تولید می شوند. روش Demo (نمایشی)، Assessment (ارزیابی)، Training (آموزشی و تمرینی) و Custom (سفارشی) می شود.
- برای خاتمه عملیات ضبط، کلید End را فشار داده یا روی آیکن Captivate در نوار وظیفه، کلیک کنید. برای توقف موقت عملیات ضبط و شروع مجدد آن (Resume)، از کلید Pause استفاده کنید.
- روش Full motion که در نسخه های قبلی نرم افزار وجود دارد، تا حدی شبیه Demo بوده و شبیه سازی نمایشی را انجام می دهد. در این روش کلیه کارهای صورت گرفته، در یک اسلاید ضبط می شود. حرکات اشاره گر ماوس در آن نرم تر و بهتر صورت می گیرد ولی حجم فایل نسبت به حالت Demo بالاتر است.
- کیفیت فیلم برداری از نسخه ۶ به بعد بالاتر رفته و فیلم برداری به صورت HD انجام می شود.
- در نسخه ۶ به بعد، روش جدیدی به نام Video Demo اضافه شده که قابلیت هایی نظیر امکان بزرگ نمایی و جابجایی فیلم (Pan & Zoom)، برش و حذف قسمتی از فیلم (Trim)، تقسیم فیلم (Split) و تصویر در تصویر (PIP) را به کاربر می دهد. برای گرفتن فیلم با قابلیت بزرگ نمایی، در پنجره اصلی نرم افزار، در قسمت Create New گزینه Video Demo را انتخاب کنید یا از منوی File گزینه Record New Video Demo را انتخاب کنید.
- از منوی Insert گزینه PIP Video را برای قرار دادن یک فیلم، Image را برای قرار دادن یک تصویر و Text Caption را برای قرار دادن یک متن روی فیلم انتخاب کنید.

Learn in English

Record video demonstrations

1. Click Video Demo on the Welcome screen. Or, click File > Record New Video Demo. The recording window, marked by a red box, and the recording options appear.
2. Click Screen Area or Application based on what you want to record.
3. Specify the options. Select a panning mode if you want the recording window to follow your movements across the screen. If you are adding narration during recording, select the type of audio input.
4. Click Record.
5. Press End when you have completed the recording.

واژه نامه تخصصی	
Application	برنامه کاربردی
Assessment	ارزیابی
Demonstration	نمایشی
Manual	دستی
Pan & Zoom	جابجایی و بزرگ نمایی
Record	ضبط کردن
Recording Size	اندازه محدوده فیلم برداری
Reduce	کاهش
Resolution	وضوح تصویری
Resume	از سر گرفتن، ادامه دادن
Scale	مقیاس
Simulation	شبیه سازی
Speed	سرعت
Split	تقسیم کردن
Straight	صاف، مستقیم
Training	آموزشی
Trim	برش

پرسش های چهارگزینه ای

۱- کدام گزینه صحیح نیست؟

- الف) Resolution مربوط به صفحه نمایش بوده و در قسمت Display setting صفحه نمایش تنظیم می شود.
 ب) اگر Resolution حین فیلم برداری بالا باشد، ابعاد فیلم بزرگ می شود.
 ج) یکی از ابعاد متوسط و رایج برای وضوح صفحه نمایش 1024×768 است.
 د) Recording size در قسمت Display setting صفحه نمایش قابل تنظیم است.

۲- کدام گزینه در مورد حالت Demonstration صحیح نیست؟

- الف) کاربر فقط بیننده فیلم است.
 ب) کاربر نقش فعال در آموزش دارد.
 ج) کاربر در روند اجرا نقشی ندارد.
 د) شبیه سازی به صورت نمایشی است.

۳- کدام روش ضبط خودکار، مخصوص فیلم برداری به صورت نمایشی است؟

الف) Assessment ب) Training

ج) Demo د) Custom

۴- برای خاتمه عملیات ضبط کدام کلید را انتخاب می کنیم؟

الف) End ب) ESC ج) Enter د) Space

۵- انتخاب کدام گزینه باعث اضافه کردن توضیحات متنی به فیلم ضبط شده می شود؟

الف) Add Highlight Boxes on Click

ب) Convert Tooltips to Rollover Captions

ج) Use Smart Shapes Instead of Captions

د) Add Text Caption

۶- توسط کدام گزینه می توان میزان رنگی بودن Highlight box را مشخص نمود؟

الف) Stroke ب) Fill ج) Alpha د) Width

۷- توسط کدام گزینه می توان سرعت اشاره گر ماوس را قبل از کلیک کاهش داد؟

الف) Straight Pointer Path

ب) Double Mouse Size

ج) Reduce Speed Before Click

د) Show Mouse Click

۸- برای جا به جایی و بزرگ نمایی فیلم در حالت Video Demo از کدام گزینه استفاده می شود؟

ب) Trim

الف) Pan & Zoom

د) Split

ج) Transition

آزمون نظری

۱- منظور از شبیه سازی چیست؟ چه روش های شبیه سازی وجود دارد؟

۲- تفاوت میان Resolution و Recording size چیست؟

۳- روش Simulation و Demonstration چه تفاوت هایی دارند؟

۴- فیلم برداری در نسخه ۷ چه تفاوت هایی با نسخه های قبلی دارد؟

کارگاه عملی

۱- برای پروژه آموزش Powerpoint، فیلم آموزشی "نحوه اضافه کردن تصویر به پاورپوینت" را به روش Demo تهیه کنید و آن را در اسلاید "مشاهده فیلم آموزشی"، نمایش دهید (راهنمایی: ابتدا در پروژه ای جداگانه، این فیلم را گرفته، سپس از آن خروجی SWF تهیه کنید. در پروژه پاورپوینت، برای نمایش فیلم در اسلاید مورد نظر، از منوی Insert، گزینه Animation را انتخاب کنید).

۲- برای پروژه آموزش Powerpoint، فیلم "نحوه تغییر طرح زمینه در پاورپوینت" را به روش Video Demo تهیه کرده و آن را در اسلاید "تغییر طرح زمینه"، نمایش دهید.

زمان	
عملی	نظری
۳	۱



Captivate

فصل هشتم : شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت تعاملی

هدف کلی فصل :

نحوه ی شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت تعاملی

هدف های رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :
- روش های مختلف شبیه سازی تعاملی را توضیح دهد.
- روش های ضبط خودکار نظیر Assessment، Training و Custom را بداند و بتواند فیلم های متنوعی را تهیه کند.
- با مفهوم ضبط ترکیبی آشنا شده و توانایی ایجاد فیلم های ترکیبی را داشته باشد.
- تنظیمات فیلم برداری در ضبط تعاملی را یاد بگیرد.

مقدمه

در فصل قبل با شبیه سازی نرم افزاری به صورت نمایشی آشنا شدید. در این فصل، با شبیه سازی به صورت تعاملی (دوسویه) آشنا خواهید شد. با توجه به فلوچارت برنامه، برای قسمت هایی که نیاز به ایجاد تمرین، آزمون عملی یا انجام مرحله به مرحله کارها توسط کاربر دارید، از این روش استفاده نمایید و در فایل های جداگانه ای، فیلم های مورد نیاز را تهیه و سپس آن ها را در پروژه اصلی بکار گیرید.

۸-۱ اصول انجام Recording تعاملی

یکی از وجوه تمایز نرم افزار Captivate با سایر نرم افزارهای مشابه، قابلیت فیلم برداری به صورت تعاملی می باشد. در ضبط تعاملی، نقاط کلیک و دریافت اطلاعات از کاربر، ذخیره می شود و در زمان پخش، هنگام رسیدن به نقاط مورد نظر، روند اجرا متوقف شده و تنها با کلیک یا دریافت اطلاعات از کاربر، ادامه می یابد. این عمل باعث فعال بودن یادگیرنده حین تدریس شده و کارآیی بیشتری دارد. در ادامه با روش های ضبط تعاملی آشنا خواهید شد.

۸-۲ فیلم برداری به روش Assessment

در این روش ضبط، فیلم گرفته شده ویژگی های زیر را دارد:

- در این حالت، فیلم تعاملی بوده و کلیک های انجام شده هنگام ضبط فیلم، ذخیره شده و زمان پخش باید کاربر با کلیک در این نواحی روند اجرای فیلم را کنترل کند.
- کاربرد این روش، در ایجاد تمرین یا آزمون های تعاملی است. در صورت کلیک در نواحی نادرست، نرم افزار پیغام خطایی را نمایش می دهد. این روش تاکید بر ارزیابی فرد در تمرین یا آزمون دارد.
- در این روش، نواحی کلیک کردنی (Click Box)، در نواحی که قرار است کاربر کلیک کند ایجاد می شود و حین اجرا، منتظر انتخاب گزینه توسط کاربر می ماند.
- در قسمت هایی که نیاز به تایپ متن است، جعبه متن ورودی (Text Entry Box) ایجاد می شود که هنگام اجرا، امکان تایپ توسط کاربر وجود دارد.

نکته

این روش تاکید بر ارزیابی فرد در تمرین یا آزمون دارد و در صورت انجام اشتباه، پیغام خطا ظاهر می شود، مانند آزمون عملی.

مثال) می خواهیم یک آزمون عملی از "نحوه اضافه کردن تصویر به فایل Word" داشته باشیم و در صورتی که کاربر مسیر اشتباه را انتخاب کرد، پیغام خطایی نمایش داده شود. در این حالت بهترین روش، Assessment می باشد. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- ابتدا محیط WORD را باز نموده و آن را Minimize کنید.
- ۲- نرم افزار Captivate را اجرا نموده و در پنجره اصلی آن، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید یا در صورت باز بودن نرم افزار، از منوی File گزینه Record New Software Simulation را انتخاب کنید.
- ۳- در کادر باز شده، حالت Application را انتخاب و نرم افزار WORD را از لیست برگزینید. حالت ضبط را اتوماتیک قرار داده و گزینه Assessment را انتخاب کنید.
- ۴- از آن جایی که در آزمون نیازی به ضبط صدا نبوده، گزینه Audio را روی No Narration قرار دهید و برای شروع فیلم برداری روی گزینه Record کلیک کنید.
- ۵- در نرم افزار WORD، روی منوی Insert کلیک کنید. به همین ترتیب، روی گزینه Picture کلیک کرده و فایل مورد نظر خود را انتخاب کنید.
- ۶- با زدن دکمه End، فیلم برداری را خاتمه دهید.
- ۷- پس از خاتمه فیلم برداری، فیلم گرفته شده در قالب تعدادی اسلاید، در محیط Captivate نمایش داده می شود. علاوه بر این، پیغام های خطا به رنگ قرمز نمایش داده می شوند که بهتر است آن ها را فارسی کنید.
- ۸- روی اسلاید اول کلیک کرده و از منوی Insert گزینه New Slide را انتخاب کنید. در اسلایدی که ایجاد می شود، صورت سوال آزمون عملی خود را نوشته و با فشردن کلید F4، پیش نمایش آزمون را مشاهده کنید.

۸-۳ فیلم برداری به روش Training

در این روش ضبط، فیلم گرفته شده ویژگی های زیر را دارد :

- این روش تا حدی شبیه Assessment بوده، با این تفاوت که اگر کاربر هنگام پخش، اشاره گر ماوس را در نواحی کلیک شده قرار دهد، پیغام راهنمایی نمایش داده می شود که به کاربر کمک می کند تا عمل خواسته شده را به درستی انجام دهد (مثلا اگر از کاربر خواسته شده منوی Insert را انتخاب کند، با نزدیک کردن اشاره گر ماوس کاربر به منوی Insert، پیغام راهنمای "روی منوی Insert کلیک کنید" ظاهر می شود).
- این روش برای ایجاد تمرین تعاملی مناسب بوده و تاکید بر آموزش فرد در تمرین دارد.

- مثال) می خواهیم یک تمرین تعاملی از "نحوه اضافه کردن تصویر به فایل Word" داشته باشیم و در صورتی که کاربر مسیر اشتباه را انتخاب کرد، پیغام خطایی نمایش داده شود و در صورت نیاز به راهنمایی، توسط نرم افزار راهنمایی شود. در این حالت بهترین روش، Training می باشد. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید :
- روش کار مانند حالت Assessment بوده، فقط به جای Assessment، گزینه Training را انتخاب کنید.
 - در تمرین، نیازی به ضبط صدا نبوده و گزینه Audio را No Narration قرار دهید.
 - پس از خاتمه فیلم برداری، پیغام های خطا به رنگ قرمز و پیغام های راهنما به رنگ زرد نمایش داده می شوند و بهتر است آن ها را فارسی کنید.
 - صورت تمرین تعاملی خود را در اسلاید اول نوشته و پیش نمایش کار خود را مشاهده کنید.

۸-۴ فیلم برداری به روش Custom

این روش که به عنوان یک روش سفارشی استفاده می شود، امکان ترکیبی از روش های Assessment، Demo و Training را به کاربر می دهد. علاوه بر این، نرم افزار Captivate عناصری مانند پیغام متنی، ناحیه رنگی، محدوده های کلیک کردنی را به صورت پیش فرض به فیلم ضبط شده اضافه می کند. البته در قسمت تنظیمات، می توانید نمایش یا عدم نمایش هر یک از آن ها را تعیین کنید.

۸-۵ ضبط پروژه های ترکیبی

برای فیلم برداری می توان از ترکیبی از روش های گفته شده استفاده نمود. برای نمونه، می توان بخشی از یک پروژه را به صورت Demo و بخش دیگری از آن را به صورت Assessment یا Training ضبط نمود. مثلاً توضیحات اولیه نرم افزار WORD را با روش Demo ضبط نمود که حالت نمایشی داشته باشد و زمانی که می خواهید کاربر گزینه ای را انتخاب کند، از روش Assessment یا Training استفاده کنید. دو روش برای ضبط پروژه های ترکیبی وجود دارد :

۸-۵-۱ روش اول

ابتدا بخشی از پروژه با روش Demo ضبط می شود، سپس بخش دیگری از پروژه با استفاده از منوی Insert، گزینه Recording Slide به روش Assessment یا Training در ادامه پروژه قبلی ضبط می شود.

۸-۵-۲ روش دوم

در این روش، در کادر Software Simulation، هم زمان روش های Demo، Assessment یا Training انتخاب می شود. در پایان، فایل های جداگانه ای برای هر روش تولید می گردد. کافی است اسلایدهایی که می خواهید به صورت نمایشی نشان داده شوند را از حالت Demo کپی نموده و جایگزین اسلایدهای مشابه آن در فایل Assessment یا Training نمایید و اسلایدهای اضافی را حذف نمایید.

نکته

در حالتی که چند روش برای ضبط انتخاب می شوند، پس از گرفتن فیلم، فایل های مجزایی ساخته می شود که می توانید اسلایدها را با یکدیگر ترکیب نمایید. برای ذخیره کلیه فایل ها، از منوی File گزینه Save All را انتخاب کنید.

(مثال) می خواهیم فیلم آموزشی "نحوه اضافه کردن تصویر به فایل Word" را به روش ترکیبی ایجاد کنیم. در صورتی که کاربر مسیر اشتباه را انتخاب کرد، پیغام خطایی نمایش داده شود و در صورت نیاز به راهنمایی، توسط نرم افزار راهنمایی شود. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- ابتدا به روش Training که قبلاً آموزش داده شد، در نرم افزار WORD، روی منوی Insert کلیک کرده و گزینه Picture را انتخاب کنید و با توضیحات صوتی از کاربر بخواهید که گزینه ها را انتخاب کند.
- ۲- فیلم برداری را خاتمه داده و پیغام ها را فارسی کنید.
- ۳- برای ضبط در ادامه فایل قبلی، روی آخرین اسلاید کلیک کرده و از منوی Insert گزینه Recording Slide را انتخاب کنید. در کادری که باز می شود، روش Demo را انتخاب کرده و روی دکمه Record کلیک کنید.
- ۴- در محیط Word، تصویر را انتخاب و روی Insert کلیک کنید (این قسمت به صورت نمایشی ضبط شده و کاربر انتخاب شدن تصویر و نمایش آن در صفحه را مشاهده می کند).
- ۵- فیلم برداری را خاتمه داده و در اسلاید اول، قبل از شروع آموزش، توضیحات صوتی دلخواه را اضافه کنید. سپس با فشردن کلید F4، پیش نمایش آموزش را مشاهده کنید.

۸-۶ تنظیمات فیلم برداری

بهتر است قبل از شروع به فیلم برداری، تنظیمات لازم را انجام دهید. در فصل گذشته با تعدادی از این گزینه ها آشنا شدید. سایر گزینه ها در جدول ۸-۱ توضیح داده شده است. برای انجام تنظیمات، یکی از روش های زیر را انجام دهید :

- ۱- از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کنید. در کادری که ظاهر می شود، در سمت چپ، گزینه Mode را انتخاب کنید.
- ۲- در پنجره Software Simulation، روی دکمه Settings کلیک کنید.



شکل ۸-۱- تنظیمات فیلم برداری

در کادر باز شده (شکل ۸-۱)، در قسمت Mode، روش فیلم برداری را انتخاب کنید.

جدول ۸-۱- تنظیمات فیلم برداری

توضیحات	گزینه
اضافه شدن نواحی کلیک کردنی	Add Click Boxes on Mouse Click
نمایش پیام در صورت انتخاب گزینه صحیح	Success Caption
نمایش پیام در صورت انتخاب گزینه نادرست	Failure Caption
نمایش پیام راهنما جهت راهنمایی کاربر	Hint Caption
محدودیت دفعات انتخاب گزینه توسط کاربر (در صورت عدم انتخاب این گزینه، تعداد دفعات نامحدود برای کاربر در نظر گرفته می شود)	Limit Attempts to
تبدیل اشاره گر ماوس به دست روی نواحی کلیک کردنی	Show Hand Cursor on the Click Box
اضافه کردن جعبه متن ورودی در جاهایی که حین فیلم برداری تایپ شده	Automatically Add Text Entry boxes for Text Field

خلاصه فصل

- یکی از وجوه تمایز نرم افزار Captivate با سایر نرم افزارهای مشابه، قابلیت فیلم برداری به صورت تعاملی می باشد. در ضبط تعاملی، نقاط کلیک و دریافت اطلاعات از کاربر، ذخیره می شود و در زمان پخش، هنگام رسیدن به نقاط مورد نظر، روند اجرا متوقف شده و تنها با کلیک یا دریافت اطلاعات از کاربر، ادامه می یابد. این عمل باعث فعال بودن یادگیرنده حین تدریس شده و کارآیی بیشتری دارد.
- روش Assessment، تاکید بر ارزیابی فرد در تمرین یا آزمون دارد و در صورت انجام اشتباه، پیغام خطا ظاهر می شود، مانند آزمون عملی.
- روش Training تا حدی شبیه Assessment بوده، با این تفاوت که اگر کاربر هنگام پخش، اشاره گر ماوس را در نواحی کلیک شده قرار دهد، پیغام راهنمایی نمایش داده می شود که به کاربر کمک می کند تا عمل خواسته شده را به درستی انجام دهد (مثلا اگر از کاربر خواسته شده منوی Insert را انتخاب کند، با نزدیک کردن اشاره گر ماوس کاربر به منوی Insert، پیغام راهنمای "روی منوی Insert کلیک کنید" ظاهر می شود). این روش برای ایجاد تمرین تعاملی مناسب بوده و تاکید بر آموزش فرد در تمرین دارد.
- روش Custom، که به عنوان یک روش سفارشی استفاده می شود، امکان ترکیبی از روش های Demo، Assessment و Training را به کاربر می دهد. علاوه بر این، نرم افزار Captivate عناصری مانند پیغام متنی، ناحیه رنگی، محدوده های کلیک کردنی را به صورت پیش فرض به فیلم ضبط شده اضافه می کند. البته در قسمت تنظیمات، می توانید نمایش یا عدم نمایش هر یک از آن ها را تعیین کنید.
- برای فیلم برداری می توان از ترکیبی از روش های گفته شده استفاده نمود. برای نمونه، می توان بخشی از یک پروژه را به صورت Demo و بخش دیگری از آن را به صورت Assessment یا Training ضبط نمود. مثلا توضیحات اولیه نرم افزار WORD را با روش Demo ضبط نمود که حالت نمایشی داشته باشد و زمانی که می خواهید کاربر گزینه ای را انتخاب کند، از روش Assessment یا Training استفاده کنید.

Learn in English

Assessment mode

Use the assessment mode when you want to test how well the user has understood a procedure. You can set a score for every correct click. You can also set the number of times the user can attempt a procedure. When the user fails to click the right option in the number of attempts provided, the movie moves to the next step. The user does not get any score for the failed attempt.

When recording slides in assessment mode, Adobe Captivate does the following:

- Adds click boxes at places where the user must click the mouse.
- Adds text entry boxes for user input. The failure caption is added to each text entry box.

واژه نامه تخصصی	
Assessment	ارزیابی
Attempt	تلاش
Click Box	جعبه کلیک کردنی
Failure	شکست، عدم موفقیت
Hint	تذکر، اشاره، راهنما
Limit	محدودیت
Recording	ضبط
Setting	تنظیمات
Success	موفقیت
Text Entry Box	جعبه متن ورودی
Training	آموزشی

پرسش های چهارگزینه ای

۱- کدام روش ضبط خودکار، برای ایجاد آزمون عملی مناسب است؟

الف) Assessment (الف)

ب) Training (ب)

ج) Demo (ج)

د) Custom (د)

۲- کدام روش ضبط خودکار، برای ایجاد تمرین تعاملی مناسب است؟

الف) Assessment (الف)

ب) Training (ب)

ج) Demo (ج)

د) Custom (د)

۳- برای ضبط فیلم به صورت سفارشی از کدام روش استفاده می شود؟

الف) Assessment (الف)

ب) Training (ب)

ج) Demo (ج)

د) Custom (د)

۴- در کدام روش ضبط، اگر کاربر اشاره گر ماوس را در نواحی کلیک شده قرار دهد، پیغام راهنما نمایش می دهد؟

الف) Assessment (الف)

ب) Training (ب)

ج) Demo (ج)

د) Custom (د)

۵- برای نمایش پیغام در صورت انتخاب گزینه صحیح، کدام مورد در تنظیمات باید انتخاب شود؟

الف) Hint Caption (الف)

ب) Success Caption (ب)

ج) Failure Caption (ج)

د) Text Caption (د)

۶- انتخاب کدام گزینه باعث محدود کردن تعداد دفعات انتخاب گزینه ها حین اجرا می شود؟

الف) limit Attempts to (الف)

ب) Add click boxes on mouse click (ب)

ج) Show hand cursor on the click box (ج)

د) Automatically Add Text Entry boxes for Text Field (د)

آزمون نظری

- ۱- مزیت روش های ضبط تعاملی نسبت به روش های ضبط غیرتعاملی چیست؟
- ۲- در روش Assessment چه اشیایی به طور خودکار به فیلم ضبط شده اضافه می شوند؟
- ۳- روش Training چه ویژگی هایی را دارد؟
- ۴- کاربرد روش Assessment و Training چیست؟
- ۵- انواع روش های ضبط ترکیبی را توضیح دهید.

کارگاه عملی

به پروژه Powerpoint که قبلا ایجاد نموده اید، موارد ۱ تا ۳ را اضافه کنید :

۱- در اسلاید "انجام مرحله به مرحله"، اضافه کردن تصویر را به روش Custom نمایش دهید.

۲- در اسلاید "تمرین عملی"، یک تمرین عملی درباره اضافه کردن تصویر به پاورپوینت را به روش Training ایجاد کنید.

۳- اسلایدی به نام "آزمون عملی"، ایجاد کرده و سوال عملی با عنوان "یک جدول 2×3 را در محیط پاورپوینت درج کنید" به

آن اضافه کنید (به روش Assessment).

۴- در یک پروژه جدید، رسم یک درخت در نرم افزار

Paint و ذخیره کردن فایل را به روش ترکیبی آموزش

دهید (کاربر مراحل رسم درخت را مشاهده کند ولی ذخیره

کردن فایل به صورت تعاملی آموزش داده شود).

۵- در یک پروژه جدید، مراحل اجرای برنامه ماشین

حساب را به صورت تعاملی همراه با توضیحات صوتی

آموزش دهید (گزینه هایی که باید انتخاب شوند رنگی شده

و توضیحات متنی به فیلم اضافه شود).



زمان	
عملی	نظری
۹	۳

فصل نهم : توانایی کار با اشیاء غیرتعاملی

هدف کلی فصل :

کار با اشیاء غیرتعاملی و شیوه به کارگیری آن ها در پروژه ها

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- انواع اشیاء موجود در نرم افزار را نام ببرد.
- تفاوت اشیاء تعاملی و غیرتعاملی را توضیح دهد.
- ویژگی های مشترک اشیاء را شرح دهد.
- کاربرد و خصوصیات هر یک از اشیاء غیرتعاملی را بیاموزد.
- بتواند از اشیاء مختلف در پروژه استفاده کند.

مقدمه

در چیدمان های اسلاید، کادرهایی برای درج متن، تصویر، یونانمایی، فیلم و عناصر دیگر وجود دارد. شما علاوه بر استفاده از این چیدمان ها می توانید اشیای مختلف را از منوی Insert و از نوار ابزار برنامه به اسلایدهای خود اضافه کنید.

۹-۱ انواع اشیاء در نرم افزار

به طور کلی اشیاء در نرم افزار Captivate به دو دسته اصلی تقسیم می شوند :

۱) اشیاء تعاملی (Interactive objects)

به اشیایی گفته می شود که در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید واکنش های مختلفی را از خود نشان می دهند. مانند دکمه، جعبه متن ورودی، ناحیه کلیک کردنی و اشیاء تعاملی آماده.

۲) اشیاء غیر تعاملی (Non Interactive Objects)

به اشیایی گفته می شود که در پروژه صرفاً به صورت نمایشی هستند، مانند متون معمولی، تصاویر، متون راهنما، تصاویر راهنما، ناحیه های رنگی، ناحیه بزرگ نمایی، مسیر حرکت ماوس و ویدیو.

نکته

- ۱- در صورت عدم مشاهده نوار ابزار، از منوی Window گزینه Object Toolbar را انتخاب کنید.
- ۲- اشیاء هوشمند (Smart Shape) می توانند هم به صورت تعاملی و هم به صورت غیر تعاملی استفاده شوند. این اشیاء از نسخه ۶ به بعد به نرم افزار اضافه شده اند.

در شکل ۹-۱ نوار ابزار برنامه نشان داده شده که اشیاء تعاملی با علامت * مشخص شده اند. در این فصل با اشیاء غیر تعاملی آشنا می شوید. با ویژگی های شیء ماوس که از اشیاء غیر تعاملی می باشد قبلاً آشنا شده اید.

نکته

برای مرتب کردن چند شیء (برای مثال دکمه ها) زیر هم، پس از انتخاب آن ها، از منوی Modify گزینه Align را انتخاب کنید (Left تراز چپ، Right تراز راست و Center تراز وسط می باشد).



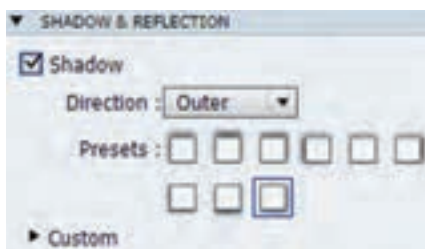
شکل ۹-۱- نوار ابزار

۹-۲- خواص مشترک اشیاء

در پنجره خصوصیات، بعضی از خواص برای اغلب اشیاء مشترک می باشند که در این قسمت به آن ها اشاره می شود :

۹-۲-۱- سایه دار کردن (Shadow)

این قسمت امکان سایه دار نمودن شکل را می دهد. در قسمت Direction جهت سایه (Outer خارجی یا Inner داخلی) مشخص می شود (شکل ۹-۲).



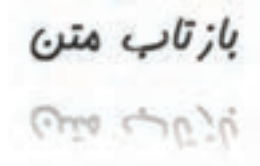
شکل ۹-۲- سایه (Shadow)

متن سایه دار

۲-۲-۹ انعکاس (Reflection)

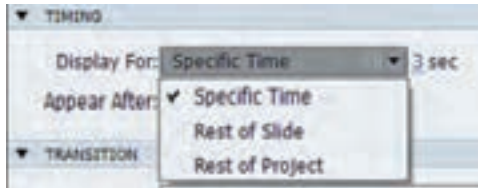


انعکاس یا بازتابی از شیء را زیر آن ایجاد می کند (شکل ۹-۳).



شکل ۹-۳- بازتاب (Reflect)

۳-۲-۹ زمان نمایش شیء (Timing)



در قسمت Display for، مدت زمان نمایش شیء مشخص می شود (شکل ۹-۴):

شکل ۹-۴- زمان نمایش شیء (Timing)

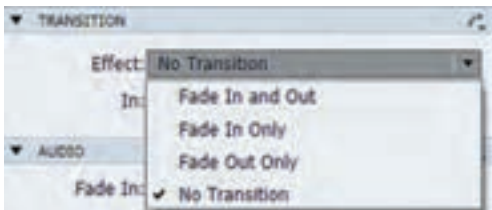
- **Specific Time**: برای زمان مشخص (پیش فرض ۳ ثانیه)
 - **Rest of Slide**: نمایش تا انتهای اسلاید جاری
 - **Rest of project**: نمایش تا انتهای پروژه (این حالت در همه اشیاء وجود ندارد)
- گزینه **Appear After** مشخص می کند که پس از چند ثانیه شیء ظاهر شود.

نکته

بعضی از اشیاء مانند دکمه ها، گزینه دیگری به نام **Pause After** دارند که مشخص می کند بعد از چند ثانیه پروژه متوقف شود و در همان اسلاید باقی بماند. اگر می خواهید با وجود دکمه ها، روند اجرای پروژه به طور خودکار به اسلاید بعدی ادامه پیدا کند، این گزینه را غیرفعال کنید.

۴-۲-۹ جلوه های حرکتی نمایش شیء (Transition)

در قسمت Effect امکان تعیین جلوه حرکتی زمان نمایش شیء وجود دارد (شکل ۹-۵).



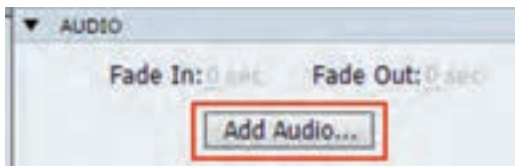
● **Fade In and Out**: ظهور و محو تدریجی در ابتدا و انتهای نمایش شیء

● **Fade In Only**: ظهور تدریجی در ابتدا

● **Fade Out Only**: محو تدریجی در انتها

● **No transition**: بدون جلوه حرکتی

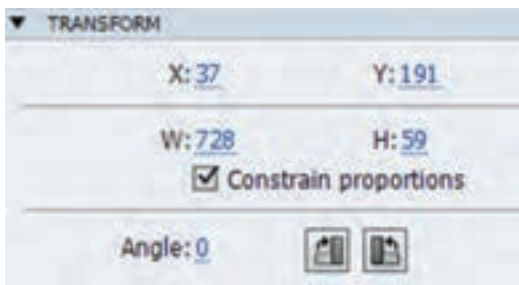
شکل ۹-۵- جلوه های حرکتی



شکل ۹-۶- افزودن صدا به شیء

۹-۲-۵ افزودن صدا به شیء (Audio)

توسط دکمه Add Audio می توان صدایی را به شیء اضافه نمود و پس از افزودن صدا، توسط گزینه Remove Audio آن را حذف نمود (شکل ۹-۶).



شکل ۹-۷- مکان و اندازه شیء

۹-۲-۶ مکان و اندازه شیء (Transform)

برای تغییر مکان، چرخش و تغییر اندازه شیء از گزینه Transform در پنجره خصوصیات استفاده کنید (شکل ۹-۷). گزینه های این بخش در جدول ۹-۱ آورده شده است.

جدول ۹-۱- مکان و اندازه شیء

توضیحات	گزینه
مختصات مکان شیء	X,Y
پهنا و ارتفاع شیء	W,H
زاویه نمایش شیء	Angle
چرخش ۹۰ درجه شیء به راست	
چرخش ۹۰ درجه شیء به چپ	

نکته


اگر گزینه Constrain Proportions فعال باشد نسبت پهنا و ارتفاع حفظ شده و با تغییر یکی، متناسب با آن، دیگری نیز تغییر می کند.



تمرین ۹-۱: اسلایدی به نام منابع در انتهای پروژه Alphabet، ایجاد کرده و آدرس چند سایت را با جلوه انعکاس و به صورت سایه دار در آن بنویسید.

۳-۹ تصویر (Image)

یکی از پرکاربردترین اشیاء غیر تعاملی در پروژه های چند رسانه ای تصویر است. در نرم افزار Captivate امکان ویرایش تصاویر بدون استفاده از ویرایشگر خارجی وجود دارد. برای درج تصویر یکی از روش های زیر را انجام دهید:

- ۱- از نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.
 - ۲- از منوی Insert گزینه Image را انتخاب کنید.
 - ۳- در چیدمان اسلاید در قسمت محتوا گزینه Image را انتخاب کنید.
 - ۴- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+M را فشار دهید.
- تنظیمات مربوط به تصویر در شکل ۸-۹ و جدول ۹-۲ آورده شده است.


جدول ۹-۲- تنظیمات تصویر

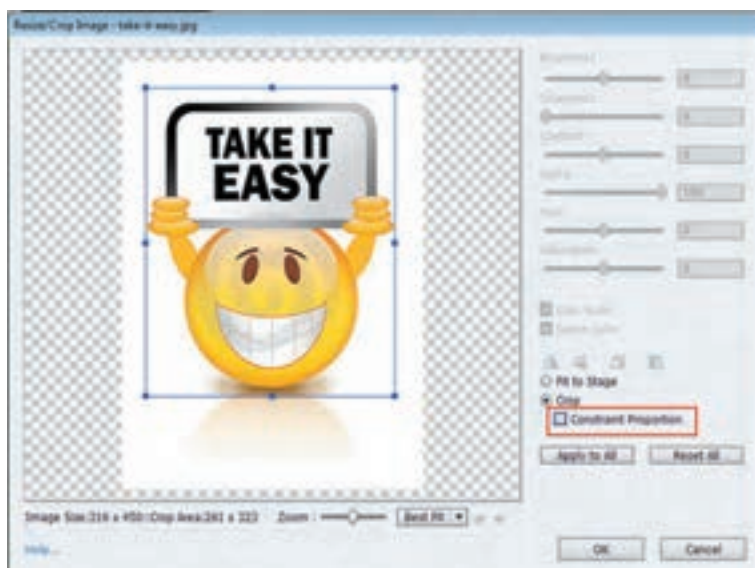


شکل ۸-۹- تنظیمات تصویر


توضیحات	گزینه
تعیین روشنایی تصویر	Brightness
تعیین وضوح تصویر	Sharpness
تعیین میزان اختلاف رنگ تصویر	Contrast
میزان شفافیت تصویر	Alpha
درجه رنگی تصویر	Hue
میزان اشباع یا خلوص تصویر	Saturation
سیاه و سفید کردن تصویر	Grayscale
معکوس کردن رنگ تصویر	Invert Color
قرینه عمودی	
قرینه افقی	
چرخش ۹۰ درجه شیء به راست	
چرخش ۹۰ درجه شیء به چپ	
برش تصویر	
تغییر اندازه تصویر به اندازه صحنه	Fit to Stage
برگرداندن تنظیمات به پیش فرض	Reset All

۹-۳-۱ برش تصویر

برای برش قسمت های اضافی تصویر، از گزینه  استفاده کنید. در کادری که ظاهر می گردد (شکل ۹-۹)، با جابه جایی دستگیره ها می توانید قسمت های مورد نیاز خود را انتخاب کنید. برای مستقل نمودن عملکرد دستگیره های افقی و عمودی و امکان تغییر اندازه شکل به صورت دلخواه در دو جهت، گزینه Constraint Proportion را غیر فعال نمایید.



شکل ۹-۹- برش تصویر

تمرین ۹-۲: برای کلبه حروف در پروژه Alphabet، تصویر مناسبی را اضافه کنید. 

۹-۴ عنوان متنی (Text Caption)

عنوان متنی یکی از اشیاء غیر تعاملی پر کاربرد در نرم افزار است که برای نوشتن مطالب از آن استفاده می شود. با این شیء و ویژگی های آن در فصل های قبل آشنا شدید. در این قسمت می خواهیم با کلیک روی متن، یک صفحه وب، فایل یا پروژه ای دیگر را نمایش دهیم که به آن پیوند (Hyperlink) گفته می شود. برای ایجاد پیوند روی متن مراحل زیر را انجام دهید:

۱- ابتدا روی متن خود دوبار کلیک کرده و قسمتی که می خواهید لینک شود را انتخاب کنید.

۲- در پنجره خصوصیات، در قسمت Format روی گزینه  (Insert Hyperlink) کلیک کنید.

۳- در کادری که باز می شود (شکل ۹-۱۰)، در قسمت Link To نوع پیوند مشخص می شود که موارد پرکاربرد آن در جدول ۹-۳ توضیح داده شده است و سایر گزینه ها در فصل بعد توضیح داده شده است.

جدول ۹-۳- انواع پیوند روی متن



شکل ۹-۱۰- ایجاد پیوند روی متن

توضیحات	گزینه
باز کردن صفحه وب	Web Page
باز کردن یک فایل	Open a File
ارسال ایمیل به آدرس خاص	Send Email To
رفتن به اسلاید خاص	Slide
باز نمودن یک پروژه دیگر	Open Another Project
اجرای جاوا اسکریپت	Execute Java Script
اجرای اکشن های پیشرفته و ...	Execute Advanced Actions

با کلیک روی فلش دوم در شکل ۹-۱۰، نحوه نمایش لینک را مشخص کنید که ۴ حالت دارد :

● **Current** : باز شدن صفحه وب در صفحه جاری

● **New** : باز شدن صفحه وب در صفحه جدید

● **Parent** : باز شدن صفحه وب در قاب اصلی

● **Top** : باز شدن صفحه وب در کل صفحه

به طور پیش فرض، پیوندها به رنگ آبی و به صورت زیرخط دار نمایش داده می شوند که در پنجره خصوصیات در قسمت Characters امکان تغییر خصوصیات ظاهری نظیر رنگ لینک، زیرخط دار بودن و ... وجود دارد.


تمرین ۹-۳ : در صفحه اول پروژه Alphabet پیوندی به آدرس پست الکترونیکی خود ایجاد کرده و در اسلاید منابع، کاری کنید که با کلیک روی آدرس سایت ها که قبلا نوشته بودید، سایت نمایش داده شود.

۹-۵ اشیاء ایجاد کننده Rollover

به وسیله این اشیاء می توان با قرار گرفتن اشاره گر ماوس در ناحیه خاص، یک متن، تصویر، فیلم، صدا و حتی پویانمایی را به نمایش در آورد. اشیاء Rollover Image، Rollover Caption، و Rollover Slidelet در این دسته قرار می گیرند.

۹-۵-۱ متن راهنما (Rollover Caption)

برای معرفی بخش ها و اجزای مختلف یک صفحه به کار می رود. مثلا وقتی که اشاره گر ماوس روی تصویر نگه داشته شود توضیحات مربوطه ظاهر می شود. برای اضافه کردن متن راهنما یکی از روش های زیر را انجام دهید:

- ۱- از جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- Insert → Standard Objects → Rollover Caption

۳- کلید ترکیبی Ctrl+Shift+R را فشار دهید.

این شیء دارای دو قسمت Rollover Area برای مشخص کردن محدوده اشاره گر ماوس و قسمت Text Caption برای نوشتن متن راهنما می باشد (شکل ۹-۱۱).



شکل ۹-۱۱- استفاده از متن راهنما

۹-۵-۲ تصویر راهنما (Rollover Image)

در این حالت با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی گزینه ها، تصویری برای کمک به فهم بهتر مطالب نمایش می یابد. برای اضافه کردن تصویر راهنما یکی از روش های زیر را انجام دهید:

۱- از جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- Insert → Standard Objects → Rollover Image

۳- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+O را فشار دهید.

قسمت Rollover Area برای مشخص کردن محدوده اشاره گر ماوس و تصویر انتخاب شده، تصویر راهنما می باشد.

تمرین ۹-۴: در انتهای پروژه Alphabet، اسلایدی شامل



عبارت "گالری تصاویر" و دو تصویر دلخواه اضافه کنید. با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی نوشته گالری تصاویر، پیغام "برای مشاهده تصاویر با سایز بزرگتر اشاره گر ماوس را روی آن ها نگه دارید" نمایش داده شود و با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی تصاویر کوچک، تصاویر به صورت بزرگ تر در سمت چپ صفحه، نمایش یابند. در صفحه نمایش حروف، دکمه ای به نام "گالری تصاویر" را برای مشاهده این صفحه، قرار دهید.

۹-۵-۳ متن و تصویر را همنما (Rollover Slidelet)

توسط این شیء هنگام نگه داشتن اشاره گر ماوس روی یک گزینه، امکان نمایش متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی به طور هم زمان وجود دارد. این شیء نسبت به دو شیء قبلی پیشرفته تر است و سه تفاوت عمده با آن ها دارد:

- ۱) محدوده اشاره گر ماوس می تواند به صورت چند ضلعی باشد که در حالت های قبلی چهار ضلعی بود.
- ۲) قابلیت اکشن نویسی دارد و جزء اشیاء تعاملی محسوب می شود.
- ۳) Slidelet قابلیت نمایش بیش از یک شیء (به طور همزمان متن، صدا، تصویر، پویانمایی یا فیلم) را دارد. برای اضافه کردن این شیء یکی از دو روش زیر را انجام دهید:

۱- از جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- Rollover Slidelet → Standard Objects → Insert

۳- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+Z را فشار دهید.

تمرین ۹-۵: می خواهیم با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی هر استان در نقشه، تصاویری از اماکن دیدنی

نمایش یابد و با کلیک روی آن، اسلاید مربوط به استان انتخابی نشان داده شود.

استان مورد نظر خود را انتخاب کنید
برای نمونه اطلاعات استان فارس به نقشه اضافه شده است



شکل ۹-۱۲- استفاده از Rollover Slidelet



شکل ۹-۱۳- اسلاید مربوط به استان فارس

برای این کار مراحل زیر را انجام دهید :

۱- ابتدا با استفاده از منوی Insert گزینه Image، نقشه ایران را به اسلاید اضافه کنید.

۲- ابزار  را انتخاب کرده تا محدوده Rollover Slidelet Area (محدوده اشاره گر) و Slidelet

(تصاویر و متون راهنما) روی صفحه قرار گیرند.

۳- در قسمت Area Rollover Slidelet، محدوده استان تعیین می شود که برای تغییر شکل آن از چهارضلعی به چند ضلعی، باید از منوی Modify گزینه Redraw Smart Shape (یا کلید میانبر Alt+Ctrl+W) را انتخاب کنید. اشاره گر ماوس به شکل + در می آید که می توانید با آن محدوده چندضلعی رسم کنید. در پنجره خصوصیات (شکل ۹-۱۴)، امکان تغییر رنگ محدوده، شفافیت، رنگ خط دور و امکان نمایش حاشیه آن وجود دارد. در جدول ۹-۴، توضیحات مربوط به این گزینه ها آورده شده است.

۴- در رویداد OnClick، دستور Jump to slide و اسلاید مربوط به استان انتخابی را مشخص کنید.

۵- برای توقف پروژه در اسلاید نقشه ایران و جلوگیری از رفتن خودکار به اسلاید بعدی، یک شیء Clickbox (ناحیه کلیک کردنی) را در گوشه ای از صفحه قرار دهید.



شکل ۹-۱۴- خصوصیات شیء Rollover Slidelet

نکته

برای اضافه کردن اشیای مختلف مانند تصویر و متن به قسمت راهنما (Slidelet)، روی آن کلیک راست کرده و از قسمت Objects، شیء مورد نظر خود را انتخاب کنید.

جدول ۹-۴- خصوصیات شیء Rollover Slidelet

توضیحات	گزینه
باعث توقف در پخش اسلاید می شود و محتویات Slidelet نمایش می یابد و با کلیک روند اجرای برنامه ادامه می یابد.	Stick Slidelet
رویداد مربوط به کلیک ماوس (می توانید با کلیک ماوس کاربر را به اسلاید دیگری که توضیحات بیشتری دارد هدایت کنید).	On Click
اختصاص کلید میانبر	Shortcut
دستوری که با نگه داشتن اشاره گر ماوس در محدوده، اجرا می شود.	On Rollover

۶-۹ محدوده رنگی (Highlight Box)

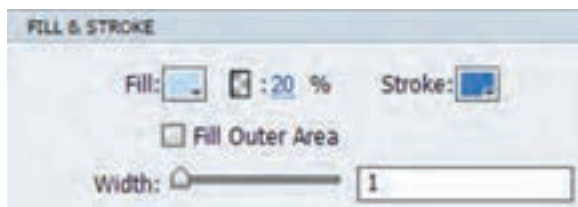
برای تمرکز بیشتر هنگام توضیح دادن یک ابزار در نرم افزار آموزشی، می توانید آن را توسط شیء Highlight Box رنگی کنید. برای ایجاد محدوده رنگی یکی از روش های زیر را انجام دهید :

۱- از جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- Highlight Box → Standard Objects → Insert

۳- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+L را فشار دهید.

در پنجره خصوصیات (شکل ۹-۱۵)، گزینه Fill رنگ ناحیه، گزینه Alpha میزان شفافیت، گزینه Stroke رنگ خطوط دور و گزینه Width ضخامت خطوط را مشخص می کند.



شکل ۹-۱۵- خصوصیات محدوده رنگی

نکته

اگر گزینه Fill Outer Area انتخاب شود، قسمتی که Highlight Box را روی آن قرار داده اید، در زمان اجرا به صورت معمولی و ناحیه بیرونی و اطراف آن به صورت رنگی نمایش داده می شود (برعکس حالت عادی).

۷-۹ ناحیه بزرگ نمایشی (Zoom Area)

برای تمرکز و توجه بیشتر روی یک بخش خاص از تصویر، می توانید آن محدوده را بزرگ تر نمایش دهید. در این حالت با اجرای پروژه، تمام یا بخشی از تصویر، بزرگ نمایشی شده و در محل دلخواه در صفحه قرار می گیرد. برای این کار ابتدا یک تصویر را به صفحه اضافه کرده، سپس با یکی از روش های زیر، ناحیه بزرگ نمایشی را اضافه کنید :

۱- از جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- Zoom Area → Standard Objects → Insert

۳- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+E را فشار دهید.

در ناحیه Zoom Source محدوده نمونه برداری (قسمتی که می خواهید روی آن تاکید داشته و آن را بزرگ تر نمایش دهید) و در ناحیه Zoom Destination محدوده بزرگ نمایی شده (مقصد و مکانی که تصویر با اندازه بزرگ تر در آن نمایش می یابد) مشخص می شود (شکل ۹-۱۶). هنگام اجرا، منطقه بزرگ نمایی شده از مبدا به مقصد حرکت می کند.



شکل ۹-۱۶- ناحیه بزرگ نمایی



تمرین ۹-۶: یک پروژه خالی به نام Zoom Area ایجاد کرده و یک اسلاید برای توضیح CPU به صورت زیر در آن ایجاد کنید.

۸-۹ پویانمایی (Animation)

با توجه به تاثیری که پویانمایی ها دارند بهتر است در محتوای چندرسانه ای از آن ها استفاده شود. برای درج پویانمایی با پسوندهای Swf و Gif یکی از روش های زیر را انجام دهید:

۱- از جعبه ابزار گزینه را انتخاب کنید.

۲- Animation → Insert

۳- در چیدمان اسلاید در قسمت محتوا گزینه Animation را انتخاب کنید.

۴- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+A را فشار دهید.

نکته

۱- تعدادی پویانمایی مانند پیکان متحرک در مسیر نصب برنامه در پوشه Gallery\SwfAnimation وجود دارند.

۲- با این روش می توان از خروجی SWF پروژه، در سایر پروژه های Captivate استفاده نمود.

۹-۹ نوشته متحرک (Text Animation)

برای ایجاد نوشته متحرک یکی از روش های زیر را انجام دهید :

۱- از جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید

۲- Insert → Text Animation

۳- در چیدمان اسلاید در قسمت محتوا گزینه Text Animation

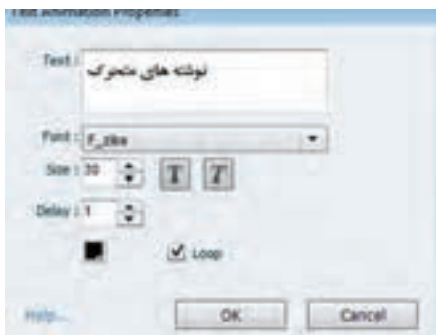
را انتخاب کنید.

۴- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+X را فشار دهید.

در کادری که باز می شود، متن مورد نظر را نوشته، اگر می خواهید نوشته متحرک شما دائما تکرار شود، گزینه Loop را انتخاب کنید (شکل ۹-۱۷).

قسمت Delay تاخیر زمانی بین کاراکترهای متن را مشخص می کند.

در پنجره خصوصیات در قسمت Effect نوع جلوه متن و در قسمت Transparency، میزان شفافیت را مشخص کنید. با انتخاب دکمه Properties می توانید کادر بالا را مجددا باز کرده و نوشته را تغییر دهید (شکل ۹-۱۸).



شکل ۹-۱۷- نوشته متحرک



شکل ۹-۱۸- انتخاب جلوه ی نوشته متحرک

نکته

برای نوشتن متن فارسی باید از فارسی نویس استفاده شود که در فصل دوم توضیح داده شد.

۹-۱۰ ویدیو (Video)

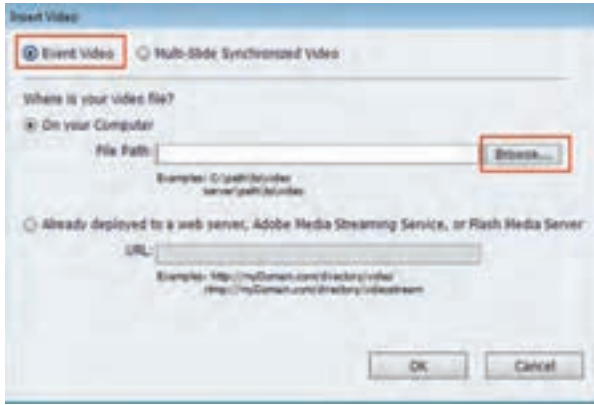
برای درج فیلم و ویدیو با قالب های F4V و MP4، 3gp، Mov، Avi، Flv یکی از روش های زیر را انجام دهید :

۱- از جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- Video → Insert Video

۳- کلید ترکیبی Ctrl+Alt+V را فشار دهید.

۴- در چیدمان اسلاید در قسمت محتوا گزینه Video Object را انتخاب کنید.



شکل ۹-۱۹- درج ویدیو

شکل ۹-۱۹ ظاهر شده که گزینه Event Video را انتخاب کرده و با دکمه Browse فیلم مورد نظر خود را انتخاب نمایید. برای بخش فیلم از روی سرور وب، می توانید از گزینه دوم استفاده کنید.

نکته

فایل های F4V، فایل های ویدیویی به صورت HD (کیفیت بالا) و حجم پایین می باشند که بیشتر در صفحات وب مورد استفاده قرار می گیرند و در اکثر Player ها به خصوص برنامه Adobe Media Player قابل اجرا هستند. فایل های FLV به صورت SD (کیفیت معمولی) می باشند و کیفیت پایین تری نسبت به فایل های F4V دارند.



تمرین ۹-۷: به پروژه آموزش الفبا، اسلایدی بعد از اسلاید دوم اضافه کرده و در آن، فیلم آموزش حروف و نوشته متحرک "English Alphabet Learning" را نمایش دهید.

۹-۱۱ ویجت (Widget)

به نوع خاصی از اشیاء آماده که معمولاً با نرم افزار فلش تولید شده و با فرمت Swf و Wdgt ذخیره می شوند و قابلیت تنظیم و تغییر را دارند، ویجت گفته می شود. برای درج یک ویجت یکی از روش های زیر را انجام دهید:

Insert → Widget -۱

۲- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+W را فشار دهید.

۳- برای مشاهده پنجره Widget، از منوی Window، گزینه Widget را انتخاب کنید.

گزینه های مختلف پنجره Widget در جدول ۹-۵ توضیح داده شده است.



شکل ۹-۲۰- پنجره Widget

جدول ۹-۵- گزینه های پنجره Widget

توضیحات	گزینه
تغییر مسیر جاری	
Adobe Captivate Exchange	
نمایش مسیر جاری	
تازه سازی اطلاعات (Refresh)	
نمایش Widget های ایستا	Static
نمایش Widget های تعاملی	Interactive
نمایش Widget های سوالی	Question

به طور کلی Widget ها به سه دسته زیر تقسیم می شوند :

۱) Widget های ایستا (Static): که صرفاً حالت نمایشی دارند و برای نمایش اطلاعات به کار می روند، مانند VividTextCaption متن (شکل ۹-۲۱).

۲) Widget های تعاملی (Interactive): برای انجام عملیات دو طرفه به کار می روند.

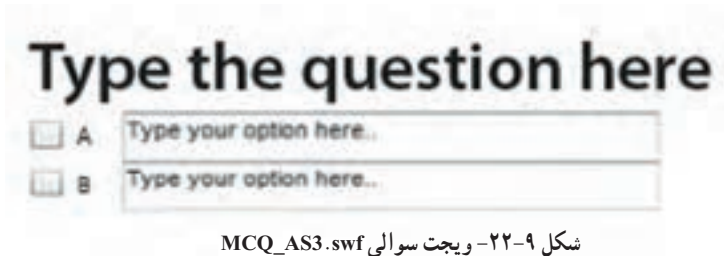
مانند دکمه های رادیویی (RadioButton). **مجرد**

۳) Widget های سوالی (Question): توسط این اشیاء، می توان سوالات جدیدی را

به آزمون های الکترونیکی اضافه نمود، مانند MCQ_AS3.swf (شکل ۹-۲۲)



شکل ۹-۲۱- ویجت VividTextCaption



شکل ۹-۲۲- ویجت سوالی MCQ_AS3.swf

۹-۱۱-۱ کار با ویجت چاپ (Print)

توسط ویجت Print می‌توانید دکمه‌ای را جهت چاپ مطالب اسلاید به وجود آورید. برای این کار مراحل زیر



شکل ۹-۲۳- تنظیمات ویجت چاپ


را انجام دهید :

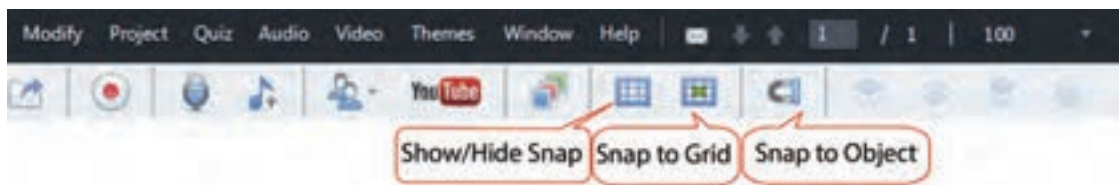
- ۱- از منوی Window گزینه Widget را انتخاب کنید.
- ۲- در کادر باز شده ویجت Print.swf را پیدا نموده و روی گزینه Insert زیر آن کلیک کنید.
- ۳- در پنجره تنظیمات (شکل ۹-۲۳)، متن دکمه Print و خصوصیات ظاهری آن را تعیین کنید.
- ۴- برای مشاهده پیش نمایش اسلاید جاری کلید F10 را زده، سپس روی دکمه کلیک کنید.

تمرین ۹-۸ : در پروژه آموزش الفبای انگلیسی، امکان چاپ در کلیه اسلایدها وجود داشته باشد (راهنمایی :
 دکمه چاپ را به اسلاید اول اضافه کرده و زمان نمایش آن را Rest Of Project قرار دهید).



۹-۱۲ کار با خطوط راهنما

خطوط راهنما باعث کنترل بهتر محل قرارگیری اشیاء در صفحه می‌شوند. برای نمایش خطوط راهنما از منوی View گزینه Show Grid را انتخاب یا از نوار اختیارات اصلی، گزینه  را انتخاب کنید (شکل ۹-۲۴). این خطوط، هنگام اجرا یا چاپ محتویات اسلاید مشاهده نمی‌شوند.



شکل ۹-۲۴- کار با خطوط راهنما

با فعال نمودن گزینه Snap to Grid، امکان اتصال اشیاء به خطوط راهنما و توسط گزینه Snap To Object امکان اتصال اشیاء به لبه های سایر اشیاء هنگام جابجایی وجود دارد. در صورت انتخاب گزینه Show Drawing/ Smart Guides از منوی View، هنگام نزدیک کردن یک شیء به اشیای دیگر، خطوط نقطه چین سبز رنگی ظاهر شده که برای تراز کردن اشیاء در کنار یکدیگر مناسب می باشد (مثلا می خواهیم همه اشیاء از سمت راست زیر هم قرار گیرند).

خلاصه فصل

- اشیاء تعاملی (Interactive objects)، به اشیایی گفته می شود که در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید، واکنش های مختلفی را از خود نشان می دهند، مانند دکمه.
- اشیاء غیر تعاملی (Non Interactive Objects)، به اشیایی گفته می شود که در پروژه صرفا به صورت نمایشی هستند، مانند متون معمولی، تصاویر و متون راهنما.
- اشیاء در منوی Insert و در نوار ابزار برنامه وجود دارند. در صورت عدم مشاهده نوار ابزار، از منوی Window گزینه Object Toolbar را فعال کنید.
- تصویر (Image) ، یکی از پرکاربردترین اشیاء غیر تعاملی است. در نرم افزار Captivate امکان ویرایش تصاویر، بدون استفاده از ویرایشگر خارجی وجود دارد.
- متن راهنما (Rollover Caption) ، برای معرفی بخش ها و اجزای مختلف یک صفحه به کار می رود. مثلا با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی تصویر، توضیحات ظاهر شود.
- تصویر راهنما (Rollover Image) ، این امکان را می دهد که با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی گزینه ها، تصویری برای کمک به فهم بهتر مطالب نمایش یابد.
- متن و تصویر راهنما (Rollover Slidelet) ، امکان نمایش هم زمان متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی را با نگه داشتن ماوس روی یک گزینه به کاربر می دهد.
- محدوده رنگی (Highlight Box) ، برای تمرکز بیشتر هنگام توضیح دادن یک ابزار در نرم افزار آموزشی به کار می رود و شیء مورد نظر را رنگی می کند.
- ناحیه بزرگ نمایی (Zoom Area) ، می تواند تمام یا بخشی از تصویر را بزرگ کند.
- ویدیو (Video) ، برای نمایش ویدیو با فرمت های مختلف به کار می رود.
- پویانمایی (Animation) ، برای جذابیت بیشتر به کار می رود. (فرمت Swf و Gif).
- Text Animation ، برای ایجاد نوشته های متحرک استفاده می شود.
- ویجت (Widget)، نوع خاصی از اشیاء آماده است که معمولا با نرم افزار فلش تولید شده و با فرمت Swf و Wdgt ذخیره می گردد و قابلیت تنظیم و تغییر را دارد.

Learn in English

Rollover Slidelet

In Adobe Captivate, a rollover slidelet is a space on a slide that displays an associated slidelet (a slide within a slide) when the mouse is moved over the space. You can insert and display objects in the slidelet using the same procedure as that for the slides.

For example, you can create a rollover slidelet for a state on a map so that the demographics of the state are displayed when the mouse moves over it.

واژه نامه تخصصی	
Brightness	روشنایی
Delay	تاخیر
Destination	مقصد
Direction	جهت
Execute	اجرا
Grayscale	سیاه و سفید
Grid	خطوط راهنما
Hue	درجه رنگی
Hyperlink	پیوند
Inner	داخلی
Interactive	تعاملی
Invert	معکوس کردن
Non Interactive	غیر تعاملی
Outer	خارجی
Reflection	انعکاس، بازتاب
Rollover	قرار گرفتن اشاره گر ماوس روی یک نقطه
Saturation	اشباع یا خلوص رنگ
Shadow	سایه دار
Sharpness	وضوح
Source	منبع
Static	ایستا

پرسش های چهارگزینه ای

۱- به اشیايي که در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید واکنش های مختلفی را از خود نشان می دهند، گفته می شود.

الف) Non Interactive ب) Interactive

ج) Widget د) Rollover

۲- کدام شیء زیر غیر تعاملی نیست؟

الف) Caption Rollover ب) Zoom Area

ج) Text Animation د) Button

۳- منظور از Rollover Image چیست؟

الف) تصویر راهنما ب) متن راهنما

ج) متن و تصویر راهنما د) شیء ایجاد کننده تمرکز

۴- کدام بخش از پنجره خصوصیات امکان ایجاد انعکاس یا بازتاب را به کاربر می دهد؟

الف) Timing ب) Shadow

ج) Reflection د) Transform

۵- برای نمایش یک شیء تا انتهای اسلاید جاری، در پنجره خصوصیات کدام حالت باید انتخاب شود؟

الف) Specific Time ب) Rest of Project

ج) Rest of Slide د) Appear After

۶- توسط کدام خاصیت می توان میزان روشنایی تصویر را تعیین نمود؟

الف) Brightness ب) Hue

ج) Saturation د) Contrast

۷- کدام نوع ویجت ها صرفاً حالت نمایشی دارند و برای نمایش اطلاعات به کار می روند؟

الف) Question Widget ب) Static Widget

ج) Interactive Widget د) New Widget

۸- برای رنگی کردن و ایجاد تمرکز روی اشیاء، از کدام شیء استفاده می شود؟

الف) Text Animation ب) Rollover Caption

ج) Zoom Area د) Highlight Box

آزمون نظری

- ۱- تفاوت اشیاء تعاملی و غیر تعاملی را بیان کنید.
- ۲- چند شیء غیر تعاملی را نام ببرید.
- ۳- برای درج یک پویانمایی چه مراحل باید انجام شود؟
- ۴- تفاوت اصلی Rollover Slidelet با سایر اشیاء Rollover چیست؟
- ۵- کاربرد Zoom area چیست؟

کارگاه عملی

پروژه Powerpoint که قبلا ایجاد نموده اید، موارد ا تا ۴ را اضافه کنید :



- ۱- در اسلاید منابع و سایت های مرتبط، آدرس چند منبع و سایت را با جلوه دلخواه و امکان لینک اضافه کنید.
- ۲- در اسلاید درباره ما، اطلاعاتی راجع به نرم افزار و خودتان قرار دهید.
- ۳- در اسلاید آشنایی با محیط نرم افزار، محیط نرم افزار پاورپوینت را قرار داده و با نگه داشتن ماوس عناوین هر قسمت را نمایش دهید.
- ۴- در اسلاید آشنایی با ابزارها، چند گزینه دلخواه از سربرگ Home را معرفی کنید.

یک پروژه آموزش سخت افزار رایانه با موارد زیر ایجاد کنید :

۱- در اسلاید اول، آموزش سخت افزار رایانه به صورت متحرک نمایش داده شود.

۲- در اسلاید دوم، تعدادی قطعه رایانه را نمایش داده طوری که با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی قطعات، نام آن ها نمایش داده شود.

۳- اسلایدهایی برای مادربرد، کارت گرافیک، هارد دیسک، CPU، RAM، DVD Drive و کارت شبکه ایجاد کنید و در هر یک توضیحاتی راجع به قطعه مورد نظر و تصویر آن را قرار دهید. نکات مهم در توضیحات را Highlight کنید.

۴- یک فیلم مناسب با قطعات رایانه را در اسلاید آخر نمایش دهید.

زمان	
عملی	نظری
۱۲	۴



Captivate

فصل دهم : توانایی کار با اشیاء تعاملی

هدف کلی فصل :

کار با اشیاء تعاملی و شیوه به کارگیری آن ها در پروژه ها

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- انواع اشیاء تعاملی در نرم افزار را نام ببرد.
- کاربرد و خصوصیات هر یک از اشیاء تعاملی را بیاموزد.
- توانایی کار با متغیرها و اکشن های پیشرفته را داشته باشد.
- بتواند از اشیاء مختلف در پروژه استفاده کرده و میان آن ها ارتباط برقرار نماید.

مقدمه

در فصل قبل با اشیاء غیر تعاملی که فقط جنبه نمایشی داشتند آشنا شدید. در مقابل این اشیاء، اشیاء تعاملی قرار دارند که این اشیاء در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید واکنش های مختلفی را از خود نشان می دهند. در این فصل با انواع اشیاء تعاملی و ویژگی های آن ها آشنا می شوید.

۱-۱۰ ناحیه کلیک کردنی (Click Box)

این شیء تعاملی باعث ایجاد نواحی فعالی می شود که با کلیک کاربر روی آن، می توان رفتارهای متفاوتی را در

برنامه ایجاد نمود. برای درج ناحیه کلیک کردنی یکی از روش های زیر را انجام دهید:



۱- از نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- Click Box → Standard Objects → Insert

۳- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+K را فشار دهید.

تنظیمات رفتاری (Action)، رفتاری که با کلیک روی ناحیه اتفاق می افتد در قسمت On Success در پنجره خصوصیات مشخص می شود. (جدول ۱-۱۰)

جدول ۱-۱۰- تنظیمات رفتاری (Action)

عملکرد	نام رفتار
با کلیک روی ناحیه کلیک کردنی، برنامه ادامه پیدا می کند.	Continue
رفتن به اسلاید قبلی	Go To Previous Slide
رفتن به اسلاید بعدی	Go To Next Slide
رفتن به آخرین اسلاید نمایش داده شده	Go To Last Visited Slide
بازگشت به آزمون (آزمون ها در فصل شانزدهم توضیح داده می شوند)	Return to Quiz
رفتن به اسلایدی مشخص	Jump to Slide
بازشدن صفحه وب در صفحه جاری	Current
بازشدن صفحه وب در صفحه جدید	New
بازشدن صفحه وب در قاب اصلی	Parent
بازشدن صفحه وب در کل صفحه	Top
نکته: اگر گزینه Continue playing project انتخاب شود اجرای پروژه با بازشدن صفحه وب همچنان ادامه پیدا می کند.	
باز کردن یک پروژه دیگر Captivate	Open other project
ارسال پست الکترونیکی	Send e-mail

اجرای کد جاوا اسکریپت (که در خروجی های وب کاربرد دارد)	Execute JavaScript
اجرای اکشن های پیشرفته	Execute Advanced Action
پخش صدای دلخواه	Play Audio
متوقف کردن صدای پخش شده	Stop Triggered Audio
خارج کردن یک شیء از حالت مخفی و نمایش آن روی صفحه	Show
مخفی کردن یک شیء	Hide
فعال کردن یک شیء	Enable
غیرفعال کردن یک شیء	Disable
انتساب یک مقدار به یک متغیر	Assign
افزودن یک مقدار به متغیر	Increment
کم کردن یک مقدار از یک متغیر	Decrement
اعمال جلوه روی اشیاء	Apply Effects
با کلیک روی ناحیه کلیک کردنی عمل خاصی انجام نمی شود	No Action

جدول ۱۰-۲- تنظیمات اختیاری (Option)

توضیحات	گزینه
محدودیت تعداد دفعات کلیک کاربر (باید گزینه Infinite غیرفعال باشد)	Attempts
نامحدود بودن تعداد دفعات کلیک	Infinite
مشخص می کند که پس از اتمام دفعات کلیک و سعی کاربر چه اتفاقی بیفتد	Last Attempts
تعیین کلید میانبر	Set Shortcut Key
نمایش پیغامی که در صورت کلیک موفق کاربر نمایش داده می شود	Success
نمایش پیغامی که در صورت کلیک ناموفق کاربر نمایش داده می شود	Failure
نمایش پیغام راهنما در صورت قرارگرفتن اشاره گر ماوس در ناحیه کلیک	Hint
در نواحی کلیک کردنی ، شکل اشاره گر ماوس به صورت دست در می آید	Show Hand Cursor Over "Hit" Area
متوقف کردن اجرای پروژه تا زمانی که کاربر روی دکمه کلیک کند.	Pause Project Until User Click
جایگزین کردن دابل کلیک به جای کلیک ماوس	Double Mouse Click
غیرفعال نمودن صدای کلیک دکمه ها	Disable Click Sound
جایگزین کردن کلیک راست به جای کلیک چپ ماوس	Right Mouse Click

نکته

در نرم افزار Captivate، با خاتمه یک اسلاید، کنترل اجرا به طور پیش فرض به اسلاید بعدی منتقل می گردد. برای جلوگیری از رفتن خودکار به اسلاید بعدی و توقف در اسلاید، یک ناحیه کلیک کردنی را در گوشه ای از اسلاید قرار دهید.



تمرین ۱-۱: بعد از اسلاید اول پروژه Alphabet، اسلاید جدیدی شامل یک تصویر کلی از تمامی حروف الفبا به نام منوی اصلی ایجاد کرده و کاری کنید که با کلیک روی هر حرف، اسلاید مربوط به همان حرف به بعد نمایش داده شود.

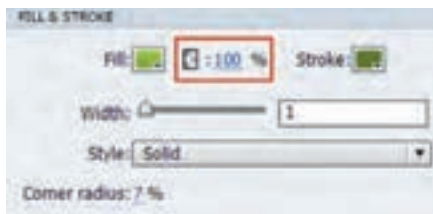
۱-۲ دکمه (Button)

- یکی از پرکاربردترین اشیاء تعاملی در پروژه های چندرسانه ای، دکمه است. اغلب تنظیمات دکمه شبیه ناحیه کلیک کردنی می باشد. برای درج دکمه یکی از روش های زیر را انجام دهید:
- ۱- از نوار ابزار گزینه را انتخاب کنید.
 - ۲- Insert → Standard Objects → Button
 - ۳- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+B را فشار دهید.

۱-۲-۱ انواع دکمه:

در قسمت Button Type سه نوع دکمه را می توان تعیین نمود:

- **Text Button (دکمه متنی):** این دکمه ها ظاهر گرافیکی ثابت دارند ولی متن آن ها توسط گزینه Caption قابل تغییر است.
- **Transparent Button (دکمه های شفاف):** در این دکمه ها امکان تایپ متن (Caption)، تغییر رنگ پرکننده (Fill)، رنگ خطوط دور (Stroke) و ضخامت خطوط (Width) وجود دارد. گزینه Alpha میزان شفافیت دکمه را تعیین می کند (شکل ۱-۱).



شکل ۱-۱-۱- خصوصیات دکمه های شفاف

● **Image Button** (دکمه های تصویری): در این حالت امکان استفاده از دکمه های تصویری آماده و یا دکمه هایی که شما طراحی کرده اید وجود دارد. دکمه ها معمولا دارای سه حالت Up (ظاهر معمولی دکمه)، Over (زمانی که اشاره گر ماوس روی دکمه قرار می گیرد) و Down (زمانی که دکمه فشرده می شود) می باشند. دکمه های خود را در سه حالت بالا طراحی کنید (البته دو حالت اول کافی می باشد).

- در نام گذاری فایل های دکمه ها دقت کنید. در نرم افزار Captivate نام دکمه ها باید سه بخشی باشد و بخش سوم حالت دکمه را نشان دهد. دکمه را با پسوند jpg یا png در پوشه Gallery، زیر پوشه Button ذخیره کنید. مثلا B1_red_up.png و B1_red_over.png (نحوه ساخت دکمه های تصویری در پیوست ۲ توضیح داده شده است).

- یک دکمه را روی صفحه قرار داده و نوع آن را Image Button تعیین کنید. روی دکمه  کلیک کرده و یکی از حالت های دکمه خود را انتخاب کنید. به این ترتیب می توانید از دکمه های ساخته شده خود به جای دکمه های آماده استفاده کنید.

نکته

تعدادی دکمه آماده که بعضی از آن ها بدون عنوان بوده و می توانید عنوان مورد نظر خود را به آن ها اضافه کنید در مسیر زیر وجود دارند:

C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 7\Gallery\Theme Buttons

تمرین ۱۰-۲: به اسلایدهای کلیه حروف در پروژه Alphabet، دکمه هایی برای رفتن به حرف قبلی و بعدی اضافه کرده و پیش نمایش پروژه خود را مشاهده کنید.

۱۰-۳ جعبه متن ورودی (Text Entry Box):

جعبه متن ورودی یکی از اشیاء تعاملی بوده که برای دریافت متن (مانند نام کاربری یا کلمه عبور) استفاده می شود.

برای درج جعبه متن ورودی یکی از روش های زیر را انجام دهید:

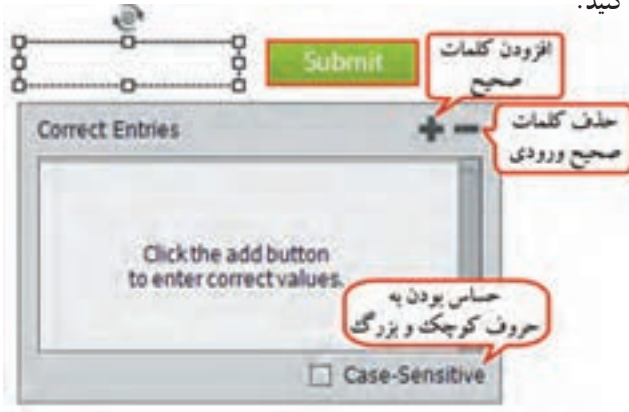
۱- از نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.



۲- Insert → Standard Objects → Text Entry Box

۳- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+T را فشار دهید.

با کلیک روی جعبه متن، شکل زیر ظاهر می شود که با کلیک روی گزینه "+" و "-"، می توانید کلمات صحیحی که مورد نظر است را اضافه و حذف کنید.

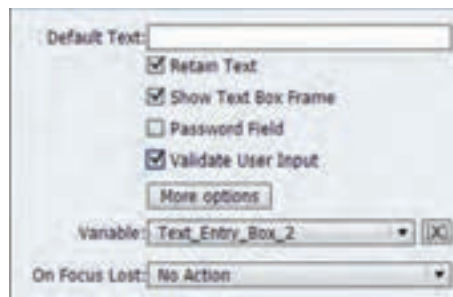


شکل ۱۰-۲- جعبه متن ورودی

نکته

در صورت عدم مشاهده این کادر، در پنجره خصوصیات، گزینه Validate User Input (اعتبارسنجی مقدار وارد شده) را انتخاب کنید.

در شکل ۱۰-۳ و جدول ۱۰-۳، سایر تنظیمات مربوط به جعبه متن ورودی آورده شده است.



شکل ۱۰-۳- سایر تنظیمات جعبه متن ورودی

نکته

برای نمایش محتویات متغیری که در قسمت Variable مشخص نموده اید در اسلاید، از یک Text Caption استفاده کرده و عبارت "\$\$" نام متغیر "\$\$" را در متن آن بنویسید (نام متغیر میان دو علامت \$ قرار می گیرد).

جدول ۱۰-۳- تنظیمات جعبه متن ورودی

توضیحات	گزینه
متن پیش فرض که در کادر هنگام اجرا نشان داده می شود.	Default Text
اگر انتخاب شود، باعث می شود که زمان بازگشت به اسلاید حاوی جعبه متن، متن قبلی وارد شده توسط کاربر در آن نمایش داده شود.	Retain Text
باعث نمایش کادر در اطراف جعبه متن می شود.	Show Textbox Frame
هنگام تایپ، به جای نمایش کاراکترها، علامت * ظاهر می شود.	Password Field
بررسی صحت متن ورودی	Validate User Input
با زدن دکمه [X] نام متغیری را برای نگهداری مقدار وارد شده تعیین کنید که بعداً می توانید از آن در سایر قسمت های برنامه استفاده نمایید.	Variable
رفتاری که بعد از زدن کلید Tab یا Enter (از دست دادن فوکوس) اتفاق می افتد را مشخص می کند.	On Focus Lost
اگر فعال باشد، دکمه Submit کنار جعبه متن نمایش داده می شود.	Show Button
برای نمایش نوار پیمایش کنار جعبه متن، برای متون طولانی کاربرد دارد.	Show Scrollbar

نکته

اگر از متغیرها در عنوان متنی استفاده کنید، جلوه های ویژه روی متن، نمایش داده نمی شوند.



تمرین ۱۰-۳: در پروژه Alphabet بعد از اسلاید اول، صفحه ای را برای دریافت نام کاربر اضافه کنید و در بالای جدول حروف، پیغام خوشامدگویی را به کاربر نمایش دهید.

۱۰-۴ شیء هوشمند (Smart Shape)

این گزینه که از نسخه ۶ به بعد به نرم افزار اضافه شده، امکان ترسیم شکل های گرافیکی (Drawing Object) با قابلیت دکمه را به کاربر می دهد. برای اضافه کردن Smart Shape، یکی از روش های زیر را انجام دهید:

۱- از جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۴).

۲- Insert → Standard Objects → Smart Shape




شکل ۱۰-۴- اشیاء هوشمند

- پس از انتخاب شکل، روی صفحه درگ کنید.
- برای نوشتن متن در شکل، روی آن دوبار کلیک کرده یا کلیک راست نموده و گزینه Add Text را انتخاب کنید.

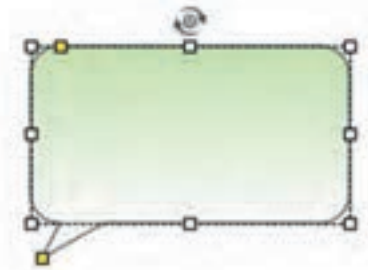
۱-۴-۱۰ تغییر شکل یا جایگزینی شیء هوشمند

- برای جایگزینی شکل با شکلی دیگر، روی آن کلیک راست نموده و گزینه Replace Smart Shape را انتخاب کنید.

- برای تغییر گوشه های شکل از دستگیره های زرد رنگ و برای چرخش شکل از گزینه  استفاده کنید (شکل ۱۰-۵).
- برای تبدیل نقاط شکل به منحنی، روی شکل کلیک راست نموده و گزینه Convert to Freedom را انتخاب کنید تا دستگیره های دور تا دور شکل به رنگ مشکی درآیند. با کلیک روی هر دستگیره، اهرم های سبز رنگی نمایش داده می شود که با درگ کردن آن ها می توانید نقاط را به منحنی تبدیل کرده و ظاهر شکل را تغییر دهید (شکل ۱۰-۶).



شکل ۱۰-۶- تبدیل نقاط شیء به منحنی





شکل ۱۰-۵- تغییر گوشه های شکل

- برای تبدیل شکل به تصویر راهنما (که با نگه داشتن اشاره گر ماوس تصویر ظاهر شود)، روی شکل کلیک راست کرده و گزینه Convert to Rollover Smart Shape را انتخاب کنید. محدوده Rollover به صفحه اضافه می شود که باید آن را روی قسمتی که می خواهید با نگه داشتن اشاره گر ماوس تصویر نمایش یابد قرار دهید.

نکته

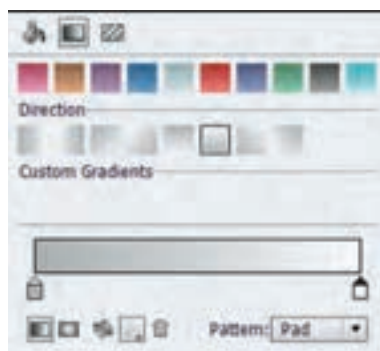
Smart Shape ها قابلیت تبدیل شدن به دکمه را با انتخاب گزینه Use As Button در پنجره خصوصیات دارند. همچنین می توانید آن ها را به اسلاید Master اضافه کرده و در کلیه اسلایدها استفاده کنید و این در حالی است که امکان اضافه نمودن دکمه ها به اسلاید Master وجود ندارد.

۱۰-۴-۲ تغییر خصوصیات ظاهری شیء هوشمند


در پنجره خصوصیات، امکان تغییر خصوصیات ظاهری شیء وجود دارد. با کلیک روی گزینه Fill، شکل ۱۰-۷ نمایان می شود که در آن می توانید یک طیف رنگی را برای پر کردن شیء در نظر بگیرید. در قسمت Direction، جهت تیرگی و روشنایی و در قسمت Custom Gradient امکان ایجاد یک طیف سفارشی وجود دارد. با کلیک روی دکمه ، امکان تغییر رنگ شیء به کاربر داده می شود (شکل ۱۰-۸). با ابزار  می توانید از رنگ های موجود در صفحه نمونه برداری کنید.



شکل ۱۰-۸- تغییر رنگ شیء




شکل ۱۰-۷- تغییر خصوصیات ظاهری شیء

با کلیک روی گزینه ، امکان اعمال بافت های مختلف به شیء و همچنین افزودن تصویر به شیء در قسمت Custom Image وجود دارد. در صورتی که تصویر، کوچک تر از شیء هوشمند باشد، با انتخاب گزینه Tile، تصویر تکرار شده و با انتخاب گزینه Stretch تصویر کشیده می شود تا کل شیء هوشمند را پر کند (شکل ۱۰-۹).



شکل ۱۰-۹- اعمال تصویر و بافت روی شیء هوشمند

تمرین ۱۰-۴: به پروژه Powerpoint، دکمه ای هوشمند در اسلاید الگو، به شکل  برای خروج از برنامه در کل پروژه ایجاد کرده و دستور لازم برای خروج را به آن اضافه کنید.

۱۰-۵ نمای Branching

زمانی که از دکمه ها و سایر عناصر تعاملی در نرم افزار استفاده می کنید، امکان ارتباط بین اسلایدهای مختلف فراهم می شود. برای مدیریت بهتر ارتباط، از نمای Branching استفاده کنید. از منوی Window گزینه Branching view (یا کلیک ترکیبی Shift+Ctrl+Alt+B) را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱). با کلیک روی هر گزینه، شکل ۱۰-۱۱ باز می شود که امکان مشاهده و تغییر لینک ها را می دهد. علامت های + و - برای نمایش یا عدم نمایش لینک ها استفاده می شوند.



شکل ۱۰-۱۰-۱ نمای Branching



شکل ۱۰-۱۱-۱ مشاهده و تغییر لینک ها

۱۰-۶ آشنایی با متغیرها در نرم افزار و نحوه عملکرد آن ها

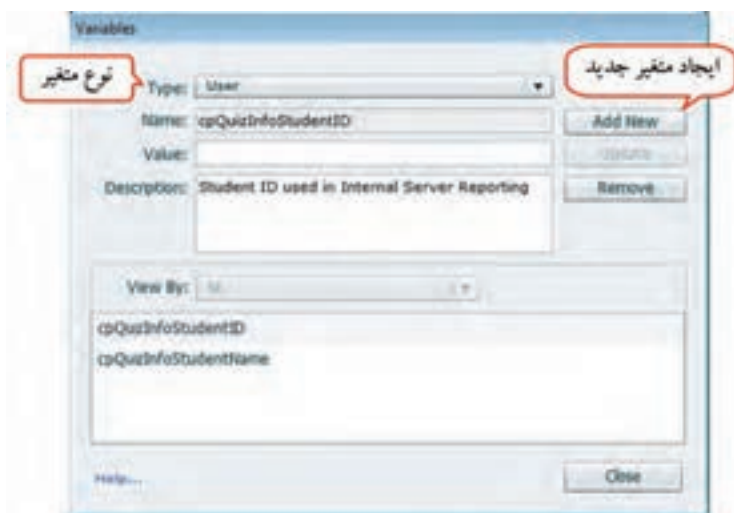
متغیر، خانه ای از حافظه است که می تواند مقداری را در خود ذخیره کند. متغیرها در اکشن نویسی کاربرد فراوانی دارند. دو نوع متغیر در نرم افزار Captivate وجود دارد:

- متغیرهای سیستمی (System Variable)
- متغیرهای تعریف شده توسط کاربر (User Variable).

برای تعریف متغیر، از منوی Project گزینه Variables را انتخاب کرده (شکل ۱۰-۱۲) و روی دکمه Add New کلیک کنید. نوع، نام، مقدار پیش فرض و توضیحات مربوط به متغیر را در کادر باز شده تعیین کرده و روی دکمه Save کلیک کنید. دکمه Remove برای حذف متغیر و دکمه Update برای به روز رسانی متغیرها بکار می رود. در پیوست ۱، لیست متغیرهای رایج ارائه شده است.

نکته

اگر می خواهید اطلاعاتی راجع به متغیرهای سیستمی کسب کنید، کافی است در قسمت Type، گزینه System را انتخاب کرده و در کادر پایین پنجره، متغیر مورد نظر خود را انتخاب کرده تا اطلاعات مربوط به آن در بالای صفحه ظاهر شود.



شکل ۱۰-۱۲- پنجره تعریف متغیر

۷-۱۰ آشنایی با اکشن های پیشرفته (Advanced Action)

اکشن های پیشرفته، امکان کنترل بیشتری را در پروژه به کاربر می دهند و معمولاً ترکیبی از اکشن های معمولی هستند. برای ایجاد اکشن های پیشرفته یکی از روش های زیر را انجام دهید :

- ۱- از منوی Project گزینه Advanced Actions را انتخاب کنید.
- ۲- کلید ترکیبی Shift+F9 را فشار دهید.
- ۳- در رویداد On Success در قسمت Action مربوط به دکمه ها و سایر اشیایی که این قابلیت را دارند، گزینه Advanced Action را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱۳).




شکل ۱۰-۱۳- اکشن نویسی پیشرفته

در قسمت Action type، دو نوع اکشن را می توان انتخاب نمود :


● اکشن های استاندارد (Standard Actions): دستورات عادی که قبلا در قسمت Clickbox آن ها را فرا گرفتید مانند Show, hide.

● اکشن های شرطی (Conditional Actions): در صورت برقراری یک شرط، دستور یا دستوراتی را اجرا می کنند مانند دستور IF در زبان های برنامه نویسی.

در قسمت Action Name نام اکشن را نوشته و با کلیک روی دکمه  اکشن جدیدی را ایجاد کنید. در قسمت Existing Action می توانید اکشن هایی که قبلا نوشته اید را انتخاب کرده و ویرایش کنید. پس از اتمام کار، روی دکمه Save as action کلیک کنید.

(مثال) می خواهیم یک دکمه برای قطع صدا در پروژه ایجاد کنیم. مراحل زیر را انجام دهید :


۱- ابتدا از طریق Background → Import to → Audio، صدایی را روی زمینه اسلایدها قرار دهید.

۲- سپس یک دکمه توسط شیء هوشمند با تصویر پخش صدا را در اسلاید اول یا در اسلاید الگو ایجاد کنید.  تصویر دیگری را برای قطع صدا انتخاب نموده و آن را روی بخشی از دکمه قرار داده و نام آن را "no" (X) قرار دهید. در پنجره خصوصیات تصویر قطع صدا، گزینه Visible in output را از حالت انتخاب خارج کرده تا هنگام اجرا در خروجی مشاهده نشود. در صورتی که تصاویر را در اولین اسلاید قرار داده اید، در قسمت Timing از پنجره خصوصیات هر دو تصویر، برای گزینه Display for حالت Rest of project را انتخاب کنید.

۳- از منوی Project، گزینه Variables را انتخاب کنید. متغیر جدیدی را برای پخش یا عدم پخش صدا به نام myvar با مقدار یک تعریف کنید. (چون هنگام اجرای پروژه، صدای پخش می شود مقدار اولیه متغیر myvar را یک قرار می دهیم)

۴- از منوی Project گزینه Advanced Actions را انتخاب کنید. در قسمت Action Type، اکشن شرطی (Conditional Action) به نام myplaypause ایجاد کنید.

۵- زمانی که صدا در حال پخش است مقدار متغیر myvar یک و هنگام قطع صدا مقدار آن صفر در نظر گرفته می شود. اگر هنگام کلیک روی دکمه صدا، مقدار این متغیر یک باشد، آن را صفر کرده، متغیر CpCmndMute که مربوط به قطع صدای پروژه است را یک کرده و تصویر قطع صدا را نمایش می دهیم. در غیر این صورت، مقدار متغیر myvar را یک نموده، متغیر CpCmndMute که مربوط به قطع صدای پروژه است را صفر کرده (که صدا پخش شود) و تصویر پخش صدا را نمایش می دهیم.

۶- برای نوشتن شرط و بررسی مقدار متغیر myvar، در قسمت IF، روی دکمه  کلیک کرده یا در اولین ردیف خالی دوبار کلیک کنید. در قسمت اول، Variable برای انتخاب یک متغیر و Literal برای مشخص نمودن یک مقدار ثابت به کار می رود. گزینه Variable را انتخاب کرده و از فهرستی که در اختیار تان قرار می دهد، متغیر myvar را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱۴).



شکل ۱۰-۱۴- ایجاد اکشن شرطی

۷- در کادر کشویی دوم، عملگر مورد نظر را انتخاب کنید. "is equal to" به معنای برابری را انتخاب کرد. و در کادر سوم، مقدار ثابت (Literal) یک را انتخاب کنید. (شرط بررسی شده، اگر مقدار متغیر myvar برابر یک است، می باشد)

۸- در قسمت Actions عملیاتی که در صورت درست بودن شرط باید انجام شود را انتخاب کنید. توسط دستور Assign (انتساب متغیر)، مقدار متغیر



شکل ۱۰-۱۵- دکمه قطع صدا با اکشن های پیشرفته

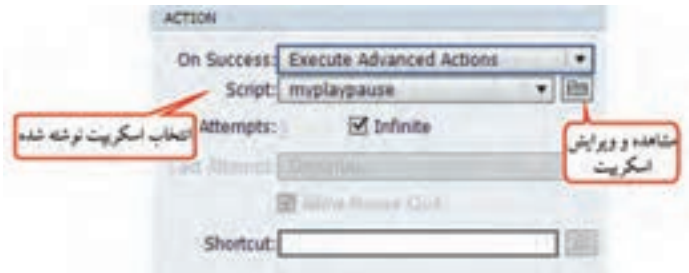
myvar را صفر کرده و در خط دوم، مقدار متغیر CpCmndMute را یک کنید. در خط سوم، توسط دستور Show، تصویری که برای قطع صدا انتخاب کرده اید را نمایش دهید (شکل ۱۰-۱۵).

۹- روی گزینه ELSE کلیک کنید. در صورت نادرست بودن شرط، دستورات این قسمت اجرا می شوند. مقدار متغیر myvar را یک و مقدار متغیر CpCmndMute را صفر کنید. در خط سوم، توسط دستور Hide، تصویری که برای قطع صدا انتخاب کرده اید را مخفی کنید.

۱۰- گزینه Save as Action را برای ذخیره تغییرات انتخاب کنید.

۱۱- در پنجره خصوصیات دکمه صدا، در بخش Action، در قسمت On Success گزینه Execute Advanced Actions را انتخاب کرده و در قسمت Script، نام اسکریپتی که ایجاد نموده اید (myplaypause) را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱۶).

۱۲- پیش نمایش پروژه را با فشردن کلید F4، مشاهده نمایید.



شکل ۱۰-۱۶- اختصاص اکشن پیشرفته به دکمه

مثال) مخفی و آشکار کردن اطلاعات :

می خواهیم برای مبحث جانوران در درس علوم، دو دکمه با نام های "مهتره داران" و "بی مهرگان" داشته باشیم که در ابتدا فقط دو دکمه مشاهده شود و با کلیک روی هر دکمه، توضیحات و تصاویر مربوط به آن قسمت ظاهر شود (شکل ۱۰-۱۷).



شکل ۱۰-۱۷- جانوران

برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

۱- ابتدا از منوی File، زیرمنوی New Project، گزینه Blank Project را انتخاب کرده و یک پروژه خالی با ابعاد ۶۰۰ × ۸۰۰ ایجاد کرده و طرح دلخواهی را برای آن انتخاب کنید.


۲- در پنجره خصوصیات در قسمت Master Slide، حالت Blank را انتخاب کنید تا جانگهدارهای اضافی از روی صفحه برداشته شود.

۳- با استفاده از Text Caption، عبارت "جانوران" را در بالای اسلاید بنویسید.

۴- در جعبه ابزار، شیء SmartShape را انتخاب کنید. در پنجره خصوصیات گزینه Use as Button را انتخاب کرده تا شیء رسم شده قابلیت دکمه را داشته باشد. با دو بار کلیک کردن روی دکمه، عبارت "مهره داران" را روی آن بنویسید.


۵- با فشردن کلید Ctrl+D (یا کلیک راست روی دکمه و انتخاب گزینه Duplicate) یک کپی تکراری از دکمه ایجاد کرده و عنوان آن را به "بی مهرگان" تغییر دهید.

۶- متن و تصاویر مربوط به مهره داران را روی اسلاید قرار داده، سپس آن‌ها را انتخاب کرده (با استفاده از کلید Shift) و با فشردن کلید Ctrl+G گروه بندی کنید و نام m1 را به آن اختصاص دهید. همین کار را برای بی مهرگان انجام داده و نام m2 را به آن اختصاص دهید. تیک گزینه Visible In Output را در پنجره خصوصیات، برای هر دو گروه برداشته تا هیچ کدام در ابتدا، در خروجی مشاهده نشوند.

۷- در پنجره خصوصیات دکمه مهره داران، در قسمت On Success، گزینه Execute Advanced Action را انتخاب کرده و روی دکمه  کلیک کنید. در کادری که باز می شود، نام Mohredaran را به اکشن اختصاص داده، در ردیف اول قسمت Action دوبار کلیک کنید و دستور Show m1 و در ردیف دوم دستور Hide m2 را به آن اختصاص داده و ذخیره کنید (شکل ۱۰-۱۸).






شکل ۱۰-۱۸- اکشن Mohredaran

۸- همین کار را برای دکمه بی مهرگان با دستورهای Show m2 و Hide m1 انجام داده و آن را با نام Bimohregan ذخیره کنید (اگر اکشن mohredaran در ابتدا نمایش داده شد، با کلیک روی دکمه )، ابتدا اکشن جدیدی را ایجاد و سپس دستورات لازم را تایپ کنید) (شکل ۱۰-۱۹). با فشردن کلید F4 نتیجه را مشاهده کنید.



شکل ۱۰-۱۹- اکشن Bimohregan

خلاصه فصل

- اشیاء تعاملی (Interactive objects)، به اشیایی گفته می شود که در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید، واکنش های مختلفی را از خود نشان می دهند، مانند دکمه.
- اشیاء در منوی Insert و در نوار ابزار برنامه وجود دارند. در صورت عدم مشاهده نوار ابزار، از منوی Window گزینه Object Toolbar را فعال کنید.
- ناحیه کلیک کردنی  (Click Box)، یکی از اشیای تعاملی است که باعث ایجاد نواحی فعالی می شود که با کلیک کاربر، می توان رفتارهای متفاوتی را در برنامه ایجاد نمود.
- دکمه  (Button)، یکی از پرکاربردترین اشیاء تعاملی است که اغلب تنظیمات آن شبیه ناحیه کلیک کردنی است. سه نوع دکمه متنی، شفاف و تصویری وجود دارد.
- جعبه متن ورودی  (Text Entry Box)، یکی از اشیای تعاملی بوده که برای دریافت متن (مانند نام کاربری یا کلمه عبور) استفاده می شود.
- برای مدیریت ارتباط بین اسلایدها، از منوی Window گزینه Branching view را انتخاب کنید.
- شیء هوشمند  (Smart Shape)، امکان ترسیم شکل با قابلیت دکمه را می دهد.
- متغیر، خانه ای از حافظه است که می تواند مقداری را در خود ذخیره کند. متغیرها در اکشن نویسی کاربرد دارند. دو نوع متغیر در نرم افزار Captivate وجود دارد: متغیرهای سیستمی (System Variable) و متغیرهای تعریف شده توسط کاربر (User Variable).
- برای ایجاد اکشن های پیشرفته، از منوی Project گزینه Advanced Actions را انتخاب کرده یا در رویداد On Success دکمه ها و سایر اشیایی که این قابلیت را دارند، گزینه Advanced Action را انتخاب کنید.
- دو نوع اکشن در نرم افزار وجود دارد: اکشن های استاندارد (Standard) که دستورات عادی مانند Show, hide هستند و اکشن های شرطی (Conditional) که در صورت برقراری شرط، دستوراتی را اجرا می کنند، مانند دستور IF در زبان های برنامه نویسی.

Learn in English

Advanced Actions model

You can use the following options to define actions for interactive objects in Adobe Captivate:

Conditional Action

Provide if ... else conditions with and/or operators when scripting actions.

Standard Action

Use a single script to run multiple actions in a sequence. Although the user interface provides a way to run multiple actions, it is restricted to the actions available in Adobe Captivate.

واژه نامه تخصصی	
Action	رفتار
Advanced Action	اکشن های پیشرفته
Assign	انتساب
Button	دکمه
Decrement	کاهش
Disable	غیرفعال
Enable	فعال
Increment	افزایش
Infinite	نامحدود
Literal	ثابت
Retain	باقی ماندن
Smart Shape	شیء هوشمند
Validate	اعتبار سنجی
Variable	متغیر

پرسش های چهارگزینه ای

۱- کدام شیء زیر تعاملی نیست؟

الف) Text Entry Box ب) Button ج) Click Box د) Zoom Area

۲- کاربرد شیء Text Entry Box چیست؟

الف) ایجاد نواحی کلیک کردنی ب) ایجاد دکمه

ج) جعبه متن ورودی د) ایجاد ناحیه تمرکز

۳- کدام Action برای رفتن به آخرین اسلاید نمایش داده شده استفاده می شود؟

الف) Go to previous slide ب) Go to last slide viewed

ج) Go to next slide د) Jump to slide

۴- کدام Action برای کم کردن یک مقدار از یک متغیر بکار می رود؟

الف) Hide ب) Increment ج) Decrement د) Assign

۵- کدام گزینه رفتاری را که بعد از فشردن کلید Tab یا Enter روی جعبه متن ورودی اتفاق می افتد، مشخص می کند؟

الف) On Focus Lost ب) On Success

ج) Validate User Input د) Show Scroll bar

۶- کدام نوع اکشن پیشرفته، امکان ایجاد عبارات شرطی را به کاربر می دهد؟

الف) Standard Action ب) System Action

ج) Conditional Action د) New Action

۷- کدام شیء تعاملی باعث ایجاد نواحی فعالی می شود که با کلیک کاربر، می توان رفتارهای متفاوتی را در برنامه ایجاد نمود؟

الف) Click Box ب) Button ج) Entry Box Text د) Rollover

۸- کدام نما برای مدیریت ارتباطات بین اسلایدها مناسب است؟

الف) Slide Notes ب) Branching View

ج) Master Slide د) Custom View

آزمون نظری

- ۱- چند شیء تعاملی را نام ببرید.
- ۲- انواع دکمه ها را نام ببرید.
- ۳- انواع متغیرها در نرم افزار Captivate را توضیح دهید.
- ۴- چند نوع اکشن های پیشرفته در نرم افزار وجود دارد؟
- ۵- کاربرد نمای Branching را شرح دهید.

کارگاه عملی

به پروژه Powerpoint که قبلا ایجاد نموده اید، موارد زیر را اضافه کنید :

- ۱- در اسلاید منوی اصلی، دکمه هایی با عناوین "آموزش، راهنما، منابع، سایت های مرتبط، تمرین عملی، آزمون، واژه نامه، سرگرمی و درباره ما" را برای رفتن به صفحات مرتبط ایجاد کنید و آن ها را در کلیه صفحات نمایش دهید.
- ۲- در اسلاید آموزش، دکمه هایی با عناوین "آشنایی با محیط نرم افزار، آشنایی با ابزارها، اضافه کردن تصویر و تغییر



طرح زمینه" ایجاد کرده و هر دکمه را به اسلاید مربوطه متصل کنید.

به پروژه آموزش سخت افزار، موارد زیر را اضافه کنید :

- ۱- در صفحه شروع نرم افزار، رمز دلخواهی گرفته شود.
- ۲- اسلایدی تحت عنوان منو، شامل دکمه هایی برای رفتن به اسلایدهای مختلف ایجاد کنید.
- ۳- آهنگ دلخواهی را در زمینه اسلایدها قرار داده و دکمه ای را برای قطع و وصل آن ایجاد کنید.
- ۴- اسلایدی را برای "درباره برنامه" ایجاد کنید و توضیحات مناسبی را در آن بنویسید.
- ۵- دکمه درباره برنامه و خروج را با استفاده از Smart Shape در کلیه اسلایدها قرار دهید.

زمان	
عملی	نظری
۸	۲



Captivate

فصل یازدهم : توانایی کار با صدا (Audio)

هدف کلی فصل :

یادگیری شیوه ضبط صدا و صدا گذاری روی اسلایدها، اشیاء و پروژه ها

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- بتواند در نرم افزار صدا ضبط کرده و آن را ویرایش و حذف کند.
- بتواند آهنگ دلخواهی را به زمینه پروژه، اسلایدها و اشیاء اضافه کند.
- کالیبره کردن صدا، تنظیمات صوت و نحوه مدیریت صدا را یاد بگیرد.
- نحوه کار با Audio Management و Speech Management را بداند.
- توانایی Export (صدور) صدا را داشته باشد.

مقدمه

یکی از عناصر تاثیرگذار در محتوای الکترونیکی، صدا می باشد که می تواند توجه مخاطب را به خوبی جلب کند. در این فصل با شیوه ضبط، ویرایش و حذف صدا و هم چنین صداگذاری روی اسلایدها، اشیاء و آهنگ زمینه در نرم افزار Captivate آشنا می شوید.

۱-۱۱ افزودن صدای زمینه

برای افزودن آهنگ زمینه به کل پروژه مراحل زیر را انجام دهید:

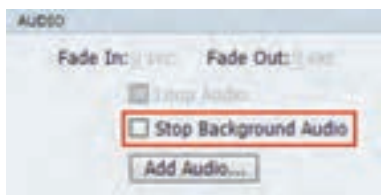
- ۱- از منوی Audio، زیر منوی Import to، گزینه Background را انتخاب کرده و مسیر آهنگ خود را مشخص کنید.
- ۲- در کادری که ظاهر می شود (شکل ۱-۱۱)، سربرگ Add/Replace برای اضافه کردن و جایگزینی صدا و سربرگ Edit برای ویرایش صدا کاربرد دارد.



شکل ۱-۱۱- افزودن صدای زمینه

جدول ۱۱-۱- تنظیمات صدا

توضیحات	گزینه
با تعیین زمان در این قسمت، شروع صدا با محو تدریجی از کم به زیاد تنظیم می شود.	Fade In
با تعیین زمان در این قسمت، انتهای صدا با محو تدریجی از زیاد به کم تنظیم می شود.	Fade Out
تکرار مجدد صدا برای همزمانی با مدت زمان کل پروژه	Loop Audio
قطع صدا هنگام خاتمه پروژه	Stop Audio at End of project
مشخص می کند که شدت صدای زمینه چه میزان پایین تر از صدای پروژه باشد که به طور پیش فرض ۵۰٪ می باشد.	Adjust Background Audio on Slide with Audio

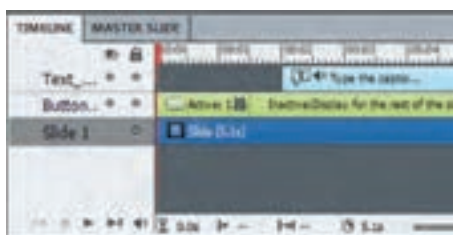


شکل ۱۱-۲- قطع صدای زمینه

۱۱-۱-۱ قطع صدای زمینه در اسلایدهای درسی

برای قطع صدای زمینه در اسلایدهای درسی، در پنجره خصوصیات اسلاید مد نظر (شکل ۱۱-۲) گزینه Stop Background Audio را انتخاب کنید.

تمرین ۱۱-۱: آهنگ زمینه دلخواهی را به پروژه آموزش الفبای انگلیسی اضافه کنید. آهنگ زمینه در اسلاید سوم (که فیلم آموزش الفبا در آن وجود دارد) شنیده نشود.



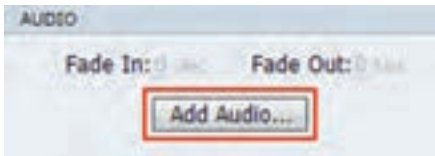
شکل ۱۱-۳- افزودن صدا به اشیاء

۱۱-۲ اضافه کردن صدا به اشیاء

می توانید به متون، دکمه ها، اشیای راهنما و بسیاری از اشیاء، صدا اضافه کنید. برای نمونه می خواهیم با کلیک روی یک دکمه، آهنگی پخش شود. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید :

۱- ابتدا یک دکمه را روی اسلاید قرار داده و سپس یک عنوان متنی (Text Caption) را دو ثانیه بعد قرار دهید (طوری که بعد از زمان توقف (Pause) دکمه قرار گیرد) (شکل ۱۱-۳).

- ۲- متن درون عنوان متنی را حذف کرده و زمینه آن را شفاف کنید که در خروجی مشاهده نشود.
- ۳- عنوان متنی را انتخاب نموده، از منوی Audio زیر منوی Import to گزینه Object را انتخاب کرده و فایل خود را Import کنید (با در پنجره خصوصیات در شکل ۱۱-۴، در قسمت Audio، گزینه Add Audio را انتخاب کنید).
- ۴- اگر مدت زمان فایل انتخابی بیش از زمان اسلاید باشد، کادری برای تطبیق مدت زمان آن ظاهر می شود که Yes را انتخاب کنید.



- ۵- پیش نمایش اسلاید را مشاهده کرده و با کلیک روی دکمه، صدا را پخش کنید.

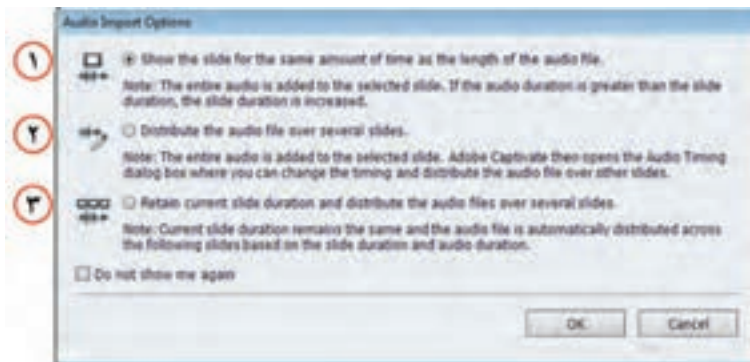
شکل ۱۱-۴- افزودن صدا در پنجره خصوصیات

۱۱-۳ اضافه کردن صدا به اسلاید

- برای صداگذاری یک اسلاید، یکی از روش های زیر را انجام دهید:
- ۱- از منوی Audio زیر منوی Import to گزینه Slide را انتخاب کرده و مسیر فایل صوتی را مشخص کنید.
- ۲- در اسلاید مورد نظر، کلید ترکیبی F6 را فشار دهید.
- ۳- در قسمت Film Strip روی اسلاید مورد نظر کلیک راست نموده و از زیر منوی Audio، گزینه Import را انتخاب کنید. تنظیمات این قسمت تا حدی مشابه صدای زمینه می باشد.

۱۱-۴ تطبیق مدت زمان فایل صوتی با اسلایدها

- اگر طول فایل صوتی بیش از مدت زمان اسلایدها باشد، پنجره ای ظاهر می شود (شکل ۱۱-۵) و نحوه ی توزیع صدا روی اسلایدها را تعیین می کند. یکی از سه حالت زیر را انتخاب کنید:




شکل ۱۱-۵- نحوه تطبیق صدا با اسلاید

۱- Show the slide for the same amount of time as the length of the audio file

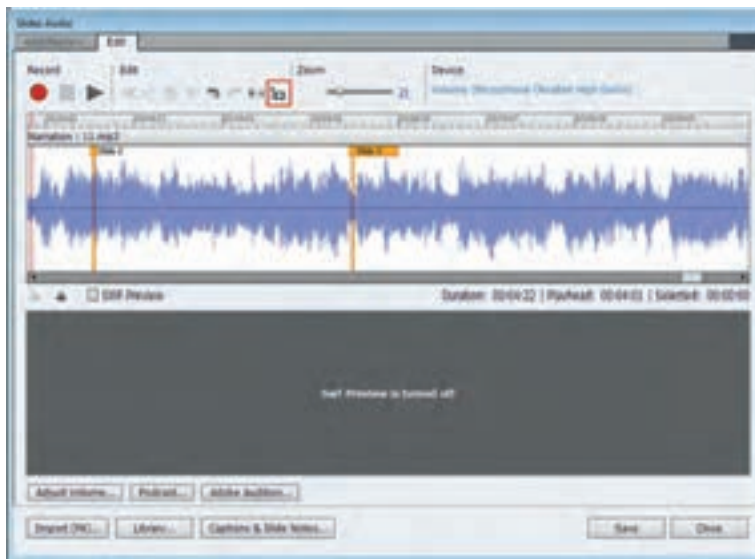
با انتخاب این گزینه، زمان نمایش اسلاید بیشتر شده و به اندازه زمان فایل صوتی می شود. مثلا اگر مدت زمان نمایش اسلاید ۳ ثانیه و طول فایل صوتی ۴۰ ثانیه باشد، زمان نمایش اسلاید به ۴۰ ثانیه تغییر می یابد.

۲- Distribute the audio file over several slides

با انتخاب این گزینه، پنجره Slide Audio (شکل ۱۱-۶) باز شده و می توانید فایل صوتی را روی چند اسلاید نمایش دهید. مثلا اگر فایل صوتی ۴۰ ثانیه باشد می توانید ۲۰ ثانیه برای اسلاید اول، ۱۵ ثانیه برای اسلاید دوم و ۵ ثانیه را برای اسلاید سوم انتخاب کنید (برای هر اسلاید حداقل زمان ۳ ثانیه است). با کلیک روی گزینه  می توان مکان شروع اسلاید بعدی را مشخص کرد و با درگ کردن دستگیره های زرد رنگ آن را جابجا نمود).

۳- Retain current slide duration and distribute the audio file over several slides

در این حالت، مدت زمان نمایش اسلایدها تغییر نمی کند و زمان فایل صوتی با اندازه اسلایدها تطبیق داده می شود. مثلا اگر اسلاید اول ۸ ثانیه، دوم ۱۵ ثانیه، سوم ۳۰ ثانیه است و فایل صوتی شما ۴۰ ثانیه می باشد، ۸ ثانیه از آن در اسلاید اول، ۱۵ ثانیه از آن در اسلاید دوم و ۱۷ ثانیه آن در اسلاید سوم پخش خواهد شد.



شکل ۱۱-۶- تنظیم صدا روی اسلایدها

نکته

اگر زمان نمایش یک اسلاید را تغییر دادید، برای نمایش سایر اشیاء تا انتهای اسلاید، پس از انتخاب آن ها، کلیک راست نموده و گزینه Show For Rest Of Slide (یا کلید ترکیبی Ctrl+E) را انتخاب کنید. در غیر این صورت، اشیاء محو شده و فقط صدا شنیده می شود.

۱۱-۵ ویرایش صدا

برای ویرایش صدا، یکی از روش های زیر را انجام دهید :

۱- در پنجره Timeline روی کانال صوتی دو بار کلیک کنید.

۲- برای ویرایش صدای اسلاید، در پنجره FilmStrip کلیک راست کرده و از زیر منوی Audio گزینه Edit را انتخاب یا روی علامت بلندگو کلیک نموده و گزینه Edit را انتخاب کنید.

۳- از منوی Audio، زیر منوی Edit یکی از گزینه های زیر را انتخاب کنید :

● **Object** : ویرایش صدای شیء انتخابی

● **Slides** : ویرایش صدای چند اسلاید

● **Background** : ویرایش صدای زمینه

در کادری که باز می شود (شکل ۱۱-۷)، در سربرگ Edit امکان ویرایش صدا وجود دارد. گزینه Adobe Audition امکان ویرایش پیشرفته صدا در نرم افزار Audition را به کاربر می دهد که باید روی سیستم شما نصب باشد ولی با توجه به امکانات Captivate نیازی به این گزینه ندارید.

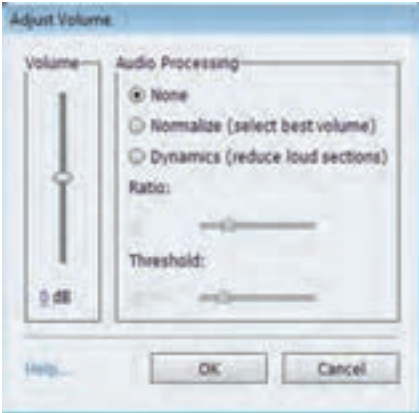


شکل ۱۱-۷- ویرایش صدا در Captivate

۱۱-۶ تنظیمات صدا در پروژه

با انتخاب گزینه Adjust Volume، شکل ۱۱-۸ نمایش داده می شود. با استفاده از لغزنده Volume، امکان تغییر میزان شدت صدا وجود دارد. در قسمت Audio Processing امکان انجام عملیات پردازشی روی صدا وجود دارد:

● **Normalize**: نرمال سازی صدا را به صورت خودکار انجام می دهد و مناسب ترین شدت صدا را فراهم می کند.



شکل ۱۱-۸- تنظیم شدت صدا (Adjust Volume)

● **Dynamics**: در این قسمت، گزینه Ratio نسبت تقویت صدا و گزینه Threshold آستانه نویز صدا را تغییر می دهد که باعث کاهش میزان نویز صدا می شود.

۱۱-۷ اصول و تنظیمات ضبط صدا

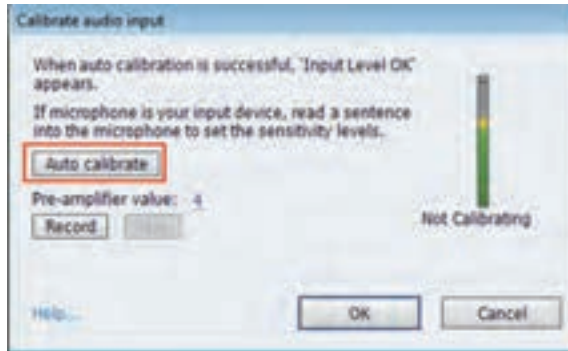
بهرتر است قبل از ضبط صدا، از منوی Audio، گزینه Setting را انتخاب کنید (شکل ۱۱-۹).



شکل ۱۱-۹- تنظیمات ضبط صدا

در قسمت Audio Input Devices، وسیله ضبط صدا و در قسمت Bitrate، کیفیت ضبط صدا مشخص می شود. هر چه Bitrate بیشتر باشد، حجم فایل بیشتر و کیفیت صدا بهتر می شود.

کیفیت می تواند در حد CD، نزدیک به CD، سفارشی یا در حد موج FM باشد که بهترین آن در حد CD است. برای تنظیم صدای ضبط، از گزینه Calibrate Input استفاده می شود. با کلیک روی این گزینه، شکل ۱۰-۱۱ ظاهر می شود. با زدن Auto Calibrate، جمله ی کوتاهی را خوانده و وقتی که دکمه OK ظاهر شد، شدت صدای ورودی تنظیم شده و نرم افزار آماده ضبط صدا می باشد.



شکل ۱۰-۱۱- تنظیم مطلوبیت صدا

۱۱-۸ نحوه ضبط صدا در Captivate

برای ضبط صدا، از منوی Audio، زیرمنوی Record to یکی از گزینه های زیر را انتخاب کنید :

● **Object** : ضبط صدا روی اشیاء

● **Slide** : ضبط صدا روی اسلاید

● **Slides** : ضبط صدا روی اسلایدها (با تعیین شماره اسلاید شروع و پایان)

● **Background** : ضبط صدا روی پروژه

صدای ضبط شده با فرمت Wav در کتابخانه ذخیره شده ولی برای استفاده در پروژه، نرم افزار آن را فشرده سازی کرده و به فرمت Mp3 تبدیل می کند.

نکته

اگر صدا را روی یک شیء ضبط کنید، زمانی که شیء مشاهده می شود، صدا نیز شنیده خواهد شد. یکی از کاربردهای این گزینه، ضبط صدا روی متن راهنما است که با نگه داشتن ماوس، علاوه بر توضیحات متنی، توضیحات صوتی گزینه نیز شنیده می شود.

۱۱-۸-۱ ضبط صدا روی اسلایدها

برای ضبط صدا روی چند اسلاید، مراحل زیر را انجام دهید:

۱- از منوی Audio، زیرمنوی Record to Slides، گزینه Slides را انتخاب کنید.

۲- در کادر نمایان شده (شکل ۱۱-۱۱)، شماره اسلایدهایی که می خواهید

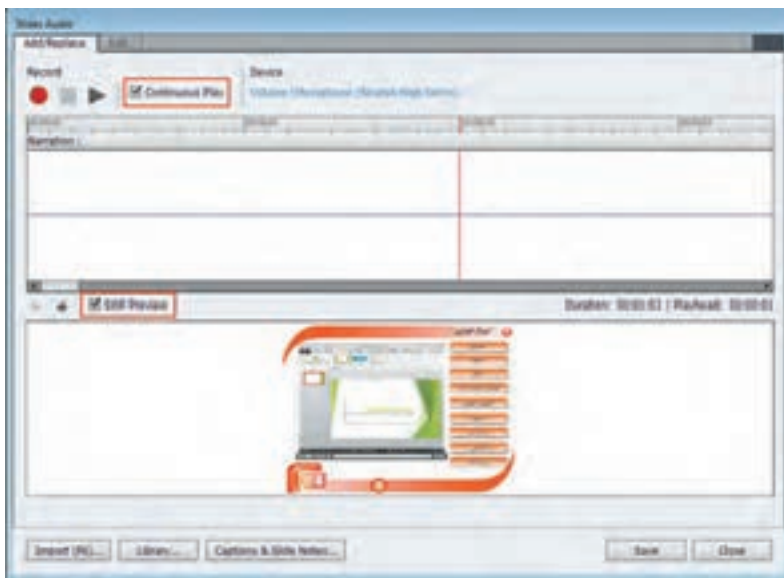
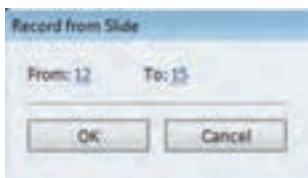
شکل ۱۱-۱۱- انتخاب اسلایدها

صدا روی آن ها ضبط شود را انتخاب کنید.

۳- در شکل ۱۱-۱۲، با فعال کردن گزینه Swf Preview، هنگام ضبط، پیش نمایشی از اسلایدها در پایین

پنجره مشاهده می شود و با انتخاب گزینه Continuous Play، عملیات ضبط بین اسلایدهای انتخاب شده به صورت خودکار ادامه پیدا می کند.

۴- با کلیک روی گزینه Record  عملیات ضبط شروع می شود.

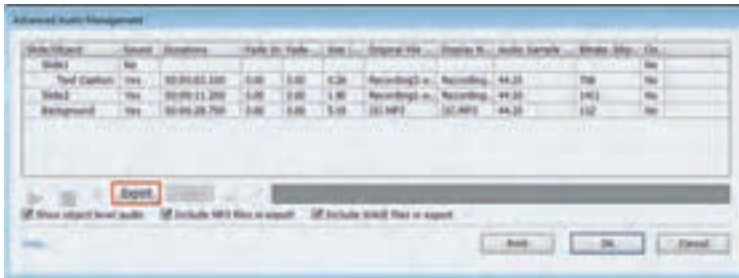


شکل ۱۱-۱۲- ضبط صدا روی اسلایدها

تمرین ۱۱-۲: در کلیه اسلایدهای پروژه آموزش الفبا، حرف انگلیسی و مثال آن تلفظ شود (راهنمایی: صدای خود را روی اسلایدهای حروف به روش های گفته شده ضبط کنید و صدای پس زمینه را کاهش دهید).

۹-۱۱ اصول کار با Audio Management و نحوه Export صدا

برای مدیریت پیشرفته صداهای موجود در پروژه از منوی Audio Management گزینه (یا کلید ترکیبی Shift+ Alt+ A) را انتخاب کنید. در کادر نمایان شده (شکل ۱۱-۱۳)، فایل های صوتی موجود در پروژه مشاهده می شوند. در جدول ۱۱-۲ توضیحات گزینه های این بخش وجود دارد. می توانید از صداهای موجود پروژه جاری، در سایر پروژه ها یا برنامه ها، استفاده کنید. برای این کار نیاز به صدور (Export) صدا دارید که توسط دکمه Export انجام می شود.




شکل ۱۱-۱۳- پنجره Audio Management

جدول ۱۱-۲- گزینه های پنجره Audio Management

توضیحات	گزینه
نام اسلایدها یا اشیاء	Slide/ Object
دارا بودن صدا (Yes/No)	Sound
مدت زمان فایل صوتی	Durations
زمان محو شدن در ابتدا و انتهای فایل صوتی	Fade In/Fade out
حجم فایل صوتی (برحسب مگابایت)	Size
نام فایل اصلی صوتی	Original File
صدور فایل صوتی به سایر برنامه ها	Export
نمایش نام اشیاء دارای صدا در ستون اول	Show Object level audio
امکان صدور فایل های MP3/ Wave وجود داشته باشد	Include MP3/ Wave files in export

نکته

برای بخش فایل صوتی در این پنجره، روی ردیف مورد نظر دو بار کلیک کرده یا پس از انتخاب فایل، روی دکمه  کلیک کنید.

۱۰-۱۱ اصول کار با Speech Management

در نرم افزار Captivate، با استفاده از قابلیت Text to Speech، امکان تبدیل نوشتار به گفتار وجود دارد. برای این کار، از منوی Audio، گزینه Speech Management (یا کلید ترکیبی shift+Alt+S) را انتخاب کنید. در کادری که باز می شود (شکل ۱۱-۱۴)، روی اسلایدی که می خواهید صدا را به آن اضافه کنید کلیک کرده، سپس روی دکمه + کلیک کنید. در کادر نمایان شده، متن مورد نظر را تایپ کنید. با کلیک روی دکمه Generate Audio، متن به گفتار تبدیل شده و فایل صوتی آن ایجاد می شود. با کلیک روی دکمه Save، صدا در اسلاید انتخاب شده، ذخیره و پنجره بسته می شود. برای حذف صدا، روی صدای مورد نظر کلیک کرده و دکمه - را انتخاب کنید.



شکل ۱۱-۱۴- پنجره Speech Management

نکته

با نصب برنامه NeoSpeech یا دانلود فایل های صوتی Speech، می توانید صدای گویندگان مختلفی را به نرم افزار Captivate اضافه کنید.

تمرین ۱۱-۳: عبارت In the name of God را با تبدیل متن به گفتار به اسلاید اول اضافه کنید. سپس آن را با نام file1.mp3، صادر (Export) کنید.

خلاصه فصل



- یکی از عناصر تاثیرگذار در محتوای الکترونیکی، صدا می باشد که می تواند توجه مخاطب را به خوبی جلب کند. نرم افزار Captivate، توانایی صداگذاری، ضبط صدا، ویرایش و حذف صدا را بدون نیاز به نرم افزارهای جانبی دارد.
- از منوی Audio، زیر منوی Import to، گزینه Background (برای افزودن آهنگ زمینه)، Object (برای افزودن صدا به شیء انتخابی)، Slide (برای افزودن صدا به اسلاید) و Slides (برای افزودن صدا به تعدادی از اسلایدها) به کار می روند.
- برای قطع صدای زمینه در اسلایدهای درسی، در پنجره خصوصیات اسلاید مورد نظر، گزینه Stop Background Audio را انتخاب کنید.
- اگر زمان نمایش یک اسلاید را تغییر دادید، برای نمایش سایر اشیاء تا انتهای اسلاید، پس از انتخاب آن ها، کلیک راست نموده و گزینه Show For Rest Of Slide (یا کلید ترکیبی Ctrl+E) را انتخاب کنید. در غیر این صورت، اشیای روی اسلاید محو شده و فقط صدا شنیده می شود.
- جهت ویرایش صدا از منوی Audio، زیر منوی Edit یکی از گزینه های Object (شیء انتخابی)، Slide (اسلاید جاری)، Slides (چند اسلاید)، Project (ویرایش صدای پروژه) و Background (ویرایش صدای زمینه) را انتخاب کنید.
- برای ضبط صدا، از منوی Audio، زیر منوی Record، استفاده کنید.
- بهتر است قبل از ضبط صدا، از منوی Audio، گزینه Setting را انتخاب کنید. در قسمت Audio Input Devices، وسیله ضبط صدا و در قسمت Bitrate، کیفیت ضبط صدا مشخص می شود. هر چه Bitrate بیشتر باشد، حجم فایل بیشتر و کیفیت صدا بهتر می شود.
- برای مدیریت پیشرفته صداها، موجود در پروژه از منوی Audio گزینه Audio Management (یا کلید ترکیبی Shift+Alt+A) را انتخاب کنید.
- در نرم افزار Captivate، با استفاده از قابلیت Text to Speech، امکان تبدیل نوشتار به گفتار وجود دارد. بدین منظور، از منوی Audio، گزینه Speech Management (یا کلید ترکیبی Shift+Alt+S) را انتخاب کنید.

Learn in English

Record audio for objects

You can record an audio file to use with buttons, highlight boxes, click boxes, or text entry boxes. Recording audio requires some basic equipment.

You can also add existing audio to text entry boxes, captions, slides, slidelets, and so on.

1. Right-click the object to which you want to add audio, and select Audio → Record to.
2. In the Object Audio dialog box, click the Record icon.
3. When you finish recording, click Stop Audio.
4. To listen to and test the audio file, click Play Audio.

واژه نامه تخصصی	
Bitrate	نرخ بیتی
Distribute	توزیع کردن
Import	وارد کردن
Input Device	وسیله ورودی
Normalize	نرمال سازی
Ratio	نسبت تقویت صدا
Record	ضبط کردن
Threshold	آستانه نویز
Volume	بلندی صدا

پرسش های چهارگزینه ای

۱- برای افزودن صدا به زمینه کل پروژه کدام گزینه انتخاب می شود؟

الف) Insert → Audio → Background

ب) Audio → Import to → Background

ج) Audio → Import to → Slide

د) Insert → Import to → object

۲- برای قطع صدای زمینه در اسلایدهای درسی، کدام گزینه در پنجره خصوصیات انتخاب می شود؟

الف) Delete background audio (ب) Loop audio

ج) Remove background audio (د) Stop background audio

۳- کلید میانبر برای اضافه کردن یک صدای آماده به اسلاید چیست؟

الف) F6 (ب) F5 (ج) F10 (د) F7

۴- برای ویرایش صدای شیء انتخابی، پس از انتخاب گزینه Edit از منوی Audio، کدام گزینه انتخاب می شود؟

الف) Slides (ب) Project

ج) Object (د) Background

۵- برای تغییر آستانه نویز صدا، کدام گزینه در کادر Adjust Volume انتخاب می شود؟

الف) Ratio (ب) Threshold

ج) Normalize (د) None

۶- برای مدیریت پیشرفته صداهاى موجود در پروژه، کدام گزینه کاربرد دارد؟

الف) Sound Management (ب) Speech Management

ج) Advanced Management (د) Audio Management

۷- کدام گزینه امکان تبدیل نوشتار به گفتار را به کاربر می دهد؟

الف) Sound Management (ب) Speech Management

ج) Advanced Management (د) Audio Management

آزمون نظری

- ۱- چه عملیات صوتی را در نرم افزار Captivate می توان انجام داد؟
 - ۲- چگونه می توان یک فایل صوتی دلخواه را به زمینه پروژه اضافه نمود؟
 - ۳- نحوه ویرایش صدا در نرم افزار Captivate را شرح دهید.
 - ۴- روش ضبط صدا روی اسلاید جاری را بیان کنید.
 - ۵- نحوه Export صدا را توضیح دهید.
-

کارگاه عملی

به پروژه **Powerpoint**، موارد زیر را اضافه کنید :

- ۱- آهنگ زمینه دلخواهی را برای پروژه در نظر بگیرید.
- ۲- در اسلاید "آشنایی با محیط نرم افزار" و "آشنایی با ابزارها"، زمانی که اشاره گر ماوس روی گزینه ها نگه داشته می شود، توضیحات صوتی آن گزینه ها نیز شنیده شود.
- ۳- در اسلاید منابع، توضیحات صوتی راجع به منابع داده شود (صدای پس زمینه شنیده نشود).

به پروژه آموزش سخت افزار، موارد زیر را اضافه کنید :

- ۱- آهنگ زمینه دلخواهی را برای پروژه در نظر بگیرید.
- ۲- برای هر قطعه، توضیحات صوتی متناسب با آن را روی اسلاید مربوطه ضبط کنید.
- ۳- در اسلاید مادربرد، مطالب انگلیسی مرتبط با مادربرد را از اینترنت دانلود کرده و توسط نرم افزار Captivate، آن را به گفتار تبدیل کنید و به اسلاید مربوطه اضافه کنید.

زمان	
عملی	نظری
۳	۱



Captivate

فصل دوازدهم : توانایی کار با Timeline

هدف کلی فصل :

کار با Timeline و تنظیمات آن

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

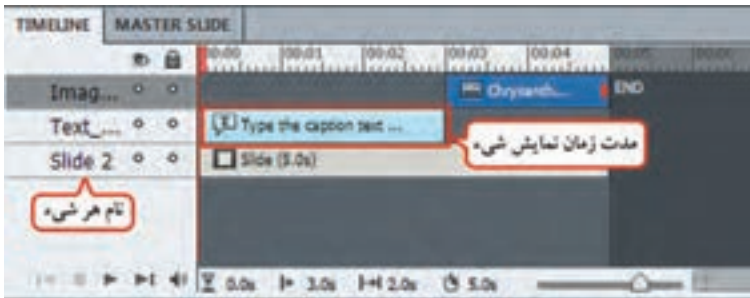
- Timeline و کاربرد آن را بداند.
- اصول تغییر مکان و سایر تنظیمات شیء در Timeline را بداند.
- اصول تغییر زمان نمایش اسلاید و اشیاء از طریق Timeline را یاد بگیرد.
- بتواند همزمانی صدا با متون و تصاویر را به وسیله Timeline انجام دهد.

مقدمه

نرم افزار Captivate نیز مانند نرم افزارهای Flash و Director، یک نرم افزار مبتنی بر خط زمان است و کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیاء در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آن ها در خروجی توسط خط زمان صورت می پذیرد. در این فصل با Timeline، تنظیمات آن و نحوه کار با آن آشنا می شوید.

۱-۱۲ آشنایی با Timeline و کاربرد آن

همان طور که اشاره شد، کاربرد اصلی Timeline، کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیاء در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آن ها در خروجی می باشد. Timeline حکم یک فیلم نامه را دارد. برای هر شیء یک لایه ساخته می شود و اشیایی که در لایه بالاتر قرار دارند روی سایر اشیاء پایین تر نمایش داده می شوند (شکل ۱-۱۲). در جدول ۱-۱۲ اجزای Timeline معرفی شده اند.



شکل ۱-۱۲- خط زمان (Timeline)


جدول ۱-۱۲- اجزای Timeline

توضیحات	عنوان	آیکن
نمایش/عدم نمایش شیء	Show/Hide Item	
جلوگیری از تغییرات شیء	Lock/ Unlock Item	
کنترل پخش	playbar	
قطع/ وصل صدا	Mute/ Sound	
مدت زمان نمایش اسلاید	Slide Duration	
بزرگ نمایی یا کوچک نمایی خط زمان	Change Zoom	


۱۲-۲ تغییر مکان و اندازه شیء در اسلاید

برای تغییر مکان شیء، کافی است روی شیء در Timeline کلیک کرده و آن را درگ کنید و در محل مورد نظر قرار دهید. برای تغییر اندازه شیء، روی لبه های شیء در Timeline قرار گرفته و زمانی که اشاره گر ماوس به شکل فلش دوسویه درآمد، به میزان دلخواه درگ کنید.

۱۲-۳ تغییر زمان نمایش اسلاید

در پایین پنجره Timeline در قسمت ، مدت زمان نمایش اسلاید بر حسب ثانیه نشان داده می شود. برای تغییر زمان نمایش اسلاید کافی است در انتهای لبه شیء اسلاید در Timeline قرار گرفته و زمانی که اشاره گر ماوس به شکل فلش دوسویه درآمد، آن را درگ کنید.

۱۲-۴ تغییر تنظیمات نمایش Timeline

در صورت عدم مشاهده Timeline، از منوی Window، گزینه Timeline را انتخاب کنید. با درگ کردن لغزنده Change Zoom ()، بزرگ نمایی یا کوچک نمایی Timeline، تغییر می کند.






۱۲-۵ اصول جابجایی اشیاء روی Timeline

برای جابجایی اشیاء روی Timeline، کافی است شیء مورد نظر را در Timeline در جهت دلخواه درگ کنید.

نکته

با کلیک راست روی شیء در timeline و انتخاب گزینه Sync with Playbar نقطه شروع شیء، مکان جاری هد در نظر گرفته می شود. (کلید میان بر Ctrl+L)

۱۲-۶ اصول Show/Hide نمودن اشیاء روی Timeline

برای مخفی و آشکار نمودن یک شیء در Timeline، در ستون ، روی علامت  جلوی شیء کلیک کنید. یک علامت  رو به روی شیء نمایش داده می شود و باعث می گردد که شیء در اسلاید مخفی شود. یکی از کاربردهای این گزینه زمانی است که تعداد زیادی شیء روی اسلاید دارید و می خواهید ترتیب زمانی اشیاء را تنظیم کنید. با کلیک روی علامت  در بالای پنجره Timeline کلیه اشیاء مخفی می شوند. برای آشکار نمودن شیء، کافی است روی علامت  یک بار کلیک کنید.

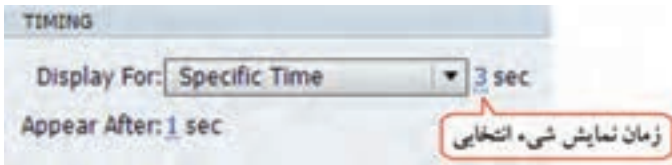
۱۲-۷ اصول افزایش و کاهش Object Duration

با درگ کردن لبه های شیء روی Timeline، مدت زمان نمایش شیء (Object Duration)، افزایش یا کاهش می یابد. در قسمت Selected Duration $\text{H} \rightarrow 1.7\text{s}$ ، مدت زمان نمایش شیء انتخابی نشان داده می شود.



شکل ۱۲-۲- افزایش یا کاهش Object Duration

علاوه بر روش گفته شده، مدت زمان نمایش شیء، در قسمت Display for در بخش Timing پنجره خصوصیات شیء قابل تنظیم است (شکل ۱۲-۳).



شکل ۱۲-۳- تعیین زمان نمایش شیء

نکته

با کلیک راست روی شیء و انتخاب گزینه Show for rest of slide (Ctrl+E)، شیء انتخابی تا انتهای اسلاید نمایش داده می شود.

۱۲-۸ اصول همزمانی صدا با متون و تصاویر

می خواهیم برای هر مطلب، زمانی که توضیحات صوتی شنیده می شود، تصاویر و متون مربوط به آن نمایش داده شود. برای این کار نیاز به همزمانی صدا با سایر اجزای روی اسلاید داریم. این کار را می توانید طبق سناریو انجام دهید. بهتر است ابتدا توضیحات صوتی را در یک اسلاید خالی ضبط کرده (Audio → Record to → Slide)،

سپس صدا را توسط دکمه Play در پانل Timeline پخش کنید. زمانی که توضیحات مطلب اول به پایان رسید، صدا را متوقف کنید. متن یا تصویری که مربوط به توضیحات است را در بازه زمانی ابتدا تا محل جاری، با درگ کردن در Timeline قرار دهید.

اگر می خواهید متن یا تصویر تا انتهای پروژه نمایش یابد، روی آن کلیک راست کرده و گزینه Show for rest of slide را انتخاب کنید. سپس مطلب دوم را پخش کرده و همین کار را تکرار کنید. در مثال زیر (شکل ۱۲-۴) تصویر اصلی ثابت بوده و از ابتدا تا انتهای اسلاید نمایش داده می شود ولی نوشته های بالا، متناسب با صحبت گوینده تغییر می کنند. برای همین نوشته ها روی هم قرار داده شده اند که با دقت در Timeline، مشاهده می شود که در زمان های متفاوتی در Timeline قرار گرفته اند. برای مدیریت بهتر مطالب، با کلیک گزینه  جلوی شیء، هر نوشته که زمان نمایش آن را تنظیم کردید، به طور موقت مخفی کنید تا اسلاید شلوغ نشود و در انتها کلیه نوشته ها را از حالت مخفی خارج کنید. با فشردن کلید F4، پیش نمایش پروژه را مشاهده کنید.



شکل ۱۲-۴- هم زمانی صدا با سایر اشیا در پروژه

خلاصه فصل



- نرم افزار Captivate نیز مانند نرم افزارهای Flash و Director، یک نرم افزار مبتنی بر Timeline است و کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیاء در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آن ها در خروجی توسط خط زمان صورت می پذیرد.
- Timeline حکم یک فیلم نامه را دارد. برای هر شیء یک لایه ساخته می شود و اشیایی که در لایه بالاتر قرار دارند روی سایر اشیاء پایین تر نمایش داده می شوند.
- برای تغییر مکان شیء، کافی است روی شیء در Timeline کلیک کرده و آن را درگ کنید. برای تغییر اندازه شیء، روی لبه های شیء در Timeline قرار گرفته و زمانی که اشاره گر ماوس به شکل فلش دوسویه درآمد، درگ کنید.
- برای مخفی و آشکار نمودن یک شیء در Timeline، در ستون ، روی علامت  جلوی شیء کلیک کنید.
- با درگ کردن لبه های شیء در Timeline، زمان نمایش شیء (Object Duration)، افزایش یا کاهش  1.7s می یابد. در قسمت Selected Duration، مدت زمان نمایش شیء انتخابی نشان داده می شود.
- با کلیک راست روی شیء و انتخاب گزینه Show for rest of slide (کلید ترکیبی Ctrl+E)، شیء انتخابی تا انتهای اسلاید نمایش داده می شود.
- برای همزمانی صدا با سایر اجزای روی اسلاید، بهتر است ابتدا توضیحات صوتی را در یک اسلاید خالی ضبط کرده، سپس صدا را توسط دکمه Play در پانل Timeline پخش کنید. زمانی که توضیحات مطلب اول به پایان رسید، صدا را متوقف کنید. متن یا تصویری که مربوط به توضیحات است را در بازه زمانی ابتدا تا محل جاری، با درگ کردن در Timeline قرار دهید. به همین ترتیب برای سایر مطالب این کار را تکرار کنید.

Learn in English

Timeline

The Timeline is a visual representation of the timing of all objects on a slide. The Timeline provides an easy way to view, at a high level, all objects on a slide and their relationship to each other.

With the Timeline, you can organize objects and precisely control the timing of objects. For example, on a slide that contains a caption, an image, and a highlight box, you can display the caption, then the image 4 seconds later, and then the highlight box 2 seconds after that. The Timeline also shows any audio associated with the slide or with objects on the slide. You can easily coordinate the timing of audio with the slide using the Timeline.

واژه نامه تخصصی	
Hide	مخفی کردن
Lock	قفل کردن
Mute	قطع صدا
Play head	هد اجرا
Show	نمایش
Slide Duration	مدت زمان اسلاید
Timeline	خط زمان
Zoom	بزرگ نمایی

پرسش های چهارگزینه ای

۱- نحوه قرارگیری اشیاء در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آن ها در خروجی در کدام قسمت تنظیم می شود؟

الف) Timeline (ب) Master slide

ج) Properties (د) Filmstrip

۲- توسط کدام گزینه، نمایش یا عدم نمایش شیء تعیین می شود؟



۳- کلید میانبر برای نمایش یک شیء تا انتهای اسلاید جاری چیست؟

الف) Ctrl+ E (ب) Ctrl+ L

ج) Ctrl+ B (د) Ctrl+ R

۴- کدام گزینه درباره Timeline صحیح نیست؟

الف) اشیایی که در لایه بالاتر قرار دارند روی سایر اشیاء پایین تر نمایش داده می شوند.

ب) برای مخفی و آشکار نمودن شیء، در ستون Show/hide جلوی آن کلیک می کنیم.

ج) در Timeline امکان افزایش یا کاهش Object Duration وجود ندارد.

د) برای تغییر مکان شیء، کافی است روی شیء در Timeline کلیک کرده و آن را درگ کنید.

۵- توسط کدام گزینه در پنجره خصوصیات اشیاء، امکان تعیین زمان نمایش شیء وجود دارد؟

الف) Display for (ب) Object Duration

ج) Time (د) Transform

آزمون نظری

- ۱- Timeline چه کاربردی دارد؟
- ۲- تغییر مکان و زمان نمایش یک شیء در Timeline به چه صورت است؟
- ۳- چگونه می توان همزمانی صدا با سایر عناصر روی اسلاید را انجام داد؟
- ۴- در صورت عدم مشاهده Timeline، چگونه می توان آن را نمایش داد؟

کارگاه عملی

مطابق با سناریوی زیر، پروژه آموزش وب سایت را تهیه کنید :

شماره	سناریو شماره : ۱
مراحل	عنوان درس : آموزش وب سایت عنوان درس افزار : آموزش اینترنت متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input checked="" type="checkbox"/> پویانمایی <input type="checkbox"/> فیلم <input type="checkbox"/> نام فایل : Internet1
	گفتار و مراحل انجام کار
گفتار ۱	وب سایت
نحوه انجام	عبارت وب سایت روی صفحه نوشته می شود.
گفتار ۲	به مجموعه چند صفحه وب مرتبط با یک موضوع یا سازمان، وب سایت گفته می شود.
نحوه انجام	عبارت در بالای صفحه نمایش داده شده و تصویر یک وب سایت در زیر صفحه نمایش داده می شود.
گفتار ۳	وب سایت ها دارای آدرس منحصر به فرد بوده که به آن URL گفته می شود.
نحوه انجام	عبارت بالا نوشته شده و تصویر قبلی همچنان نمایش داده شود. هنگام گفتن URL، عبارت URL به رنگ قرمز و به صورت بزرگ روی تصویر دیده شود.
گفتار ۴	در زیر نمونه ای از یک URL را مشاهده می کنید : {۱} www.farsedu.ir {۲}
نحوه انجام	{۱} متن بالا در بالای اسلاید دیده شده و تصویر قبلی برداشته شود. {۲} به محض خواندن آدرس سایت، آدرس نمایش داده شود.
گفتار ۵	www، مخفف World Wide Web به معنی وب جهان گستر است.
نحوه انجام	در این زمان، www، هایلایت شده و عبارت World Wide Web در یک شیء هوشمند زیر آن نمایش داده شود و تا انتهای اسلاید باقی بماند.
گفتار ۶	Farsedu، نام دامین یا دامنه وب سایت است.
نحوه انجام	در این زمان، Farsedu، هایلایت شده و عبارت " نام دامین یا دامنه وب سایت " در یک شیء هوشمند زیر آن نمایش داده شود و تا انتهای اسلاید باقی بماند.
گفتار ۷	Ir پسوند سایت است که نشان دهنده ایران می باشد.
نحوه انجام	در این زمان، ir، هایلایت شده و عبارت " پسوند سایت " در یک شیء هوشمند زیر آن نمایش داده شده و تا انتهای اسلاید باقی بماند.

زمان	
عملی	نظری
۶	۳



Captivate

فصل سیزدهم : توانایی کار با جلوه های متحرک سازی

هدف کلی فصل :

یادگیری جلوه های متحرک سازی و اصول ساخت Intro با استفاده از جلوه ها

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- جلوه های متحرک سازی در نرم افزار Captivate و کاربرد آن ها را بیاموزد.
- اصول اضافه کردن جلوه به اشیاء و ذخیره و حذف جلوه را بداند.
- پالت Effects را بشناسد.
- اصول ایجاد مسیرهای حرکتی روی اشیاء را بداند.
- توانایی ساخت یک Intro با استفاده از جلوه ها را داشته باشد.

مقدمه

برای بالا بردن جذابیت محتوای تولید شده در نرم افزار Captivate، می توانید از جلوه های متحرک سازی استفاده کنید. در این فصل شما را با جلوه های متحرک سازی و نحوه بکارگیری آن ها در پروژه آشنا خواهیم کرد.

۱-۱۳ آشنایی با جلوه های متحرک سازی و کاربرد آن ها

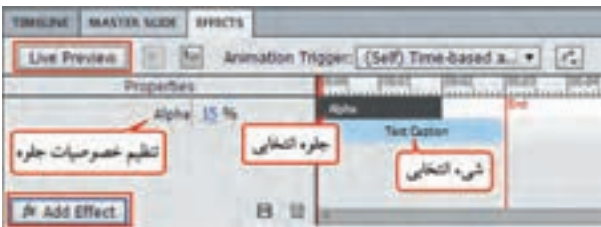
جلوه های متحرک سازی (Effects) باعث افزایش جذابیت و بالا بردن زیبایی محتوای الکترونیکی می شوند. یکی از کاربردهای اصلی جلوه های متحرک سازی، ساخت Intro یا صفحه ورودی نرم افزار می باشد که در این فصل با نحوه ساخت Intro آشنا می شوید.

۲-۱۳ نحوه اضافه کردن جلوه به اشیاء

برای اعمال جلوه های متحرک سازی به اشیاء موجود در اسلاید، مراحل زیر را انجام دهید :

۱- روی شیء مورد نظر در اسلاید یا پنجره Timeline، کلیک راست کرده و گزینه Apply Effect را انتخاب کنید.
۲- در کنار پنجره Timeline، پالت Effects نمایان می شود که با کلیک روی دکمه Add Effect، می توانید جلوه دلخواهی را انتخاب کنید (شکل ۱-۱۳).

۳- گزینه Live Preview، امکان مشاهده پیش نمایش جلوه را فراهم می کند. در قسمت Properties، ویژگی های قابل تنظیم جلوه دیده می شوند که گزینه های آن در جلوه های مختلف، متفاوت است.



شکل ۱-۱۳- پنجره Effects

۳-۱۳ آشنایی با پالت Effects

هنگام اضافه کردن جلوه ها به اشیاء، این پالت به طور خودکار کنار پنجره Timeline نمایش داده می شود.

در صورت عدم مشاهده این پالت، از منوی Window، گزینه Effects را انتخاب کنید.

نکته

با کلیک روی گزینه  و انتخاب گزینه Apply to all items of this type، امکان اعمال جلوه انتخابی روی سایر اشیای هم نوع وجود دارد.

۱۳-۴ شناخت انواع جلوه ها در پالت Effects

با کلیک روی گزینه Add Effect، جلوه ها به صورت طبقه بندی شده در ۷ دسته زیر نمایش داده می شوند که در هر دسته، به مهم ترین جلوه های آن اشاره می گردد:

نکته

جلوه هایی که با علامت * مشخص شده اند، در خروجی HTML5 دیده نمی شوند و جلوه هایی که با علامت ** مشخص شده اند، در خروجی SWF و HTML5 متفاوت هستند.

۱۳-۴-۱ Basic: جلوه های پایه

این جلوه ها برای چرخش، تغییر مقیاس و زاویه دار کردن شیء انتخابی بکار می روند.

جدول ۱۳-۱- جلوه های Basic

توضیحات	گزینه
چرخش به صورت تدریجی تا زاویه دلخواه	RotateTo
چرخش به اندازه زاویه دلخواه	Rotation
تغییر مقیاس افقی و عمودی شکل	Scale
تغییر مقیاس افقی و عمودی شکل به تدریج	ScaleTo
زاویه دار کردن شیء	Skew**
زاویه دار کردن شیء به صورت تدریجی	SkewTo**

۱۳-۴-۲ Color Effect: جلوه های رنگی

این جلوه ها باعث تغییر رنگ، شفافیت و روشنایی شیء انتخابی می شوند.

جدول ۱۳-۲- جلوه های Color Effect

توضیحات	گزینه
تغییر شفافیت شیء از یک مقدار به مقداری دیگر	AlphaFromTo
تغییر میزان روشنایی شیء	Brightness*
تغییر میزان محو شدگی شیء	Set Blur*
تعیین میزان درخشش شیء	Set Glow*
تغییر رنگ شیء به رنگی دلخواه	Tint*
تغییر رنگ شیء از یک رنگ به رنگی دیگر	TintFromTo*

۱۳-۴-۳ Emphasis : جلوه های تاکید

از این جلوه ها برای تاکید روی شیء استفاده می شود. با توجه به تعدد این جلوه ها، فقط به مهم ترین آن ها اشاره شده است. پیشنهاد می شود سایر جلوه ها را نیز امتحان نمایید.

جدول ۱۳-۳- جلوه های تاکید

توضیحات	گزینه
حالت چشمک زن	Blink
دور شدن از صفحه به سمت داخل	Cinema Starwars
چرخش ساعت گرد	Clockwise Rotate
وارد شدن و ناپدید شدن	ComeIn Disapereance
حالت افتادن از یک مکان بلند	Drop From High Place
سقوط آزاد	Free Fall
یک مرتبه درخشش	GlowOnce*
دور زدن در اطراف و بازگشت به مکان اول	Go Around To Back
حرکت مانند ضربان قلب	Heart Beat
حرکت پیستونی شکل (بالا به پایین)	Pistons
چرخش دایره ای شکل	Spin*
حالت ماشین تحریر	Type Writer

۱۳-۴-۴ Entrance : جلوه های ورودی

این جلوه ها برای وارد شدن شیء به صحنه کاربرد دارند.

جدول ۱۳-۴- جلوه های ورودی

توضیحات	گزینه
بزرگ شدن غیر متقارن	Asymmetric Zoom In
وارد شدن از بزرگ به اندازه واقعی	Come In Mystery
بزرگ شدن به صورت محو	FadedZoomIn
ظهور تدریجی	Glide
ورود با ضربه از سمت چپ	HighBouncyToLeft**
چرخش به سمت داخل	Spiral In
پرواز به سمت داخل	Fly In
کشیده شدن شیء	Stretch

جدول ۱۳-۵- جلوه های خروجی

توضیحات	گزینه
رفتن به داخل صفحه همراه با محو شدن	FadeZoomOut
جمع شدن (محو شدن) تدریجی	GlideOut
رفتن به داخل صفحه	Zoom Out
جمع شدن و بسته شدن شیء	Collapse
حرکت و محو شدن در جهت دلخواه	Ease out
پرواز به سمت خارج صفحه	Fly Out

۱۳-۴-۵ Exit : جلوه های خروجی

این جلوه ها برای خروج شیء از صحنه کاربرد دارند.

جدول ۱۳-۶- جلوه های ویژه

توضیحات	گزینه
برجسته کردن شیء	Bevel*
محو شدن شیء	Blur*
سایه دار کردن شیء	DropShadow*
درخشش شیء	Glow*

۱۳-۴-۶ Filters : جلوه های ویژه

از این جلوه ها برای اعمال برجستگی، محو شدگی، سایه دار کردن و درخشش شیء استفاده می شود.

۱۳-۴-۷ Motion Path : ایجاد مسیرهای حرکتی

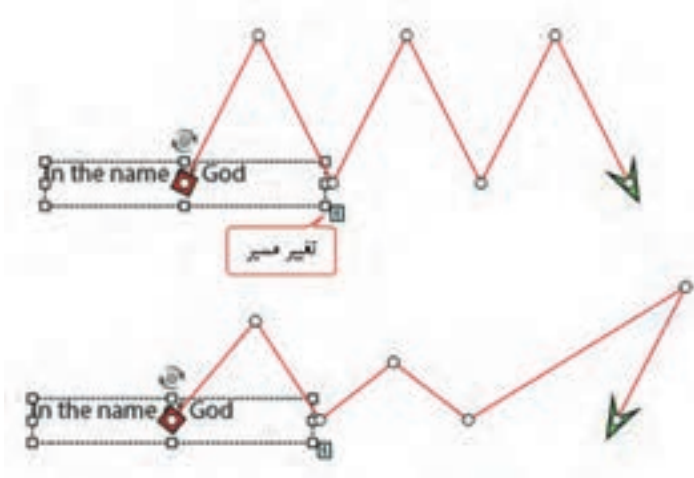
با کلیک روی گزینه Add Effect، در پالت Effects و انتخاب دسته Motion Path، می توانید مسیرهای حرکتی را روی شیء انتخابی اعمال کنید.

جدول ۱۳-۷- مسیرهای حرکتی روی اشیاء

توضیحات	گزینه
حرکت با شتاب از چپ به راست	LeftToRight-Ease
حرکت از چپ به راست	LeftToRight
حرکت پنج گوش	Pentagon
حرکت چهارگوش	Rectangle
حرکت با شتاب از راست به چپ	RightToLeft-Ease
حرکت از راست به چپ	RightToLeft
حرکت از راست به چپ به صورت ۳ نقطه ای	RightToLeft3-point
حرکت مثلثی شکل	Triangle
حرکت زیگزاگ	ZigZag



۱۳-۴-۷-۱ ویرایش مسیرهای حرکتی روی اشیاء

برای ویرایش مسیر حرکتی و ایجاد مسیر دلخواه، پس از انتخاب جلوه Motion Path دلخواه، روی شیء در اسلاید کلیک کنید. علامت ۱ در سمت راست شیء ظاهر می شود، با کلیک روی این علامت، مسیر نمایش داده می شود. با کلیک روی نقاط مسیر می توانید، مسیر را ویرایش کنید. برای مثال در شکل زیر جلوه زیگزاک انتخاب شده و ویرایش شده است (شکل ۱۳-۲).



شکل ۱۳-۲- مسیر اولیه (شکل بالا) و مسیر تغییر یافته (شکل پایین)

۱۳-۵ نحوه ذخیره و حذف جلوه ها

برای ذخیره یک جلوه، جلوه مورد نظر را انتخاب و روی دکمه  در پایین پنجره Effects کلیک کنید. برای حذف یک جلوه، روی آن کلیک راست کرده و گزینه Delete را انتخاب کنید یا روی دکمه  در پایین پنجره Effects کلیک کنید.

۱۳-۶ اصول ساخت یک Intro با استفاده از جلوه ها

منظور از Intro، ورودی یا صفحه شروع نرم افزار می باشد. برای جذابیت بیشتر، بهتر است از جلوه های متحرک سازی در Intro استفاده شود.



مثال، می خواهیم برای پروژه آموزش الفبا، عبارت "آموزش الفبای انگلیسی" با حرکت پاندولی شکل نمایش داده شود، سپس کلیه حروف با جلوه ظهور تدریجی نمایش داده شوند و در نهایت از صفحه محو شوند. برای این کار

مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- روی عبارت "آموزش الفبای انگلیسی" کلیک راست کرده و گزینه Apply Effect را انتخاب کنید.
- ۲- در پالت Effect، روی گزینه Add Effect کلیک کرده و از گروه Emphasis، گزینه Pendulum را انتخاب کنید.
- ۳- برای کل عبارت، از دسته Entrance گزینه Glide را انتخاب کنید. جلوه ظاهر شده را درگ کرده و آن را بعد از جلوه پاندول قرار دهید.
- ۴- سپس از گروه Exit، جلوه Zoom out را انتخاب کنید.
- ۵- با فشردن کلید F4 پیش نمایش پروژه را مشاهده کنید (یا با کلیک روی دکمه Live Preview و فشردن دکمه Play پیش نمایش زنده را در محیط Captivate مشاهده کنید).

خلاصه فصل



- جلوه های متحرک سازی (Effects) باعث افزایش جذابیت و بالا بردن زیبایی محتوای الکترونیکی می شوند. یکی از کاربردهای اصلی جلوه های متحرک سازی، ساخت Intro یا صفحه ورودی نرم افزار می باشد.
- برای اعمال جلوه به شیء، روی آن در اسلاید یا پنجره Timeline، کلیک راست کرده و گزینه Apply Effect را انتخاب کنید. در پالت Effects، با کلیک روی دکمه Add Effect، می توانید جلوه دلخواهی را اعمال کنید.
- گزینه Live Preview، امکان مشاهده پیش نمایش جلوه را فراهم می کند. در قسمت Properties، ویژگی های قابل تنظیم جلوه دیده می شوند.
- جلوه ها به صورت طبقه بندی شده در ۷ دسته نمایش داده می شوند: Basic (جلوه های پایه)، Color Effect (جلوه های رنگی)، Emphasis (جلوه های تاکید)، Entrance (جلوه های ورودی)، Exit (جلوه های خروجی)، Filter (جلوه های ویژه) و Motion Path (جلوه های حرکتی).
- برای ذخیره یک جلوه، جلوه مورد نظر را انتخاب و روی دکمه  در پایین پنجره Effects کلیک کنید. برای حذف یک جلوه، روی دکمه  کلیک کنید.

Learn in English

Defining motion paths for objects

1. Right-click the object and select Effects.
2. Click add effect, select Motion Path, and then select the type of motion path you want to apply.
3. Click the symbol that appears at the right corner of the object. The direction of the motion path indicated by an arrow appears.
4. To change the direction of motion, click the arrowhead and drag it in the new direction.

واژه نامه تخصصی	
Apply	اعمال کردن
Asymmetric	نامتقارن
Basic	پایه
Bevel	برجسته کردن
Blink	چشمک زن
Clockwise	گردش در جهت عقربه های ساعت
Collapse	بسته شدن، جمع شدن
Disapereance	ناپدید شدن
Effect	جلوه
Emphasis	تاکید
Entrance	ورودی
Free Fall	سقوط آزاد
Glide	ظهور تدریجی
Glow	درخشش
Heart Beat	ضربان قلب
Live Preview	پیش نمایش زنده
Pentagon	پنج گوش
Rotation	چرخش
Scale	تغییر مقیاس
Skew	مایل کردن، زاویه دار کردن
Triangle	مثلث

پرسش های چهارگزینه ای

۱- کدام گزینه امکان مشاهده پیش نمایش جلوه به صورت زنده در پالت Effects را می دهد؟

الف) Apply Effect ب) Add Effects

ج) Live preview د) Properties

۲- کدام دسته از جلوه ها باعث تغییر رنگ، شفافیت و روشنایی شیء انتخابی می شوند؟

الف) Color Effects ب) Basic

ج) Entrance د) Exit

۳- کار جلوه ScaleTo چیست؟

الف) تغییر مقیاس افقی و عمودی شکل

ب) تغییر مقیاس افقی و عمودی شکل به تدریج

ج) زاویه دار کردن شیء به صورت تدریجی

د) چرخش به اندازه زاویه دلخواه

۴- برای تغییر رنگ شیء به رنگی دلخواه از کدام جلوه استفاده می شود؟

الف) Blur ب) Set Glow

ج) Brightness د) Tint

۵- کدام دسته از جلوه ها، برای وارد شدن شیء به صحنه کاربرد دارند؟

الف) Emphasis ب) Entrance

ج) Filter د) Exit

۶- جلوه Zoom out جز کدام دسته از جلوه ها می باشد؟

الف) Emphasis ب) Motion Path

ج) Exit د) Filter

۷- کدام جلوه جزء جلوه های حرکتی محسوب نمی شود؟

الف) Glide ب) Pentagon

ج) Rectangle د) Triangle

۸- کدام دسته از جلوه ها برای خروج شیء از صحنه کاربرد دارند؟

الف) Filter

ب) Entrance

ج) Color effect

د) Exit

آزمون نظری

۱- جلوه های متحرک سازی چه کاربردی دارند؟

۲- در نرم افزار Captivate، چند دسته جلوه وجود دارد و کاربرد هر یک چیست؟

۳- برای ایجاد مسیرهای حرکتی دلخواه از کدام دسته از جلوه ها استفاده می شود؟

۴- نحوه جلوه گذاری، ذخیره و حذف یک جلوه را توضیح دهید.

کارگاه عملی

● به پروژه آموزش سخت افزار، موارد ۱ تا ۳ را اضافه کنید :

۱- یک Intro در صفحه اول ایجاد کنید. ابتدا عبارت "بنام خدا" از داخل صفحه بزرگ شده و روی صفحه، نمایش داده شود. سپس چند تصویر به صورت چرخشی وارد اسلاید شوند. نوشته خوشامدگویی به نرم افزار و عنوان نرم افزار نیز از بالا به پایین نمایش داده شود. پس از اتمام Intro، به طور خودکار، صفحه منو اصلی نمایش داده شود.

۲- در صفحه Intro، دکمه ای با نام Skip Intro قرار دهید تا در صورت عدم تمایل کاربر به مشاهده Intro، بتواند از آن صرف نظر کرده و وارد صفحه منو شود (راهنمایی) : دکمه نباید حالت Pause داشته باشد تا به محض اتمام Intro، صفحه منو ظاهر شود).

۳- در صفحات مربوط به هر قطعه، شکل قطعه با جلوه ای دلخواه وارد صفحه شود.

● برای پروژه آموزش پاورپوینت، یک Intro در صفحه اول ایجاد کنید. ابتدا عبارت "آموزش پاورپوینت" با حرکت چرخشی وارد صفحه شود. سپس نام خودتان از پایین به بالا نمایش داده شوند. سپس وارد صفحه منو اصلی شوید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Captivate

فصل چهاردهم : توانایی وارد کردن فایل ها (Import) و کار کردن با library

هدف کلی فصل :

یادگیری نحوه ی وارد کردن فایل ها در نرم افزار و طرز کار با Library

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- توانایی وارد نمودن فایل های فتوشاپ با پسوند Psd را داشته باشد.
- توانایی ایجاد پروژه بر اساس فایل پاورپوینت را داشته باشد.
- بتواند اسلایدهای پویانمایی و ویدیو را ایجاد نماید.
- نحوه ی کار با Library را بداند و بتواند کتابخانه های خارجی را وارد آن نماید.
- بتواند یک آلبوم تصاویر (Image Slide Show) را ایجاد کند.

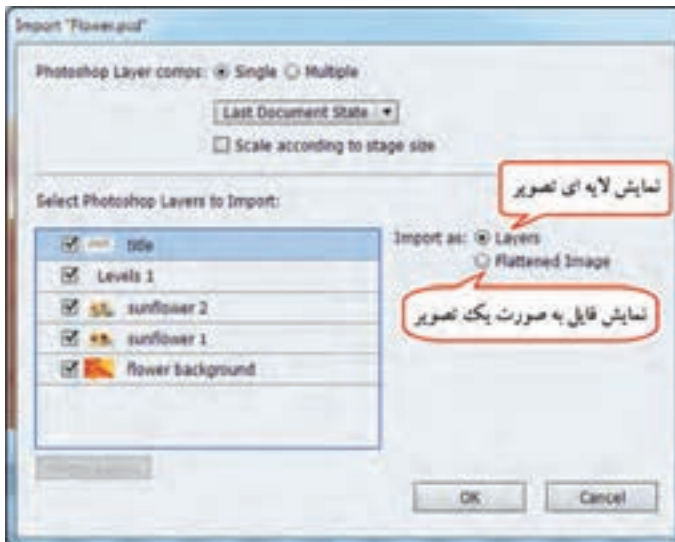
مقدمه

نرم افزار Captivate، امکان وارد نمودن (Import) فایل های سایر نرم افزارها نظیر فتوشاپ و پاورپوینت را به کاربر می دهد و در محتوای الکترونیکی می توانید از آن ها استفاده کنید. علاوه بر این ، مواردی که به پروژه اضافه می شوند، به طور خودکار به کتابخانه (Library) پروژه اضافه می شوند که امکان استفاده از آن ها در سایر پروژه ها نیز وجود دارد. در این فصل با نحوه وارد کردن فایل های مختلف به نرم افزار و اصول کار با کتابخانه آشنا می شوید.

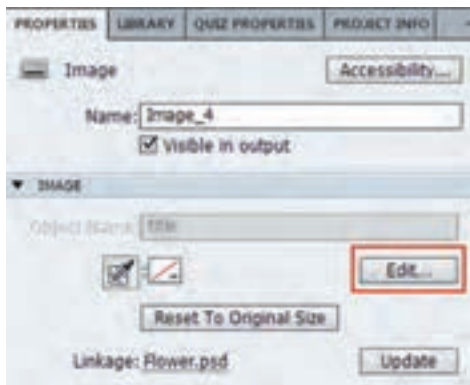
۱-۱۴ افزودن فایل فتوشاپ به پروژه

نرم افزار Captivate به خوبی قادر به شناسایی و تفکیک لایه های فتوشاپ می باشد. برای اضافه کردن فایل فتوشاپ با پسوند Psd. به پروژه، از منوی File، زیر منوی Import، گزینه Photoshop file (یا کلید میانبر Shift+Alt+P) را انتخاب کنید. پس از انتخاب فایل، در کادری که نمایان می شود (شکل ۱-۱۴)، لایه هایی از فایل فتوشاپ که می خواهید در پروژه نمایش داده شوند را مشخص کنید.

اگر می خواهید کل فایل به صورت یک تصویر در صفحه نمایش داده شود، در قسمت Import as گزینه Flattened Image را انتخاب کنید (به طور پیش فرض حالت Layers انتخاب شده و لایه ها به صورت تفکیک شده در محیط آورده می شوند). لایه ها در شکل ۱-۱۴ نشان داده شده است.



شکل ۱-۱۴- افزودن فایل فتوشاپ



شکل ۱۴-۲- ویرایش تصویر

همان طور که ملاحظه می شود، هر لایه به صورت جداگانه در Timeline نمایش داده شده است.

می توانید به راحتی لایه ها را جابجا نموده یا مدت زمان نمایش آن ها را تغییر دهید. برای ویرایش تصویر کافی است روی دکمه Edit در پنجره خصوصیات (شکل ۱۴-۲) لایه انتخابی کلیک کنید تا تصویر در فتوشاپ باز شده و امکان ویرایش و اعمال جلوه های مختلف بر آن به کار برده شود.



شکل ۱۴-۳- تفکیک لایه های فایل PSD در Captivate

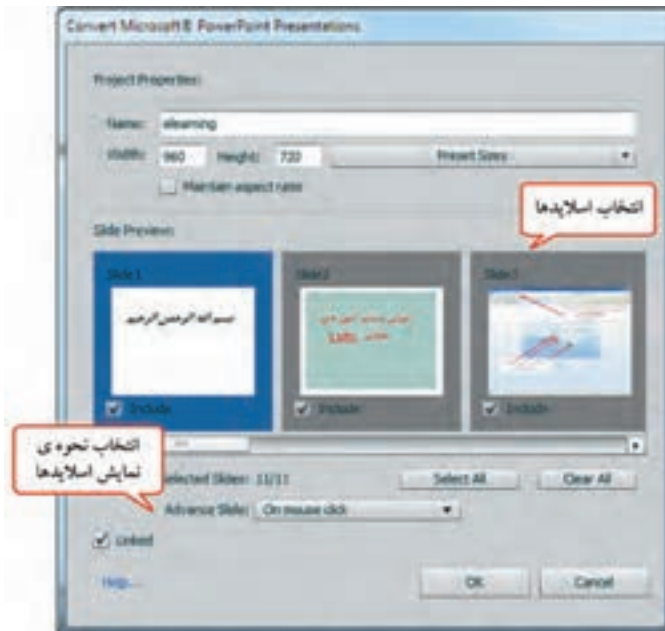
۱۴-۲ ایجاد پروژه بر اساس پاورپوینت

برای ایجاد پروژه بر اساس فایل پاورپوینت یکی از روش های زیر را انجام دهید :

- ۱- در پنجره شروع، از قسمت Create New گزینه From Microsoft Powerpoint را انتخاب کنید.
- ۲- از منوی File، زیر منوی New Project، گزینه Project From MS Powerpoint را انتخاب کنید.

در کادری که باز می شود (شکل ۱۴-۴)، نام، ابعاد پروژه و اسلایدهایی که می خواهید به پروژه جدید اضافه شوند را انتخاب کنید. در قسمت Advance Slide، نحوه نمایش اسلایدها مشخص می شود. در حالت On mouse Click، برای نمایش اسلاید بعدی باید کلیک شود و در حالت Automatically اسلاید بعدی به طور اتوماتیک نمایش داده می شود.

پویانمایی های موجود در فایل پاورپوینت، در نرم افزار Captivate قابل استفاده می باشند. به راحتی می توانید با درگ کردن اسلایدها، آن ها را جابجا نموده، اسلایدی را حذف و یا اضافه کنید.



شکل ۱۴-۴- ایجاد پروژه بر اساس پاورپوینت

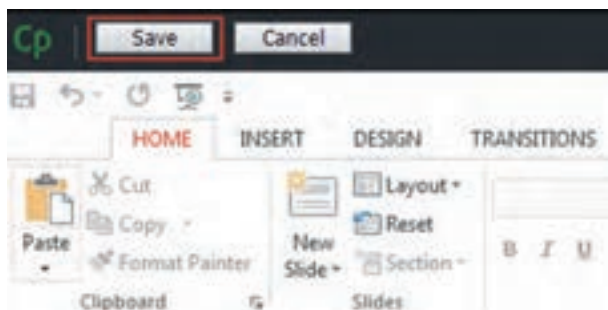
نکته

تنها در صورتی که متون فارسی در فایل پاورپوینت با استفاده از فارسی نویس نوشته شده باشد، در نرم افزار Captivate، به درستی نشان داده می شوند.

۱۴-۲-۱ ویرایش اسلایدهای پاورپوینت در Captivate

برای ویرایش اسلایدها، در قسمت Filmstrip روی اسلاید مورد نظر کلیک راست نموده، از زیر منوی Edit with Microsoft Powerpoint، گزینه Edit Slide را انتخاب کنید. در صورت انتخاب گزینه Edit Presentation، امکان ویرایش کل فایل پاورپوینت وجود دارد. نرم افزار Captivate، از نرم افزار پاورپوینتی که در آن تعبیه شده استفاده می کند.

پس از انجام تغییرات با زدن دکمه Save در گوشه بالا سمت چپ صفحه می توانید تغییرات را ذخیره کرده و به محیط Captivate بازگردید (شکل ۱۴-۵).



شکل ۱۴-۵- ویرایشگر پاورپوینت در محیط Captivate

۱۴-۳ درج Powerpoint Slide

برای درج اسلایدهای پاورپوینت در پروژه فعلی، کافی است از منوی Insert گزینه Powerpoint Slide (یا کلید میانبر Shift+ Ctrl+ P) را انتخاب کنید و مشخص کنید که می خواهید اسلایدهای پاورپوینت بعد از کدام اسلاید در پروژه قرار گیرند. سپس فایل پاورپوینت مورد نظر را انتخاب کنید. سایر تنظیمات و گزینه ها مشابه قسمت قبل می باشد.

۱۴-۴ درج Animation Slide

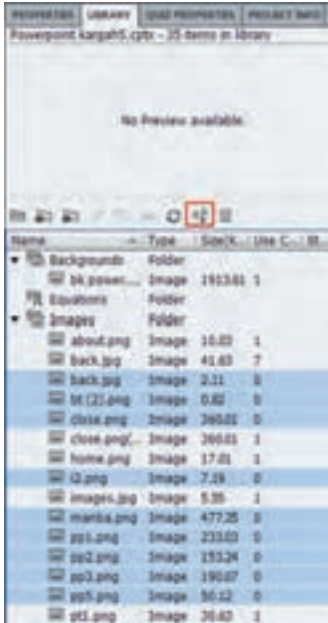
برای درج یک پویانمایی Swf یا Gif در پروژه فعلی، از منوی Insert گزینه Animation Slide (یا کلید میانبر Ctrl+ Shift+ N) را انتخاب کنید. پس از انتخاب فایل مورد نظر، پویانمایی در اسلایدی بعد از اسلاید جاری در پروژه نمایش داده می شود.

۱۴-۵ درج Video Slide

برای درج ویدئویی که باروش Video Demo ضبط شده در پروژه Captivate، از منوی Insert گزینه CPVC Slide را انتخاب نمایید. یک اسلاید حاوی ویدئوی انتخابی، به پروژه شما اضافه می شود که البته در این روش، زمان گرفتن پیش نمایش از اسلایدها طولانی می گردد و بهتر است، همان طور که قبلا اشاره شد، از فیلم ضبط شده، خروجی MP4 تهیه کرده و از طریق منوی Video، گزینه Insert Video، ویدئو را به اسلاید جاری اضافه کنید.

تمرین ۱۴-۱: یک پروژه جدید ایجاد کرده، در اسلاید اول یک فایل PSD، در اسلاید ۲ تا ۵، اسلایدهای پاورپوینت و در اسلاید ۶ یک ویدئو که به روش Video Demo ضبط شده را درج کنید.

۱۴-۶ کار با Library



شکل ۱۴-۶- پالت کتابخانه

کلیه اشیایی را که به پروژه خود اضافه می کنید به طور خودکار و به صورت طبقه بندی شده به کتابخانه پروژه اضافه می شوند. برای استفاده مجدد از اشیایی که به پروژه اضافه شده اند، روی شیء مورد نظر در پالت Library کلیک کنید (شکل ۱۴-۶).

حذف یک شیء از پروژه، باعث حذف آن از کتابخانه نشده و نسخه ای از شیء در کتابخانه باقی می ماند و باعث افزایش حجم پروژه می شود. برای حذف اشیاء بلا استفاده، ابتدا روی گزینه (Select Unused Items) کلیک کرده و پس از انتخاب اشیاء، روی دکمه (Delete) کلیک کنید.

برای به کار بردن اشیاء یک پروژه در پروژه ای دیگر، کافی است روی شیء مورد نظر کلیک راست نموده و گزینه Export را انتخاب کنید.

تمرین ۱۴-۲: اشیاء استفاده نشده در پروژه پاورپوینت را حذف کنید.

۱۴-۶-۱ اصول وارد کردن External Library

برای استفاده از اشیاء موجود در کتابخانه یک پروژه در پروژه ای دیگر، از منوی File، زیرمنوی Import، گزینه External Library را انتخاب کنید یا در پالت Library، روی دکمه (Open Library) کلیک کنید و پروژه مورد نظر را انتخاب کنید. کتابخانه پروژه، در پنجره ای جداگانه باز می شود. برای درج اشیاء در پروژه جاری، روی شیء مورد نظر در کتابخانه کلیک کنید.

۱۴-۷ ایجاد آلبوم تصاویر (SlideShow)

منظور از آلبوم تصاویر یا Slide Show، پخش تصاویر دلخواه به صورت پشت سر هم و با جلوه های خاص است که در کانالوگ های الکترونیکی و برای معرفی محصولات، کاربرد فراوانی دارد. برای ایجاد Slide Show مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- پس از اجرای نرم افزار، در پنجره New Project گزینه Image Slide Show را انتخاب کرده یا در صورت باز بودن نرم افزار، از منوی File زیر منوی Project New، گزینه Image Slide Show را انتخاب کنید.
- ۲- پس از تعیین ابعاد پروژه، تصاویر مورد نظر را انتخاب کنید. اگر اندازه تصویر با اندازه پروژه تطبیق نداشته باشد، پنجره ای باز شده و امکان اعمال تغییر روی تصویر را فراهم می کند. در انتها، هر تصویر در یک اسلاید قرار داده می شود.
- ۳- در کادر خصوصیات اسلاید، در قسمت Display Time، مدت زمان نمایش هر اسلاید را مشخص کرده و در بخش Transition گذر دلخواهی را انتخاب کنید.

نکته

حرکت از یک اسلاید به اسلایدی دیگر را گذر (Transition) می گویند.

- ۴- برای جذابیت بیشتر می توانید آهنگ دلخواهی را به پس زمینه اسلایدها اضافه کنید.

نکته

برای انتخاب گروهی اسلایدها، در صورت متوالی بودن، روی مورد اول کلیک کرده، کلید Shift را پایین نگه داشته و روی آخرین مورد کلیک کنید. برای انتخاب غیر متوالی، هنگام کلیک روی اسلایدهای مورد نظر، کلید Ctrl را پایین نگه دارید.

- ۵- پس از اتمام کار، فایل را ذخیره کرده از فایل خود یک خروجی SWF تهیه کنید.

تمرین ۱۴-۳ : یک Slide Show از تصاویر موجود در پروژه آموزش الفبا، به صورت SWF تهیه کنید. (آهنگ دلخواهی در زمینه اسلایدها پخش شود و گذرهای متفاوتی را به اسلایدها اختصاص دهید).



خلاصه مطالب



- نرم افزار Captivate به خوبی قادر به شناسایی و تفکیک لایه های فتوشاپ می باشد. برای اضافه کردن فایل فتوشاپ با پسوند Psd. به پروژه، از منوی File، زیر منوی Import، گزینه Photoshop file (یا کلید ترکیبی Shift+Alt+P) را انتخاب کنید.
- برای ایجاد پروژه بر اساس فایل پاورپوینت، در پنجره شروع، از قسمت Create New گزینه From Microsoft Powerpoint را انتخاب کنید یا از منوی File، زیر منوی New Project، گزینه Project From MS Powerpoint را انتخاب نمایید.
- برای درج اسلایدهای پاورپوینت در پروژه فعلی، کافی است از منوی Insert گزینه Powerpoint Slide (یا کلید ترکیبی Shift+ Ctrl+ P) را انتخاب کنید .
- برای درج یک پویانمایی Swf یا Gif در پروژه فعلی، از منوی Insert گزینه Animation Slide (یا کلید ترکیبی Ctrl+ Shift+ N) را انتخاب کنید.
- برای درج ویدئویی که با روش Video Demo ضبط شده در پروژه Captivate، از منوی Insert گزینه CPVC Slide را انتخاب نمایید.
- کلیه اشیایی را که به پروژه خود اضافه می کنید به طور خودکار و به صورت طبقه بندی شده به کتابخانه پروژه اضافه می شوند. برای استفاده مجدد از اشیایی که به پروژه اضافه شده اند، روی شیء مورد نظر در پالت Library کلیک کنید.
- حذف یک شیء از پروژه، باعث حذف آن از کتابخانه نشده و نسخه ای از شیء در کتابخانه باقی می ماند و باعث افزایش حجم پروژه می شود. برای حذف اشیاء بلا استفاده، ابتدا روی گزینه  کلیک کرده و سپس دکمه  را انتخاب کنید.
- برای ایجاد آلبوم تصاویر یا Slide Show، در پنجره New Project، گزینه Image Slide Show را انتخاب کرده یا از منوی File زیر منوی Project New، گزینه Image Slide Show را انتخاب کنید.

Learn in English

Import Photoshop files

You can import a PSD file into your Adobe Captivate project, while preserving Photoshop features . You can select and import separate layers of the PSD file, or you can flatten selected layers and import them as a single image .

Each imported layer is treated as a separate image within the Adobe Captivate project . In the library, a folder with the PSD name is created and each imported layer is stored in it in PNG format .

You can resize the imported images to the size of your Adobe Captivate project . You can also apply all other available image–editing properties of Adobe Captivate .

واژه نامه تخصصی	
Export	صادر کردن، خارج کردن
External	خارجی، بیرونی
Image Slide Show	آلبوم تصاویر
Import	وارد کردن
Library	کتابخانه
Select	انتخاب
Unused Items	اشیاء استفاده نشده

پرسش های چهارگزینه ای

۱- برای درج یک فایل فتوشاپ به صورت یک تصویر، کدام گزینه را انتخاب می کنیم؟

الف) Layers (ب) One Image

ج) One Layer (د) Flatten Image

۲- در پروژه برای درج ویدئویی که با روش Video Demo ضبط شده، کدام گزینه از منوی Insert انتخاب می شود؟

الف) Animation Slide (ب) CPVC Slide

ج) Powerpoint Slide (د) Photoshop Slide

۳- کدام گزینه از منوی Insert، امکان درج یک فایل پاورپوینت در پروژه را به کاربر می دهد؟

الف) Animation Slide (ب) CPVC Slide

ج) Powerpoint Slide (د) Photoshop Slide

۴- کدام گزینه در کتابخانه، امکان انتخاب اشیاء بلا استفاده در پروژه را می دهد؟

الف)  (ب)  (ج)  (د) 

۵- کدام نوع پروژه، برای ایجاد آلبوم تصاویر کاربرد دارد؟

الف) Video Demo (ب) Software Simulation

ج) Image Slide Show (د) From Microsoft Powerpoint

۶- برای انتخاب غیر متوالی اسلایدها، کدام کلید باید پایین نگه داشته شود؟

الف) Alt (ب) Ctrl

ج) Shift (د) Enter

آزمون نظری

- ۱- چگونه می توان یک فایل فتوشاپ را وارد پروژه Captivate نمود؟
 - ۲- برای درج یک فایل پاورپوینت در پروژه، چه مراحل باید انجام شود؟
 - ۳- کاربرد گزینه CPVC Slide در منوی Insert چیست؟
 - ۴- چگونه می توان اشیاء بلا استفاده را از پروژه حذف نمود؟
 - ۵- مراحل ایجاد یک Slide Show از تصاویر را بیان کنید.
-

کارگاه عملی

به پروژه آموزش سخت افزار، موارد زیر را اضافه کنید :

- ۱- یک اسلاید به نام "بیشتر بدانیم"، را به پروژه اضافه کرده و لینک به آن صفحه را در منو اضافه کنید.
- ۲- یک فایل فتوشاپ، درباره قطعات رایانه را به این بخش اضافه کرده و با استفاده از Effect ها، جلوه های متحرکی را به تک تک لایه های فایل فتوشاپ اعمال کنید.
- ۳- یک فایل پاورپوینت راجع به معرفی قطعات رایانهی را در ادامه این بخش درج کنید.
- ۴- یک فیلم به روش Video Demo از لیست قطعات موجود در رایانه خود با سناریوی زیر ضبط کرده، سپس آن را به پروژه سخت افزار اضافه کنید.

سناریو (مراحل انجام کار) :

گفتار : ابتدا روی My computer کلیک راست کرده و گزینه Manage را انتخاب می کنیم. سپس در کادر باز شده روی گزینه Device Manager کلیک می کنیم. قطعات موجود در رایانه در این قسمت مشاهده می شوند.

تذکر : روی گزینه های انتخابی، Zoom کنید.

زمان	
عملی	نظری
۸	۲

فصل پانزدهم : امکانات جانبی نرم افزار

هدف کلی فصل :

آشنای با امکانات جانبی نرم افزار

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- آشنای تعاملی آماده (Intraction) و شیوه به کار گیری آن ها را بیاموزد.
- با شیوه یادداشت گذاری روی اسلایدها آشنا شود.
- توانایی ساخت واژه نامه، منوهای پایین افتادنی و سربرگ را در برنامه داشته باشد.
- توانایی ایجاد سرگرمی نظیر بازی حافظه و پازل را در برنامه داشته باشد.
- توانایی نمایش تصویر با قابلیت بزرگ نمایی حین اجرا را داشته باشد.
- بتواند از کاراکترها (شخصیت های آماده) در پروژه استفاده کند.
- بتواند فرمول های ریاضی را در پروژه درج نماید.


این فصل برای مطالعه آزادمی باشد

مقدمه

با توجه به توسعه ای که نرم افزار Captivate در زمینه آموزش الکترونیکی داشته، در نسخه ۷ نرم افزار، امکانات جانبی زیادی در قالب اشیاء تعاملی آماده (Interaction) ارائه شده است که در این فصل به بررسی موارد پر کاربرد آن ها خواهیم پرداخت.

۱-۱۵ یادداشت گذاری روی اسلایدها (Notes)

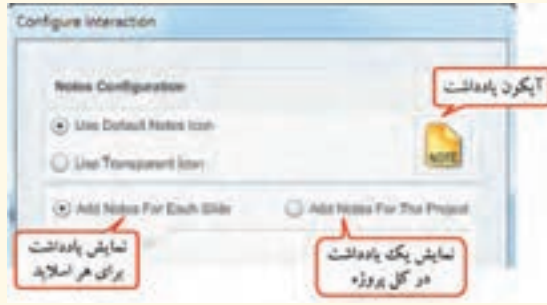
با قابلیت Notes، امکان یادداشت گذاری روی اسلایدها برای کاربر فراهم می شود. برای ایجاد دکمه یادداشت روی اسلایدها، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی Insert گزینه Interactions را انتخاب و یا در نوار ابزار روی  کلیک کنید.
- ۲- در کادر باز شده (شکل ۱-۱۵)، گزینه Notes را انتخاب کنید.



شکل ۱-۱۵- کادر Interactions

پنجره تنظیمات (شکل ۱-۱۵) ظاهر شده، که می توانید یادداشت گذاری را برای همان اسلاید یا برای کل پروژه در نظر بگیرید.



شکل ۱۵-۲- تنظیمات یادداشت (Note)

۳- یادداشت ها فقط در زمان اجرا با کلیک روی آیکن یادداشت، به شکل ۱۵-۳ نمایش داده می شوند.



شکل ۱۵-۳- پنجره یادداشت در زمان اجرا

نکته


- ۱- برای جلوگیری از به هم ریختن نوشته های فارسی، از فونت Arial استفاده کنید.
- ۲- به طور کلی برای تغییر خصوصیات شیء تعاملی ایجاد شده، روی آن دو بار کلیک کرده یا در پنجره خصوصیات گزینه Widget Properties را انتخاب کنید.

تمرین ۱۵-۱: امکان یادداشت گذاری در کلیه اسلایدها را به پروژه آموزش الفبا اضافه کنید.

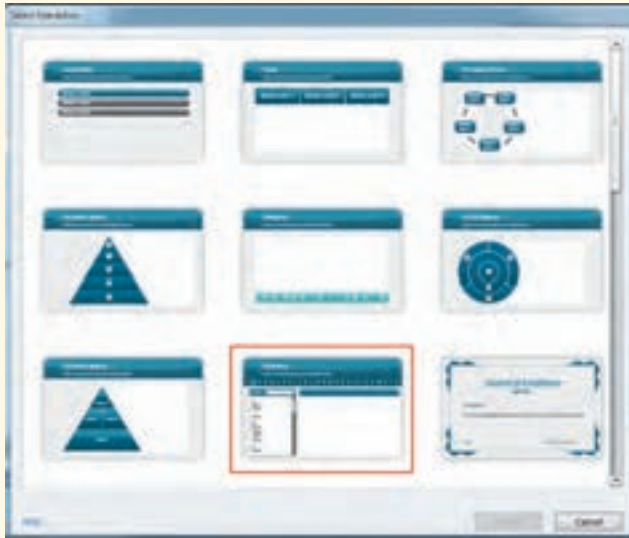


۱۵-۲ ساخت واژه نامه (Glossary)

برای ایجاد واژه نامه یا فرهنگ لغت، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی Insert گزینه Interactions و یا در نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- در کادر باز شده (شکل ۱۵-۴)، گزینه Glossary را انتخاب کنید.

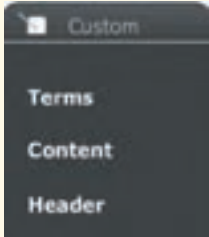


شکل ۱۵-۴- کادر Interactions

۳- شکل ۱۵-۵ ظاهر می شود. تنظیمات واژه نامه در این قسمت انجام می شود.



شکل ۱۵-۵- تنظیمات واژه نامه



۴- با انتخاب Custom (شکل ۱۵-۶)، سه قسمت زیر ظاهر می شود:

- Terms: تنظیمات مربوط به لغت
- Content: تنظیمات مربوط به معنی و توضیحات لغت
- Header: تنظیمات مربوط به عنوان بالای واژه نامه

شکل ۱۵-۶- گزینه Custom

با کلیک روی هر مورد، گزینه هایی برای تغییر رنگ، تغییر فونت، اندازه و جهت نوشته ها در اختیار قرار می گیرد. برای ایجاد واژه نامه انگلیسی به فارسی، کافی است در قسمت Content، روی گزینه Body Text کلیک کرده، یکی از فونت های فارسی را انتخاب و جهت نوشته ها را راست قرار دهید (شکل ۱۵-۷).



۵- با زدن دکمه "+" می توان واژه ای را به واژه نامه اضافه نمود. در قسمت Term لغت مورد نظر و در قسمت Definition توضیحات نوشته می شود (شکل ۱۵-۸). واژه را به انگلیسی وارد کرده و توضیحات را بدون تغییر باقی گذارید.

شکل ۱۵-۷- تنظیمات نوشته های واژه نامه



۶- پس از نوشتن لغت، با دابل کلیک کردن روی توضیحات، امکان ویرایش توضیحات، اضافه نمودن تصویر و صدا به توضیحات و جابه جایی تصویر و متن وجود دارد (شکل ۱۵-۹). پس از انجام تغییرات، در جایی از صفحه کلیک کنید.

شکل ۱۵-۸- افزودن لغت به واژه نامه

۷- پس از انجام کلیه تنظیمات، با زدن دکمه OK واژه نامه ساخته شده روی اسلاید نمایش داده می شود. برای جلوگیری از حرکت خودکار به اسلاید بعدی، یک Clickbox را روی اسلاید قرار دهید.




شکل ۱۵-۹- ویرایش توضیحات لغت

تمرین ۱۵-۲: یک واژه نامه اصطلاحات اینترنتی را ایجاد کنید.



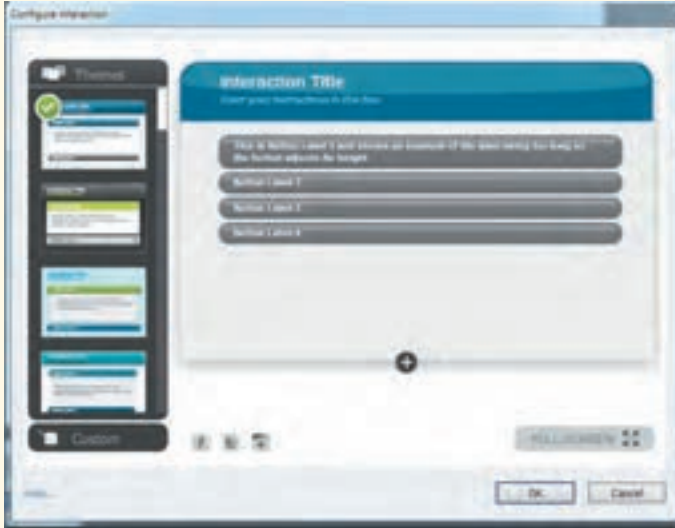
۱۵-۳ ساخت منوهای پایین افتادنی (Accordion)

برای ایجاد منوهای پایین افتادنی مراحل زیر را انجام دهید:


- ۱- از منوی Insert گزینه Interactions و یا در نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.
- ۲- در کادر باز شده (شکل ۱۵-۱۰)، گزینه Accordion را انتخاب کنید.
- ۳- پنجره تنظیمات این گزینه مشابه واژه نامه بوده و از توضیح مجدد آن صرف نظر می شود (شکل ۱۵-۱۱).



شکل ۱۵-۱۰- کادر Interactions



شکل ۱۵-۱۱- تنظیمات منوهای پایین افتادنی


تمرین ۱۵-۳: یک منوی پایین افتادنی درباره چند اصطلاح اینترنتی، ایجاد کنید. 

نکته

برای حذف یک قسمت از منو، روی عنوان آن دابل کلیک کرده و روی "-" کلیک کنید.

۱۵-۴ ساخت سربرگ (Tabs)

برای ایجاد سربرگ مراحل زیر را انجام دهید :

۱- از منوی Insert گزینه Interactions یا در نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- در کادر باز شده (شکل ۱۵-۱۲)، گزینه Tabs را انتخاب کنید.

۳- پنجره تنظیمات این گزینه مشابه واژه نامه بوده و از توضیح مجدد آن صرف نظر می شود (شکل ۱۵-۱۳).



شکل ۱۵-۱۲- کادر Interactions



شکل ۱۵-۱۳- تنظیمات سربرگ




تمرین ۱۵-۴: در یک پروژه جدید، سه سربرگ با عنوان "انواع شبکه"، "تجهیزات" و "تاریخچه" درباره اینترنت ایجاد کنید و در هر قسمت مطالب و تصاویر مرتبط با آن را وارد کنید.

نکته

برای نوشته های فارسی در کلیه اشیای تعاملی، می توانید از فارسی نویس استفاده کنید.

۱۵-۵ ساخت پازل (Jigsaw Puzzle)

می توانید یک تصویر را به صورت قطعه قطعه نمایش داده و با چیدن قطعات کنار هم، تصویر اول را به دست آورید. برای ایجاد پازل مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی Insert گزینه Interactions و یا در نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.
- ۲- در کادر باز شده (شکل ۱۵-۱۴)، گزینه Jigsaw Puzzle را انتخاب کنید.
- ۳- در پنجره تنظیمات (شکل ۱۵-۱۵)، تصویر دلخواه، ابعاد آن، تعداد قطعات و زمان انجام پازل را مشخص کنید. پس از تایید، پیغام برد (سبز رنگ) و باخت (قرمز رنگ) را فارسی کنید.



شکل ۱۵-۱۴- کادر Interactions



شکل ۱۵-۱۵- تنظیمات پازل




تمرین ۱۵-۵: یک پازل با تصویر دلخواه به صورت
رو به رو را ایجاد کنید.

نکته

بهبتر است از تغییر اندازه ی اشیای تعاملی آماده خودداری کنید.

۱۵-۶ ساخت بازی حافظه (Memory Game)

- در بازی حافظه، از هر تصویر، دو مورد موجود است که زیر تعدادی کارت مخفی شده و برای کسب امتیاز باید با برگرداندن کارت ها، دو تصویر یکسان انتخاب شوند. برای ایجاد این بازی مراحل زیر را انجام دهید:
- ۱- از منوی Insert گزینه Interactions و یا در نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.
 - ۲- در کادر باز شده (شکل ۱۵-۱۶)، گزینه Memory Game را انتخاب کنید.
 - ۳- در پنجره تنظیمات (شکل ۱۵-۱۷)، اندازه بازی، تصاویر، پیغام ها، امتیاز و زمان انجام بازی را مشخص کنید. در کادر دوم امکان تغییر رنگ ظاهر محیط بازی وجود دارد.



شکل ۱۵-۱۶- کادر Interactions



شکل ۱۵-۱۷- تنظیمات بازی حافظه




تمرین ۱۵-۶ : یک بازی حافظه با چهار تصویر دلخواه ایجاد کنید.



۱۵-۷ نمایش تصویر با قابلیت بزرگ نمایی (Image Zoom)

توسط این شیء، کنار تصویر در زمان اجرا یک علامت ذره بین نشان داده می شود که با کلیک روی ذره بین و درگ نمودن لغزنده کنار آن، امکان بزرگ نمایی تصویر وجود دارد. با حرکت روی تصویر، اشاره گر به شکل دست در می آید که با درگ کردن می توان قسمت های مختلف تصویر را مشاهده نمود. برای برگرداندن تصویر به اندازه قبل، کافی است یک بار روی ذره بین کلیک کنید.

برای ایجاد تصویر با قابلیت بزرگ نمایی مراحل زیر را انجام دهید:
۱- از منوی Insert گزینه Interactions و یا در نوار ابزار گزینه  را انتخاب کنید.

۲- در کادر باز شده (شکل ۱۵-۱۸)، گزینه Image Zoom را انتخاب کنید.

۳- در شکل ۱۵-۱۹، به وسیله دکمه Browse، تصویر دلخواهی را انتخاب کنید.



شکل ۱۵-۱۸- کادر Interactions



شکل ۱۵-۱۹- انتخاب تصویر با قابلیت بزرگ نمایی

تمرین ۱۵-۷: یک تصویر با قابلیت بزرگ نمایی را ایجاد کنید.



۸-۱۵ استفاده از کاراکترهای آماده

نرم افزار Captivate این امکان را به شما می دهد که در اسلایدهای درسی، کنار مطالب از یک کاراکتر یا شخصیت آماده استفاده کنید. تعداد کمی از این شخصیت ها در نرم افزار قابل استفاده است و سایر آن ها باید از اینترنت دانلود شوند. برای دسترسی به شخصیت ها از منوی Insert گزینه Characters را انتخاب کنید. در کادر باز شده (شکل ۱۵-۲۰)، در قسمت Category چهار دسته مختلف Business (تجاری)، Casual (غیررسمی)، Illustrated (مصور) و Medicine (پزشکی) وجود دارد. برای نمونه یک شخصیت از مجموعه Business انتخاب شده است. با کلیک روی دکمه Ok، شخصیت انتخابی به اسلاید اضافه می شود (شکل ۱۵-۲۱) در صورتی که شخصیت انتخاب شده در دسترس نباشد، پیغامی مبنی بر دانلود آن از اینترنت نمایش داده می شود.




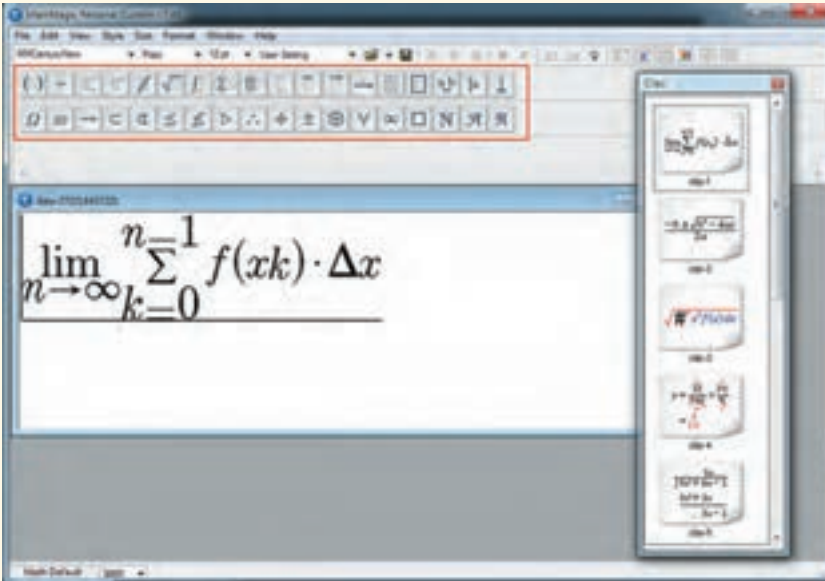
شکل ۱۵-۲۰- استفاده از شخصیت های آماده



شکل ۱۵-۲۱- نمایش شخصیت انتخاب شده در اسلاید

۹-۱۵ فرمول نویسی ریاضی

برای فرمول نویسی که به نسخه ۷ اضافه شده، از منوی Insert گزینه Equation را انتخاب کنید. برنامه MathMagic Personal Custom باز می شود (شکل ۱۵-۲۲). فرمولی برای نمونه نوشته شده که می توانید آن را پاک نموده یا ویرایش کنید. در قسمت Clips امکان استفاده از فرمول های آماده وجود دارد. علائم ریاضی در نوار بالای پنجره وجود دارند. پس از نوشتن فرمول روی دکمه  برای ذخیره کلیک کرده، سپس محیط فرمول نویسی را ببندید. با دابل کلیک روی فرمول، محیط MathMagic باز شده و امکان ویرایش فرمول به کاربر داده می شود. برای حذف فرمول، روی آن کلیک کرده و کلید Delete را بفشارید.



شکل ۱۵-۲۲- تایپ فرمول های ریاضی

نکته

فرمول نوشته شده به صورت یک فایل png در طبقه Equation در کتابخانه پروژه ذخیره می شود.

خلاصه فصل



- در نسخه ۷ نرم افزار، امکانات جانبی زیادی در قالب اشیای تعاملی آماده (Interactions) نظیر واژه نامه، سربرگ، پازل و ... ارائه شده است که این اشیا در منوی Insert گزینه Interactions و در نوار ابزار برنامه، در گزینه  وجود دارند.
- برای ایجاد دکمه یادداشت روی اسلایدها، از گزینه Notes استفاده کنید. برای نوشته های فارسی، فونت Arial مناسب است.
- برای ایجاد واژه نامه از گزینه Glossary استفاده می شود.
- برای ساخت منوهای پایین افتادنی از گزینه Accordion استفاده کنید.
- توسط گزینه Tabs امکان ایجاد سربرگ های مختلف وجود دارد.
- برای ایجاد پازل، گزینه Jigsaw Puzzle را انتخاب کنید. تصویر انتخابی به صورت قطعه قطعه نمایش داده می شود که باید قطعات را کنار هم چیده و تصویر اول را به دست آورید.
- برای ایجاد بازی حافظه از گزینه Memory Game استفاده می شود. در این بازی، از هر تصویر، دو مورد زیر تعدادی کارت مخفی شده که برای کسب امتیاز باید با برگرداندن کارت ها، دو تصویر یکسان انتخاب شوند.
- توسط شیء Image Zoom، می توانید تصویر با قابلیت بزرگ نمایی ایجاد کنید.
- برای درج کاراکترهای آماده، از منوی Insert، گزینه Characters را انتخاب کنید.
- برای فرمول نویسی ریاضی، از منوی Insert گزینه Equation را انتخاب نمایید.

Learn in English

Insert Mathematical equations

Adobe Captivate is integrated with MathMagic™ to let you create and edit Mathematical equations in your courses. MathMagic is a multi-purpose equation editor, formula editor, and a scientific symbol editor for various math formats.

The MathMagic equations are stored as a PNG resource in Adobe Captivate. In the Adobe Captivate library, the equations are categorized under Equations.

واژه نامه تخصصی	
Business	تجاری
Casual	غیر رسمی
Content	محتوا
Definition	تعریف
Equation	معادله
Glossary	واژه نامه
Illustrated	مصور
Interaction	تعامل
Medicine	پزشکی
Note	یادداشت
Term	اصطلاح، لفظ

پرسش های چهارگزینه ای

۱- کدام گزینه در کادر Interactions، امکان یادداشت گذاری روی اسلایدها را می دهد؟

الف) Notes (ب) Glossary

ج) Memory Game (د) Accordions

۲- توسط کدام گزینه از کادر Interactions، می توان سربرگ هایی را ایجاد نمود؟

الف) Image Zoom (ب) Glossary

ج) Tabs (د) Jigsaw Puzzle

۳- در کدام بخش از کادر واژه نامه، می توان تنظیمات لغت نوشته شده را تغییر داد؟

الف) Content (ب) Body Text

ج) Header (د) Terms

۴- توسط کدام گزینه، می توان یک تصویر با قابلیت بزرگ نمایی را ایجاد نمود؟

الف) Image Zoom (ب) Glossary

ج) Tabs (د) Accordion

۵- انتخاب کدام گزینه در کادر Interactions، امکان ساخت واژه نامه را به کاربر می دهد؟

الف) Notes (ب) Glossary

ج) Tabs (د) Jigsaw Puzzle

۶- کدام شیء تعاملی زیر برای سرگرمی کاربرد دارد؟

الف) Accordion (ب) Image Zoom

ج) Tabs (د) Jigsaw Puzzle

۷- کدام گزینه امکان فرمول نویسی ریاضی را به کاربر می دهد؟

الف) Image Zoom (ب) Equations

ج) Glossary (د) Characters

آزمون نظری

- ۱- چند Interaction آماده در نسخه ۷ را نام ببرید.
- ۲- چگونه می توان به اسلایدهای Captivate، یادداشت اضافه نمود؟
- ۳- مراحل ایجاد یک واژه نامه را بیان کنید.
- ۴- کاربرد Jigsaw Puzzle و Memory Game را شرح دهید.
- ۵- چگونه می توان یک فرمول ریاضی را به پروژه اضافه کرد؟

کارگاه عملی

به پروژه Powerpoint که قبلا ایجاد نموده اید، موارد زیر را اضافه کنید :

- ۱- در قسمت واژه نامه، یک فرهنگ لغت مرتبط با پاورپوینت با تعدادی تصویر ایجاد کنید.



- ۲- در قسمت سرگرمی، دو دکمه به نام "پازل" و "بازی حافظه" ایجاد کرده و دو اسلاید با همین نام ها، شامل دکمه بازگشت برای این دو قسمت ایجاد کنید.

- ۳- در اسلاید پازل، یک پازل دلخواه را ایجاد کنید.

- ۴- در قسمت بازی حافظه، یک بازی حافظه شامل چند تصویر ایجاد کنید.

- ۵- در قسمت راهنما، در سربرگ های مختلف، عملکرد بخش های

نرم افزار آموزشی پاورپوینت را به اختصار توضیح دهید.

- ۶- در قسمت آشنایی با محیط نرم افزار، دکمه ای به نام "نمایش محیط با قابلیت بزرگ نمایی" ایجاد کرده و در اسلایدی به همین نام، تصویر محیط را با قابلیت بزرگ نمایی قرار دهید (امکان بازگشت به صفحه قبلی در این اسلاید در نظر گرفته شود).



زمان	
عملی	نظری
۱۰	۲

فصل شانزدهم : ساخت آزمون های الکترونیکی

هدف کلی فصل :

ساخت آزمون های الکترونیکی، پیش آزمون و آزمون های تصادفی

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- شیوه ساخت آزمون های الکترونیکی و نحوه صدور کارنامه را بیاموزد.
- انواع سوالات صحیح غلط، چند گزینه ای، جای خالی، کوتاه پاسخ، جورکردنی و توالی و شیوه به کار گیری آن ها را بداند.
- توانایی ساخت مخزن سوالات را داشته باشد.
- بتواند آزمون های تصادفی را ایجاد نماید.
- قادر به انجام تنظیمات آزمون باشد.

مقدمه :

در نرم افزار Captivate امکان ایجاد آزمون الکترونیکی با سوال های متنوعی نظیر چندگزینه ای، صحیح و غلط، کوتاه پاسخ، جای خالی، کلیک کردنی، جور کردنی و حتی نظرسنجی وجود دارد. علاوه بر این امکان ایجاد بانک سوال، ایجاد پیش آزمون، صدور کارنامه و اجرای تصادفی آزمون ها نیز وجود دارد. در این فصل با شیوه ساخت آزمون های الکترونیکی آشنا می شوید.

۱-۱۶ ایجاد یک آزمون الکترونیکی

برای ایجاد یک آزمون الکترونیکی، مراحل زیر را انجام دهید :

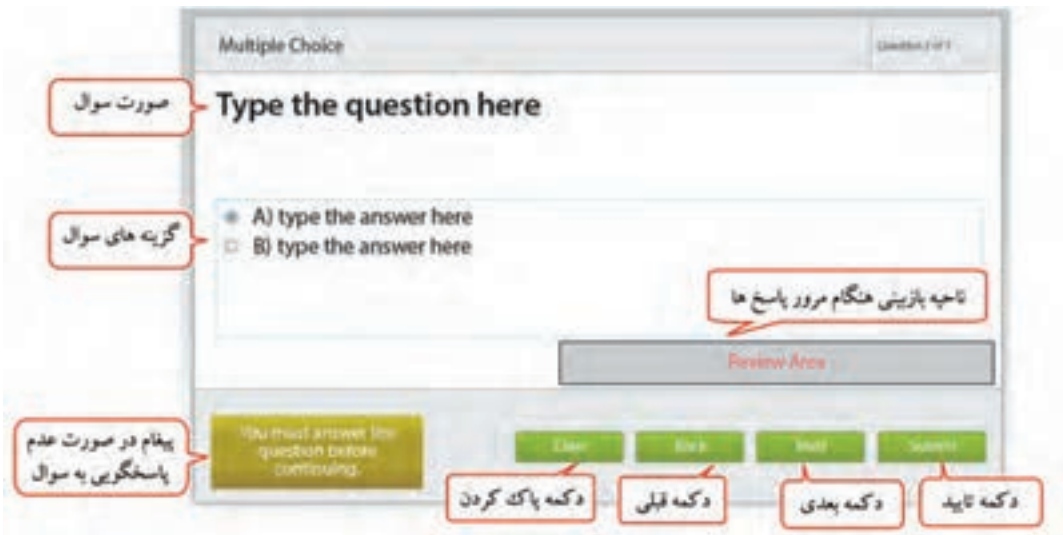
- ۱- ابتدا یک پروژه خالی را ایجاد نموده و در صفحه اول آن عنوان مناسبی را برای آزمون انتخاب کنید.
- ۲- از منوی Quiz گزینه Question slide را انتخاب کرده، نوع و تعداد هر سوال را مشخص کنید (شکل ۱-۱۶).
- گزینه Graded برای آزمون نمره دار و امتیازی، گزینه Survey برای آزمون بدون نمره و نظرسنجی و گزینه Pretest برای پیش آزمون استفاده می شود.



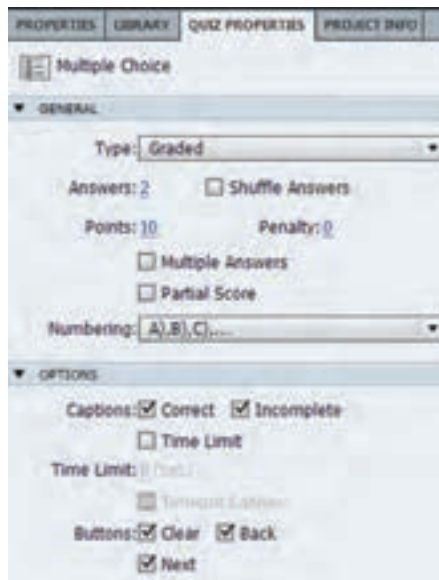
شکل ۱-۱۶- انواع سوالات در آزمون الکترونیکی

۱-۱-۱۶ سوالات چندگزینه ای (Multiple Choice)

با انتخاب این گزینه، به طور پیش فرض، یک سوال با دو گزینه ایجاد می شود (شکل ۱۶-۲) که در کادر خصوصیات آزمون (شکل ۱۶-۳)، در قسمت Answers، می توان آن را تغییر داد. خصوصیات این نوع سوال در جدول ۱-۱۶ آورده شده است. هنگام تایپ پاسخ ها، گزینه صحیح را انتخاب کنید.



شکل ۱۶-۲- سوال چند گزینه ای



شکل ۱۶-۳- خصوصیات سوالات چند گزینه ای

جدول ۱۶-۱- خصوصیات سوالات چند گزینه ای

توضیحات	گزینه
نوع سوال	Type
تعداد گزینه های سوال	Answers
جابجایی و مخلوط کردن گزینه های سوال	Shuffle Answers
نمره هر سوال (از نسخه ۶، گزینه Penalty برای نمره منفی اضافه شده)	Points
سوالات چند پاسخی	Multiple Answers
نحوه شماره گذاری گزینه ها	Numbering
پیغام در پاسخ صحیح	Correct
پیغام در عدم پاسخ دهی	Incomplete
محدودیت زمانی (تعیین زمان و پیغام اتمام زمان)	Time limit
دکمه پاک کردن	Clear
دکمه بازگشت	Back
دکمه بعدی	Next
دستوری که با پاسخ به سوال، اجرا می شود	Action/ on success
تعداد دفعات تلاش (Retry Message پیغام برای سعی مجدد)	Attempts
تلاش نامحدود	Infinite
بستگی به تعداد تلاش دارد و می توان مشخص کرد چند بار پیغام نادرست نمایش داده شود (اگر این گزینه را از حالت None خارج کنید، پیغام خطا نیز ظاهر می گردد).	Failure level
دستوری که در آخرین تلاش اجرا می شود	Last Attempt

نکته

- در کلیه قسمت های آزمون، برای تایپ حرف "ی" از Shift+X استفاده کنید.
- با ایجاد اولین سوال نمره دار (Graded)، اسلاید کارنامه (Quiz Result) به طور خودکار ایجاد می شود که در قسمت صدور کارنامه توضیح داده خواهد شد.

مثال) می خواهیم یک آزمون الکترونیکی به نام "Test-g4" با ابعاد 480×640 ایجاد کنیم. در اسلاید اول، عبارت "آزمون الکترونیکی پاورپوینت"، یک تصویر و دکمه شروع آزمون (رفتن به اسلاید بعدی) قرار داشته باشد و سوال چهارگزینه ای زیر اضافه شود:



برای ذخیره کردن یک فایل کدام دستور استفاده می شود؟

Open Save Close Print

برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

۱- از منوی File، زیر منوی New Project، گزینه Blank Project را انتخاب کرده و ابعاد 480×640 را مشخص کنید.

۲- در اسلاید اول عبارت مورد نظر را نوشته، تصویر و دکمه شروع (با اکشن نمایش اسلاید بعدی) را اضافه کنید.

۳- از منوی Quiz، گزینه Question Slide را انتخاب کنید. در کادر باز شده، Multiple Choice را انتخاب و تعداد یک سوال و به صورت نمره دار (Graded)، انتخاب کنید.

۴- سوال مورد نظر را تایپ نموده و پاسخ صحیح را انتخاب کنید. عبارات روی دکمه ها را پس از انتخاب دکمه، از طریق پنجره Properties دکمه در قسمت Caption، فارسی کنید.

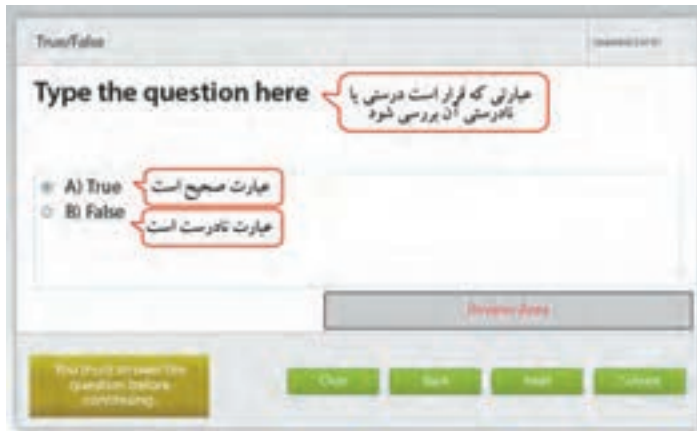
۵- در پنجره خصوصیات آزمون (Quiz Properties)، نمره سوال (Points) را ۱۰ در نظر گرفته، گزینه Shuffle Answers را برای جابه جایی گزینه ها انتخاب کنید.

۶- چون می خواهیم پس از خاتمه آزمون و مشاهده کارنامه، پاسخ ها بازبینی شوند، در قسمت Captions هیچکدام از پیغام ها را انتخاب نکنید (در صورتی که می خواهید با زدن دکمه تایید (Submit) درست یا غلط بودن پاسخ به کاربر بازخورد داده شود، گزینه Correct (پاسخ صحیح) را انتخاب و گزینه Failure level (دفعات اشتباه) را یک قرار دهید تا پیغام خطای قرمز رنگی روی صفحه ظاهر شود. عبارت "پاسخ شما صحیح (غلط) است. برای ادامه کلیک کنید" را متناسب با هر کدام روی آن ها بنویسید).

۷- فایل را ذخیره نموده و پیش نمایش آن را مشاهده کنید. در انتهای آزمون، کارنامه ای نمایش داده می شود که در قسمت "صدور کارنامه" با آن آشنا خواهید شد.

۱۶-۱-۲ سوالات صحیح/ غلط (True/ False)

این نوع سوالات، درستی یا نادرستی یک عبارت را تعیین می کنند (شکل ۱۶-۴). خصوصیات این سوال، مشابه خصوصیات سوالات چند گزینه ای بوده و از توضیح مجدد آن ها صرف نظر می شود.



شکل ۱۶-۴- سوال صحیح / غلط

تمرین ۱۶-۱: سوال صحیح غلط زیر را به پروژه Test

اضافه کنید :

درستی یا نادرستی عبارت زیر را تعیین کنید.

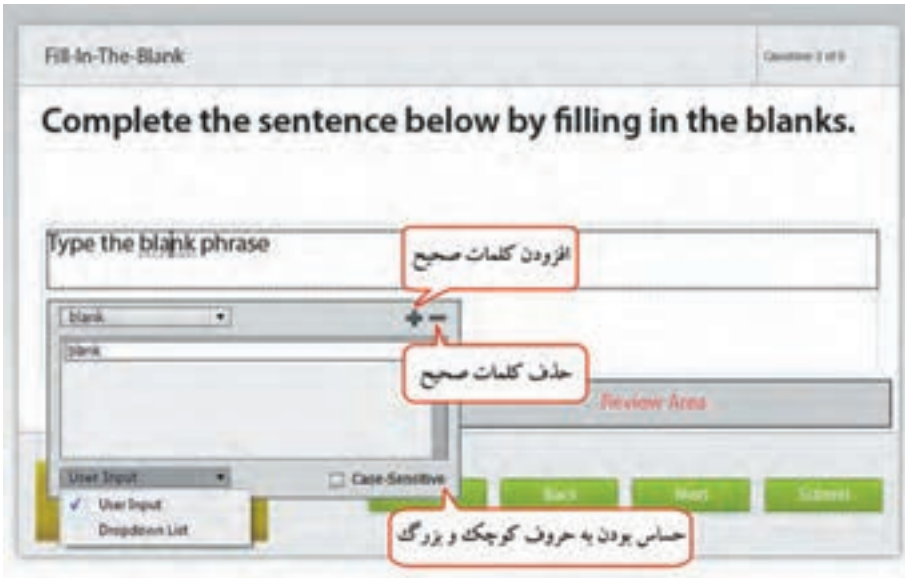
کاربرد نرم افزار پاورپوینت، تایپ و صفحه آرایی می باشد.

درست نادرست



۱۶-۱-۳ سوالات جای خالی (Fill in the Blank)

با انتخاب این نوع سوال، شکل ۱۶-۵ ظاهر می شود. در سوالات جای خالی، ابتدا عبارت مورد نظر را به طور کامل تایپ کرده، سپس کلمه ای که می خواهید به صورت جای خالی نشان داده شود را انتخاب و در پنجره خصوصیات، روی دکمه Mark Blank کلیک کنید. برای افزودن کلمات صحیح بیشتر، روی عبارت نقطه چین دابل کلیک کرده و گزینه + را انتخاب کنید.



شکل ۱۶-۵- سوال جای خالی

در کادر پایین شکل ۱۶-۵، اگر حالت User Input انتخاب شود، هنگام اجرا کاربر باید در جای خالی تایپ نماید ولی در حالت Drop Down List امکان انتخاب گزینه ها از لیست وجود دارد (تعدادی گزینه را اضافه نموده و پاسخ صحیح را علامت دار کنید).



تمرین ۱۶-۲: سوال جای خالی زیر را به پروژه Test اضافه کنید:

هنگام ایجاد فایل پاورپوینت به طور پیش فرض ...! اسلاید در آن وجود دارد.

۱۶-۱-۴ سوالات کوتاه پاسخ (Short Answer)

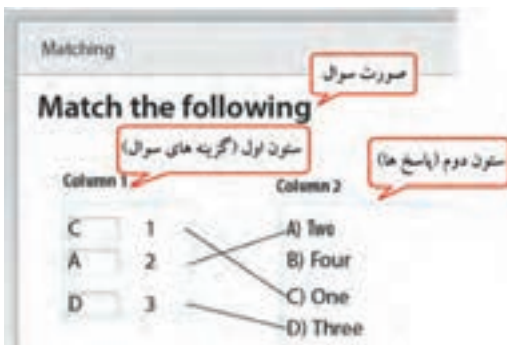
در سوالات پاسخ کوتاه (شکل ۱۶-۶)، امکان تایپ سوال در بالا و پاسخ آن در قسمت Correct Entries وجود دارد. هنگام اجرا، کاربر می تواند پاسخ خود را در کادر نمایان شده تایپ کند.



شکل ۱۶-۶- سوال کوتاه پاسخ



تمرین ۱۶-۳: سوال کوتاه پاسخ زیر را به پروژه Test اضافه کنید :
در کدام سربرگ امکان انتخاب طرح زمینه برای اسلاید وجود دارد؟ (پاسخ : Design)

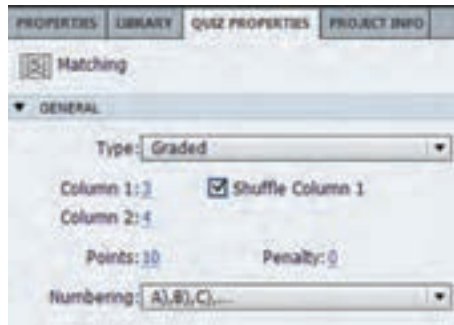


شکل ۱۶-۷- سوال جور کردنی

۱۶-۱-۵ سوالات جور کردنی (Matching)

در این سوالات (شکل ۱۶-۷)، کاربر باید گزینه های مرتبط به هم را در دو ستون تشخیص داده و با درگ کردن به یکدیگر متصل کند. علاوه بر این امکان انتخاب پاسخ ها از طریق کادر کشویی کنار گزینه ها نیز وجود دارد.

به طور پیش فرض در هر ستون ۳ مورد وجود دارد که می توان در پنجره خصوصیات آزمون در قسمت Column1 و Column2 تعداد مورد های هر ستون را تعیین نمود که معمولا تعداد ستون دوم، یک واحد بیشتر از ستون اول در نظر گرفته می شود. توسط Shuffle Column1، امکان جابه جایی گزینه ها برای نمایش وجود دارد (شکل ۱۶-۸).



شکل ۱۶-۸- خصوصیات سوال جور کردنی



تمرین ۱۶-۴: سوال جور کردنی زیر را به پروژ Test اضافه کنید :

هر گزینه را به کاربردش متصل کنید.

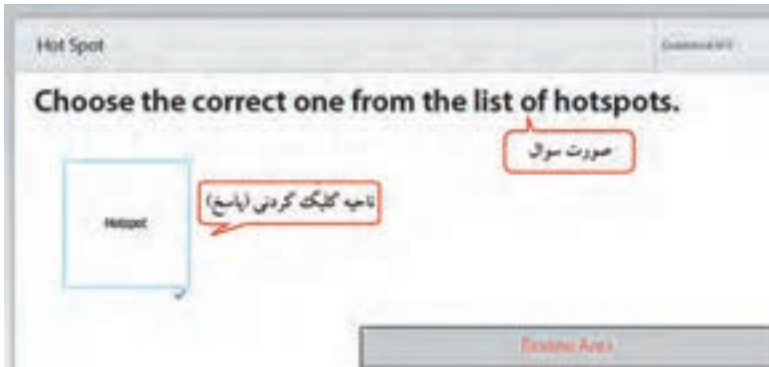
ستون ۱ : Open, Print, Close

ستون ۲ : چاپ محتویات فایل، بستن فایل، ذخیره کردن

فایل، باز نمودن فایل

۱۶-۱-۶ سوالات کلیک کردنی (Hot Spot)

در این سوالات (شکل ۱۶-۹)، کاربر باید از میان قسمت های مختلف یک تصویر یا مواردی که در اختیار وی قرار داده شده، روی بخش خاصی که پاسخ سوال است کلیک نماید. پس از انتخاب این نوع سوال، باید ناحیه کلیک کردنی را روی قسمت مورد نظر (پاسخ سوال) قرار دهید.



شکل ۱۶-۹- سوال کلیک کردنی

تعداد نواحی کلیک کردنی در قسمت Answers مشخص می شود. در قسمت Hotspot می توانید پویانمایی را از مسیر نصب برنامه از پوشه (Gallery/Hotspot) برای نمایش در محدوده کلیک، انتخاب کنید (شکل ۱۶-۱۰).



شکل ۱۶-۱۰- خصوصیات سوال کلیک کردنی

نکته

برای این که Hotspot روی صفحه دیده نشود، در پنجره خصوصیات، ضخامت (Width) آن را صفر کنید.

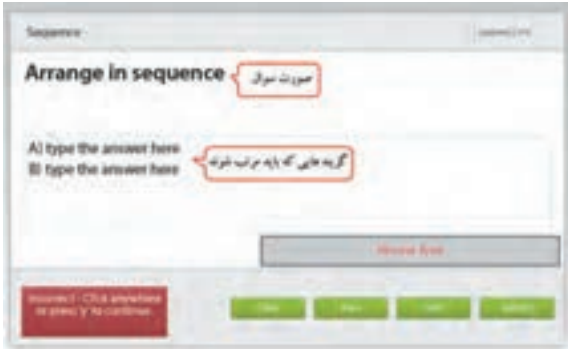


تمرین ۵-۱۶: سوال کلیک کردنی زیر را به پروژه Test اضافه کنید:

در شکل، روی گزینه ای که مربوط به رسم جدول است کلیک کنید (تصویر منوی Insert نمایش داده شود).

۱۶-۱-۷ سوالات ترتیبی (Sequence)

در این سوالات (شکل ۱۶-۱۱)، از کاربر خواسته می شود که گزینه هایی که در اختیار او قرار گرفته را به ترتیب خاصی مرتب کند. در قسمت Answer Type روش پاسخ گویی (Drag Drop با درگ کردن یا Drop down list به صورت لیست بازشو) مشخص می شود. گزینه های مورد نظر را به ترتیب تایپ کنید که البته هنگام اجرا گزینه ها نامرتب نمایش داده می شوند.



شکل ۱۶-۱۱- سوال ترتیبی

تمرین ۱۶-۶: سوال ترتیبی زیر را به پروژه Test اضافه کنید:

نرم افزار پاورپوینت از چه مسیری اجرا می شود؟

Start, All Programs, Microsoft Office,
Microsoft PowerPoint



۱۶-۱-۸ سوالات نظر سنجی (Rating Scale)

این سوالات (شکل ۱۶-۱۲)، بدون امتیاز بوده و بیشتر برای درجه بندی و سنجش نظرات کاربران در یک پروژه استفاده می شوند. در پاسخ، کاربر می تواند یکی از حالت های زیر را انتخاب نماید:

- مخالف (Disagree)
- تا حدی مخالف (Somewhat Disagree)
- بی طرف (Neutral)
- تا حدی موافق (Somewhat Agree)
- موافق (Agree)

Rating Scale (Likert)

Indicate how strongly you agree or disagree with the following:

توضیحات نظر سنجی

Disagree Somewhat Disagree Neutral Somewhat Agree

1 2 3 4 5

A) type the item here

جمله نظر سنجی

نظرات کاربران

Review Area

You must answer the question before continuing

Clear Back Next Submit

شکل ۱۶-۱۲- سوال نظر سنجی

سوال نظر سنجی

لطفا نظر خود را نسبت به جمله نوشته شده بیان کنید

Disagree Somewhat Disagree Neutral Somewhat Agree

1 2 3 4 5

Review Area

Clear Back Next Submit

تمرین ۷-۱۶: سوال نظر سنجی زیر را به پروژه Test اضافه کنید:

لطفا نظر خود را نسبت به جمله نوشته شده بیان کنید.

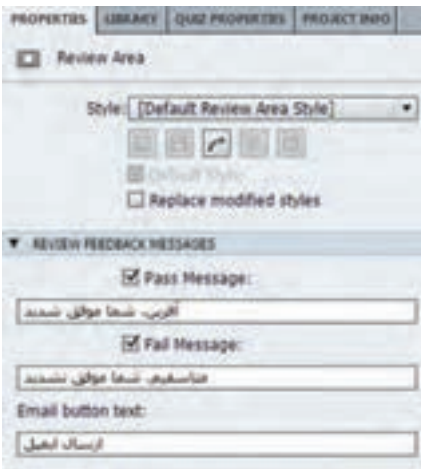
نرم افزار پاورپوینت بهترین و ساده ترین نرم افزار ارائه مطالب است.

۱۶-۲ نحوه صدور کارنامه

پس از ایجاد آزمون، در آخرین اسلاید، کارنامه نمایش داده می شود که امکان فارسی نمودن گزینه های سمت چپ وجود دارد (شکل ۱۶-۱۳). قسمت هایی که در آکولاد قرار گرفته اند متغیرهایی هستند که نتیجه آزمون را نشان می دهند و نباید تغییر داده شوند. در پنجره Quiz Properties می توان مشخص نمود که کدام متغیرها دیده شوند. متغیرها به ترتیب شامل "نمره شما، حداکثر نمره، تعداد پاسخ های صحیح، تعداد کل سوالات، میزان دقت و تعداد دفعات تلاش" می باشند.



شکل ۱۶-۱۳- کارنامه آزمون



شکل ۱۶-۱۴- خصوصیات ناحیه بازبینی

دکمه Review Quiz برای بازبینی پاسخ ها در نظر گرفته شده است. در قسمت Review Area (ناحیه بازبینی)، پیغام موفقیت یا عدم موفقیت و توضیحات مربوط به پاسخ داده شده، نمایش داده می شود. برای فارسی نمودن پیغام ها روی این قسمت کلیک کرده و در پنجره خصوصیات (شکل ۱۶-۱۴)، در قسمت Pass Message پیغام موفقیت و در قسمت Fail Message پیغام عدم موفقیت را تایپ کنید.



تمرین ۱۶-۸: کارنامه آزمون و ناحیه بازبینی پروژه Test را فارسی کرده، سپس آزمون را اجرا کرده و پاسخ ها را بازبینی کنید.

۱۶-۳ تنظیمات آزمون

برای انجام تنظیمات آزمون یکی از دو روش زیر را انجام دهید :

۱- از منوی Quiz، گزینه Quiz Preferences را انتخاب کنید.

۲- از منوی Edit، گزینه Quiz Preferences را انتخاب و در کادر باز شده، در قسمت Quiz، روی گزینه

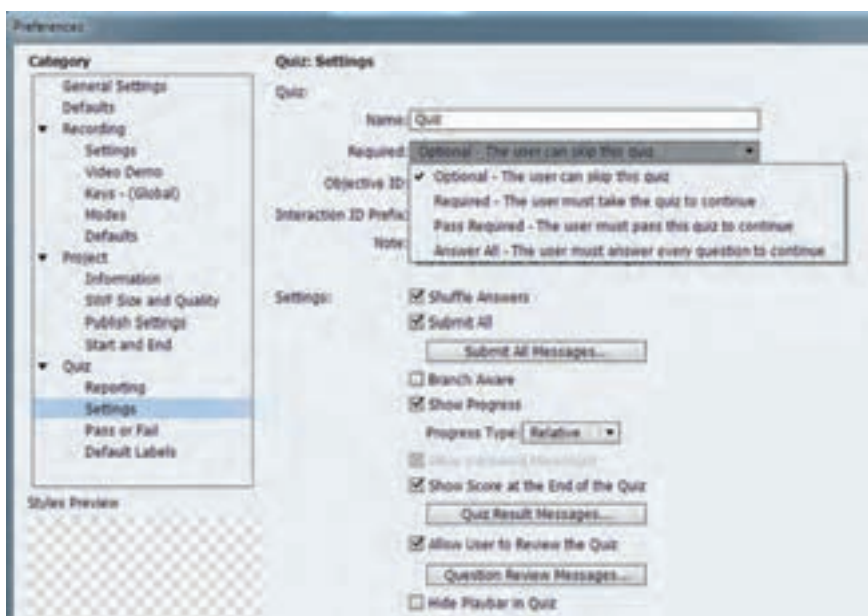
Settings کلیک کنید.

شکل ۱۶-۱۵ ظاهر شده که توضیحات این قسمت در جدول ۱۶-۲ آورده شده است.

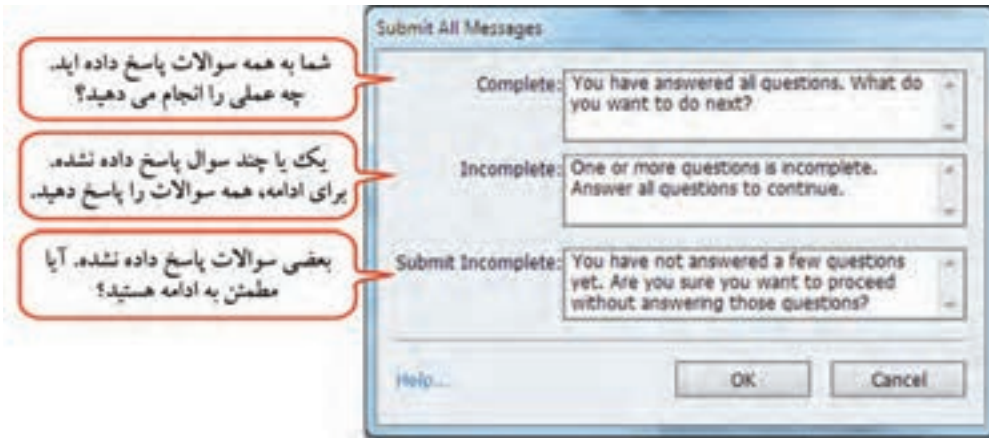
جدول ۱۶-۲- تنظیمات آزمون

توضیحات	گزینه
پاسخ گویی اختیاری (می توان سوالاتی را پاسخ نداد)	Optional
پاسخ گویی اجباری (قبل از رفتن به سوال بعدی)	Required
پاس شدن اجباری	Pass Required
پاسخ گویی به همه سوالات (قبل از اتمام آزمون)	Answer All
جابجایی گزینه های سوال	Shuffle Answers
امکان تایید کلیه سوالات را با هم می دهد و نیازی به تایید تک تک سوالات نیست	Submit All
پیغام های تایید همه (شکل ۱۶-۱۶). زمانی که روی دکمه "Submit All" کلیک شود، برحسب اجبار یا عدم اجبار به پاسخ گویی، پیغامی نمایش داده می شود.	Submit All Messages
ایجاد آزمون های چند سطحی (در انتهای فصل توضیح داده شده است)	Branch Aware
میزان پیشروی و شماره سوال را نشان می دهد Relative : نسبی (مثلا سوال ۱ از ۱۰) و Absolute : مطلق (مثلا سوال ۱)	Show Progress
اجازه رفتن به سوال قبلی را می دهد (توسط دکمه Back)	Allow Backward Movement
نمایش کارنامه در پایان آزمون	Show Score At the End of Quiz

نمایش کارنامه در پایان آزمون	Show Score At the End of Quiz
پیغام های کارنامه (شکل ۱۶-۱۷) که در خصوصیات کارنامه توضیح داده شد.	Quiz Result Messages
پیغام های بازبینی آزمون (شکل ۱۶-۱۸). این پیغام ها زمان بازبینی پاسخ ها، در ناحیه Review Area نمایش داده شده می شوند.	Question Review Messages
نوار کنترلی را در آزمون مخفی می کند	Hide Playbar in Quiz



شکل ۱۶-۱۵- تنظیمات آزمون



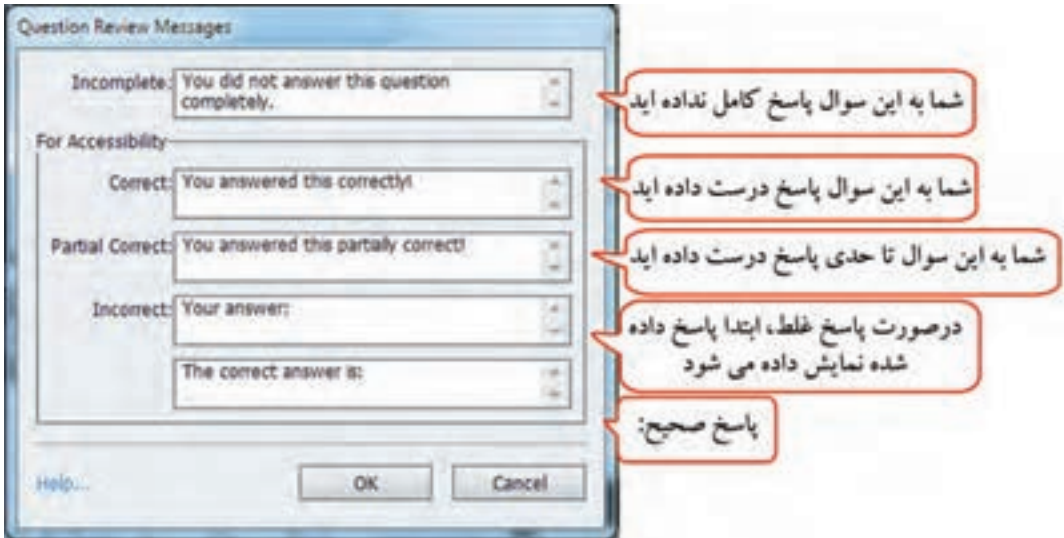
شکل ۱۶-۱۶- پیغام های تایید همه



شکل ۱۶-۱۷- پیغام های کارنامه آزمون

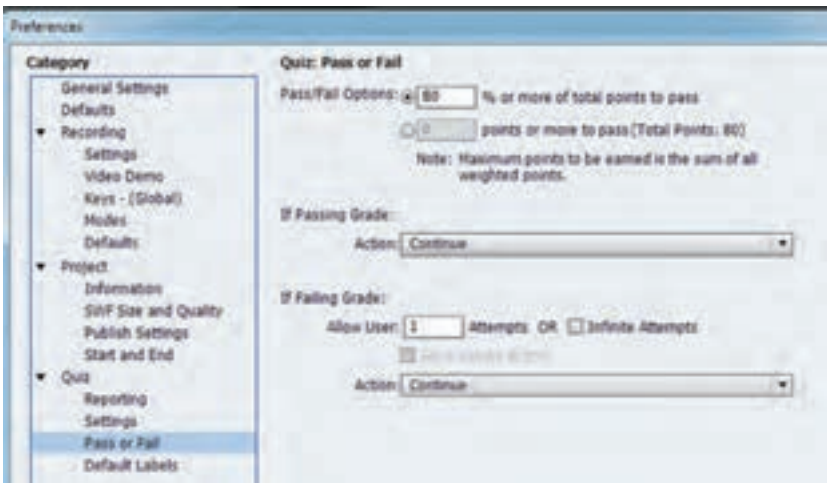
نکته

بتر است قبل از ایجاد آزمون، تنظیمات آن را انجام دهید.



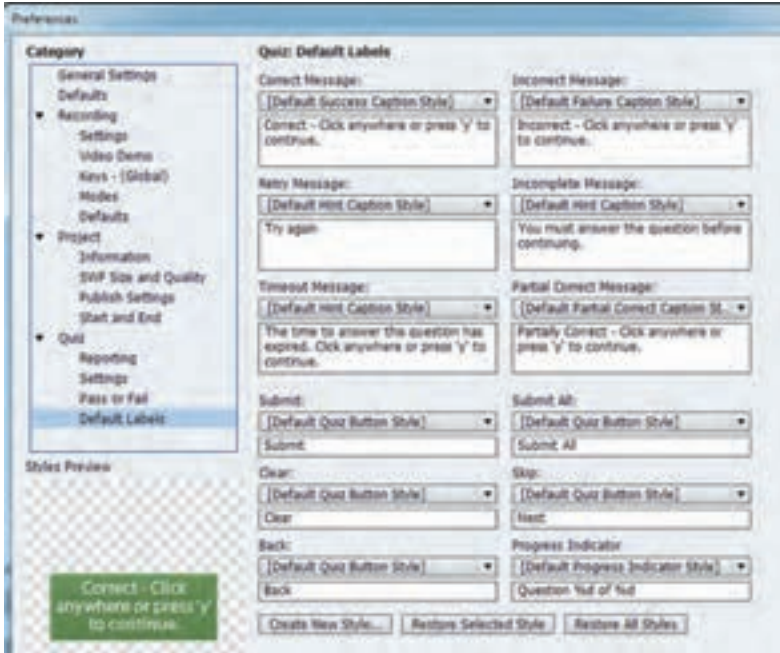
شکل ۱۶-۱۸- پیغام های بازبینی آزمون

در کادر تنظیمات، با کلیک روی گزینه Pass or Fail در سمت چپ، شکل ۱۶-۱۹ ظاهر می شود. در قسمت Pass/Fail Options، نمره قبولی بر حسب درصد یا نمره مشخص می گردد. عملی که در صورت قبولی یا عدم قبولی اتفاق خواهد افتاد، در قسمت Action مشخص می شود. تعداد دفعات پاسخ گویی یا نامحدود بودن پاسخ ها (Infinite Attempts) را مشخص کنید.



شکل ۱۶-۱۹- تنظیمات قبولی و مردودی

با کلیک روی قسمت Default Labels در همین کادر، شکل ۱۶-۲۰ ظاهر شده و امکان تعیین برجسب های پیش فرض را به کاربر می دهد. با توجه به این که امکان کپی دکمه ها و پیغام ها در سوال ها وجود ندارد، بهتر است قبل از شروع، این تنظیمات انجام شود. در جدول ۱۶-۳ توضیحات این قسمت بیان شده است.



شکل ۱۶-۲۰- برجسب های پیش فرض در آزمون

جدول ۱۶-۳- تعیین برجسب های پیش فرض در آزمون

توضیحات	گزینه
در صورتی که پاسخ صحیح به سوال دهید این پیغام ظاهر می شود (پاسخ شما صحیح است. برای ادامه کلیک کنید).	Correct Message
پاسخ شما نادرست است. برای ادامه کلیک کنید.	Incorrect Message
دوباره تلاش کنید (در صورتی که تعداد دفعات تلاش بیش از یک مرتبه باشد)	Retry Message
قبل از ادامه باید به این سوال پاسخ دهید.	InComplete Message
زمان پاسخ گویی به سوال به پایان رسید. برای ادامه کلیک کنید.	Timeout Message
تا حدی درست. برای ادامه کلیک کنید	Partial Correct Message

Submit	دکمه تایید
Submit All	دکمه تایید همه (می توانید عبارت "پایان آزمون" را روی آن نمایش دهید)
Clear	دکمه پاک کردن
Skip	دکمه صرف نظر (بعدی)
Back	دکمه قبلی
Progress Indicator	نمایش شماره و تعداد کل سوالات

تمرین ۹-۱۶: تنظیمات زیر را در پروژه Test انجام دهید و نتیجه را مشاهده کنید:



- امکان تایید همه پاسخ ها با هم وجود داشته باشد ولی پاسخگویی به کلیه سوالات اختیاری باشد
- امکان تایید همه پاسخ ها با هم وجود داشته باشد ولی پاسخگویی به کلیه سوالات اختیاری باشد (راهنمایی: گزینه Submit All را انتخاب نموده، سپس در قسمت Required، گزینه Optional را انتخاب کنید)
- گزینه ها هنگام نمایش جابجا شوند.
- نوار کنترلی در آزمون مشاهده نشود.
- تعداد دفعات تلاش را یک در نظر گرفته و در کارنامه، تعداد دفعات تلاش نمایش داده نشود.
- نمره قبولی در آزمون را ۵۰ درصد در نظر بگیرید.
- کلیه پیغام ها را فارسی کنید.

۱۶-۴ نحوه ایجاد بانک سوال

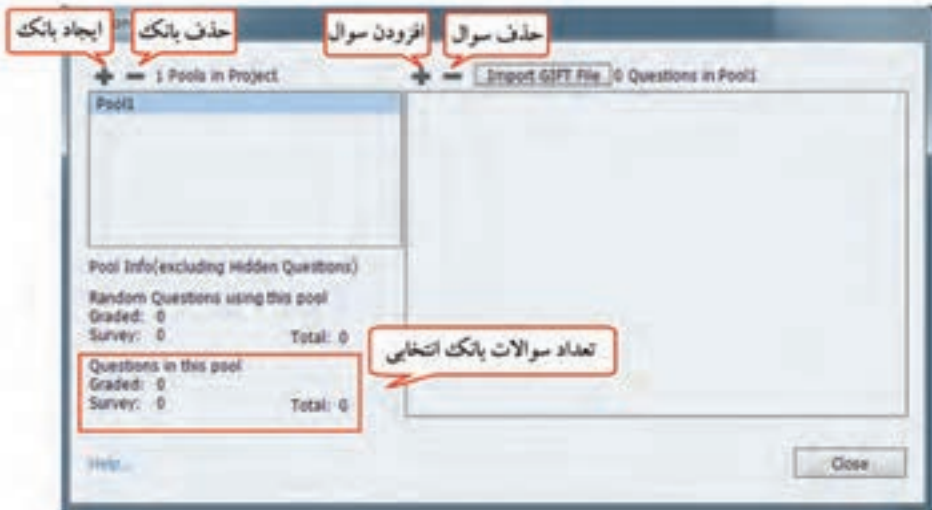
تا کنون شما شیوه ایجاد یک آزمون الکترونیکی و نحوه اضافه نمودن سوال به آن را فرا گرفتید. با هر بار اجرای آزمون، سوالات تکراری که ایجاد نموده اید به شما نمایش داده می شود. اگر بخواهید هر بار، سوالات متفاوتی به شما نمایش داده شود، باید یک آزمون تصادفی را ایجاد کنید. برای این کار باید ابتدا یک بانک یا مخزن سوال شامل تعدادی سوال را ایجاد کرده، سپس آزمونی تصادفی با تعداد سوال مد نظر ایجاد کنید. برای ایجاد بانک سوال، یکی از دو روش زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی Quiz، گزینه Quiz Pool Manager را انتخاب کنید (شکل ۱۶-۲۱). در سمت چپ، با کلیک روی + می توانید یک بانک سوال را ایجاد نمایید. در سمت راست امکان اضافه نمودن سوال به مخزن وجود دارد.

۲- ابتدا فایل حاوی سوالات را ایجاد کرده، سپس مخزن سوال را به روش گفته شده ایجاد کنید. روی اسلاید هر سوال در FilmStrip کلیک راست نموده و گزینه Move Question To را انتخاب و مخزن مورد نظر را تعیین کنید. به این ترتیب سوالات به مخزن انتخابی انتقال پیدا می کنند که این روش کاربرد بیشتری دارد.

نکته

برای انتقال سوال از بانک سوال به پروژه اصلی، روی اسلاید سوال کلیک راست کرده و گزینه Move Question to Main project را انتخاب کنید.



شکل ۱۶-۲۱- مدیریت بانک سوال

تمرین ۱۶-۱۰: یک بانک سوال به نام Powerpoint در پروژه Test ایجاد کرده و کلیه سوالات به جز سوال نظرسنجی را به آن اضافه کرده و سوال نظرسنجی را حذف کنید (به دلیل این که برای این نوع سوال، نمره در نظر گرفته نمی شود). در پروژه فقط اسلاید اول و کارنامه باقی می ماند.



نکته

جهت مشاهده و ویرایش سوالات بعد از انتقال به بانک، از منوی Window، گزینه Question Pool را انتخاب کرده و با کلیک روی هر سوال، آن را تغییر دهید (شکل ۱۶-۲۲).



شکل ۱۶-۲۲- نمایش اسلایدها در پنجره Question Pool

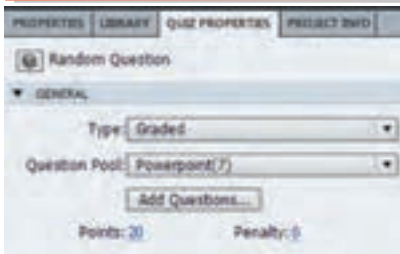
نکته

از طریق منوی Quiz، گزینه Import Question Pools امکان وارد نمودن بانک سوال و استفاده از سوالات سایر پروژه ها در پروژه جاری وجود دارد.

۱۶-۵ نحوه ایجاد آزمون های تصادفی

پس از ایجاد بانک سوال، برای ایجاد آزمون های تصادفی، یکی از روش های زیر را انجام دهید :

۱- از منوی Quiz، دستور Random Question Slide را



شکل ۱۶-۲۳- خصوصیات سوال تصادفی

انتخاب نمایید (هر بار یک سوال تصادفی را ایجاد می کند).

۲- از منوی Quiz گزینه Question Slide را انتخاب کرده و در کادر باز شده، گزینه Random Question

و تعداد سوالات تصادفی و بانک سوال را مشخص کنید (هر بار می توانید سوالات بیشتری را انتخاب نمایید).

در پنجره خصوصیات آزمون (شکل ۱۶-۲۳) در قسمت Question Pool نام مخزن سوال را مشخص کنید. با

اجرای پروژه خواهید دید که هر بار سوالات به صورت تصادفی نمایش داده می شوند.



تمرین ۱۶-۱۱ : یک آزمون تصادفی با سه سوال در پروژه Test ایجاد کنید و نمره هر سوال را ۲۰ در نظر بگیرید. خروجی swf از آزمون تهیه کرده و آن را چند بار اجرا کنید. همان طور که ملاحظه می کنید، با هر بار اجرا سوالات متفاوتی مشاهده می شود (دقت کنید چون در این بانک سوال فقط ۷ سوال وجود دارد، احتمال تکراری بودن سوالات زیاد است که برای جلوگیری از این قضیه می توانید سوالات بیشتری را به مخزن اضافه کنید).

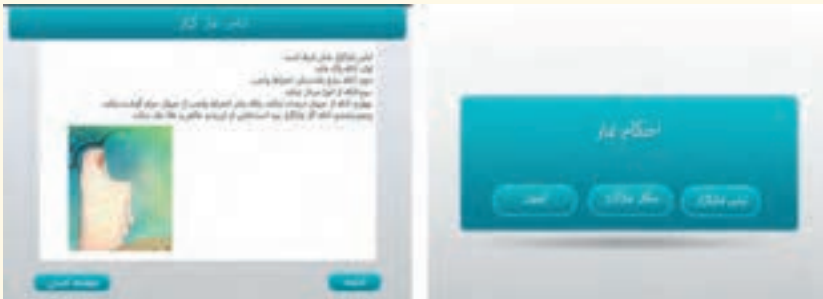
نکته

هر چه تعداد سوالات در بانک بیشتر باشد، احتمال دیدن سوالات تکراری کمتر است.



۱۶-۶ بازخوانی مطالب درسی در آزمون

یکی از قابلیت‌هایی که به نسخه ۷ نرم افزار در قسمت آزمون اضافه شده، امکان بازخوانی و یادآوری مطالب درسی است. کاربر حین پاسخ دهی به سوالات آزمون، می‌تواند با کلیک روی دکمه بازخوانی، به مطلب درسی که سوال از آن تهیه شده بازگشته و پس از مرور درس، مجدداً به آزمون رفته و پاسخ خود را انتخاب کند. دقت شود که در این حالت باید سوالات آزمون و مطالب درسی در یک پروژه ایجاد شده باشند. به عنوان نمونه می‌خواهیم یک پروژه آموزش احکام نماز داشته باشیم و شرایط لباس و مکان نمازگزار را به صورت زیر آموزش دهیم.





برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

در اسلاید اول سه دکمه با عنوان "لباس نمازگزار"، "مکان نمازگزار" و "آزمون" ایجاد کرده و دو اسلاید درباره لباس و مکان نمازگزار ایجاد کنید.

۱- دو اسلاید سوال مرتبط با مطالب درسی را نیز به وجود آورید.

۲- در یکی از اسلایدهای سوال قرار گرفته، در پانل Quiz Properties، در رویداد Last Attempt، دستور Jump to Slide، پرش به اسلایدی که مطلب درسی در آن قرار گرفته را اختصاص دهید.

۳- در اسلاید درسی، دکمه ای با عنوان "ادامه" ایجاد کنید و در رویداد On Success آن، دستور Return To Quiz را اختصاص دهید. این دکمه امکان بازگشت به آزمون را به کاربر می دهد. در صورتی که کاربر از طریق آزمون به این اسلاید مراجعه نکرده باشد، با فشردن این دکمه به اسلاید بعدی هدایت می شود.

۴- برای سوال دوم نیز مراحل بالا را تکرار نموده و با فشردن کلید F4 نتیجه را مشاهده کنید.

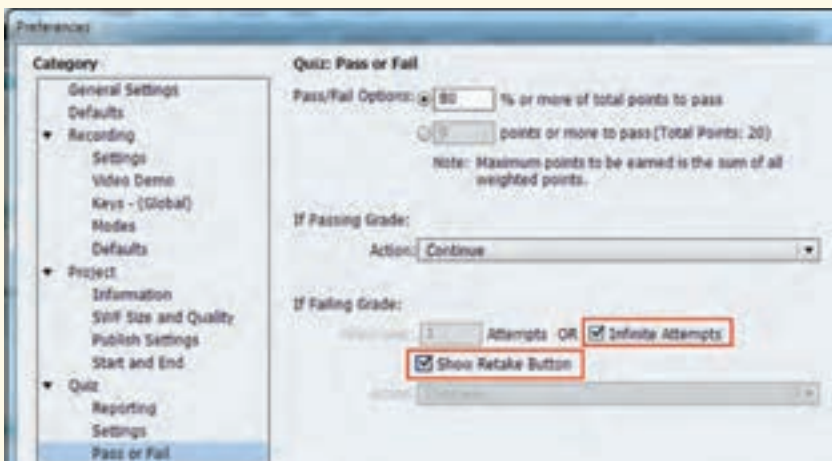
۱۶-۷ ایجاد دکمه آزمون مجدد

در صورت عدم موفقیت کاربر در آزمون، می توانید امکان آزمون مجدد را به کاربر بدهید. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی Quiz گزینه Quiz Preferences را انتخاب کنید.
- ۲- در کادر باز شده (شکل ۱۶-۲۴)، در قسمت Pass or Fail، تعداد دفعات تلاش کاربر را نامحدود انتخاب کنید (گزینه Infinite Attempts).
- ۳- با انتخاب گزینه بالا، گزینه Show Retake Button در زیر آن فعال می شود که در صورت انتخاب این گزینه، در صفحه کارنامه، در صورت عدم قبولی کاربر، دکمه Retake Quiz (آزمون مجدد) ظاهر می شود که به کاربر امکان آزمون مجدد را می دهد.
- ۴- با انتخاب دکمه Retake Quiz در اسلاید کارنامه، در پنجره Properties امکان تغییر ظاهر و عنوان دکمه وجود دارد.
- ۵- آزمون را اجرا کرده و به گونه ای پاسخ دهید که قبول نشوید و توسط دکمه Retake Quiz، مجدداً آزمون دهید.

نکته

در صورتی که کاربر پاسخ ها را مرور کند (با استفاده از دکمه Review Quiz در اسلاید کارنامه)، پس از بازگشت مجدد به کارنامه، دکمه Retake Quiz نمایش داده نمی شود و کاربر امکان آزمون مجدد را نخواهد داشت.



شکل ۱۶-۲۴- تنظیمات آزمون مجدد

۱۶-۸ نمایش بازخورد مناسب با توجه به قبولی یا عدم قبولی در آزمون

می خواهیم در صفحه کارنامه آزمون، با توجه به قبولی یا عدم قبولی شخص، تصویر مرتبطی را به وی نشان دهیم. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

۱- ابتدا بعد از اسلاید کارنامه، دو اسلاید را برای قبولی و عدم قبولی شخص با تصاویر زیر ایجاد کنید.



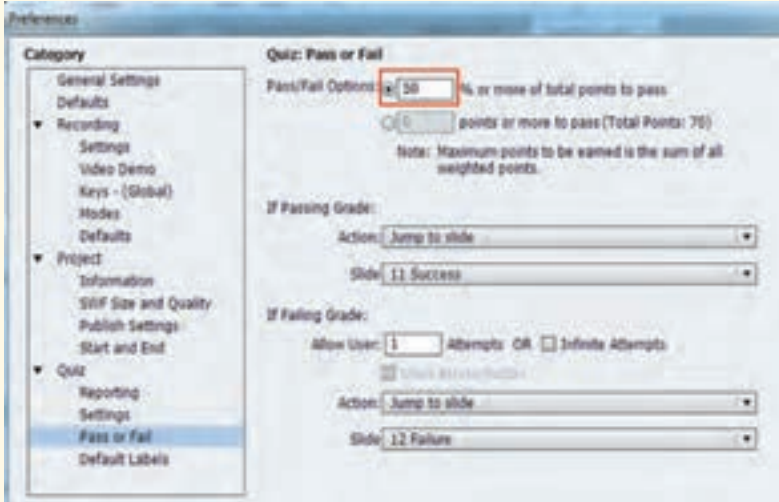
۲- برای فهمیدن کل نمره آزمون، می توانید قسمت Points همه سوالات را با هم جمع کرده یا از منوی Project، گزینه Advanced Interactions را انتخاب کنید (شکل ۱۶-۲۵). در این کادر که ظاهر دشواری دارد ولی کار کردن با آن ساده است، کلیه اشیای تعاملی نمایش داده شده اند. در ستون Points نمره هر سوال و در قسمت Total در بالای کادر، نمره کلی آزمون مشاهده می شود.

Slide/Object	Instance	On Success	Attempts	On Failure	Shortcut	Time Limit	Points	Negative	Add to Tot.	Include
1	Button	Go to the	Infinite							No
2	سوال چهار گزینه	Continue	1	Continue			10	0		
3	سوال صحیح / غلط	Continue	1	Continue			10	0		
4	سوال جواب خنثی	Continue	1	Continue			10	0		
5	سوال کوتاه پاسخ	Continue	1	Continue			10	0		
6	سوالان چهره گرایی	Continue	1	Continue			10	0		
7	سوال انتخاب کردنی	Continue	1	Continue			10	0		
8	سوالان تریس	Continue	1	Continue			10	0		
9	سوالان تدریسی	Continue					Survey	Survey		
10	Quiz Results									
11 (Success)	Button	Go to the	Infinite							No
12 (Failure)	Button	Go to the	Infinite							No

شکل ۱۶-۲۵ پنجره Advanced Interactions

۳- از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کرده و در کادر باز شده در قسمت Quiz، زبانه Pass/fail را انتخاب کنید (شکل ۱۶-۲۶). در قسمت Pass/Fail Options، درصد قبولی یا نمره قبولی را مشخص کنید (برای نمونه ۵۰٪).

۴- در قسمت IF Passing Grade، دستور رفتن به اسلاید قبولی (یا اسلاید بعدی) را انتخاب کرده و در قسمت IF Failing Grade، در صورتی که کاربر نمره قبولی را کسب نکند، دستور پرش (Jump to Slide) به اسلاید عدم قبولی را تعیین کنید.



شکل ۱۶-۲۶- کادر Pass/fail

۵- علاوه بر تصویر، می توانید متن یا توضیحات صوتی دلخواه مانند صدای تشویق را به اسلایدهای بازخورد اضافه کنید. در هر یک از اسلایدهای بازخورد، دکمه ای را جهت بازگشت به کارنامه قرار دهید.

۱۶-۹ پیش آزمون و آزمون های چند سطحی

می خواهیم آزمونی را در دو سطح مقدماتی و پیشرفته ایجاد کنیم. ابتدا سوالاتی را به عنوان پیش آزمون به کاربر نمایش می دهیم و بر اساس پاسخ گویی کاربر، سوالات یکی از دو سطح مقدماتی یا پیشرفته را نمایش می دهیم. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

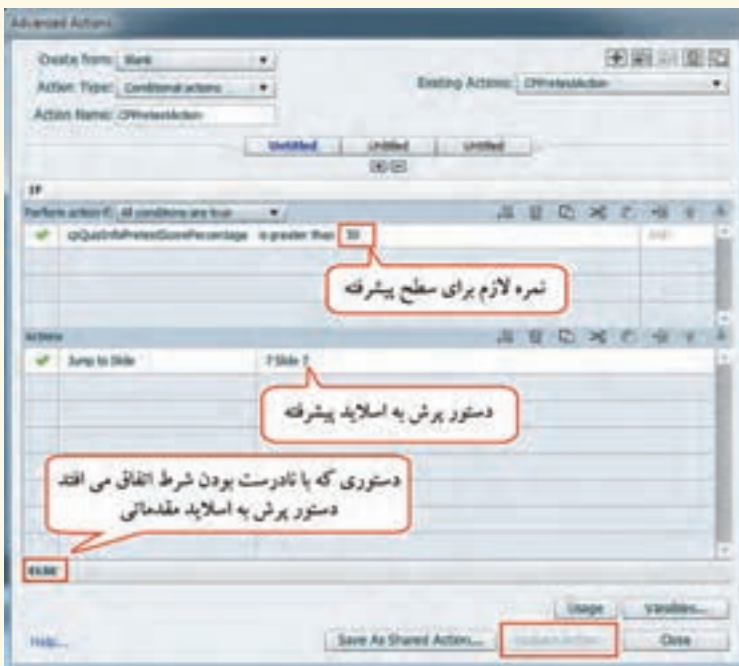
۱- از منوی Quiz، گزینه Quiz Preferences را انتخاب و در کادر باز شده گزینه Branch Aware را فعال کنید.

۲- در اسلاید اول عبارت "پیش آزمون" را بنویسید.

۳- برای افزودن سوالات پیش آزمون، از منوی Quiz، گزینه PreTest Question Slide را انتخاب کنید (یا از

منوی Quiz، گزینه Question Slide را انتخاب و نوع سوالات را Pretest در نظر بگیرید). (۲ سوال کافی است)

- ۴- اسلاید جدیدی ایجاد نموده و عبارت "سطح مقدماتی" را در آن بنویسید. ۲ سوال نمره دار (Graded) تقریباً ساده را به روشی که قبلاً آموختید، برای این قسمت ایجاد کنید.
- ۵- اسلاید جدیدی ایجاد نموده و عبارت "سطح پیشرفته" را در آن بنویسید. ۲ سوال نمره دار (Graded) تقریباً دشوار را به روشی که قبلاً آموختید، برای این قسمت ایجاد کنید.
- ۶- روی یکی از سوالات پیش آزمون قرار گرفته، از پنجره خصوصیات آزمون، گزینه Edit Pretest Action را انتخاب کنید. در شکل ۱۶-۲۷، در قسمت IF، میزان قبولی از پیش آزمون و دستور پرش به اسلاید پیشرفته را مشخص کنید (چون شماره اسلاید پیشرفته در این مثال ۷ است، دستور 7 Jump to Slide را می نویسیم). روی قسمت Else کلیک کنید و در صورت عدم کسب نمره کافی، دستور رفتن به اسلاید مقدماتی را مشخص کنید (چون شماره اسلاید مقدماتی در این مثال ۴ است، دستور 4 Jump to Slide را می نویسیم). روی گزینه Update Action کلیک کنید تا تغییرات ذخیره شده و کادر را ببندید.
- ۷- در صورتی که می خواهید کاربر سطح مقدماتی، در آزمون سطح پیشرفته شرکت نکند، روی آخرین اسلاید مقدماتی (اسلاید ۶) قرار گرفته و در پنجره خصوصیات آزمون، در قسمت On Success و Last Attempt، دستور Jump to Slide 10 (رفتن به کارنامه) را انتخاب کنید.
- ۸- فایل را ذخیره و نتیجه را مشاهده کنید.



خلاصه فصل



- در نرم افزار Captivate امکان ایجاد آزمون الکترونیکی با سوال های متنوعی نظیر چندگزینه ای (Multiple Choice)، صحیح و غلط (True/False)، کوتاه پاسخ (Short Answer)، جای خالی (Fill in Blank)، کلیک کردنی (Hotspot)، جور کردنی (Matching)، توالی (Sequence) و حتی نظرسنجی (Survey) وجود دارد.
- برای ایجاد سوالات آزمون الکترونیکی، از منوی Quiz، گزینه Question Slide را انتخاب کنید. سوالات می توانند به صورت نمره دار (Graded)، بدون نمره (نظرسنجی Survey) و پیش آزمون (Pretest) در نظر گرفته شوند.
- با ایجاد اولین سوال نمره دار، کارنامه (Quiz Result) به طور خودکار ایجاد می شود.
- در کلیه قسمت های آزمون، برای تایپ حرف "ی" از Shift+X استفاده کنید.
- برای انجام تنظیمات آزمون، از منوی Quiz، گزینه Quiz Preferences را انتخاب کرده یا از منوی Edit، گزینه Quiz Preferences را انتخاب و در کادر باز شده، در قسمت Quiz، روی گزینه Settings کلیک کنید.
- اگر بخواهید در هر بار اجرای آزمون، سوالات متفاوتی به شما نمایش داده شود، باید یک آزمون تصادفی (Random Quiz) ایجاد کنید. برای این کار باید ابتدا یک بانک سوال شامل تعدادی سوال را ایجاد کرده، سپس آزمونی تصادفی با تعداد سوال مد نظر ایجاد کنید.
- برای ایجاد بانک سوال از منوی Quiz، گزینه Quiz Pool Manager را انتخاب کنید. در سمت چپ، با کلیک روی + می توانید یک بانک سوال را ایجاد نمایید. در سمت راست امکان اضافه نمودن سوال به مخزن وجود دارد.
- برای انتقال سوال به مخزن، کافی است روی اسلاید در FilmStrip کلیک راست نموده و گزینه Move Question To را انتخاب و مخزن مورد نظر را تعیین کنید.
- جهت مشاهده و ویرایش سوالات بعد از انتقال به بانک، از منوی Window، گزینه Question Pool را انتخاب کرده و با کلیک روی هر سوال، آن را تغییر دهید.
- هر چه تعداد سوالات در بانک بیشتر باشد، احتمال دیدن سوالات تکراری کمتر است.

Learn in English

Question slide Types

- **Multiple Choice** Users select one or more correct answers from a list.
- **True/False** Users choose either True or False (or Yes or No).
- **Fill-In-The-Blank** Users complete a blank in a sentence or phrase.
- **Short Answer** Users supply a word or phrase.
- **Matching** Users match entries in two lists.
- **Hot Spot** Users move the pointer over areas on the slide.
- **Sequence** Users arrange listed items in the correct sequence.

واژه نامه تخصصی	
Clear	پاک کردن
Correct	صحیح، درست
Disagree	مخالف
Graded	نمره دار
Infinite	نامحدود
Multiple Choice	چند گزینه ای
Neutral	خنثی، بی طرف
Pool	مخزن، بانک
Pretest	پیش آزمون
Quiz	آزمون
Quiz Result	نتیجه یا کارنامه آزمون
Random	تصادفی
Review	بازبینی
Sequence	توالی (ترتیب)
Short Answer	پاسخ کوتاه
Shuffle	مخلوط کردن، بهم ریختن
Somewhat	تا حدی
Survey	نظرسنجی
Time limit	محدودیت زمانی
True/ False	صحیح / غلط

پرسش های چهارگزینه ای

- ۱- کدام نوع سوالات دارای نمره و امتیاز می باشد؟
الف) Pretest ب) Survey ج) Random د) Graded
- ۲- کدام گزینه سوالات پاسخ کوتاه را ایجاد می کند؟
الف) Fill-in-blank ب) Rating Scale ج) Short Answer د) Matching
- ۳- توسط کدام دکمه می توان پاسخ داده شده به سوال را پاک نمود؟
الف) Clear ب) Submit ج) Review د) Back
- ۴- برای جابجایی و مخلوط کردن گزینه های سوال، از کدام گزینه استفاده می شود؟
الف) Multiple Answers ب) Points ج) Shuffle Answers د) Attempts
- ۵- کدام نوع سوالات، بیشتر برای درجه بندی و سنجش نظرات کاربران استفاده می شوند؟
الف) Random Question ب) Rating Scale ج) Hot Spot د) Matching
- ۶- انتخاب کدام گزینه در تنظیمات آزمون، باعث نمایش کارنامه در پایان آزمون می شود؟
الف) Allow Backward Movement ب) Quiz Result Messages ج) Show Progress د) Show Score At the End of Quiz
- ۷- کدام گزینه در کارنامه، تعداد پاسخ های صحیح را نمایش می دهد؟
الف) Correct Questions ب) Score ج) Max Score د) Quiz Attempt

- ۸- برای ایجاد آزمون های تصادفی کدام گزینه باید حتما وجود داشته باشد؟
- الف) Question Pool ب) Rating Scale question
- ج) Survey Question د) Pretest Question
-

آزمون نظری

- ۱- نحوه ی ایجاد یک آزمون الکترونیکی را توضیح دهید.
- ۲- انواع سوالانی را که می توان در یک آزمون الکترونیکی ایجاد نمود، نام ببرید.
- ۳- نحوه ایجاد بانک یا مخزن سوالات را شرح دهید.
- ۴- چگونه می توان یک آزمون تصادفی را ایجاد نمود؟

کارگاه عملی

۱- به پروژه Powerpoint که قبلا ایجاد نموده اید، یک آزمون الکترونیکی با سوالات دلخواه اضافه کرده و نتیجه را مشاهده کنید.

۲- آزمون الکترونیکی اینترنت را با خصوصیات زیر ایجاد کنید :

- حدود ۲۰ سوال در بانک سوال داشته باشید

- آزمون شامل پنج سوال تصادفی باشد.

- به کلیه سوالات پس زمینه دلخواهی را اختصاص دهید.

- با کلیک روی دکمه تایید، پیغام درست یا نادرست بودن

پاسخ نمایش داده شود.



زمان	
عملی	نظری
۱۸	۴

فصل هفدهم : تنظیمات نرم افزار و نشر پروژه

هدف کلی فصل :

آشنایی با تنظیمات کلی نرم افزار، تغییر اندازه پروژه، تغییر پوسته پروژه و تنظیمات نشر

هدف های رفتاری

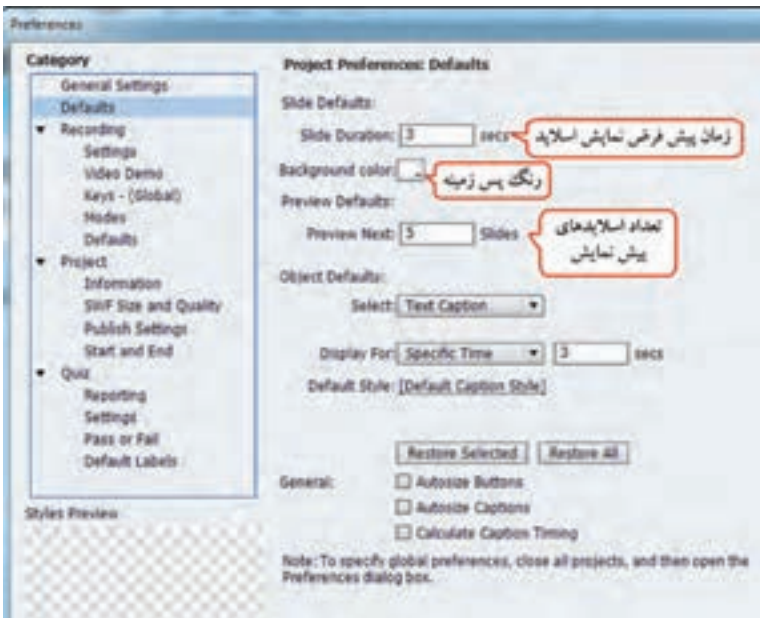
- پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :
- شیوه انجام تنظیمات پیش فرض نرم افزار را بیاموزد.
- بتواند تنظیمات کلی پروژه را انجام دهد.
- قادر به تغییر اندازه، تغییر پوسته پروژه و ایجاد جدول فهرست محتوا باشد.
- با مفهوم Publishing آشنا باشد و تنظیمات نشر پروژه را انجام دهد.
- بتواند خروجی های متنوعی را از پروژه خود ایجاد کند.
- قادر به تهیه گزارش متنی و مستندسازی پروژه باشد.
- توانایی ایجاد پروژه های Aggregator را داشته باشد.

مقدمه

در این فصل به بررسی تنظیمات کلی پروژه، نحوه ی تغییر اندازه و خصوصیات پروژه، تغییر پوسته پروژه، شیوه ساخت جدول فهرست محتوا و نحوه ی نشر پروژه می پردازیم.

۱-۱۷ تنظیمات پیش فرض پروژه

برای تغییر تنظیمات پیش فرض پروژه از منوی Edit گزینه Preferences را انتخاب کنید (شکل ۱-۱۷). در بخش Defaults، در قسمت Object Defaults می توانید اشیای مختلف را انتخاب کرده و در قسمت Display For، زمان نمایش پیش فرض آن ها را مشخص کرده و در بخش Default Style خصوصیات ظاهری آن ها را تعیین کنید. دکمه Restore All امکان برگرداندن تنظیمات به حالت قبل و گزینه Restore Selected امکان بازگرداندن تنظیمات شیء انتخاب شده را می دهد.



شکل ۱-۱۷- تنظیمات پیش فرض پروژه

تمرین ۱-۱۷: پروژه ای به نام Default با ابعاد 800×600 ایجاد کرده و تنظیمات زیر را انجام دهید:

- زمان نمایش پیش فرض اسلایدها پنج ثانیه باشد.

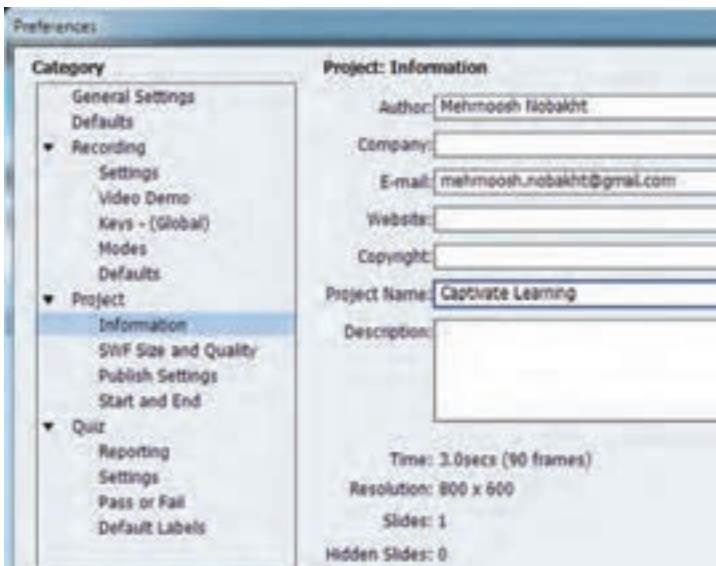
- رنگ پس زمینه خاکستری در نظر گرفته شود.
- زمان نمایش پیش فرض عنوان متنی چهار ثانیه باشد.
- هنگامی که پیش نمایش اسلایدها با زدن کلید F10 مشاهده می شود، سه اسلاید نمایش داده شود.

۱۷-۲ تنظیمات کلی پروژه

برای انجام تنظیمات کلی پروژه، از منوی Edit گزینه Preferences را انتخاب کنید. در کادر باز شده، در قسمت Project چهار بخش اصلی وجود دارد که در ادامه با هر یک آشنا می شوید.

۱۷-۲-۱ تنظیمات Information

برای اضافه نمودن اطلاعات پروژه و نویسنده آن، از این قسمت استفاده می شود. با کلیک روی گزینه Information، شکل ۱۷-۲ ظاهر شده که به ترتیب نام نویسنده، نام شرکت، آدرس پست الکترونیکی، آدرس وب سایت، حق تالیف، عنوان پروژه و توضیحات آن نوشته می شود. در پایان نیز اطلاعاتی راجع به مدت زمان نمایش پروژه، وضوح تصویری، تعداد اسلایدها و تعداد اسلایدهای مخفی نمایش داده می شود.

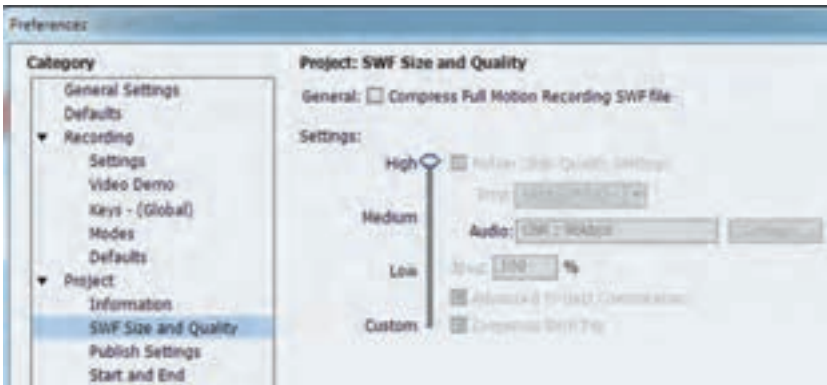


شکل ۱۷-۲- تنظیمات Information

تمرین ۱۷-۲: مشخصات خودتان را به پروژه Default اضافه کنید. 

۱۷-۲-۲ تنظیمات Swf size and quality

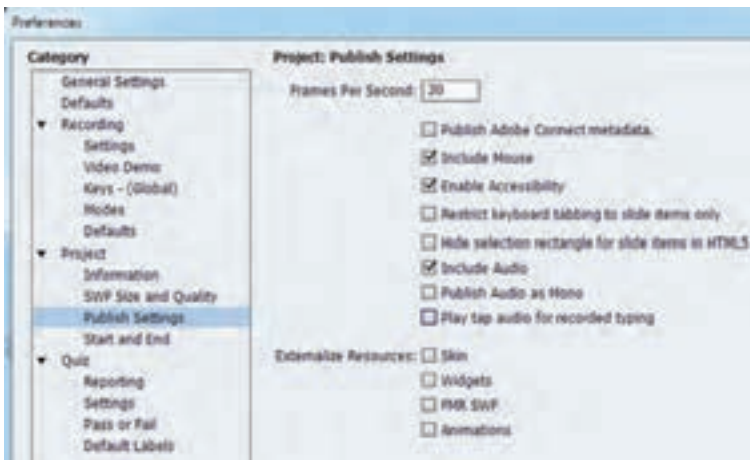
هنگامی که کیفیت خروجی تهیه شده از فیلم گرفته شده مناسب نباشد، در این قسمت می‌توانید اندازه و کیفیت فایل SWF را مشخص کنید (شکل ۱۷-۳). توسط گزینه Compress SWF File، می‌توانید فایل SWF را فشرده سازی کنید (که البته باعث کاهش کیفیت می‌شود). برای افزایش کیفیت فیلم‌ها، لغزنده را روی High قرار دهید.



شکل ۱۷-۳- تنظیمات فایل SWF

۱۷-۲-۳ تنظیمات Publish Setting


در این قسمت می‌توانید تنظیماتی نظیر سرعت پخش، نمایش اشاره گر ماوس در خروجی و ... را انجام دهید که موارد مهم آن در جدول ۱۷-۱ آورده شده است.



شکل ۱۷-۴- تنظیمات Publish Settings

جدول ۱۷-۱- توضیحات Publish Settings

توضیحات	گزینه
سرعت پخش نمایش (بر حسب فریم در ثانیه)	Frames Per Second
نمایش اشاره گر ماوس در خروجی	Include Mouse
صدا دار بودن فایل خروجی	Include Audio
تبدیل صدا به صدای تک کاناله (بهتر است انتخاب نشود)	Publish Audio as Mono
پخش صدای تایپ کلیدها در فیلم ها	Play Tap audio for recorded typing
خارج نمودن منابع از پروژه (در این صورت حجم پروژه کمتر شده ولی باید فایل های جانبی در کنار پروژه اصلی قرار داده شود)	Externalize Resources

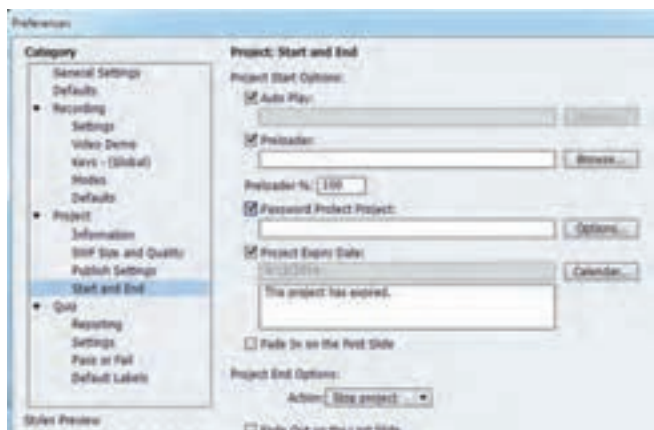
تمرین ۱۷-۳: تنظیمات زیر را در پروژه Default انجام دهید: 

- سرعت اجرای پروژه را ۲۵ فریم در ثانیه در نظر بگیرید.
- صدای تایپ کلیدهای صفحه کلید شنیده نشود.
- اشاره گر ماوس در خروجی نهایی دیده نشود.
- کیفیت فایل SWF در حالت مطلوب باشد.

۱۷-۲-۴ تنظیمات Start & End

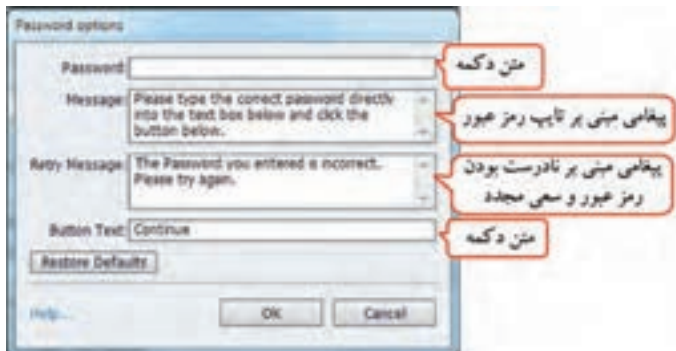
تنظیمات شروع و پایان پروژه در این قسمت قرار گرفته است (شکل ۱۷-۵). توضیحات مربوط به این قسمت در

جدول ۱۷-۲ آورده شده است.



جدول ۱۷-۲- تنظیمات شروع و پایان پروژه

توضیحات	گزینه
با انتخاب این گزینه پروژه به طور خودکار اجرا می شود. در غیر این صورت می توانید توسط دکمه Browse، تصویری را برای صفحه شروع انتخاب کرده که با دکمه Play نمایش داده می شود.	Autoplay
قبل از شروع پروژه، یک فایل پیش نمایش دهنده، به مفهوم بارگذاری پروژه بر حسب درصد نمایش داده می شود.	Preloader
با فعال کردن این گزینه می توانید رمز عبور به پروژه اختصاص دهید که گزینه های آن در شکل ۱۷-۶ توضیح داده شده است.	Password Project Protect
در این قسمت می توانید تاریخ انقضای پروژه را مشخص کنید. پیام منقضی شدن پروژه را در همین قسمت تعیین نمایید.	Project Expiry Date
هنگام شروع، پروژه به صورت تدریجی ظاهر خواهد شد.	Fade In on the First Slide
توقف پروژه در پایان اجرای آن	Stop project
تکرار مجدد پروژه پس از اتمام آن	Loop project
بسته شدن پنجره پروژه پس از اجرا	Close project
باز کردن صفحه وب یا فایل دلخواه	Open URL or file
اجرای یک کد جاوا اسکریپت	Execute Javascript
باز کردن پروژه های دیگر دیگر Captivate	Open other project
ارسال ایمیل به آدرس دلخواه	Send e-mail to
در پایان، پروژه به صورت تدریجی محو می گردد.	Fade Out on the Last Slide



شکل ۱۷-۶- تنظیمات رمز عبور

تمرین ۴-۱۷: تنظیمات زیر را در پروژه Default انجام دهید:

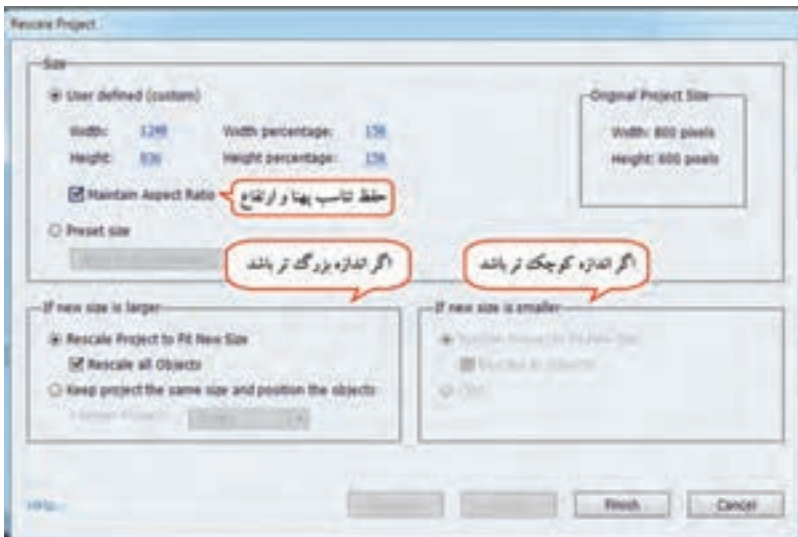


- تصویر دلخواهی را برای شروع نرم افزار و تصویری را برای بارگذاری در نظر بگیرید.
- رمز عبور ۱۲۳۴۵۶ را برای ورود به نرم افزار تنظیم کنید.
- تاریخ انقضای دلخواهی را برای پروژه در نظر بگیرید.
- شروع و پایان پروژه به صورت محو تدریجی نمایش داده شوند.

۳-۱۷ تغییر اندازه و خصوصیات پروژه

اندازه یک پروژه هنگام ایجاد آن تعیین می گردد ولی ممکن است به دلایل مختلف پس از ایجاد پروژه نیاز به تغییر اندازه آن باشد. برای این کار از منوی Modify دستور Rescale Project را اجرا کنید. در شکل ۱۷-۷، در قسمت Original Project Size اندازه پروژه اصلی نمایش داده می شود. در قسمت Size، توسط گزینه User Define، می توان اندازه پروژه را به دلخواه بر حسب پیکسل یا درصد تغییر داد و در قسمت Preset size می توان از اندازه های

آماده استفاده نمود.



شکل ۱۷-۷- تغییر اندازه پروژه

اگر اندازه جدید بزرگ تر از اندازه فعلی پروژه باشد، یکی از دو حالت زیر را انتخاب کنید:

- **Rescale Project to Fit New Size**: تغییر اندازه پروژه به اندازه جدید (بهتر است گزینه Rescale all Objects نیز انتخاب شود تا اندازه کلیه اشیاء نیز تغییر کند).

● **Keep project the same size and position the objects** : فقط اندازه اسلایدها بزرگ تر شده و اشیاء در موقعیتی که در قسمت Position Project مشخص می شود، نمایش داده می شوند. در حالتی که اندازه جدید کمتر از اندازه فعلی پروژه است، امکان تغییر اندازه پروژه و اشیاء به اندازه جدید یا برش (Crop) پروژه وجود دارد.

نکته

دقت کنید که در این حالت ممکن است کیفیت پروژه کاهش یابد و بهتر است که از ابتدا اندازه مورد نظر را انتخاب کنید و فقط در موارد ضروری از این گزینه استفاده نمایید.

تمرین ۱۷-۵: پروژه Default را یک بار به اندازه 480×640 و بار دیگر به اندازه 600×800 تغییر دهید. اشیای روی اسلایدها نیز به همان نسبت کوچک یا بزرگ شوند.


۱۷-۴ تغییر پوسته پروژه

به نواری که هنگام مشاهده پیش نمایش و خروجی پروژه نمایان شده و از آن برای عملیاتی نظیر توقف، بخش، جلو و عقب، پخش مجدد و عقب نمودن خروجی استفاده می شود، نوار کنترلی (Playbar) می گویند (شکل ۱۷-۸).



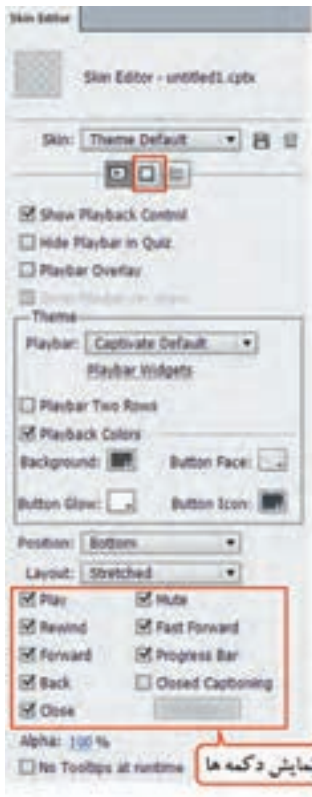
با توجه به این که این نوار در خروجی نهایی نیز نمایش داده می شود، برای هماهنگی آن با اجزای پروژه، می توانید رنگ پوسته را از طریق منوی Project، گزینه Skin Editor (یا کلید میانبر Shift+F11) تغییر دهید. این کادر (شکل ۱۷-۹) دارای سه قسمت Playbar، Border و TOC است که به توضیح هر یک می پردازیم.

۱۷-۴-۱ قسمت Playbar

تنظیمات مربوط به نوار کنترلی در شکل ۱۷-۹ وجود دارد که با کلیک روی گزینه  قابل مشاهده بوده و توضیحات آن در جدول ۱۷-۳ آورده شده است.

جدول ۱۷-۳- تنظیمات Playbar

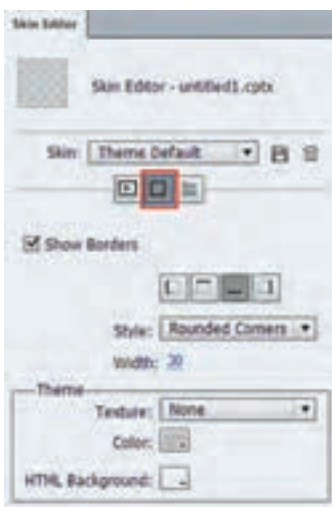
توضیحات	گزینه
نمایش نوار کنترلی در خروجی	Show Playback Control
مخفی نمودن نوار کنترلی در آزمون	Hide Playbar in Quiz
نمایش نوار کنترلی روی اشیای پنجره	Playbar Overlay
نمایش نوار کنترلی با نگه داشتن اشاره گر ماوس در محل نمایش آن	Show Playbar on Hover
انتخاب طرح برای نوار کنترلی	Theme
استفاده از نوارهای کنترلی آماده	Playbar Widget
نمایش نوار کنترلی در دو ردیف	Playbar Two Rows
محل قرار گیری	Position
نحوه قرار گیری	Layout
میزان شفافیت نوار کنترلی	Alpha
عدم نمایش راهنمای دکمه ها در اجرا	No Tooltip at Runtime



شکل ۱۷-۹- تنظیمات Playbar

۱۷-۴-۲ قسمت Borders

با کلیک روی قسمت Borders می توانید هنگام اجرا، قابی را در اطراف صفحه، نمایش دهید. برای این کار باید گزینه Show borders فعال شود. در قسمت Skin امکان انتخاب طرح برای قاب، width (پهنا) و Theme، امکان تغییر ظاهر قاب را به کاربر می دهد (شکل ۱۷-۱۰). در قسمت Style، اگر حالت Rounded Corner انتخاب شود، گوشه های قاب به صورت گرد و در حالت Square به صورت مربعی نمایش داده می شود.



شکل ۱۷-۱۰- تنظیمات Border

تمرین ۱۷-۶: نوار کنترلی پروژه Default را به بالای صفحه منتقل کرده و دکمه قطع صدا، بستن و Play را در آن نمایش دهید. حاشیه دلخواهی را در چهار طرف صفحه به ابعاد ۵۰ پیکسل در نظر بگیرید.

۱۷-۴-۳ جدول فهرست محتوا (Table Of Content)

برای ایجاد جدول فهرست محتوا یکی از روش های زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی Project یا Themes گزینه Table of content را انتخاب کنید.
- ۲- از منوی Project یا Themes گزینه Skin Editor را انتخاب کرده و روی دکمه سوم (TOC) کلیک کنید. در کادری که باز می شود (شکل ۱۷-۱۱)، برای فعال نمودن فهرست محتوا، گزینه Show TOC را انتخاب کنید. به طور پیش فرض در قسمت Title برحسب یا نام (Label) اسلایدها دیده می شود که در پنجره خصوصیات اسلایدها قابل تنظیم است. تغییر نام این اسامی، در پنجره خصوصیات اسلاید یا با دابل کلیک روی عنوان مورد نظر در همین پنجره، قابل انجام است.



شکل ۱۷-۱۱- جدول فهرست محتوا (TOC)

امکانات	
آزمون	16
واژه نامه	17
سرگرمی	18

هنگام کار با TOC، به موارد زیر دقت کنید:

● با زدن دکمه Reset می توانید تنظیمات را بازگردانید.

● در صورت تمایل به ایجاد زیرمنو (مثلا قرار گرفتن گزینه Website و شکل ۱۷-۱۲- ایجاد زیرمنو در TOC Weblog در زیر منوی Web Pages در شکل ۱۷-۱۲)، ابتدا روی گزینه های فرعی کلیک کرده و سپس روی فلش سمت راست در پایین پنجره کلیک کنید.

● با انتخاب اسلایدها در پنجره Filmstrip در نرم افزار و فشردن کلید Ctrl+G، می توانید اسلایدها را گروه بندی کرده و نامی را به آن ها اختصاص دهید. اسلایدهای گروه بندی شده در فهرست محتوا به صورت زیرمنو، تحت نامی که انتخاب کرده اید مشاهده می شوند.

۱۷-۴-۳-۱ تنظیمات Info :

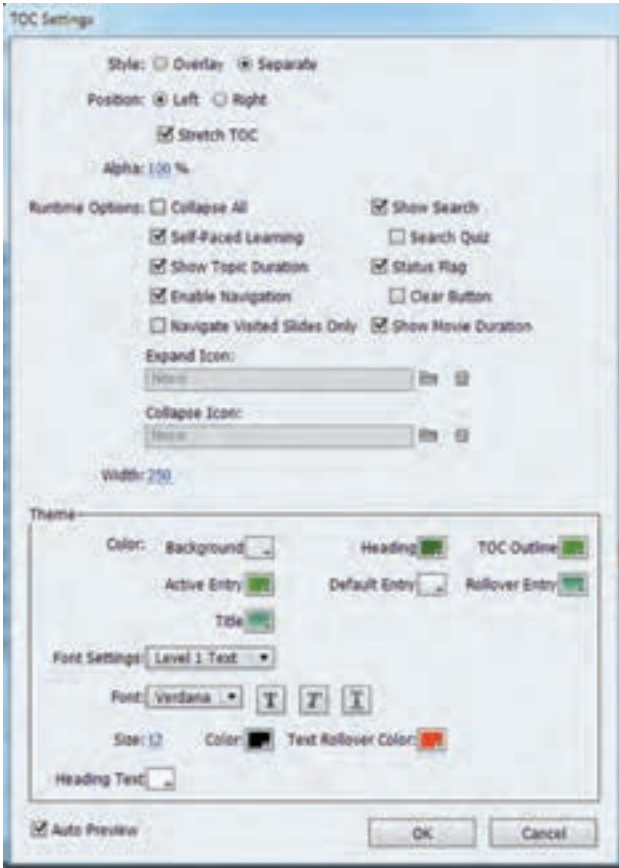
با کلیک روی گزینه Info، شکل ۱۷-۱۳ باز می شود که در آن می توان اطلاعاتی را راجع به پروژه وارد نمود. این اطلاعات به ترتیب شامل عنوان پروژه (Title)، نام نویسنده (Name)، نام طراح (Designing)، پست الکترونیک (Email)، وب سایت (Website)، توضیحات (Description) و تصویر (Photo) می باشد. در بالای جدول، عنوان پروژه و نام نویسنده نمایش داده می شود.

در قسمت Theme، امکان تغییر خصوصیات نوشته ها وجود دارد. در قسمت Font Setting، ابتدا قسمتی که می خواهید خصوصیات آن را تنظیم نمایید، مشخص کرده و در قسمت Font، یکی از فونت های فارسی را انتخاب کنید.



۱۷-۴-۳-۲ تنظیمات Settings

با انتخاب دکمه Settings، شکل ۱۷-۱۴ که ظاهر می‌گردد توضیحات آن در ادامه بیان شده است.



شکل ۱۷-۱۴- تنظیمات Settings در فهرست محتوا

● **Style:** شیوه نمایش فهرست محتوا را مشخص می‌کند که شامل دو حالت زیر است:

○ **Overlay:** در این حالت فهرست روی محتوای اسلایدها قرار می‌گیرد و می‌توانید در مواقعی که به آن نیازی ندارید، آن را مخفی کنید.

○ **Separate:** در این حالت فضای اضافی برای فهرست محتوا در نظر گرفته می‌شود و به پهنای اسلایدها افزوده خواهد شد.

نکته

اگر می‌خواهید پهنای پروژه شما تغییری نکند، از حالت Overlay استفاده کنید.

- **Position**: موقعیت فهرست محتوا در صفحه را مشخص می کند که می تواند Right (راست) یا Left (چپ) تنظیم شود.
- **Stretch TOC**: زمانی که حالت Separate انتخاب باشد و نوار کنترلی در پایین صفحه وجود داشته باشد، فضایی خالی میان فهرست محتوا و نوار کنترلی به وجود می آید که برای از بین بردن آن، این گزینه باید انتخاب شود.
- **Alpha**: میزان رنگی بودن فهرست محتوا را مشخص می کند.
- **Collapse All**: به طور پیش فرض، در فهرست محتوا گزینه های اصلی و زیرگزینه ها به صورت کامل مشاهده می شوند. برای جمع شدن زیرگزینه ها و عدم نمایش آن ها در صفحه اصلی، این گزینه را انتخاب کنید.
- **Show Search**: با انتخاب این گزینه، دکمه ای به شکل ذره بین جهت جستجو در فهرست محتوا افزوده می شود که هنگام اجرا با کلیک روی این دکمه، کادر جستجو ظاهر می گردد (امکان جستجو میان عناوین فارسی نیز وجود دارد).
- **Search Quiz**: امکان جستجو در آزمون ها را به کاربر می دهد.
- **Safe-Paced Learning**: این گزینه، امکان نشانه گذاری (Bookmarking) موارد مطالعه شده را به کاربر می دهد. با فعال نمودن این قابلیت و توسط گزینه Status Flag، کنار بخش های مشاهده شده توسط کاربر، علامت تیک نمایش داده می شود.
- **Clear Button**: دکمه ی پاک نمودن علامت ها را به پایین فهرست اضافه می کند.
- **Show Topic Duration**: مدت زمان هر درس را جلوی عنوان آن نمایش می دهد.

نکته

چون زمان پیش فرض نمایش اسلایدها ۳ ثانیه است، در صورت عدم تغییر این زمان و نداشتن فیلم و صدا در اسلاید، عدد ۳ ثانیه جلوی عنوان درس نمایش داده می شود.


- **Enable Navigating**: اگر این گزینه غیرفعال باشد، امکان جابجایی میان عناوین دروس وجود نخواهد داشت و درس ها به ترتیب پخش خواهند شد.
- **Navigate visited slides only**: با انتخاب این گزینه کاربر می تواند فقط دروسی را که یک بار مشاهده نموده، مطالعه کند و امکان رفتن به دروس بعدی وجود نخواهد داشت. برای مثال اگر درس ۱ و ۲ مطالعه شده، کاربر می تواند آن ها را مجدد مشاهده کند ولی امکان مشاهده درس ۵ قبل از مشاهده درس ۳ و ۴ وجود نخواهد داشت و باید ابتدا درس ۳ و ۴ را مطالعه کند و سپس درس ۵.

- **Show Movie Duration**: زمان کل محتوای آموزشی را در پایین فهرست محتوا نمایش می دهد.
- **Expand Icon**: به طور پیش فرض، زمانی که فهرست محتوا در حالت Overlay است، هنگام اجرا علامت ">>" در گوشه ی بالای صفحه دیده می شود که با کلیک روی آن، فهرست نمایان می شود. می توانید تصویر دلخواهی را جایگزین این علامت نمایید.
- **Collapse Icon**: در این قسمت می توانید تصویری را برای مخفی نمودن فهرست محتوا تعیین کنید. به طور پیش فرض علامت "<<" در کنار فهرست نمایش داده می شود.
- **Width**: پهنای فهرست محتوا را تعیین می کند.
- **Theme**: امکان تغییر ظاهر و رنگ فهرست مطالب را به کاربر می دهد.



تمرین ۱۷-۷: در پروژه آموزش الفبا، یک جدول فهرست محتوا به صورت Overlay در سمت چپ صفحه ایجاد کنید. امکان علامت گذاری دروس مطالعه شده، دکمه جست و جو، دکمه پاک کردن و مشخصات خود را به آن اضافه نمایید.

- مثال) می خواهیم در پروژه TOC، جدول فهرست محتوا را توسط دکمه ای با عنوان "فهرست" (📖) مخفی و آشکار کنیم. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:
- ۱- ابتدا یک شیء هوشمند با تصویر دلخواه را در اسلاید اول یا در اسلاید الگو ایجاد کرده و زمان نمایش آن را Rest Of Project قرار دهید. گزینه Use as Button را انتخاب کنید تا این شیء به صورت دکمه درآید.
 - ۲- در قسمت On Success، گزینه Advanced Actions را انتخاب کنید. در کادر باز شده، در قسمت Action Type، اکشن شرطی (Conditional) به نام myToc ایجاد کنید.

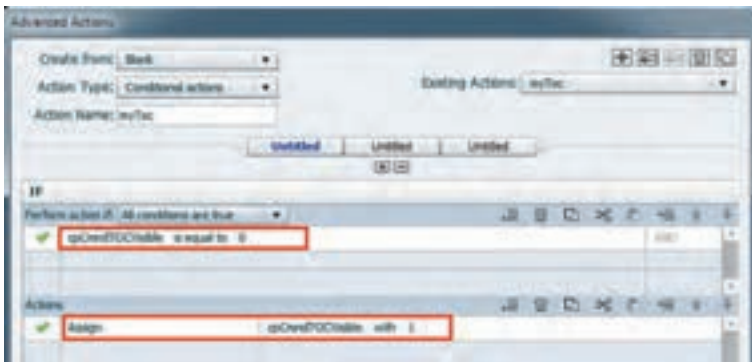
۳- متغیر CpCmndTOCVisible، یکی از متغیرهای سیستمی است که وضعیت نمایش فهرست محتوا را مشخص می کند. اگر صفر بود فهرست محتوا مخفی است و اگر یک بود فهرست محتوا آشکار است. برای نوشتن شرط در قسمت IF، روی دکمه  کلیک کرده یا در اولین ردیف خالی دو بار کلیک کنید. در قسمت اول، Variable را انتخاب کرده و متغیر CpCmndTOCVisible را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۵).

۴- در کادر کنسویی دوم، عملگر "is equal to" به معنای برابری را انتخاب و در کادر سوم، مقدار ثابت (Literal) صفر را انتخاب کنید.

۵- در قسمت Actions، با دستور Assign، مقدار متغیر CpCmndTOCVisible را یک کنید.

۶- روی گزینه ELSE کلیک کنید. در صورت نادرست بودن شرط، یعنی فهرست محتوا آشکار است و باید مخفی شود. برای این کار مقدار متغیر CpCmndTOCVisible را صفر کنید.

۷- گزینه Save as Action را برای ذخیره انتخاب کرده و پیش نمایش پروژه را مشاهده کنید.



شکل ۱۷-۱۵- تنظیمات نمایش فهرست محتوا توسط اکشن پیشرفته


۱۷-۵ آشنایی با مفهوم Publishing

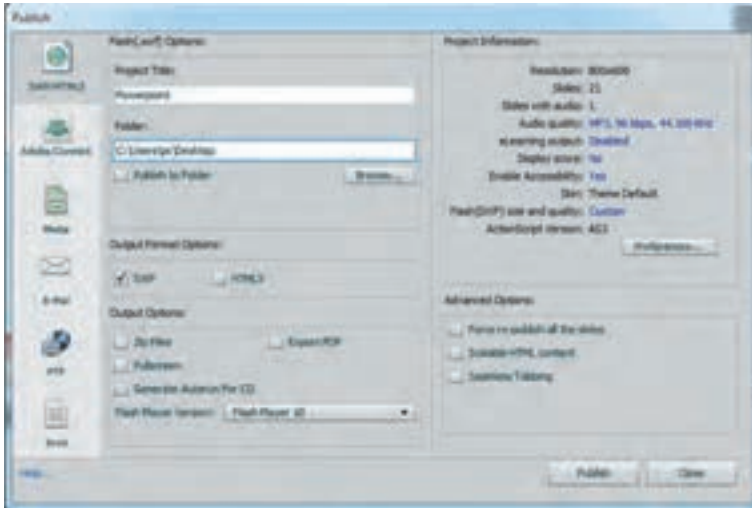
پس از اتمام مراحل ساخت یک پروژه، باید بتوان از پروژه خروجی مستقل و غیر وابسته به نرم افزار اصلی را ایجاد نمود که اصطلاحاً به آن نشر پروژه (Publish) گفته می شود.

۱۷-۶ انتشار و گرفتن خروجی از پروژه

در Captivate امکان نشر پروژه و تهیه خروجی های متنوع نظیر Mp4، Flv، Swf، Exe و HTML وجود دارد. برای گرفتن خروجی از نرم افزار یکی از روش های زیر را انجام دهید:

۱- از منوی File گزینه Publish (Shift+F12) را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۶).

۲- از نوار اختیارات اصلی، روی گزینه  را کلیک کنید.



شکل ۱۷-۱۶- انتشار و گرفتن خروجی از پروژه

در قسمت Project Title، عنوان پروژه (فایل خروجی) و در قسمت Folder مسیر فایل خروجی تعیین می شود. با انتخاب گزینه Publish To Folder، خروجی در یک پوشه قرار داده می شود. در قسمت Output Option گزینه های زیر وجود دارد :

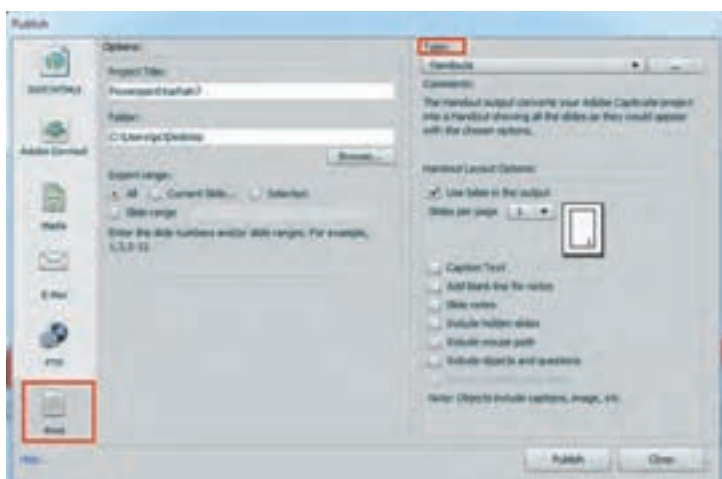
- **Zip Files** : خروجی را به صورت یک فایل فشرده (Zip) قرار می دهد.
 - **Export PDF** : با انتخاب این گزینه می توان خروجی PDF تهیه نمود که با نرم افزار Adobe Acrobat قابل مشاهده می باشد.
 - **Full Screen** : خروجی را به صورت تمام صفحه نمایش می دهد.
 - **Flash Player Version** : امکان انتخاب نسخه Flash Player را به کاربر می دهد.
 - **Generate Autorun for CD** : فایل Autorun (فایلی که با قرار دادن CD در دیسک گردان به طور خودکار اجرا شود) را در کنار خروجی پروژه تولید می کند و نیازی به استفاده از نرم افزارهای مخصوص اتوران سازی (اجرای خودکار) نمی باشد.
- حالت های مختلف خروجی (سربرگ های سمت چپ شکل) در جدول ۱۷-۴ توضیح داده شده اند.

جدول ۱۷-۴- حالت های مختلف انتشار و گرفتن خروجی از پروژه

توضیحات	گزینه
یکی از خروجی های پرکاربرد در اغلب نرم افزار های چند رسانه ای می باشد. فایل Swf با نرم افزار Flash Player قابل اجرا است.	Flash (SWF)
با انتخاب این گزینه می توانید فایل خود را در قالب فایل Cptx یا Flv به سرور Adobe Acrobat Connect Pro که برای مدیریت آموزش های الکترونیکی استفاده می شود ارسال کنید. با استفاده از دکمه Change server آدرس سایت مورد نظر را وارد کنید.	Adobe Acrobat Connect Pro
یکی از پر کاربرد ترین خروجی ها در قالب Exe (فایل اجرایی سیستم عامل ویندوز) و App (فایل اجرایی در سیستم عامل مکینتاش) می باشد. علاوه بر این امکان ایجاد فایل های Mp4 با قالب های مختلف و به صورت HD وجود دارد.	Media
می توانید خروجی پروژه خود را به یک آدرس پست الکترونیکی ارسال کنید.	Email
این گزینه امکان Upload مستقیم خروجی را به یک وب سایت می دهد. نام سرور، پوشه ذخیره فایل، نام کاربری و کلمه عبور در این کادر مشخص می شوند.	FTP
برای مستند سازی پروژه و تهیه گزارش در قالب فایل Word استفاده می شود.	Print

۱۷-۶-۱ مستند سازی پروژه

برای تهیه گزارش متنی در قالب فایل Word، از قسمت Print در کادر Publish استفاده می شود (شکل ۱۷-۱۷).



شکل ۱۷-۱۷- مستند سازی پروژه

در بخش Type، چهار روش مستندسازی به شرح زیر وجود دارد :

- **Handout** : در این روش، امکان انتشار اسلایدها با گزینه های انتخابی کاربر وجود دارد.
 - **Lesson** : برای ذخیره اسلاید سوالات و پاسخ ها در قالب فایل Word استفاده می شود.
 - **Step by Step** : در این نوع خروجی، تصاویر اسلایدها وجود ندارد ولی خلاصه ای از آنچه که در پروژه اتفاق افتاده (گزینه ها و موارد انتخابی) و تصاویر اشیای موجود در قالب فایل word ذخیره می شود.
 - **Storyboard** : در این حالت، فایل دارای اطلاعاتی درباره ویژگی های پروژه شامل تعداد اسلایدها، مدت زمان پخش، نقاط شروع و پایان پروژه و موارد مشابه می باشد.
- سایر گزینه های موجود در پنجره Print در جدول ۱۷-۵ توضیح داده شده اند.



جدول ۱۷-۵- تنظیمات مستند سازی پروژه

توضیحات	گزینه	
محدوده اسلایدها برای مستند سازی	Export Range	
همه اسلایدها		All
اسلاید جاری		Current Slide
اسلاید انتخابی		Selection
اسلایدهای تعیین شده		Slide Range
در حالت Handout گزینه های زیر قابل تنظیم است :		
نمایش مستند سازی در قالب جدول	Use Table in the output	
تعداد اسلایدهای موجود در هر صفحه	Slides per page	
مستند سازی شامل عنوانی متن باشد	Caption Text	
افزودن خطوط خالی برای یادداشت گذاری	Add Blank Line for Notes	
شامل اسلایدهای یادداشت باشد	Slide notes	
شامل اسلایدهای مخفی باشد	Include hidden Slides	
شامل مسیر ماوس باشد	Include mouse path	
شامل اشیاء و سوالات باشد	Include Objects and questions	
شامل اسلاید مخازن سوال باشد	Include question pool slides	

نکته

برای نمایش صحیح نوشته های فارسی در فایل Word، نوشته ها را به طور مستقیم در محیط نرم افزار تایپ کنید.

۱۷-۷ ایجاد پروژه های Aggregator

برای سازماندهی فایل های Swf تولید شده در نرم افزار Captivate، می توان از این نوع پروژه استفاده نمود. برای تولید خروجی SWF از پروژه، از منوی File، گزینه Publish را انتخاب نموده و خود خروجی Swf تولید کرده، سپس از منوی File، زیر منوی New project، گزینه Aggregator project را انتخاب کنید. صفحه ای مشابه TOC (شکل ۱۷-۱۸) ظاهر می گردد که می توانید با کلیک روی + فایل های swf را به پروژه خود اضافه کنید. با کلیک روی دکمه  در بالای پنجره، پروژه را با پسوند Aggr ذخیره کرده و با انتخاب دکمه  پروژه را به صورت Swf یا Exe انتشار دهید. در قسمت Info می توانید اطلاعات کلی راجع به پروژه را وارد کنید و با انتخاب گزینه Set As Master Movie، می توانید تنظیمات اطلاعات پروژه را روی سایر فایل ها اعمال نمایید.



شکل ۱۷-۱۸- پنجره Aggregator

نکته

به جای استفاده از این روش می توانید با استفاده از دکمه ها منوهای غیرخطی را ایجاد کنید که کاربر بتواند آزادانه وارد بخش های مختلف پروژه شود.

۱۷-۸ مراحل ساخت یک پروژه

در فصل های گذشته با بخش های مختلف نرم افزار Captivate آشنا شدید و پروژه هایی را به صورت تدریجی انجام دادید. در این قسمت می خواهیم مراحل انجام یک پروژه را به طور خلاصه بیان کنیم.

۱۷-۸-۱ مرحله پیش تولید

در این مرحله، فلوجارت نرم افزار رسم شده و مطابق با آن، سناریوی درس افزار آموزشی نوشته شده و اجزاء نرم افزار تولید می شوند. اجزایی که در این مرحله تولید می شوند موارد زیر می باشند:

- پوسته گرافیکی نرم افزار (شامل پس زمینه و الگوی اسلایدها، دکمه های منو، آیکن ها و تصاویر مورد نیاز)
- تهیه فیلم های مورد نیاز (با روش های گفته شده به صورت نمایشی و تعاملی بر اساس سناریو)
- تهیه تمرین ها و آزمون های عملی به صورت تعاملی (به روش Assessment یا Training) و متناسب با اهداف درس
- گرفتن خروجی mp4 برای فیلم هایی که به روش Video Demo تهیه شده و خروجی swf برای سایر فیلم های

ضبط شده با کیفیت بالا

- تولید سایر بخش ها مانند راهنما، درباره ما، سایت های مفید، Intro و ...

نکته

بهتر است از متون فارسی برای پیغام ها و دکمه ها استفاده کنید.

۱۷-۸-۲ مرحله تولید پروژه

در این مرحله، اجزاء ساخته شده در مرحله قبل در نرم افزار Captivate سازماندهی می شوند. مراحل زیر را انجام دهید:

۱- ابتدا از منوی File، زیرمنوی New Project، گزینه Blank Project را انتخاب کرده و یک پروژه خالی با ابعاد 768×1024 ایجاد کنید.

۲- سپس از منوی Insert، گزینه Content Master Slide را انتخاب کنید. پس زمینه ساخته شده و دکمه هایی که می خواهید در کلیه اسلایدها نمایش داده شوند مانند دکمه خروج، درباره ما، راهنما و ... را به اسلاید الگو اضافه کرده و در سایر اسلایدها از آن استفاده نمایید.

۳- از منوی Insert گزینه Animation را انتخاب و Intro ساخته شده را به اسلاید اول اضافه کنید. دکمه ای را برای صرف نظر کردن از آن و ورود به صفحه منو، در اسلاید قرار دهید (گزینه Pause After را در پنجره خصوصیات دکمه غیرفعال کنید تا در صورت اتمام نمایش Intro به طور خودکار اسلاید بعدی نمایش داده شود).

۴- در اسلاید دوم، دکمه های منوی اصلی را از طریق منوی Insert، زیرمنوی Standard Object و گزینه Button اضافه کنید (دقت کنید که دکمه ها باید در دو حالت Up و Over ساخته شوند و در مسیر نصب نرم افزار، در زیرپوشه Gallery/Buttons ذخیره شوند. برای مثال نام دکمه باید c_1_up.png و c_1_over.png باشد).

- ۵- در صورت تمایل می توانید در بخش Option از پنجره خصوصیات دکمه، قسمت Hint را برای نمایش متن راهنمای دکمه انتخاب کنید. با انتخاب Hint، نوع Caption راهنما را حالت Transparent (شفاف) قرار داده و آن را به محل دلخواه منتقل کنید.
- ۶- برای هر دکمه در قسمت On Success، دستور Jump to slide را انتخاب و به اسلاید مورد نظر لینک کنید.
- ۷- برای درج خروجی فیلم هایی که به روش Video Demo تهیه شده اند، از منوی Video گزینه Insert video استفاده کنید و برای درج خروجی سایر فیلم های ضبط شده، در اسلایدهای مربوطه، از منوی Insert گزینه Animation را انتخاب کنید.
- ۸- برای صفحات درسی، امکان بازگشت به صفحه اصلی توسط دکمه را فراهم کنید.
- ۹- آهنگ زمینه دلخواهی را از طریق منوی Audio، زیر منوی Import to و انتخاب گزینه Background، برای کل پروژه در نظر بگیرید (برای عدم پخش آهنگ زمینه در اسلایدهای درسی، در پنجره خصوصیات اسلاید، در قسمت Audio، گزینه Stop Background Audio را انتخاب کنید).
- ۱۰- از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب و در قسمت Start & End، گزینه Autoplay (اجرای خودکار) را انتخاب و در قسمت Preloader، یک فایل SWF را برای نمایش قبل از بارگذاری پروژه انتخاب کنید. در قسمت Information، اطلاعات پروژه را وارد نمایید. در بخش SWF Size & Quality، کیفیت فایل های SWF را High قرار دهید (این کار را برای کلیه فیلم ها قبل از تهیه خروجی انجام دهید).
- ۱۱- از منوی File، گزینه Publish را انتخاب کرده و یک خروجی Exe (از طریق گزینه Media) تهیه کرده و نتیجه را مشاهده کنید.

خلاصه فصل

- تنظیمات کلی پروژه در کادر Preferences از منوی Edit قابل تغییر است. در قسمت Defaults تنظیمات پیش فرض، در قسمت Information اطلاعات نویسنده و پروژه، در قسمت SWF Size and Quality کیفیت و حجم فایل SWF، در قسمت Publish Settings تنظیمات خروجی پروژه و در قسمت Start and End تنظیمات شروع و پایان پروژه وجود دارد.
- برای تغییر اندازه پروژه، از منوی Modify گزینه Rescale Project را انتخاب کنید.
- به نواری که هنگام مشاهده پیش نمایش و خروجی پروژه نمایان شده و از آن برای عملیاتی نظیر توقف، بخش، جلو و عقب نمودن خروجی استفاده می شود، نوارکنترلی می گویند.
- برای تغییر رنگ پوسته نوار کنترلی، از منوی Project، گزینه Skin Editor را انتخاب کنید. در سربرگ Playbar تنظیمات نوار کنترلی، در سربرگ TOC تنظیمات جدول فهرست محتوا و در سربرگ Border قاب یا حاشیه خروجی را مشخص کنید.
- پس از اتمام مراحل ساخت یک پروژه، باید بتوان از پروژه خروجی مستقل و غیر وابسته به نرم افزار اصلی را ایجاد نمود که اصطلاحاً به آن نشر پروژه (Publish) گفته می شود.
- در Captivate امکان نشر پروژه و تهیه خروجی های متنوع نظیر Mp4، Flv، Swf، Exe و HTML وجود دارد. برای نشر پروژه، از منوی File، گزینه Publish را انتخاب کنید.
- جهت تهیه گزارش متنی و مستند سازی پروژه در قالب فایل Word، پس از انتخاب گزینه publish از منوی File، از بخش Print، روش مستندسازی مورد نظر را انتخاب کنید.
- برای سازماندهی فایل های Swf تولید شده در نرم افزار Captivate، می توان از پروژه Aggregator استفاده نمود. ابتدا از کلیه قسمت های مختلف پروژه خود خروجی Swf تولید کرده، سپس از منوی File، زیر منوی New project، گزینه Aggregator project را انتخاب کنید.

Learn in English

Publish projects as executable files:

You can create stand-alone, executable files of your Adobe Captivate projects. This publishing option enables you to create a Windows executable file (EXE) or MAC executable file (APP).

1. Select File > Publish.
2. In the Publish dialog box, select Media, and Select Type From the menu, select Windows Executable (*.exe) or MAC Executable (*.app).
3. Then select the output options.

واژه نامه تخصصی	
Author	نام نویسنده
Autoplay	اجرای خودکار
Compress	فشرده سازی
Default	پیش فرض
Description	توضیحات
Expire Date	تاریخ انقضا
Fade	محو شدن
Include	شامل بودن
Playbar	نوار پخش، نوار کنترلی
Position	موقعیت
Preferences	تنظیمات
Preloader	پیش نمایش دهنده
Publish	نشر، انتشار
Rescale	تغییر اندازه
Restore	بازیابی
Skin	پوسته
Table Of Content	جدول فهرست محتوا
Tooltip	راهنما

پرسش های چهارگزینه ای

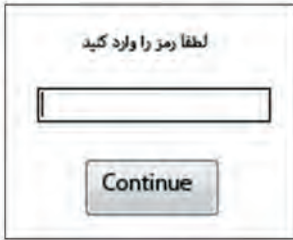
- ۱- در کدام بخش از کادر Preferences می توان تنظیمات پیش فرض نرم افزار را تعیین نمود؟
 الف) Defaults ب) Recording ج) Quiz د) Project
- ۲- در کدام بخش از کادر Preferences امکان وارد نمودن مشخصات طراح پروژه وجود دارد؟
 الف) SWF size and Quality ب) Start and End
 ج) Information د) Publish Settings
- ۳- در کدام بخش از کادر Preferences می توان سرعت پخش را تنظیم نمود؟
 الف) SWF size and Quality ب) Start and End
 ج) Information د) Publish Settings
- ۴- کار گزینه Play Tap audio for recorded typing چیست؟
 الف) تعیین سرعت پخش نمایش ب) پخش صدای تایپ کلیدها در فیلم ها
 ج) نمایش اشاره گر ماوس در خروجی د) خارج نمودن منابع از پروژه
- ۵- در کدام قسمت می توان تاریخ انقضای پروژه را مشخص نمود؟
 الف) Project Expiry Date ب) Fade In on the First Slide
 ج) Preloader د) Project End Options
- ۶- انتخاب کدام گزینه در تنظیمات پایانی پروژه، باعث بسته شدن پنجره پروژه پس از اجرا می شود؟
 الف) Stop Project ب) Loop project
 ج) Close Project د) Open URL or file
- ۷- کدام گزینه در تنظیمات نوار کنترلی، باعث نمایش نوار کنترلی روی اشیای پنجره می شود؟
 الف) Playbar Overlay ب) Show Playbar on Hover
 ج) Playbar Widget د) Show Playback Control
- ۸- کدام گزینه امکان استفاده از نوارهای کنترلی آماده را به کاربر می دهد؟
 الف) Playbar Two Rows ب) Theme ج) Layout د) Playbar Widget
- ۹- کدام گزینه، امکان نشانه گذاری موارد مطالعه شده در جدول محتوا را به کاربر می دهد؟
 الف) Collapse All ب) Safe-Paced Learning
 ج) Clear Button د) Alpha

- ۱۰- برای نمایش مدت زمان هر درس در جلوی عنوان آن در TOC، گزینه انتخاب می شود.
- الف) Enable Navigating (ب) Show Topic Duration
- ج) Position (د) Show Movie Duration
- ۱۱- برای اجرای خودکار پروژه، کدام گزینه باید انتخاب شود؟
- الف) Generate Autorun for CD (ب) Flash Player Version
- ج) Export PDF (د) Zip Files
- ۱۲- کدام حالت انتشار، امکان تولید خروجی Exe از پروژه را به کاربر می دهد؟
- الف) FTP (ب) Flash (ج) Media (د) Adobe Connect Pro
- ۱۳- برای مستند سازی پروژه در قالب فایل Word، کدام گزینه استفاده می شود؟
- الف) Email (ب) Flash (ج) Media (د) Print
- ۱۴- کدام نوع خروجی در نرم افزار Captivate تولید نمی شود؟
- الف) HTML (ب) XLS (ج) SWF (د) EXE
- ۱۵- کدام روش مستند سازی برای ذخیره اسلاید سوالات و پاسخ ها در قالب فایل Word استفاده می شود؟
- الف) Lesson (ب) Step by Step
- ج) Handout (د) Storyboard

آزمون نظری

- ۱- تنظیمات کلی نرم افزار Captivate در کدام قسمت قرار دارد؟
- ۲- چگونه می توان تنظیمات پیش فرض نرم افزار را تغییر داد؟
- ۳- چگونه می توان اندازه پروژه و رنگ پوسته آن را تغییر داد؟
- ۴- منظور از Publishing چیست و نرم افزار چه نوع خروجی هایی را پشتیبانی می کند؟
- ۵- کاربرد مستند سازی چیست و چه روش های مستند سازی در نرم افزار Captivate وجود دارد؟

کارگاه عملی ۱



شکل ۱۷-۱۹- اختصاص رمز به پروژه

به پروژه Powerpoint که قبلاً ایجاد نموده اید، موارد زیر را اضافه کنید:

۱- اطلاعاتی را جمع به خودتان و نرم افزار ساخته شده را در پروژه قرار دهید.

۲- کیفیت فایل های SWF را در حد مطلوب قرار دهید.

۳- Preloader دلخواهی را زمان بارگذاری پروژه نمایش دهید.

۴- رمز عبور ۱۲۳۴۵۶ را برای پروژه در نظر بگیرید.

۵- مستندسازی پروژه را به روش Handout طوری انجام دهید که گزارش، شامل کلیه عناوین متنی، سوالات و سایر

اجزای پروژه باشد و امکان یادداشت گذاری نیز در آن وجود داشته باشد (شکل ۱۷-۱۹).



شکل ۱۷-۲۰- مستندسازی پروژه

۶- جدول فهرست محتوا را به صورت Overlay در سمت راست ایجاد کنید.

۷- یک حاشیه با ابعاد ۳۰ پیکسل را برای خروجی پروژه در نظر بگیرید.

۸- نوار کنترلی دلخواهی را برای پروژه انتخاب کنید.

۹- یک خروجی PDF، EXE و SWF به صورت تمام صفحه، از پروژه تهیه کنید.



شکل ۱۷-۲۱- جدول فهرست محتوا

کارگاه عملی ۲

یک کاتالوگ الکترونیکی برای معرفی محصولات یک شرکت لوازم خانگی با ویژگی های زیر ایجاد کنید:

- ۱- منوی اصلی شامل گزینه های موجود در شکل بوده و یک فهرست محتوا داشته باشید.
- ۲- دکمه های یکی یکی و با فاصله ظاهر شوند (راهنمایی: در Timeline زمان و ترتیب نمایش دکمه ها را مشخص کنید).
- ۳- آهنگ دلخواهی را زمینه اسلایدها قرار دهید.
- ۴- در صفحات اصلی محصولات، توضیحات صوتی داشته باشید.
- ۵- در هر صفحه تعدادی محصول را با تصویر و توضیحات مربوطه معرفی کنید.
- ۶- امکان رفتن به محصول بعدی و قبلی و هم چنین بازگشت به صفحه اصلی در کلیه صفحات وجود داشته باشد.



شکل ۱۷-۲۲- نمونه یک کاتالوگ الکترونیکی

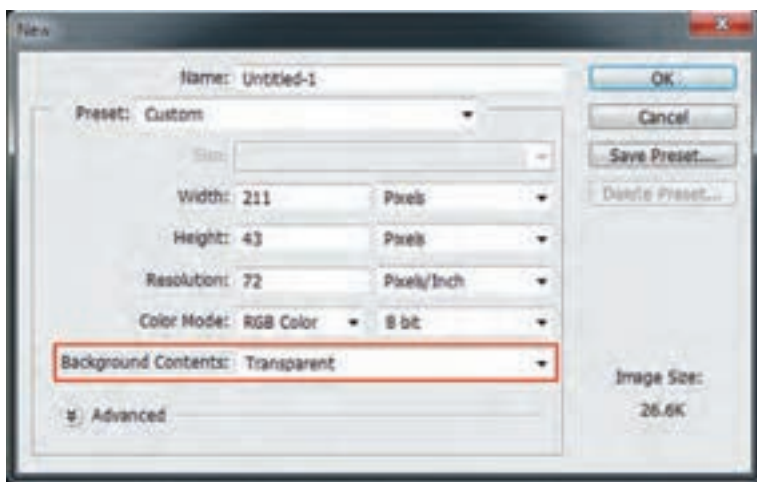
پیوست ۱: متغیرهای سیستمی رایج در نرم افزار Captivate

عملکرد	نام متغیر
خروج از نرم افزار (اگر مقدار یک داشته باشد)	CpCmndExit
رفتن به یک فریم خاص و توقف در آن فریم	CpCmndGotoFrame
رفتن به یک فریم خاص و ادامه پخش	CpCmndGotoFrameAndResume
رفتن به یک اسلاید خاص	CpCmndGotoSlide
قطع صدای پروژه (اگر مقدار یک داشته باشد)	CpCmndMute
رفتن به اسلاید بعدی (با اختصاص مقدار یک به این متغیر)	CpCmndNextSlide
متوقف کردن اجرای پروژه (با اختصاص مقدار یک به این متغیر)	CpCmndPause
رفتن به اسلاید قبلی (با اختصاص مقدار یک به این متغیر)	CpCmndPrevious
ادامه اجرای پروژه (در صورت اختصاص مقدار یک)	CpCmndResume
نمایش/عدم نمایش نوار کنترلی	CpCmndShowPlaybar
نمایش/عدم نمایش جدول فهرست محتوا	CpCmndTOCVisible
افزایش/کاهش بلندی صدا (مقداری بین ۰ تا ۱۰۰)	CpCmndVolume
نمایش نام نویسنده	CpInfoAuthor
نمایش نام پروژه	CpInfoCompany
تاریخ جاری را به فرمت سال/روز/ماه برمی گرداند	CpInfoCurrentDateString
تاریخ جاری را به فرمت سال/ماه/روز برمی گرداند	CpInfoCurrentDateString.DDmmyyyy
شماره فریم جاری را برمی گرداند	CpInfoCurrentFrame
شماره اسلاید جاری را برمی گرداند	CpInfoCurrentSlide
ساعت جاری را برمی گرداند	CpInfoCurrentTime
تعداد اسلایدها در پروژه را برمی گرداند	CpInfoSlideCount
در صورتی که یک باشد، فهرست محتوا را قفل می کند	CpLockTOC

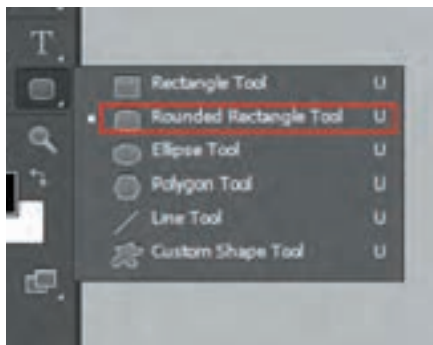
پیوست ۲: نحوه ایجاد دکمه در فتوشاپ

در صورتی که می خواهید دکمه های اختصاصی برای پروژه خود داشته باشید، از نرم افزار فتوشاپ جهت طراحی دکمه استفاده کنید. برای ایجاد یک نمونه دکمه در فتوشاپ، مراحل زیر را انجام دهید:

۱- ابتدا از منوی File گزینه New را انتخاب کرده و در کادر ظاهر شده، ابعاد دکمه را مشخص کنید. (شکل ۱) برای نمونه در قسمت Width (پهنا) عدد ۲۱۱ و در قسمت Height (ارتفاع) عدد ۴۳ را وارد کنید. در قسمت Background Contents، حالت Transparent (شفاف) را برای پس زمینه انتخاب کرده و روی دکمه Ok کلیک کنید.



شکل ۱- ایجاد فایل جدید



شکل ۲- انتخاب مستطیل با گوشه های گرد

۲- در جعبه ابزار، روی گزینه Rectangle Tool کلیک راست نموده و ابزار Rounded Rectangle Tool (مستطیل با گوشه های گرد) را انتخاب کنید. (شکل ۲)

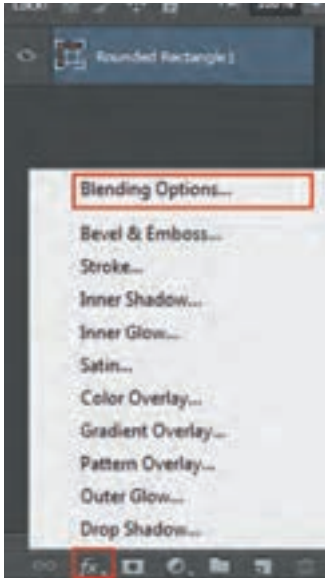
۳- در نوار Option بالای پنجره گزینه Shape، (گزینه Fill Pixels)، در نسخه های قدیمی، را انتخاب کرده و شکل را به رنگ دلخواه رسم کنید. (شکل ۳)



شکل ۳- انتخاب خصوصیات شکل

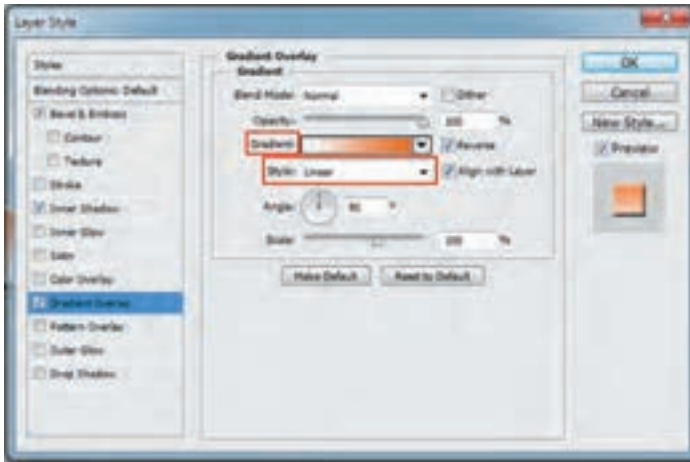
۴- در پالت Layer روی گزینه Add a layer style کلیک کرده و گزینه Blending Options را برای افزودن جلوه‌های مختلف انتخاب کنید. (شکل ۴)

۵- در پنجره ای که باز می‌شود، جلوه‌های مختلف وجود دارد. گزینه Inner Shadow را برای سایه داخلی و Bevel and Emboss را برای ایجاد برجستگی و دادن عمق به دکمه انتخاب کنید.



شکل ۴- اضافه کردن جلوه به لایه

۶- گزینه Gradient Overlay را برای ایجاد طیف رنگ انتخاب کرده و روی عنوان آن کلیک کنید. در قسمت Gradient روی کادر رنگی کلیک کنید تا امکان انتخاب رنگ و ایجاد طیف رنگی دلخواه به شما داده شود. در قسمت Style، حالت liner را برای طیف خطی انتخاب کنید (حالت Radial، طیف شعاعی است) و روی OK کلیک کنید. (شکل ۵)



شکل ۵- کادر layer style

۷- از منوی File گزینه Save را انتخاب کرده و فایل را با نام a_btn_up.psd ذخیره کنید تا بتوانید در صورت تمایل مجدد آن را در محیط فتوشاپ باز نموده و تغییر دهید.

۸- از منوی File گزینه Save as را انتخاب کرده، در قسمت Save as Type، نوع فایل را Png قرار دهید و فایل را با نام a_btn_up.png در پوشه Button در گالری Captivate ذخیره کنید. (در فصل سوم، در قسمت دکمه‌ها قواعد نام‌گذاری و محل ذخیره دکمه‌ها به طور کامل شرح داده شده است).

۹- برای ایجاد حالت over دکمه، در کادر جلوه‌ها، در قسمت Overlay Gradient، گزینه Reverse را انتخاب کنید تا جهت طیف رنگ برعکس شود.

۱۰- از منوی File گزینه Save as را انتخاب کرده و فایل را با نام a_btn_over.psd و بار دیگر با پسوند png در مسیر گفته شده ذخیره کنید.

۱۱- به این ترتیب دو حالت دکمه ایجاد می‌شود.

حالت UP (حالت عادی)

حالت Over (زمانی که ماوس روی دکمه نگه داشته می‌شود)

۱۲- در نرم افزار captivate با اضافه کردن یک دکمه تصویری و انتخاب گزینه Change می‌توانید دکمه‌ای که ایجاد نموده‌اید را استفاده کنید.

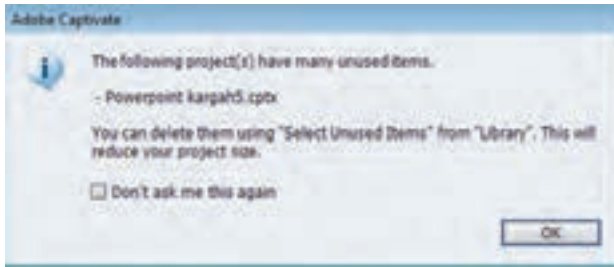



شکل ۶- حالت دکمه Up و Over

پیوست ۳: پرسش و پاسخ های متداول

در این بخش، نکات ظریفی که در نرم افزار وجود دارد، اشکالاتی که اغلب کاربران هنگام کار با نرم افزار ممکن است با آن ها رو به رو شوند یا مواردی که باید حین کار به آن ها توجه بیشتری نمود، توضیح داده شده است.

۱. هنگام باز کردن پروژه پیغام زیر ظاهر می گردد. علت این پیغام چیست؟



این پیغام نشان دهنده ی وجود اشیای استفاده نشده در Library پروژه است که باعث افزایش حجم پروژه نیز می گردند. بهتر است پس از باز نمودن پروژه، در پانل Library با کلیک روی گزینه  اشیای استفاده نشده را انتخاب نموده و با فشردن دکمه Del آن ها را حذف نمایید.

۲. چگونه می توان از حرکت خودکار اسلایدها جلوگیری نمود و در اسلایدی خاص پروژه را متوقف کرد؟ برای نگه داشتن اسلایدها و جلوگیری از رفتن به طور خودکار به اسلاید بعدی، کافی است در گوشه ای از صفحه، یک ClickBox قرار دهید. که باعث توقف اجرای پروژه شود. با دکمه های موجود در Playbar یا دکمه هایی که خودتان ساخته اید می توانید هدایت اسلایدها را بر عهده بگیرید.

۳. هنگام یادداشت گذاری روی اسلایدها توسط Note، نوشته های فارسی بر عکس (از چپ به راست) دیده می شوند. چگونه این مشکل برطرف می شود؟

برای نوشته های فارسی در Note، پس از انتخاب متن، از فونت Arial استفاده کنید.


۴. بعضی از اشیاء هنگام اجرا، تا آخر اسلاید دیده نمی شوند.

برای رفع این مشکل به خط زمان (Timeline) توجه کنید. می توانید شیء را تا آخر پروژه (قسمت END) بکشید یا روی آن کلیک راست کرده و گزینه Show For Rest Of Slide (کلید ترکیبی Ctrl+E) را انتخاب کنید. این مشکل بیشتر در مواقعی که یک صدا یا فیلم را که طول آن از مدت زمان نمایش اسلاید بیشتر است به اسلاید اضافه می کنید رخ می دهد.

۵. نوشته های فارسی در بازبینی آزمون (Quiz Review) یا در جدول محتوا به صورت جدا از هم دیده می شوند. برای رفع این مشکل هنگام تایپ حرف "ی" از Shift+X استفاده کنید (حتی "ی" های آخر کلمات)

۶. آیا می توان با وجود داشتن دکمه روی اسلاید، کاری کرد که اسلایدها متوقف نشده و بدون زدن کلیدی به ترتیب پخش شوند؟
برای این کار در پنجره خصوصیات همه دکمه ها در قسمت Timing، تیک گزینه Pause After (که باعث توقف پروژه می شود) را بردارید.

۷. آیا امکان استفاده از فارسی نویس نیز در این نسخه وجود دارد؟ چگونه؟
بله. با توجه به اینکه اغلب فارسی نویس ها دارای فونت های فارسی زیبایی هستند، می توانید از آن ها استفاده نمایید. از میان فارسی نویس ها، لئومون هماهنگی زیادی با نرم افزار Captivate دارد. پس از نوشتن عبارت فارسی در لئومون و زدن دکمه کپی، در نرم افزار Captivate در قسمتی که می خواهید متن نمایش داده شود گزینه Paste را انتخاب کنید. سپس در پنجره خصوصیات، در قسمت Family، فونت هایی که با F_ شروع می شوند نظیر F_yekan را انتخاب کنید.


۸. چگونه می توان از جابجا شدن همزمان اشیایی که روی هم قرار گرفته اند جلوگیری نمود؟
شیء را که نمی خواهید هنگام درگ کردن اشیای دیگر جابجا شود، Lock (قفل) کنید. برای این کار روی علامت  مربوط به شیء مورد نظر، در پنجره Timeline کلیک کنید. در صورت شلوغ بودن اسلاید و قرار گرفتن اشیاء

روی هم، با کلیک روی گزینه  جلوی اشیاء، آن هایی را که فعلا لازم ندارید، مخفی کنید.

۹. جلوه های انتخاب شده برای متن نمایش داده نمی شوند. علت چیست؟

اگر از متغیرها در متن استفاده کرده باشید، جلوه ها نمایش داده نمی شوند.

۱۰. چگونه می توان حجم پروژه را بدون حذف اسلایدها کاهش داد؟

یکی از راه هایی که به کاهش حجم پروژه کمک می کند، حذف موارد غیرضروری و استفاده نشده از کتابخانه یا Library پروژه است. در پانل Library با کلیک روی گزینه  اشیای استفاده نشده را انتخاب نموده و با زدن دکمه Del آن ها را حذف و پروژه را ذخیره نمایید.



۱۱. هنگام اجرا، زمانی که هد به انتهای اسلاید می رسد کل محتویات پروژه به صورت کم رنگ و محو نشان داده می شوند.

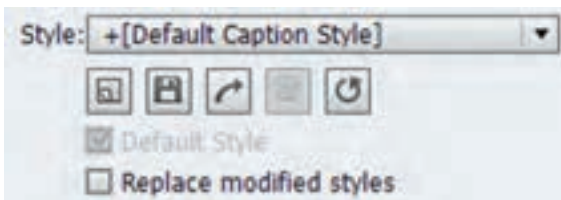
از یک Clickbox استفاده کنید و آن را تا انتهای پروژه نمایش دهید. دقت کنید که در Timeline، همه اشیاء تا انتها حضور داشته باشند. (برای این کار، روی هر شیء کلیک راست کرده و گزینه Show for rest of slide را انتخاب کنید یا کلید ترکیبی Ctrl+E)

۱۲. زمانی که از یک Rollover و ClickBox استفاده می شود، بانگه داشتن ماوس، پیغام راهنما دیده نمی شود. هنگام استفاده از این دو شیء باهم، باید متن راهنما (Rollover) حتما در لایه بالاتر قرار گرفته باشد.

۱۳. هنگام کار با نرم افزار، یک صفحه سفید خالی روی صفحه ظاهر می شود. ابتدا پروژه را ذخیره کرده، یک بار محیط نرم افزار را ببندید و آن را مجددا باز کنید.

۱۴. چگونه می توان تنظیمات مربوط به خصوصیات اشیاء مانند فونت نوشته ها را یک بار تنظیم نمود و روی سایر قسمت ها اعمال کرد؟

برای اغلب اشیاء می توانید ابتدا کلیه تنظیمات مد نظر خود را انجام داده، سپس در پنجره خصوصیات، در قسمت Style، با گزینه  یک سبک جدید تعریف کرده و با گزینه  تغییرات را روی سبک فعلی ذخیره کنید. برای اعمال این سبک بر روی سایر اشیاء، در پنجره خصوصیات شیء مورد نظر، در قسمت Style، نام سبک تعریف شده را انتخاب کنید.



۱۵. چگونه یک دکمه را در کلیه اسلایدها نمایش دهیم؟

دکمه های معمولی (Button) تنها در یک اسلاید قابلیت نمایش دارند که البته می توانید از آن ها کپی گرفته و در کلیه اسلایدها قرار دهید. در صورتی که از اشیای هوشمند (Smart Shape) استفاده کنید، می توانید در پنجره خصوصیات در قسمت Display for، گزینه Rest of Project را انتخاب کرده و حتی آن ها را در اسلاید الگو قرار دهید تا در اسلایدهایی که از الگو پیروی می کنند مشاهده شوند (برای این که یک شیء هوشمند مانند دکمه رفتار کند، باید گزینه Use As Button را در پنجره خصوصیات آن فعال کنید).

۱۶. چگونه می توان کیفیت صدای ضبط شده یا صدای وارد شده به محیط را افزایش داد؟

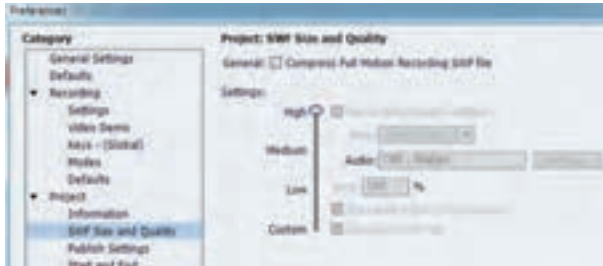
برای افزایش کیفیت صدای ضبط شده، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- روی اسلاید در قسمت Film Strip، کلیک راست نموده، از زیر منوی Audio گزینه Edit را انتخاب کنید.
- ۲- در کادری که باز می شود در سربرگ Edit، گزینه Adjust Volume را انتخاب کنید. در این کادر امکان افزایش صدا با استفاده از لغزنده سمت چپ و کاهش نویز (با گزینه Threshold) وجود دارد.

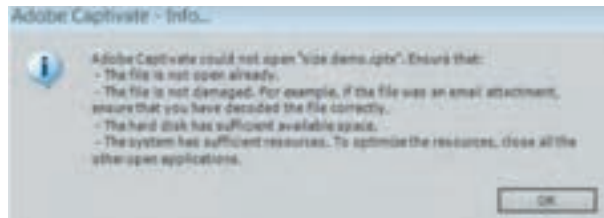
۱۷. آیا امکان استفاده از پروژه هایی که در نسخه های قبلی ایجاد شده در این نسخه وجود دارد؟

بله. ولی چون در نسخه های قبلی امکان تایپ مستقیم فارسی وجود نداشت، در صورتی که پروژه را در نسخه های قبلی ایجاد نموده اید و در نسخه ۷ باز کرده اید، برای تایپ فارسی باید از فارسی نویس استفاده کنید و امکان تایپ مستقیم فارسی فقط در پروژه هایی که از ابتدا در نسخه ۷ نوشته می شوند وجود دارد. پروژه هایی که در نسخه ۷ ایجاد می شوند را نمی توانید در نسخه های پایین تر نرم افزار باز کنید.

۱۸. گاهی اوقات هنگام اجرای خروجی SWF، به جای بعضی از عکس ها، کادر قرمز رنگی نمایش داده می شود. چگونه می توان آن را برطرف نمود؟
از منوی Edit گزینه Preferences را انتخاب کرده و در قسمت SWF Size and Quality، کیفیت خروجی SWF را توسط لغزنده روی High قرار دهید.

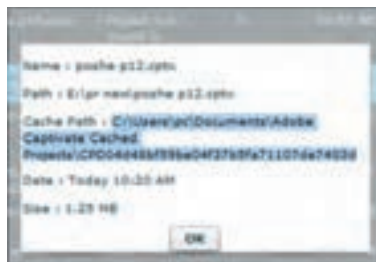


۱۹. هنگام بازکردن پروژه پیغام خطای زیر ظاهر می گردد و پروژه باز نمی شود. چگونه می توان پروژه را باز نمود؟



روی همان سیستمی که پروژه را ایجاد نموده اید، برای بازیابی فایل، مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- حافظه Cache را به هیچ عنوان پاک نکنید.
- ۲- برنامه Dcache.air را از اینترنت دانلود کرده و روی سیستم نصب کنید.
- ۳- در برنامه Dcache، مسیر cache پروژه ها را مشخص کنید (به طور پیش فرض My Documents\Adobe Captivate Cached Projects می باشد). در لیست نمایان شده، پروژه مورد نظر خود را پیدا کرده و روی نام آن دوبار کلیک کنید و آدرس جلوی Cache Path را کپی کنید.



۴- در نوار آدرس پنجره My Computer، آدرس را Paste کرده و وارد زیرپوشه Db شوید.

۵- فایل ها و پوشه های زیر را در آن انتخاب کرده و با هم فشرده (zip) کنید (حجم فایل ها باید بیشتر از صفر باشد تا امکان بازیابی پروژه وجود داشته باشد).

● پوشه compressed_data

● پوشه uncompressed_data

● پوشه objects (باید شامل فایل objects.cpo باشد و حجم آن بیشتر از صفر باشد)

● فایل های thumbnails.cpth و audio.cpad، info.cpi، text.cptd

نیازی به انتخاب فایل هایی مانند already_in_use.lock, backup_data نمی باشد.

۶- سپس پسوند فایل فشرده را به Cptx تغییر داده و پروژه خود را در نرم افزار Captivate باز کنید (ابتدا پسوند فایل ها را در ویندوز نمایش دهید. در کنترل پانل، گزینه Folder Option را انتخاب و در سربرگ View گزینه Hide Extention for Known File Type را از حالت انتخاب خارج کنید).

توجه: ممکن است همه پروژه ها را نتوان به این شکل بازیابی نمود ولی در اغلب موارد کارآمد است. همیشه سعی کنید از فایل خود backup تهیه کنید. برای این کار از منوی Edit گزینه Preferences در قسمت General Settings، گزینه Generate Project Backup را انتخاب کنید. فایلی با پسوند Bak در مسیر پروژه ایجاد می گردد که در صورت بروز مشکل کافی است پسوند آن را به Cptx تغییر داده و فایل پروژه را بازیابی کنید.

۲۰. چرا بعضی از پویانمایی ها هنگام اجرا به طور کامل دیده نمی شوند؟

اگر در اسلایدی که پویانمایی دارید دکمه وجود دارد، دقت کنید که زمان توقف دکمه بعد از پویانمایی باشد یا در پنجره خصوصیات دکمه، گزینه Pause After را غیر فعال کنید و از یک Clickbox برای توقف در اسلاید استفاده کنید.

فصل ۷				
سوال	الف	ب	ج	د
۱				<input checked="" type="checkbox"/>
۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
۳			<input checked="" type="checkbox"/>	
۴				<input checked="" type="checkbox"/>
۵				<input checked="" type="checkbox"/>
۶			<input checked="" type="checkbox"/>	
۷			<input checked="" type="checkbox"/>	
۸		<input checked="" type="checkbox"/>		
فصل ۸				
سوال	الف	ب	ج	د
۱	<input checked="" type="checkbox"/>			
۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
۳				<input checked="" type="checkbox"/>
۴		<input checked="" type="checkbox"/>		
۵		<input checked="" type="checkbox"/>		
۶				<input checked="" type="checkbox"/>
فصل ۹				
سوال	الف	ب	ج	د
۱		<input checked="" type="checkbox"/>		
۲				<input checked="" type="checkbox"/>
۳				<input checked="" type="checkbox"/>
۴			<input checked="" type="checkbox"/>	
۵			<input checked="" type="checkbox"/>	
۶				<input checked="" type="checkbox"/>
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		
۸				<input checked="" type="checkbox"/>
فصل ۱۰				
سوال	الف	ب	ج	د
۱				<input checked="" type="checkbox"/>
۲			<input checked="" type="checkbox"/>	
۳		<input checked="" type="checkbox"/>		
۴			<input checked="" type="checkbox"/>	
۵		<input checked="" type="checkbox"/>		
۶				<input checked="" type="checkbox"/>
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		
۸				<input checked="" type="checkbox"/>

فصل ۴				
سوال	الف	ب	ج	د
۱			<input checked="" type="checkbox"/>	
۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
۳				<input checked="" type="checkbox"/>
۴		<input checked="" type="checkbox"/>		
۵			<input checked="" type="checkbox"/>	
۶				<input checked="" type="checkbox"/>
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		
۸		<input checked="" type="checkbox"/>		
۹				<input checked="" type="checkbox"/>
۱۰			<input checked="" type="checkbox"/>	
۱۱				<input checked="" type="checkbox"/>
۱۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
فصل ۵				
سوال	الف	ب	ج	د
۱			<input checked="" type="checkbox"/>	
۲				<input checked="" type="checkbox"/>
۳		<input checked="" type="checkbox"/>		
۴				<input checked="" type="checkbox"/>
۵				<input checked="" type="checkbox"/>
۶			<input checked="" type="checkbox"/>	
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		
۸				<input checked="" type="checkbox"/>
۹		<input checked="" type="checkbox"/>		
۱۰				<input checked="" type="checkbox"/>
فصل ۶				
سوال	الف	ب	ج	د
۱		<input checked="" type="checkbox"/>		
۲			<input checked="" type="checkbox"/>	
۳				<input checked="" type="checkbox"/>
۴				<input checked="" type="checkbox"/>
۵		<input checked="" type="checkbox"/>		
۶			<input checked="" type="checkbox"/>	
۷				<input checked="" type="checkbox"/>
۸			<input checked="" type="checkbox"/>	
۹		<input checked="" type="checkbox"/>		
۱۰				<input checked="" type="checkbox"/>

فصل ۱				
سوال	الف	ب	ج	د
۱			<input checked="" type="checkbox"/>	
۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
۳		<input checked="" type="checkbox"/>		
۴				<input checked="" type="checkbox"/>
۵			<input checked="" type="checkbox"/>	
۶	<input checked="" type="checkbox"/>			
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		
فصل ۲				
سوال	الف	ب	ج	د
۱		<input checked="" type="checkbox"/>		
۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
۳				<input checked="" type="checkbox"/>
۴			<input checked="" type="checkbox"/>	
۵				<input checked="" type="checkbox"/>
۶		<input checked="" type="checkbox"/>		
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		
۸			<input checked="" type="checkbox"/>	
۹	<input checked="" type="checkbox"/>			
۱۰		<input checked="" type="checkbox"/>		
۱۱			<input checked="" type="checkbox"/>	
۱۲				<input checked="" type="checkbox"/>
۱۳		<input checked="" type="checkbox"/>		
۱۴				<input checked="" type="checkbox"/>
۱۵	<input checked="" type="checkbox"/>			
۱۶		<input checked="" type="checkbox"/>		
فصل ۳				
سوال	الف	ب	ج	د
۱	<input checked="" type="checkbox"/>			
۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
۳		<input checked="" type="checkbox"/>		
۴	<input checked="" type="checkbox"/>			
۵			<input checked="" type="checkbox"/>	
۶				<input checked="" type="checkbox"/>
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		

فصل ۱۵				
سوال	الف	ب	ج	د
۱	<input checked="" type="checkbox"/>			
۲			<input checked="" type="checkbox"/>	
۳				<input checked="" type="checkbox"/>
۴	<input checked="" type="checkbox"/>			
۵		<input checked="" type="checkbox"/>		
۶				<input checked="" type="checkbox"/>
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		
فصل ۱۶				
سوال	الف	ب	ج	د
۱				<input checked="" type="checkbox"/>
۲			<input checked="" type="checkbox"/>	
۳	<input checked="" type="checkbox"/>			
۴			<input checked="" type="checkbox"/>	
۵		<input checked="" type="checkbox"/>		
۶				<input checked="" type="checkbox"/>
۷	<input checked="" type="checkbox"/>			
۸	<input checked="" type="checkbox"/>			
فصل ۱۷				
سوال	الف	ب	ج	د
۱	<input checked="" type="checkbox"/>			
۲			<input checked="" type="checkbox"/>	
۳				<input checked="" type="checkbox"/>
۴		<input checked="" type="checkbox"/>		
۵	<input checked="" type="checkbox"/>			
۶			<input checked="" type="checkbox"/>	
۷	<input checked="" type="checkbox"/>			
۸				<input checked="" type="checkbox"/>
۹		<input checked="" type="checkbox"/>		
۱۰		<input checked="" type="checkbox"/>		
۱۱	<input checked="" type="checkbox"/>			
۱۲			<input checked="" type="checkbox"/>	
۱۳				<input checked="" type="checkbox"/>
۱۴		<input checked="" type="checkbox"/>		
۱۵	<input checked="" type="checkbox"/>			

فصل ۱۱				
سوال	الف	ب	ج	د
۱		<input checked="" type="checkbox"/>		
۲				<input checked="" type="checkbox"/>
۳	<input checked="" type="checkbox"/>			
۴			<input checked="" type="checkbox"/>	
۵		<input checked="" type="checkbox"/>		
۶				<input checked="" type="checkbox"/>
۷		<input checked="" type="checkbox"/>		
فصل ۱۲				
سوال	الف	ب	ج	د
۱	<input checked="" type="checkbox"/>			
۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
۳	<input checked="" type="checkbox"/>			
۴			<input checked="" type="checkbox"/>	
۵	<input checked="" type="checkbox"/>			
فصل ۱۳				
سوال	الف	ب	ج	د
۱			<input checked="" type="checkbox"/>	
۲	<input checked="" type="checkbox"/>			
۳		<input checked="" type="checkbox"/>		
۴				<input checked="" type="checkbox"/>
۵		<input checked="" type="checkbox"/>		
۶			<input checked="" type="checkbox"/>	
۷	<input checked="" type="checkbox"/>			
۸				<input checked="" type="checkbox"/>
فصل ۱۴				
سوال	الف	ب	ج	د
۱				<input checked="" type="checkbox"/>
۲		<input checked="" type="checkbox"/>		
۳			<input checked="" type="checkbox"/>	
۴	<input checked="" type="checkbox"/>			
۵			<input checked="" type="checkbox"/>	
۶		<input checked="" type="checkbox"/>		

منابع

- راهنمای نرم افزار Snagit 10
- راهنمای نرم افزار Online Captivate 7
- Adobe Captivate 7 References
- ویدیوهای آموزشی موسسه Adobe elearning Evangelist
- ویدیوهای آموزشی شرکت Adobe و Lynda.com