

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَآلِ مُحَمَّدٍ وَعَجِّلْ فَرَجَهُمْ



محتواساز آموزش الکترونیکی

(جلد اول)

Adobe Captivate 2019

رشته تولیدکننده چندرسانه‌ای

گروه برق و رایانه

شاخه کاردانش

پایه دوازدهم دوره دوم متوسطه



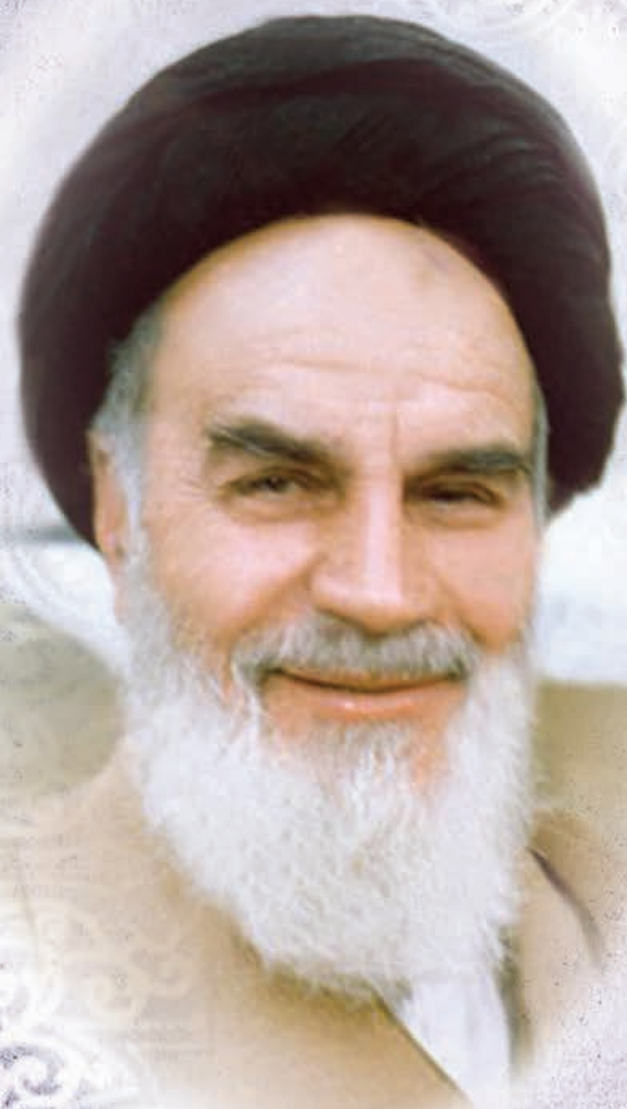


وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی



- نام کتاب:** محتواساز آموزش الکترونیکی (جلد اول) - ۳۱۲۲۶۷
- پدیدآورنده:** سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
- مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:** دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش
- شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:** مجتبی انصاری پور، افشار بهمنی، محمدرضا شکرریز، حسن جعفریه، لیلا سعید و بیتا رهنمای زربیحاری (اعضای شورای برنامه‌ریزی)
- مدیریت آماده‌سازی هنری:** مهرنوش نویخت (مؤلف) - آزاده حق‌روستا (برنامه‌ریزی و هماهنگی تألیف)
- شناسه افزوده آماده‌سازی:** اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
- نشانی سازمان:** جواد صفری (مدیر هنری) - رضوان جهانی و الهه یعقوبی‌نیا (صفحه‌آرا) - مریم کیوان (طراح جلد)
- تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)
- تلفن: ۹-۸۸۸۳۱۱۶۱، دورنگار: ۸۸۳۰۹۲۶۶، کدپستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹
- وب سایت: www.irtextbook.ir و www.chap.sch.ir
- ناشر:** شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (داروپخش)
- 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 ۱۴۰۱

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس‌برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



اگر یک ملتی نخواهد آسیب ببیند باید این ملت اولاً با هم متحد باشد، و ثانیاً در هر کاری که اشتغال دارد آن را خوب انجام بدهد. امروز کشور محتاج به کار است. باید کار کنیم تا خودکفا باشیم. بلکه ان شاءالله صادرات هم داشته باشیم. شما برادرها الان عبادتتان این است که کار بکنید. این عبادت است.
امام خمینی «قَدِّسَ سِرُّهُ»

۲۸-۱۴- باز نمودن یک پروژه ۲۸

۲۹-۱۵- منابع و پروژه‌های آماده (Resource) ۲۹

۲۹-۱۶- تهیه نسخه پشتیبان و بازیابی آن ۲۹

فصل سوم : توانایی مدیریت اسلایدها ۳۵

۳۶- مقدمه ۳۶

۳۷-۱- تنظیم طرح اسلایدها (Theme) ۳۷

۳۸-۲- چیدمان اسلاید (Layout) ۳۸

۳۸-۱-۳- تعیین چیدمان اسلاید ۳۸

۳۹-۳-۳- درج اسلاید ۳۹

۴۱-۳-۴- حذف اسلاید ۴۱

۴۱-۳-۵- تنظیم ترتیب اسلایدها ۴۱

۴۱-۳-۶- نام گذاری اسلایدها (Label) ۴۱

۴۲-۳-۷- مدیریت و ویرایش اسلایدها ۴۲

۴۲-۳-۸- گروه بندی اشیا و اسلایدها ۴۲

۴۴-۳-۹- نوشتن متن در اسلاید ۴۴

۴۴-۱-۳-۹- تغییر خصوصیات و قالب بندی متن در پانل Properties ۴۴

۴۶-۳-۹-۲- نوشتن متن فارسی با استفاده از نرم افزار فارسی نویس ۴۶

۴۷-۳-۱۰- تغییر رنگ یا پس زمینه اسلاید ۴۷

۴۹-۳-۱۱- جلوه های انتقالی (Slide Transition) ۴۹

۵۰-۳-۱۲- ایجاد اسلاید الگو (Master Slide) ۵۰

۵۲-۳-۱۳- پیش نمایش اسلایدها ۵۲

فصل چهارم: شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت نمایشی ۵۷

۵۸- مقدمه ۵۸

۵۹-۴-۱- آشنایی با مفاهیم Resolution و Recording Size ۵۹

۵۹-۴-۲- آشنایی با مفاهیم Simulation و Demonstration ۵۹

۵۹-۴-۳- ایجاد یک پروژه شبیه سازی و انجام تنظیمات اولیه ضبط ۵۹

۶۲-۴-۴- تنظیمات اولیه Recording و کلیدها ۶۲

۶۴-۴-۵- اصول Record کردن به روش Demo ۶۴

۶۶-۴-۶- تأکید روی گزینه های انتخابی ۶۶

۶۷-۴-۷- تنظیمات اشاره گر ماوس ۶۷

بخش اول: ۱

فصل اول: آشنایی با مفاهیم تولید محتوای الکترونیکی ۳

۴- مقدمه ۴

۵-۱-۱- آشنایی با مفاهیم مهم تولید محتوای الکترونیکی چند رسانه ای .. ۵

۵-۱-۲- مزایای استفاده از محتوای الکترونیکی ۵

۶-۱-۳- آشنایی با نرم افزارهای مورد نیاز برای تولید محتوای الکترونیکی. ۶

۶-۱-۴- آشنایی با مراحل تولید محتوای الکترونیکی ۶

۶-۱-۵- آشنایی با نحوه رسم فلوجارت (روندنما) برنامه ۶

۷-۱-۶- اصول تنظیم سناریوی تولید محتوای الکترونیکی ۷

۹-۱-۷- معیارهای ارزیابی محتوای الکترونیکی ۹

فصل دوم: مقدمات کار با نرم افزار Captivate ۱۳

۱۴- مقدمه ۱۴

۱۵-۲-۱- آشنایی با نرم افزار Captivate ۱۵

۱۵-۲-۲- قابلیت های جدید در نسخه ۱۱- (۲۰۱۹) ۱۵

۱۵-۲-۳- حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب ۱۵

۱۶-۲-۴- شیوه نصب نرم افزار ۱۶

۱۸-۲-۵- شیوه اجرای نرم افزار ۱۸

۱۸-۲-۶- فارسی نویسی در نرم افزار ۱۸

۱۸-۲-۷- انواع پروژه ها در نرم افزار ۱۸

۲۰-۲-۸- ایجاد یک پروژه خالی ۲۰

۲۱-۲-۹- اجزای نرم افزار Captivate ۲۱

۲۱-۲-۹-۱- نوار منو (Menu bar) ۲۱

۲۲-۲-۹-۲- نوار ابزار برنامه (Toolbar) ۲۲

۲۲-۲-۹-۳- نوار وضعیت (Status Bar) ۲۲

۲۲-۲-۹-۴- نمای کوچک اسلایدها (Filmstrip) ۲۲

۲۲-۲-۹-۵- خط زمان (Timeline) ۲۲

۲۴-۲-۱۰- تنظیم ویژگی های نمایش ۲۴

۲۴-۲-۱۱- کار با خط کش، خطوط شبکه و راهنما ۲۴

۲۵-۲-۱۲- فضای کاری (Workspace) ۲۵

۲۷-۲-۱۳- ذخیره فایل پروژه ۲۷

۹۸.....	۶-۲-۴ جلوه‌های متحرک‌سازی (Effects)
۹۸.....	۶-۲-۵ جلوه‌های گذر (Transition)
۹۹.....	۶-۲-۶ افزودن صدا به شیء (Audio)
۹۹.....	۶-۲-۷ مکان و اندازه شیء (Transform)
۱۰۰.....	۶-۳ تصویر (Image)
۱۰۲.....	۶-۴ گرافیک برداری مقیاس‌پذیر (SVG)
۱۰۳.....	۶-۵ صدا (Audio)
۱۰۳.....	۶-۶ ویدئو (Video)
۱۰۵.....	۶-۷ پویانمایی (Animation)
۱۰۵.....	۶-۸ شخصیت‌ها (Characters)
۱۰۶.....	۶-۹ پویانمایی (HTML5)
۱۰۶.....	۶-۱۰ محدوده رنگی (Highlight Box)
۱۰۷.....	۶-۱۱ اشاره‌گر ماوس (Mouse)
۱۰۷.....	۶-۱۲ ناحیه بزرگ‌نمایی (Zoom Area)
۱۰۸.....	۶-۱۳ اشیای ایجادکننده Rollover
۱۰۸.....	۶-۱۳-۱ متن راهنما (Rollover Caption)
۱۰۸.....	۶-۱۳-۲ تصویر راهنما (Rollover Image)
۱۰۹.....	۶-۱۳-۳ متن و تصویر راهنما (Rollover Slidelet)
۱۱۱.....	۶-۱۴ شیء و وب (Web)
۱۱۲.....	۶-۱۴-۱ درج فایل PDF در پروژه
۱۱۳.....	۶-۱۵ عنوان متنی (Text Caption)
۱۱۴.....	۶-۱۶ متن متحرک (Text Animation)
۱۱۴.....	۶-۱۷ درج اشیا از کتابخانه دارایی کپیویت (Asset Library)
۱۱۵.....	۶-۱۸ فرمول نویسی ریاضی (Equation)
۱۱۶.....	۶-۱۹ درج فایل فتوشاپ در پروژه
۱۱۷.....	۶-۲۰ کار با کتابخانه (Library)
۱۱۷.....	۶-۲۰-۱ حذف اشیای بلااستفاده از پروژه
۱۱۸.....	۶-۲۰-۲ اصول وارد نمودن External Library
۱۲۳.....	فصل هفتم: توانایی کار با اشیای تعاملی
۱۲۴.....	مقدمه

۶۸.....	۴-۸ استفاده از فیلم گرفته شده در پروژه اصلی
۶۸.....	۴-۹ ضبط به روش Full motion
۶۹.....	۴-۱۰ فیلم برداری به روش Video Demo
۷۰.....	۴-۱۱ ضبط ویدئوی هوشمند (وب کم و صفحه نمایش)
۷۱.....	۴-۱۱-۱ عدم نمایش فیلم وب کم در بخش‌هایی از ویدئو
۷۱.....	۴-۱۱-۲ جابجایی و بزرگ‌نمایی فیلم (Pan & Zoom)
۷۳.....	۴-۱۱-۳ حذف کادرهای Popup
۷۳.....	۴-۱۱-۴ برش قسمتی از فیلم
۷۳.....	۴-۱۱-۵ تقسیم فیلم (Split)
۷۳.....	۴-۱۱-۶ تصویر در تصویر (PIP)
۷۴.....	۴-۱۱-۷ جلوه‌گذاری میان فیلم‌ها
۷۵.....	۴-۱۲ ضبط فیلم در پروژه جاری
۷۵.....	۴-۱۳ گرفتن خروجی از فیلم
۸۱.....	فصل پنجم: شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری به صورت تعاملی
۸۲.....	مقدمه
۸۳.....	۵-۱ اصول انجام ضبط تعاملی
۸۳.....	۵-۲ فیلم برداری به روش Assessment
۸۵.....	۵-۳ فیلم برداری به روش Training
۸۵.....	۵-۴ فیلم برداری به روش Custom
۸۵.....	۵-۵ ضبط پروژه‌های ترکیبی
۸۶.....	۵-۵-۱ روش اول
۸۷.....	۵-۵-۲ روش دوم
۸۸.....	۵-۶ تنظیمات فیلم برداری
۹۳.....	فصل ششم: توانایی کار با اشیای غیر تعاملی
۹۴.....	مقدمه
۹۵.....	۶-۱ انواع اشیا در نرم‌افزار
۹۷.....	۶-۲ خواص مشترک اشیا
۹۷.....	۶-۲-۱ سایه‌دار کردن (Shadow)
۹۷.....	۶-۲-۲ انعکاس (Reflection)
۹۸.....	۶-۲-۳ زمان نمایش شیء (Timing)

۱۶۶	۸-۲- آشنایی با متغیرها و نحوه عملکرد آن‌ها
۱۶۷	۸-۳- آشنایی با اکشن‌های پیشرفته (Advanced Actions)
۱۷۰	۸-۳-۱- نحوه استفاده از دستور شرط در اکشن‌های پیشرفته
۱۸۱	فصل نهم: توانایی کار با صدا، Timeline و متحرک‌سازی
۱۸۲	مقدمه
۱۸۳	۹-۱- افزودن صدای زمینه
۱۸۴	۹-۱-۱- قطع صدای زمینه در اسلایدهای درسی
۱۸۴	۹-۲- اضافه کردن صدا به اشیا
۱۸۵	۹-۳- اضافه کردن صدا به اسلاید
۱۸۵	۹-۴- تطبیق مدت زمان فایل صوتی با اسلایدها
۱۸۶	۹-۵- ویرایش صدا
۱۸۷	۹-۶- تنظیمات صدا در پروژه
۱۸۸	۹-۷- اصول و تنظیمات ضبط صدا
۱۸۹	۹-۸- نحوه ضبط صدا در Captivate
۱۸۹	۹-۸-۱- ضبط صدا روی چند اسلاید بطور هم‌زمان
۱۹۰	۹-۹- اصول کار با Audio Management و نحوه Export صدا
۱۹۱	۹-۱۰- اصول کار با Speech Management
۱۹۲	۹-۱۱- ایجاد زیرنویس (Closed Caption)
۱۹۴	۹-۱۱-۱- غیرفعال کردن زیرنویس و حذف یادداشت در اسلاید
۱۹۴	۹-۱۲- توانایی کار با Timeline
۱۹۵	۹-۱۲-۱- تعیین مدت زمان نمایش شی و اسلاید
۱۹۵	۹-۱۲-۲- مخفی و آشکار نمودن اشیا توسط Timeline
۱۹۶	۹-۱۳- اصول هم‌زمانی صدا با متون و تصاویر
۱۹۷	۹-۱۴- آشنایی با جلوه‌های متحرک‌سازی و کاربرد آن‌ها
۱۹۷	۹-۱۴-۱- نحوه اضافه کردن جلوه به اشیا
۱۹۷	۹-۱۴-۲- انواع جلوه‌ها
۲۰۲	۹-۱۴-۳- نحوه ذخیره، بازیابی و حذف جلوه
۲۰۲	۹-۱۵- اصول ساخت Intro با استفاده از جلوه‌ها
۲۰۳	۹-۱۶- فعال‌سازی جلوه‌ها توسط رویدادها
۲۰۵	۹-۱۷- ایجاد آلبوم تصاویر (Slide Show)

۱۲۵	۷-۱- ناحیه کلیک کردنی (Click Box)
۱۲۵	۷-۱-۱- اکشن‌ها (Actions)
۱۲۸	۷-۲- دکمه (Button)
۱۲۹	۷-۳- کادر ورود متن (Text Entry Box)
۱۳۲	۷-۴- اشکال هوشمند (Smart Shapes)
۱۳۲	۷-۴-۱- تغییر شکل یا جایگزینی شکل ترسیمی
۱۳۳	۷-۴-۲- تغییر خصوصیات ظاهری اشکال هوشمند
۱۳۳	۷-۵- ویدئوی تعاملی (Interactive Video)
۱۳۵	۷-۶- ابزار Drag & Drop
۱۳۸	۷-۶-۱- ایجاد تعامل Drag & Drop با استفاده از پانل Drag & Drop
۱۳۹	۷-۷- کار با تعامل‌های یادگیری (Learning Interactions)
۱۳۹	۷-۷-۱- یادداشت‌گذاری روی اسلایدها (Notes)
۱۴۱	۷-۷-۲- ساخت واژه‌نامه (Glossary)
۱۴۳	۷-۷-۳- ساخت منوهای تا شونده (Accordion)
۱۴۴	۷-۷-۴- ساخت زبانه (Tabs)
۱۴۵	۷-۷-۵- ساخت پازل (Jigsaw Puzzle)
۱۴۶	۷-۷-۶- ساخت بازی حافظه (Memory Game)
۱۴۸	۷-۷-۷- ابزار بزرگ‌نمایی تصویر (Image Zoom)
۱۴۸	۷-۸- ویجت (Widget)
۱۴۹	۷-۸-۱- کار با ویجت چاپ (Print)
۱۵۰	۷-۹- ایجاد کادر تأییدیه خروج
۱۵۱	۷-۱۰- نمای Branching
۱۵۷	فصل هشتم: توانایی کار با حالت‌های اشیا (States)، متغیرها و اکشن‌های پیشرفته
۱۵۸	مقدمه
۱۵۹	۸-۱- اشیای چندحالتی (Multi-state Objects)
۱۵۹	۸-۱-۱- نحوه اضافه کردن State به شیء
۱۶۲	۸-۱-۲- مدیریت حالت‌ها
۱۶۲	۸-۱-۳- ساخت SlideShow با استفاده از اشیای چندحالتی
۱۶۴	۸-۱-۴- اشیای چند حالتی در تعامل‌های Drag & Drop

فصل دهم: ایجاد پروژه‌های باورپوینت، واکنش‌گرا و واقعیت مجازی ۲۱۳

مقدمه.....	۲۱۴
۱-۱-۱ ایجاد پروژه بر اساس فایل پاورپوینت	۲۱۵
۱-۱-۱-۱ ویرایش اسلایدهای پاورپوینت در Captivate	۲۱۶
۱-۲ ایجاد پروژه واکنش‌گرا (Responsive)	۲۱۶
۱-۳ مزایای طراحی پروژه به‌صورت واکنش‌گرا	۲۱۸
۱-۴ طراحی پروژه واکنش‌گرا با استفاده از Fluidbox	۲۱۸
۱-۵ پیش‌نمایش پروژه‌های واکنش‌گرا	۲۲۱
۱-۶ ایجاد پروژه واقعیت مجازی (Virtual Reality)	۲۲۲
۱-۶-۱ ایجاد هات اسپات (Hotspot)	۲۲۲
۱-۷ پیش‌نمایش زنده در عینک واقعیت مجازی	۲۲۶
۱-۸ تهیه خروجی و انتشار پروژه واقعیت مجازی	۲۲۷
منابع	۲۳۶

با پیشرفت چشمگیر فناوری و مطرح شدن بحث هوشمندسازی مدارس، لزوم تولید محتوای الکترونیکی و بهره‌مندی از آموزش الکترونیکی به‌خوبی احساس می‌شود. محتوای الکترونیکی به ترکیبی از متن، صدا، تصویر، فیلم و پویانمایی گفته می‌شود که می‌تواند مکمل مناسبی برای کتاب‌های کاغذی باشد. نرم‌افزارهای مختلفی جهت تولید محتوای الکترونیکی وجود دارد که پیچیدگی محیط، استفاده از آن‌ها را برای بسیاری از کاربران دشوار ساخته است و در بعضی موارد به علت یکپارچه نبودن محیط، کاربر ملزم به استفاده از نرم‌افزارهای جانبی بسیار است. نرم‌افزار Captivate به دلیل داشتن محیط قدرتمند، یکپارچه و داشتن مزایایی نظیر شبیه‌سازی به‌صورت نمایشی و تعاملی، تولید خروجی‌های کم‌حجم و متنوع، ضبط و ویرایش صدا، ویرایش مستقیم تصاویر و وجود اشیای تعاملی آماده، در مقایسه با سایر نرم‌افزارهای تولید محتوای الکترونیکی، از محبوبیت بیشتری برخوردار است. در جلد اول کتاب محتواساز آموزشی با این نرم‌افزار به‌طور کامل آشنا می‌شوید. علاوه بر این، با نرم‌افزار Autoplay که یکی از نرم‌افزارهای مطرح در زمینه ساخت محتوای آموزشی به‌صورت Autorun (اجرای اتوران خودکار) است و دارای ابزارهای تعاملی و غیرتعاملی متعددی است، به‌صورت کاربردی و پروژه‌محور در جلد دوم کتاب محتواساز آموزشی آشنا خواهید شد. پس از مطالعه هر دو جلد کتاب، شما قادر به تولید انواع نرم‌افزارهای آموزشی، طراحی آزمون‌های الکترونیکی، تولید محتوای اتوران، ایجاد بازی‌های ساده و تولید محتوای تبلیغاتی خواهید بود. از هنرآموزان گرامی خواهشمندیم نظرات و پیشنهادات ارزنده خود را برای بهبود محتوای کتاب، به نشانی دفتر تألیف ارسال نمایند.

با تشکر

مؤلف

بخش ۱



فصل اول

آشنایی با مفاهیم تولید محتوای الکترونیکی

هدف کلی فصل

آشنایی با مفاهیم تولید محتوای الکترونیکی، ترسیم فلوجارت و تنظیم سناریوی محتوا

زمان	
عملی	نظری
۲	۲

هدف‌های رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- با مفاهیم اصلی محتوای الکترونیکی چندرسانه‌ای آشنا شود.
 - مراحل تولید محتوای الکترونیکی را نام ببرد.
 - چند نرم‌افزار کاربردی در زمینه طراحی و ساخت یک پروژه تولید محتوا را نام ببرد.
 - قادر به ترسیم فلوجارت محتوای الکترونیکی باشد.
 - توانایی تنظیم سناریوی تولید محتوای الکترونیکی را داشته باشد.
 - با معیارهای ارزیابی محتوای الکترونیکی آشنا شود.

مقدمه

امروزه با توجه به ضرورت به کارگیری شیوه‌های نوین آموزشی، استفاده از محتوای الکترونیکی در امر آموزش بیشتر شده است. از آنجایی که محتواهای الکترونیکی معمولاً حواس چندگانه را در یادگیری سهیم می‌کنند، ماندگاری و تأثیرگذاری بیشتری دارند. علاوه بر آموزش، از محتوای الکترونیکی در تولید بازی‌ها، رسانه‌های دیجیتال، تبلیغات و اطلاع‌رسانی نیز استفاده می‌شود. در این فصل ابتدا با مفاهیم مهم در زمینه محتوای الکترونیکی چندرسانه‌ای، مراحل تولید محتوا و مزایای استفاده از آن آشنا می‌شوید، سپس نحوه رسم فلوجارت و تنظیم سناریوی تولید محتوا به شما آموزش داده می‌شود.

۱-۱- آشنایی با مفاهیم مهم تولید محتوای الکترونیکی چندرسانه‌ای

- **رسانه (Media):** به طور کلی به متن، تصویر، صدا، فیلم، پویانمایی و ابزارهایی که باعث برقراری ارتباط می‌شوند، رسانه گفته می‌شود.
- **محتوای الکترونیکی چندرسانه‌ای (Multimedia E-Content):** به محتوایی گفته می‌شود که در تولید آن، از رسانه‌های مختلف استفاده شده باشد که به اختصار **محتوای الکترونیکی** نامیده می‌شود.
- **تعامل (Interactivity):** برقراری ارتباط دو سویه با کاربر، تعامل گفته می‌شود. مانند آزمون الکترونیکی که متناسب با گزینه انتخابی، پیامی مبنی بر درست یا نادرست بودن پاسخ به کاربر نمایش داده می‌شود.
- **سناریو (Story Board):** سناریو یا استوری بُرد، مراحل انجام کارها، چیدمان محتوا و گفتار گوینده را با جزئیات کامل شرح می‌دهد. علاوه بر این می‌توانید چیدمان و نحوه قرارگیری اجزای مختلف اسلاید را در آن نمایش دهید.

۱-۲- مزایای استفاده از محتوای الکترونیکی

از جمله مزایای استفاده از محتوای الکترونیکی می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

- ۱ داشتن جذابیت بالا
- ۲ افزایش توان یادگیری با به کارگیری ابزارها و حس‌های گوناگون
- ۳ سرعت بخشی به آموزش و یادگیری
- ۴ همیشه در دسترس بودن
- ۵ امکان به اشتراک گذاری آسان محتوا با سایرین

۱-۳- آشنایی با نرم‌افزارهای مورد نیاز برای تولید محتوای الکترونیکی

- معمولاً در تولید محتوای الکترونیکی از نرم‌افزارهای گوناگونی استفاده می‌شود که در این جا تعدادی از آن‌ها معرفی می‌شوند:
- **نرم‌افزارهای گرافیکی:** برای طراحی ظاهر پروژه، تهیه پس زمینه‌ها، قاب‌ها و دکمه‌ها کاربرد دارند، مانند نرم‌افزار Adobe Photoshop، Corel Draw و PhotoImpact.
 - **نرم‌افزارهای ضبط از صفحه (Capturing):** برای شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری و فیلم‌برداری از صفحه نمایش کاربرد دارند مانند Camtasia، Snagit، Faststone، Flashback، Bandicam و Adobe Captivate.
 - **نرم‌افزارهای ویرایش فیلم:** برای ویرایش و میکس فیلم استفاده می‌شوند مانند Edius، Premiere pro و Ulead Video Studio.
 - **نرم‌افزارهای ویرایش صدا:** برای ضبط صدا، ویرایش صدا و جلوه‌گذاری روی صداها کاربرد دارند، مانند Adobe Audition و Sound Forge.
 - **نرم‌افزارهای پویانمایی:** برای ساخت پویانمایی (انیمیشن) استفاده می‌شوند مانند Adobe Flash، Swish Max و Adobe Animate.

■ **نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی:** نرم افزارهایی هستند که ابزارها و امکاناتی را برای ایجاد یک محتوای الکترونیکی به صورت یکپارچه در اختیار کاربر قرار می دهند مانند نرم افزارهای Adobe Director، Adobe Captivate و Articulate Storyline، AutoPlay Media studio، Multimedia Builder، Authorware. در این کتاب نرم افزارهای Adobe Captivate و AutoPlay Media Studio به دلیل قابلیت های بالا و محبوبیت در زمینه تولید محتوای الکترونیکی به شما آموزش داده می شوند.

۴-۱- آشنایی با مراحل تولید محتوای الکترونیکی

معمولاً فرایند تولید محتوای الکترونیکی شامل مراحل زیر است:

- ۱- **مرحله طراحی:** در این مرحله، طرح اولیه و ساختار پروژه تعیین می شود که شامل انتخاب موضوع، تحقیق و جمع آوری اطلاعات راجع به آن، نیازسنجی، تهیه فلوچارت و سناریو است.
- ۲- **مرحله تولید:** در این مرحله، اجزای مورد استفاده در محتوای الکترونیکی مانند متن ها، تصاویر، فایل های صوتی و فیلم ها تهیه می شوند. مثلاً برای آموزش قرآن، فایل های صوتی سوره های مختلف از اینترنت جمع آوری و متن آن ها تایپ می شود. یا در آموزش نرم افزار نقاشی (Paint)، فیلم ها و توضیحات صوتی آن ضبط می شود.
- ۳- **مرحله جمع بندی:** در این مرحله بر اساس فلوچارت، اجزای تولید شده، جمع بندی می شوند و به صورت یک مجموعه (Collection) در می آیند.
- ۴- **مرحله انتشار:** در این مرحله، محتوای تولید شده تست و پس از انجام اصلاحات، نسخه نهایی در قالب CD، موبایل یا وب انتشار داده شده و در اختیار کاربران قرار می گیرد.
برای آشنایی بیشتر با انواع پروژه ها می توانید نگاه اجمالی به فصل هجدهم (تولید پروژه) داشته باشید.

۵-۱- آشنایی با نحوه رسم فلوچارت (روندنامه)

فلوچارت ها روند اجرایی و ساختار پروژه تولید محتوا را به صورت تصویری نمایش می دهند. معمولاً برنامه با یک صفحه ورودی (Intro) شروع می شود که می تواند شامل عنوان نرم افزار، عبارت «به نام خدا»، خوشامدگویی به نرم افزار و یا پویانمایی باشد. پس از آن منوی اصلی برنامه و بخش های مختلف آن مشخص می شود. برای هر کدام از بخش ها که عناوین فرعی دارند مانند منوی آموزش، می توانید فلوچارت جداگانه ای رسم کنید. برای نمونه فلوچارت پروژه آموزش نرم افزار Excel در ادامه آورده شده است.



نمودار ۱-۱- فلوجارت منوی اصلی



نمودار ۱-۲- فلوجارت زیرعنوان آموزش



شکل ۱-۱- منوی اصلی برنامه آموزش Excel

۶-۱- اصول تنظیم سناریوی تولید محتوای الکترونیکی

یکی از مهم‌ترین بخش‌های طراحی پروژه، تنظیم سناریو است و در آن برای هر بخش از فلوجارت، یک سناریو طراحی می‌شود. در سناریو، مراحل انجام کار، چیدمان محتوا، گفتار گوینده و رسانه‌های مورد نیاز در هر مرحله در قالب یک جدول ارائه می‌شود. در جدول ۱-۱ نمونه سناریوی درس مفهومی آورده شده که برای مثال قابلیت‌ها را توضیح داده و مطالب کلی بیان شده و نیازی به ضبط فیلم نمی‌باشد. در جدول ۱-۲ نمونه سناریوی شبیه‌سازی نرم‌افزار آورده شده که در این حالت مراحل انجام کار به صورت قدم به قدم و توسط فیلم‌برداری از نرم‌افزار آموزش داده شده است.

جدول ۱-۱- نمونه سناریوی یک درس مفهومی

<p>مراحل</p>	<p>سناریوی شماره: ۱ عنوان درس: آشنایی با محیط نرم افزار عنوان درس افزار: آموزش Excel 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: Ex1</p>
<p>گفتار و مراحل انجام کار</p>	
<p>گفتار</p>	<p>برنامه Excel یک برنامه صفحه گسترده است که اطلاعات را در قالب جدول نگهداری می کند. در برنامه Excel بسیاری از محاسبات پیچیده از طریق توابع از پیش تعریف شده قابل انجام است. از نمونه های متداول آن می توان تابع جمع، میانگین، تعیین حداکثر، تعیین حداقل، شمارش داده های عددی، شمارش شرطی و ... را نام برد.</p>
<p>نحوه انجام</p>	<p>ابتدا صفحه اصلی برنامه Excel نمایش داده می شود. سپس عنوان توابع، هم زمان با صحبت گوینده روی صفحه نوشته می شود.</p>
<p>گفتار</p>	<p>اکنون به بررسی هر یک از اجزای محیط می پردازیم. در بالای صفحه، نوار ریبون قرار دارد که دستورات و امکانات برنامه را بر حسب موضوع دسته بندی و در تب های مختلف در اختیار کاربر قرار می دهد. نوار فرمول امکان فرمول نویسی، مشاهده و ویرایش فرمول را می دهد. نوار ابزار دسترسی سریع شامل دستوراتی است که بیشتر به کار می روند.</p>
<p>نحوه انجام</p>	<p>متناسب با صحبت گوینده، دور بخش های مختلف نرم افزار، کادرهای قرمز رنگی نشان داده می شود، برای مثال هنگام توضیح نوار ریبون، تصویر زیر مشاهده می شود.</p>  <p>The screenshot shows the Microsoft Excel interface with the 'Home' ribbon selected. A red rectangular box highlights the ribbon area, which includes groups like Clipboard, Font, Alignment, Number, Styles (with sub-groups like Conditional Formatting, Format as Table, Cell Styles), Cells, and Editing. The spreadsheet grid below shows columns A through I and rows 1 through 8, with cell A1 selected.</p>

جدول ۱-۲- نمونه‌ای از سناریوی شبیه‌سازی نرم‌افزاری

مراحل	سناریوی شماره: ۲ عنوان درس: فرمول نویسی عنوان درس افزار: آموزش Excel 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: Ex4
گفتار و مراحل انجام کار	
گفتار	فرمول نویسی در اکسل. برای وارد کردن فرمول در سلول، ابتدا کاراکتر مساوی (=) را تایپ کرده و سپس فرمول $a1+a2$ را وارد کنید.
نحوه انجام	در این قسمت، فیلمی نمایش داده می‌شود. ابتدا برای چند لحظه پیام «فرمول نویسی در اکسل» روی صفحه ظاهر می‌شود. سپس در یکی از سلول‌ها کلیک می‌شود و فرمول بالا تایپ می‌شود.
گفتار	برای مشاهده نتیجه کلید Enter را فشار دهید.
نحوه انجام	در فیلم، کلید Enter فشرده می‌شود و دور سلولی که نتیجه در آن نمایش داده شده کادر قرمز رنگی مشاهده می‌شود.
گفتار	برای ویرایش فرمول، روی سلول حاوی فرمول دوبار کلیک کنید.
نحوه انجام	در این لحظه در فیلم، روی فرمول دوبار کلیک می‌شود و محتوای فرمول‌های پلاست می‌شود.

۷-۱- معیارهای ارزیابی محتوای الکترونیکی

در ارزیابی محتوای الکترونیکی تولید شده موارد زیر در نظر گرفته می‌شود:

- ۱ صحت و دقت علمی محتوا
- ۲ میزان دستیابی به اهداف مورد انتظار
- ۳ روشن و منطقی بودن محتوا و توالی منطقی موضوعات
- ۴ تناسب محتوا با ویژگی‌های روان شناختی مخاطبین
- ۵ داشتن جذابیت و توانایی ایجاد انگیزه در کاربر
- ۶ استفاده از رسانه‌های مختلف برای ارائه مطالب
- ۷ به کارگیری مناسب رنگ، گرافیک، صدا، تصویر، فیلم و ...
- ۸ داشتن تعامل و ارتباط با مخاطب
- ۹ استفاده از موارد پشتیبان (مانند معرفی سایت‌ها، منابع کمکی و ...)، داشتن راهنما و منابع
- ۱۰ سادگی نصب و اجرای خودکار برنامه
- ۱۱ ارزشیابی و آزمون از محتوای ارائه شده

- به متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی و ابزارهایی که باعث برقراری ارتباط می‌شوند، رسانه گفته می‌شود.
- محتوایی که در تولید آن، از رسانه‌های مختلف استفاده شده است، محتوای الکترونیکی چندرسانه‌ای (Multimedia E-Content) نامیده می‌شود.
- به برقراری ارتباط دو سویه با کاربر، تعامل گفته می‌شود. مانند آزمون الکترونیکی که با انتخاب پاسخ، پیامی مبنی بر درست یا نادرست بودن پاسخ به کاربر نمایش داده می‌شود.
- از محتوای الکترونیکی در تولید نرم‌افزارهای آموزشی، بازی‌ها، رسانه‌های دیجیتال، تبلیغات و اطلاع‌رسانی استفاده می‌شود.
- معمولاً مراحل تولید محتوای الکترونیکی به سه مرحله پیش تولید (طراحی)، تولید و پس از تولید (انتشار) تقسیم می‌شود.
- در تولید محتوای الکترونیکی معمولاً از نرم‌افزارهای گوناگونی استفاده می‌شود، مانند نرم‌افزارهای گرافیکی، نرم‌افزارهای ویرایش صدا و فیلم و نرم‌افزارهای تولید محتوا.
- فلوچارت‌ها روند اجرایی و ساختار پروژه را به صورت تصویری نمایش می‌دهند. صفحه اول نرم‌افزار، معمولاً ورودی (Intro) است و پس از آن منوی اصلی برنامه نمایش داده می‌شود. علاوه بر فلوچارت منوی اصلی، برای بخش‌هایی از پروژه که دارای عناوین فرعی می‌باشند، فلوچارت جداگانه‌ای ترسیم می‌شود.
- سناریو یکی از مهم‌ترین بخش‌های یک پروژه تولید محتوای الکترونیکی است که مراحل انجام کار، گفتار گوینده و رسانه‌های مورد نیاز را در قالب جدول ارائه می‌کند.
- از ملاک‌های ارزیابی محتوای الکترونیکی می‌توان به صحت و دقت علمی محتوا، میزان دستیابی به اهداف، توالی منطقی موضوعات، تناسب محتوا با مخاطبین، داشتن جذابیت و ... اشاره نمود.

Learn in English

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.

Electronic Content

Material recorded in a format that requires an electronic device to view or modify, encompassing documents, images, multimedia, web pages, and other digital media.

واژه‌نامه تخصصی	
Application	برنامه کاربردی
Collection	مجموعه
Electronic Content	محتوای الکترونیکی
Flowchart	نمودار گردش، روندنما
Intractivity	تعامل
Media	رسانه
Multimedia	چند رسانه‌ای
Senario	سناریو، فیلم‌نامه
Story board	استوری بُرد، سناریو

خود آزمایی

- ۱ مفاهیم رسانه، محتوای الکترونیکی، سناریو و فلوچارت را توضیح دهید.
- ۲ مراحل تولید محتوای الکترونیکی را شرح دهید.
- ۳ نحوه تهیه فلوچارت و سناریو را بیان کنید.

پرسش‌های چهار گزینه‌ای

- ۱ کدام گزینه جزء مزایای استفاده از محتوای الکترونیکی محسوب نمی‌شود؟
الف) سرعت دهی به آموزش و یادگیری
ب) امکان به اشتراک گذاری محتوا
ج) نیاز به تخصص در زمینه نرم‌افزارهای محتواساز
د) داشتن جذابیت
- ۲ برای تشریح شیوه انجام مراحل کار از کدام گزینه استفاده می‌شود؟
الف) رسانه
ب) فلوچارت
ج) نمودار گردشی
د) سناریو
- ۳ سناریو در کدام مرحله نوشته می‌شود؟
الف) پیش از تولید
ب) تولید
ج) پس از تولید
د) انتشار
- ۴ در کدام مرحله تولید محتوای الکترونیکی، خروجی نهایی ایجاد می‌شود؟
الف) طراحی
ب) تولید
ج) پیش از تولید
د) انتشار
- ۵ کاربرد اصلی کدام نرم‌افزار، ساخت پویانمایی است؟
الف) Adobe Photoshop
ب) Swish Max
ج) PhotoImpact
د) Autoplay Media Studio
- ۶ کدام نرم‌افزار برای ضبط، ویرایش و جلوه‌گذاری صدا مناسب است؟
الف) Adobe Flash
ب) Sound Forge
ج) Multimedia Builder
د) PhotoImpact
- ۷ کدام گزینه از معیارهای ارزیابی محتوای الکترونیکی نمی‌باشد؟
الف) دقت و صحت علمی
ب) داشتن جذابیت
ج) داشتن ساختار پیچیده
د) داشتن تعامل با مخاطب

کارگاه عملی

- ۱ یک فلوچارت برای آموزش نرم‌افزاری دلخواه تهیه کنید.
- ۲ برای یکی از بخش‌های فلوچارت رسم شده، یک سناریوی آموزشی بنویسید.

فصل دوم

مقدمات کار با نرم افزار Captivate

هدف کلی فصل

آشنایی با محیط نرم افزار Captivate و ایجاد پروژه جدید

زمان	
عملی	نظری
۴	۲

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:

- قابلیت‌های نرم‌افزار Captivate را بیان کند.
- اجزای مختلف محیط نرم‌افزار Captivate را بشناسد.
- انواع پروژه‌های موجود در نرم‌افزار را نام ببرد.
- چند نمونه پروژه را ایجاد کرده، ذخیره کند و مجدداً آن را باز نماید.
- از پروژه خود نسخه پشتیبان تهیه کرده و آن را بازیابی کند.
- قابلیت فارسی‌نویسی را به نرم‌افزار اضافه کند.

مقدمه

در فصل قبل با اهمیت و ضرورت تولید محتوای الکترونیکی آشنا شدید. یکی از نرم‌افزارهای قدرتمند در زمینه تولید محتوا، نرم‌افزار Captivate است که در این فصل با قابلیت‌های نرم‌افزار، شیوه نصب آن، شیوه اجرای نرم‌افزار و انواع پروژه‌ها در آن آشنا می‌شوید.

۱-۲- آشنایی با نرم افزار Captivate

نرم افزار Adobe Captivate یکی از قدرتمندترین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی است و در حال حاضر، آخرین نسخه آن ۱۱ (۲۰۱۹) می باشد که در این کتاب به شما آموزش داده می شود.^۱ قابلیت های 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 ویدئو در محیط نرم افزار
- قابلیت استفاده از الگوهای آماده (Template) و فایل های PowerPoint در پروژه ها
- امکان تولید آموزش های مجازی، آزمون های الکترونیکی و کاتالوگ های تبلیغاتی
- امکان ایجاد پروژه های واکنش گرا (قابل نمایش در دستگاه های مختلف مانند تلفن همراه، تبلت و رایانه شخصی)
- قابلیت ایجاد خروجی های متنوع با کیفیت بالا، حجم کم و اتوران سازی
- پشتیبانی از زبان فارسی

۲-۲- قابلیت های جدید در نسخه ۱۱ (۲۰۱۹)

نسخه ۲۰۱۹ 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 این نسخه را به پروژه های خود اضافه نمایند. قابلیت های جدید نسخه ۲۰۱۹ عبارتند از:

- امکان ساخت پروژه های واقعیت مجازی^۲ (VR: Virtual Reality)
- امکان مشاهده پیش نمایش زنده (Live Preview) در دستگاه های مختلف
- کادرهای سیال پیشرفته (Fluid Box 2.0)^۳
- امکان وارد کردن سؤالات آزمون با فرمت CSV
- ضبط ویدئوی هوشمند (ضبط هم زمان وب کم و صفحه نمایش)
- ایجاد فیلم های تعاملی (Interactive Video)
- که در فصل های بعد با آن ها آشنا خواهید شد.

۳-۲- حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب

- پردازنده ۲ گیگا هرتز یا سریع تر
- سیستم عامل ویندوز ۷ (Service Pack1) ، ۸،۱ و ۱۰
- حداقل RAM مورد نیاز ۴ گیگابایت (و بالاتر)
- فضای مورد نیاز روی دیسک سخت ۱۰ گیگابایت
- وضوح صفحه نمایش ۷۶۸ × ۱۰۲۴ (۱۰۲۴ × ۱۲۸۰ توصیه می شود)

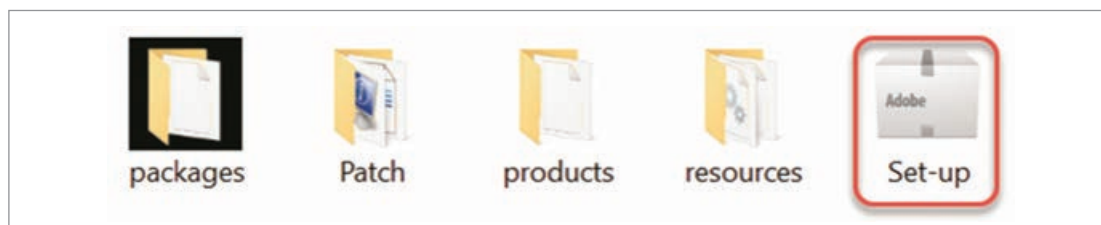
۱- با توجه به پوشش سرفصل استاندارد می توانید از نسخه ۹ یا نسخه های بالاتر جهت آموزش استفاده کنید.

۲- VR یک دنیای شبیه سازی شده (با استفاده از رایانه) به شکلی باورپذیر است که با استفاده از ابزارهای خاص مانند عینک یا هدست، به انسان ها این امکان را می دهد که بدون ترک محیط واقعی، در آن قرار بگیرند و آن را تجربه کنند.

۳- این کادرها جهت تنظیم خودکار اندازه محتوا در نمایش گره های مختلف استفاده می شوند.

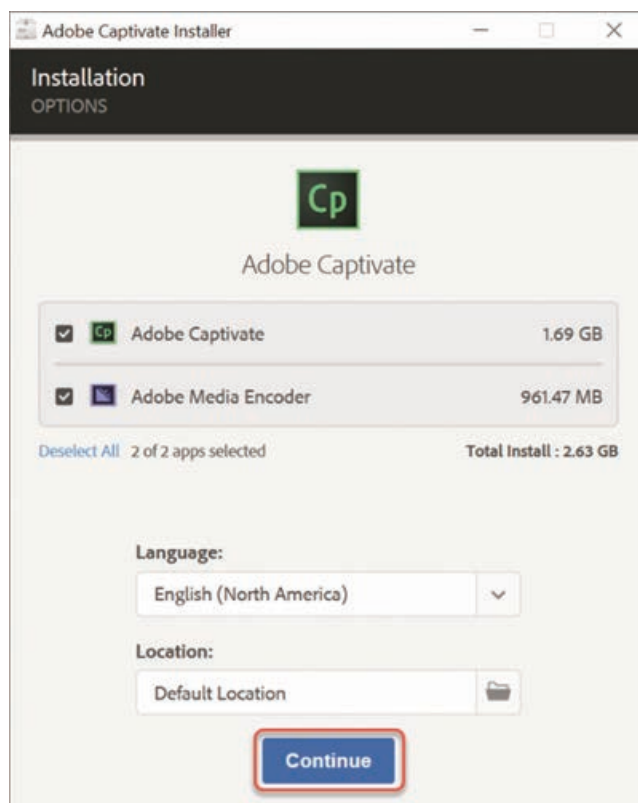
۴-۲- شیوه نصب نرم افزار

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 2019 کلیک راست کنید (شکل ۲-۱) و گزینه Run as administrator را انتخاب و روی گزینه Yes کلیک کنید تا نصب برنامه آغاز شود.



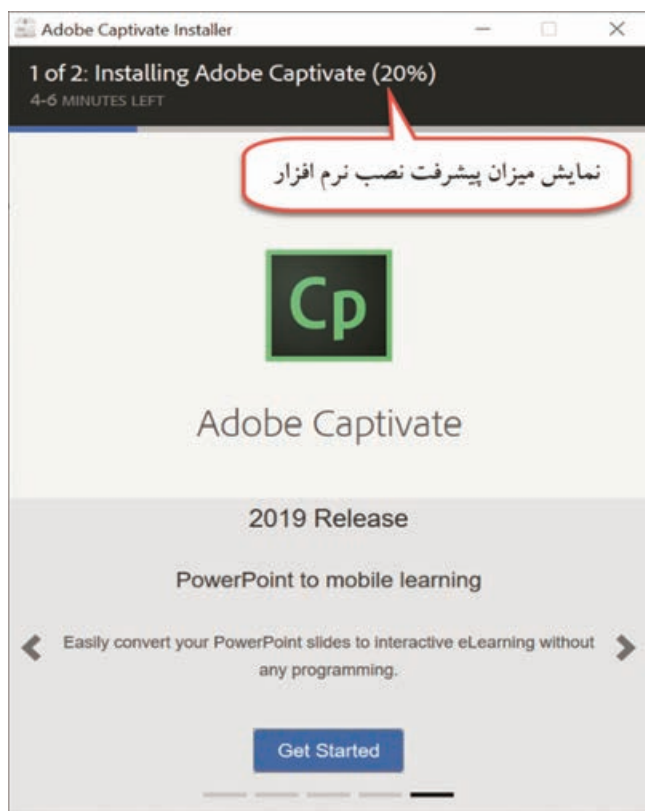
شکل ۲-۱- شروع نصب نرم افزار

در پنجره Installation (شکل ۲-۲) میزان فضای مورد نیاز برای نصب نرم افزار نشان داده می شود و امکان تعیین زبان (Language) و محل نصب (Location) وجود دارد. پس از تنظیم، روی گزینه Continue کلیک کنید.

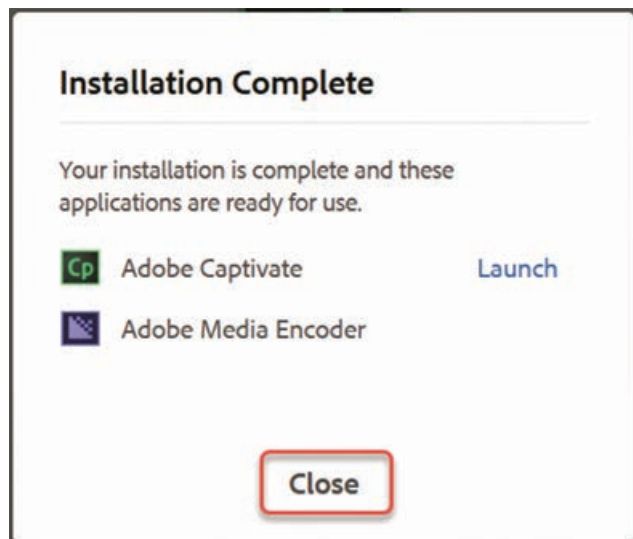


شکل ۲-۲- تنظیمات نصب نرم افزار

در ادامه، میزان پیشرفت نصب نرم افزار در بالای کادر (شکل ۲-۳) به شما نمایش داده می شود. علاوه بر این توضیحاتی راجع به امکانات جدید نرم افزار در پایین صفحه آورده شده است.




شکل ۲-۳- میزان پیشروی نصب نرم افزار



پس از اتمام مراحل نصب، روی گزینه Close کلیک کنید (شکل ۲-۴).

شکل ۲-۴- مرحله پایانی نصب نرم افزار

برای فعال سازی نرم افزار می توانید از کرک نسخه ۲۰۱۸ (Adobe.2018.Crack) استفاده کرده و فایل  amtlib.dll را در مسیر نصب نرم افزار کپی کنید (یا از سایر روش های فعال سازی موجود در اینترنت استفاده کنید).

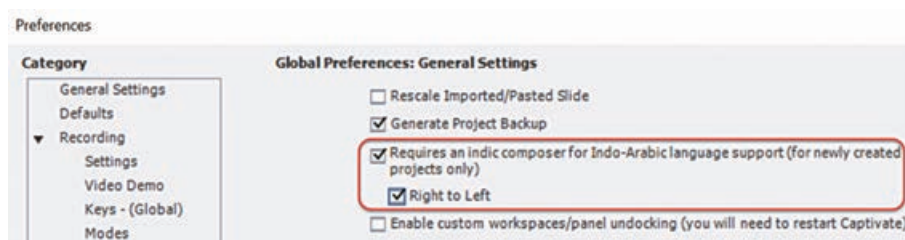
مسیر نصب پیش فرض: C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 2019 x64

۲-۵- شیوه اجرای نرم افزار

پس از نصب، در لیست نرم افزارهای موجود در منوی Start، روی گزینه Adobe Captivate 2019 کلیک کنید.

۲-۶- فارسی نویسی در نرم افزار

برای فعال نمودن امکان تایپ مستقیم فارسی، کافی است یک بار از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب و در کادر باز شده (شکل ۲-۵)، دو گزینه **Require an indic composer for Indo-Arabic language support** و **Right to Left** را انتخاب نمایید. پروژه هایی که از این به بعد ایجاد می شوند، زبان فارسی را پشتیبانی می کنند. پس از انجام تنظیمات، حتماً پروژه فعلی را بسته، یک پروژه جدید ایجاد کرده و در آن فارسی تایپ کنید.



شکل ۲-۵- افزودن زبان فارسی

۲-۷- انواع پروژه ها در نرم افزار

پس از اجرای نرم افزار، منوی اصلی برنامه شامل سه زبانه اصلی **Recent**، **New** و **Resources** نمایان می شود (شکل ۲-۶).



شکل ۶-۲- منوی اصلی برنامه

در قسمت **New** می توانید یک پروژه جدید ایجاد کنید. در این جا انواع پروژه ها به طور اجمالی معرفی شده اند که در فصل های بعد با آن ها آشنا می شوید.

■ **Responsive Project:** ایجاد پروژه واکنش گرا، یعنی پروژه شما در هر دستگاهی به درستی قابل مشاهده باشد مانند تلفن همراه، تبلت، رایانه شخصی و ...

■ **Virtual Reality Project:** پروژه واقعیت مجازی؛ در نسخه ۲۰۱۹ می توانید با استفاده از ویدئوها و تصاویر ۳۶۰ درجه (پانوراما)، محتواهایی را طراحی کنید که در صورت داشتن تجهیزات واقعیت مجازی (مانند عینک یا هدست)، کاربر بتواند بر اساس حرکت سر و بدن با محیط مجازی تعامل برقرار کرده و تصور کند در یک محیط واقعی قرار گرفته است .

■ **Blank Project:** ایجاد یک پروژه خالی

■ **Software Simulation:** شبیه سازی محیط های نرم افزاری

■ **Video Demo:** فیلم برداری به صورت نمایشی

■ **From PowerPoint:** ایجاد پروژه بر اساس فایل پاورپوینت

■ **From Adobe Captivate Draft:** این گزینه در نسخه ۹ نرم افزار به جای پروژه واقعیت مجازی وجود دارد و توسط آن می توانید از محتواهای ساخته شده توسط نرم افزار Adobe Captivate Draft که یک

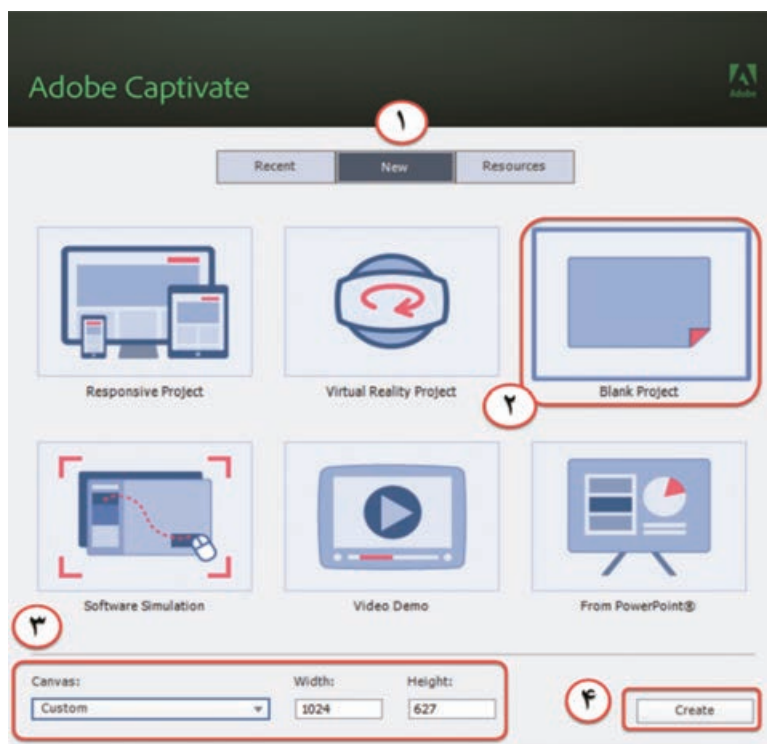
نرم افزار ساخت استوری بُرد است و برای ipad طراحی شده، در نرم افزار کپتیویت استفاده کنید. در این نرم افزار قادر به ایجاد اسلایدها، تعیین ارتباطات بین آن ها و درج اشیای ساده می باشید. پسوند فایل های پروژه در این نرم افزار cpdx است و الگوهای آماده آن قابل دانلود از اینترنت می باشند.

۲-۸- ایجاد یک پروژه خالی

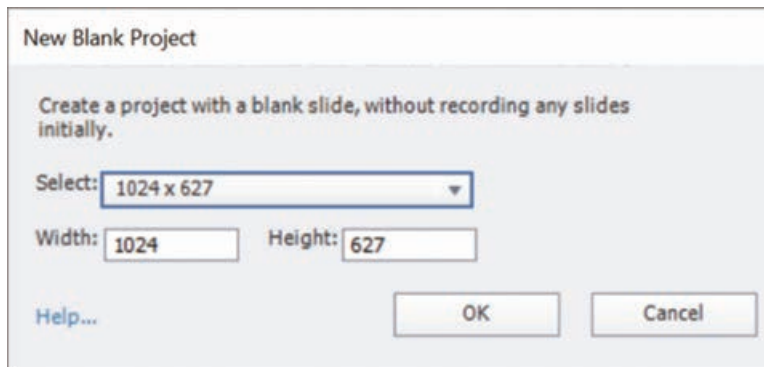
برای ایجاد یک پروژه خالی یکی از روش های زیر را انجام دهید:

روش اول: پس از اجرای نرم افزار، در منوی اصلی برنامه از قسمت New گزینه Blank Project را انتخاب و پس از تعیین اندازه پروژه در قسمت Canvas، روی گزینه Create کلیک کنید (شکل ۲-۷). با انتخاب گزینه Custom می توانید ابعاد پروژه را به دلخواه تعیین نمایید. (در قسمت Width (پهنای) و Height (ارتفاع) را وارد نموده یا از قسمت Canvas، یکی از اندازه های آماده را انتخاب نمایید).

روش دوم: در صورت باز بودن محیط، از منوی File، زیرمنوی New Project، گزینه Blank Project را انتخاب کرده و یا کلید Ctrl+N را فشار دهید. در کادری که نمایان می شود (شکل ۲-۸)، ابعاد پروژه را تعیین کنید.



شکل ۲-۷- ایجاد پروژه خالی



شکل ۲-۸- تعیین ابعاد پروژه خالی

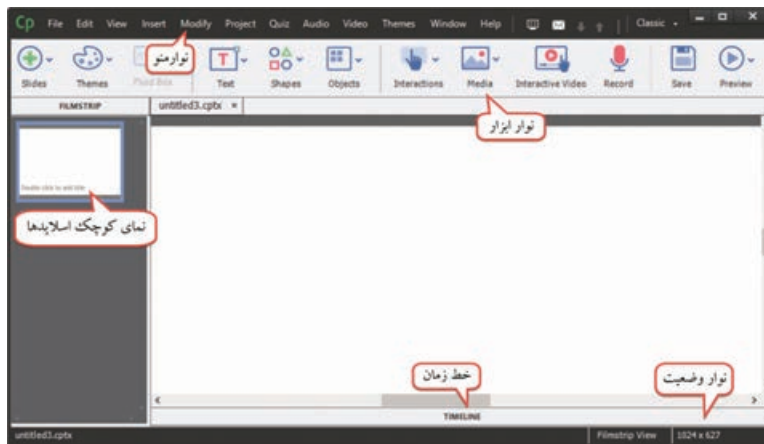
یک پروژه خالی با ابعاد 1024×627 به نام خودتان روی Desktop ایجاد کنید.

تمرین ۱



۲-۹- اجزای نرم افزار Captivate

شمای کلی محیط نرم افزار به صورت زیر است (شکل ۲-۹):



شکل ۲-۹- محیط نرم افزار Captivate

۲-۹-۱- 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 ۲-۱۰).

شکل ۱۰-۲- نوار منو

۲-۹-۲- نوار ابزار برنامه (Toolbar)

نوار ابزار برنامه شامل اشیای مختلف بوده و با کلیک روی هر شیء، یک نمونه از آن شیء به اسلاید اضافه می‌شود. در فصل‌های بعد، به‌طور اختصاصی به بررسی هر یک از این اشیاء خواهیم پرداخت (شکل ۱۱-۲).



شکل ۱۱-۲- نوار ابزار

۲-۹-۳- نوار وضعیت (Status Bar)

در این قسمت که در پایین صفحه است، اطلاعات کلی راجع به نام و ابعاد پروژه نمایش داده می‌شود.

۲-۹-۴- نمای کوچک اسلایدها (Filmstrip)

در این بخش امکان مشاهده اسلایدها به صورت کوچک به همراه نام (برچسب) و شماره اسلاید وجود دارد. برای مشاهده یا ویرایش محتوای هر اسلاید، کافی است روی اسلاید مورد نظر در این بخش کلیک کنید (شکل ۱۲-۲). برای تغییر اندازه نمایش اسلایدها در این نما، کافی است در این بخش کلیک راست نموده و از زیرمنوی Filmstrip، یکی از حالت‌های Small (کوچک)، Medium (متوسط) یا Large (بزرگ) را انتخاب کنید.



شکل ۱۲-۲- بخش Filmstrip

تمرین ۲

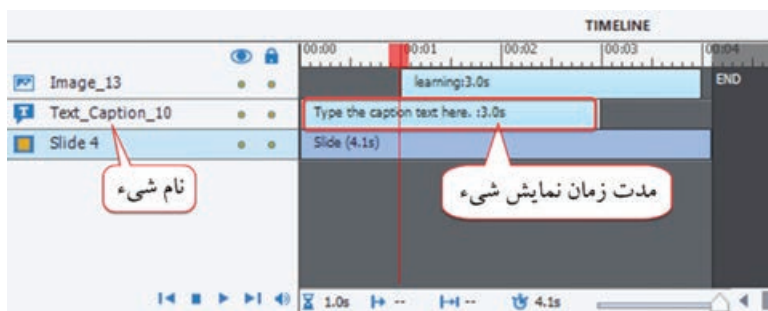


سایز نمایش اسلایدها در بخش Filmstrip را بزرگ‌تر نمایید.

۲-۹-۵- خط زمان (Timeline)

نرم‌افزار Captivate نیز مانند نرم‌افزارهای Flash و Director، یک نرم‌افزار مبتنی بر خط زمان است و کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیاء در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آن‌ها در خروجی توسط خط

زمان صورت می پذیرد (شکل ۱۳-۲). برای هر شیء یک لایه ساخته می شود و اشیایی که در لایه بالاتر قرار دارند روی اشیای پایین تر نمایش داده می شوند. برای مشاهده این بخش، روی عنوان Timeline در پایین صفحه کلیک کنید.



شکل ۱۳-۲ خط زمان (Timeline)

با درگ کردن می توانید شیء را جابه جا کرده و زمان شروع آن را به دلخواه تغییر دهید. برای تغییر مدت زمان نمایش شیء، روی لبه های شیء در Timeline قرار گرفته و زمانی که اشاره گر ماوس به فلش دوسویه درآمد، به میزان دلخواه درگ کنید. سایر گزینه ها در جدول ۱-۲ آورده شده است.

نکته

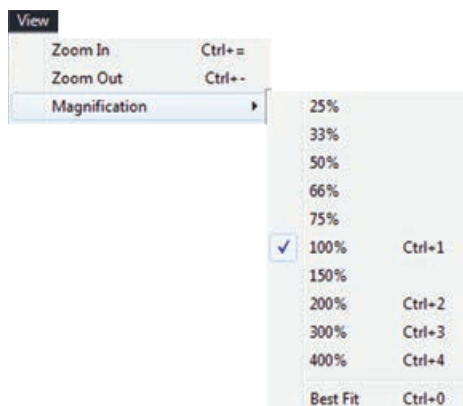
با کلیک راست روی شیء در Timeline و انتخاب گزینه Sync with Playhead (Ctrl +L)، مکان جاری هد پخش به عنوان نقطه شروع شیء در نظر گرفته می شود.



جدول ۱-۲ اجزای Timeline

توضیحات	عنوان	گزینه
نمایش/عدم نمایش شیء	Show/Hide Item	
قفل کردن و جلوگیری از ویرایش شیء	Lock/ Unlock Item	
دکمه های کنترل پخش	standard video buttons	
قطع/ وصل صدا	Mute/ Sound	
مدت زمان نمایش اسلاید	Slide Duration	
تغییر بزرگ نمایی یا کوچک نمایی خط زمان	Change Zoom	

۲-۱۰- تنظیم ویژگی‌های نمایش



برای بزرگ‌نمایی اسلاید جاری، از منوی View گزینه Zoom In یا کلید ترکیبی $\text{Ctrl}+\text{=}$ و برای کوچک‌نمایی، گزینه Zoom Out یا کلید ترکیبی $\text{Ctrl}+\text{-}$ را انتخاب کنید. در قسمت Magnification می‌توانید میزان Zoom را بر حسب درصد مشخص کنید. (شکل ۲-۱۴)

شکل ۲-۱۴- تنظیم ویژگی‌های نمایش

۲-۱۱- کار با خط کش، خطوط شبکه و راهنما

خطوط شبکه (Grid) باعث کنترل بهتر محل قرارگیری اشیاء در صفحه می‌شوند. برای نمایش خطوط شبکه از منوی View گزینه Show Grid را انتخاب کنید. صفحه به صورت شطرنجی (با خطوط عمودی و افقی نقطه‌چین) نمایش داده می‌شود (شکل ۲-۱۵).

■ برای تنظیم فاصله دقیق بین اشیاء می‌توانید از خط کش استفاده کنید. برای فعال‌سازی خط کش از منوی View گزینه Show Rulers ($\text{Ctrl}+\text{Alt}+\text{R}$) را انتخاب کنید.

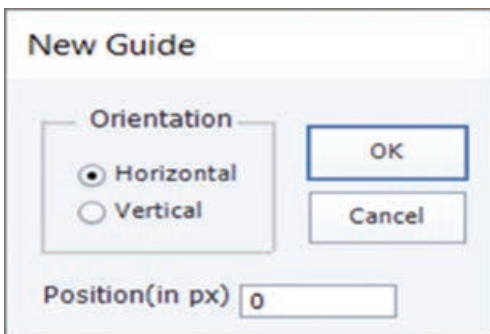
■ خطوط راهنما (Guide) در واقع خطوط هم‌تراز کننده‌ای هستند که توسط کاربر تعریف می‌شوند. برای ایجاد خط راهنما از منوی View گزینه New Guide را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۶). در قسمت Orientation جهت خط، Horizontal (افقی) و Vertical (عمودی) و در Position موقعیت خط را تعیین کنید. علاوه بر این می‌توانید از خط کش‌ها به درون صفحه درگ کنید تا در محل دلخواه خط راهنما ترسیم شود.

■ برای حذف خط راهنما، خط را به سمت خط کش درگ کنید یا از منوی View گزینه Clear Guides را انتخاب کنید تا کلیه خطوط حذف شوند.

■ برای مخفی کردن خطوط از منوی View گزینه Hide Guides ($\text{Ctrl}+;$) را انتخاب کنید.



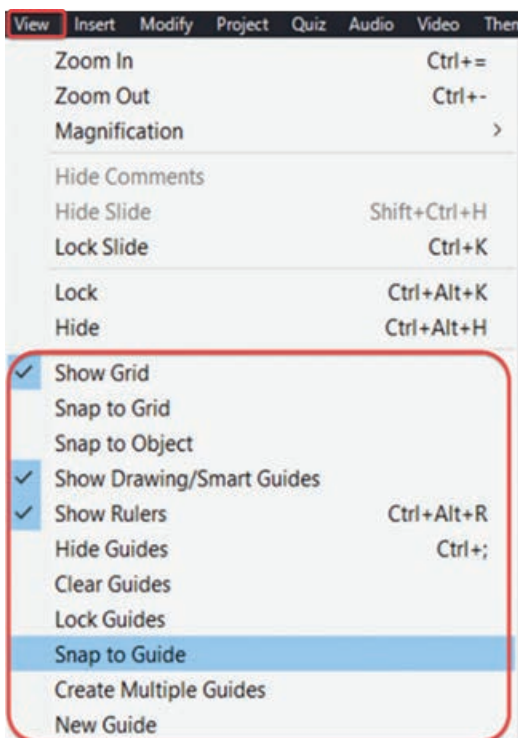
شکل ۲-۱۵- خطوط راهنما، شبکه و خط کش‌ها



شکل ۱۶-۲- ایجاد خط راهنما

خطوط راهنما و شبکه هنگام اجرا یا چاپ محتوای اسلاید مشاهده نمی‌شوند.

نکته



شکل ۱۷-۲- گزینه‌های خطوط راهنما و شبکه

با فعال نمودن گزینه Snap to Grid، امکان اتصال اشیاء به خطوط شبکه و توسط گزینه Snap To Object امکان اتصال اشیاء به لبه‌های سایر اشیاء هنگام جابه‌جایی وجود دارد. در صورت انتخاب گزینه Show Drawing/ Smart Guides از منوی View، هنگام نزدیک شدن یک شیء به سایر اشیاء، خطوط نقطه‌چین سبز رنگی ظاهر شده که برای هم‌ترازی اشیاء در کنار یکدیگر مناسب است (مثلاً می‌خواهیم دکمه‌های منو از سمت راست زیر هم قرار گیرند).

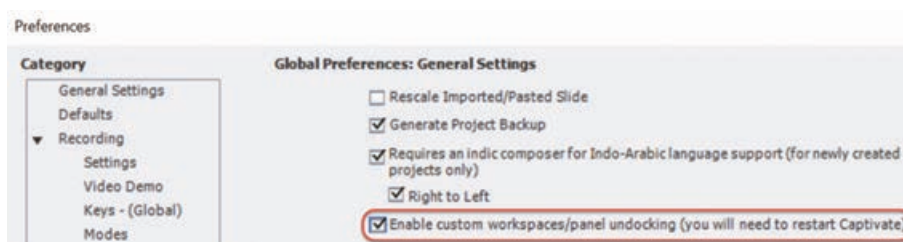
۱۲-۲- فضای کاری (Workspace)

به نحوه قرارگیری کادرها و بخش‌های مختلف صفحه در کنار هم و به‌طور کلی ظاهر صفحه، محیط کاری گفته می‌شود. محیط کاری پیش فرض در این نرم‌افزار Classic است که در انتهای نوار منو نشان داده شده (شکل ۱۸-۲) و در صورت به هم ریختن محیط می‌توانید از گزینه Reset Classic در زیرمنوی این بخش (با از منوی Window زیرمنوی Workspace) استفاده نمایید.

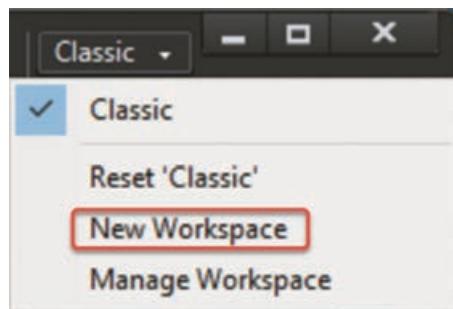


شکل ۲-۱۸- محیط کاری (Workspace)

با توجه به این که کاربر هنگام ایجاد پروژه‌های مختلف، ابزارها و بخش‌های متفاوتی را متناسب با نوع پروژه‌اش نیاز دارد، این نرم‌افزار امکان سفارشی سازی محیط کاری را فراهم نموده است. برای فعال سازی این امکان، از منوی Edit گزینه Preferences را انتخاب و در کادری که ظاهر می‌شود، گزینه Enable custom workspaces را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۹). پس از آن یک بار محیط کپتیویت را بسته و مجدداً باز نمایید تا گزینه New Workspace اضافه شود.



شکل ۲-۱۹- فعال سازی محیط کاری سفارشی



برای ایجاد محیط کاری جدید از گزینه New Workspace در زیرمنوی Classic استفاده کنید (شکل ۲-۲۰). جهت مدیریت محیط‌های کاری، گزینه Manage Workspace را انتخاب نمایید.

شکل ۲-۲۰- ایجاد محیط کاری جدید

یک محیط کاری جدید به نام خودتان ایجاد کرده و محل قرارگیری اجزای مختلف صفحه را به دلخواه در آن تنظیم نمایید.

تمرین ۳



۱۳-۲- ذخیره فایل پروژه

برای ذخیره فایل پروژه، یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:
 ۱ از منوی File گزینه Save (Ctrl+S) را انتخاب کنید.
 ۲ در نوار ابزار، گزینه Save را انتخاب کنید (شکل ۲-۲۱).



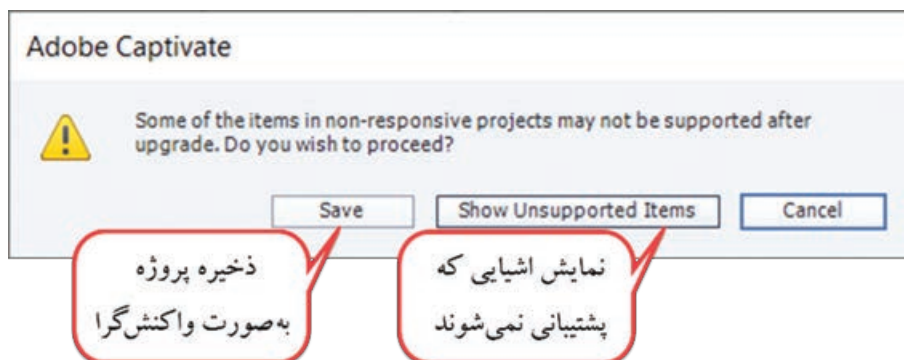
شکل ۲-۲۱- ذخیره فایل از طریق نوار ابزار

۳ جهت تغییر نام یا مسیر ذخیره فایل، از منوی File گزینه Save as را انتخاب کنید.
 ۴ در صورتی که می‌خواهید چند پروژه 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 پروژه ظاهر می‌شود.

نکته

پسوند فایل‌های قابل ویرایش پروژه در کپتیویت، .cptx می‌باشد.

۵ انتخاب گزینه Save as Responsive باعث ذخیره پروژه به صورت واکنش‌گرا و قابل نمایش در دستگاه‌های مختلف می‌شود. در این حالت ممکن است تعدادی از اشیاء قابل استفاده نباشند که هشدار می‌دهد به شما نمایش داده می‌شود. با کلیک روی دکمه Save پروژه ذخیره می‌شود. با کلیک روی گزینه Show Unsupported items می‌توانید فهرست اشیایی که پشتیبانی نمی‌شوند را مشاهده کنید (شکل ۲-۲۲). با نحوه ایجاد این پروژه‌ها در فصل دهم آشنا خواهید شد.



شکل ۲-۲۲- ذخیره پروژه به صورت واکنش‌گرا



پروژه خود را در درایو D با نام دلخواه ذخیره کنید.

۱۴-۲- باز نمودن یک پروژه

برای باز نمودن پروژه‌ای که قبلاً آن را ایجاد نموده‌اید، یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

- ۱ در پنجره شروع نرم‌افزار، روی قسمت Recent کلیک کنید. لیست پروژه‌هایی که اخیراً با آن‌ها کار کرده‌اید نشان داده می‌شود، فایل موردنظر را انتخاب و روی گزینه Open کلیک کنید. برای باز کردن پروژه‌های موجود، روی گزینه Browse کلیک کرده و فایل مورد نظر را انتخاب نمایید (شکل ۲۳-۲).
- ۲ در صورت باز بودن محیط نرم‌افزار، در منوی File گزینه Open برای باز کردن فایل‌های موجود (کلید Ctrl+O) و Open Recent برای باز کردن فایل‌های اخیر به کار می‌روند.



شکل ۲۳-۲- باز کردن یک پروژه



پروژه قبلی خود را مجدداً باز کنید.

۱۵-۲- منابع و پروژه‌های آماده (Resources)



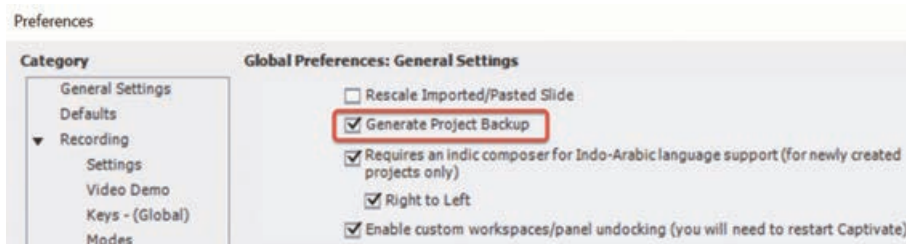
در زبانه Resources در پنجره شروع نرم افزار (شکل ۲-۲۴)، تعدادی پروژه‌های نمونه با موضوعات مختلف وجود دارد که می‌توانید آن‌ها را مشاهده و ویرایش کنید. علاوه بر این، تعدادی لینک منابع و ویدئوهای آموزشی نیز وجود دارد که در صورت داشتن اتصال به اینترنت می‌توانید آن‌ها را در سایت مربوطه مشاهده کنید.

شکل ۲-۲۴- منابع و پروژه‌های آماده (Resources)

۱۶-۲- 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 می‌باشد، بهتر است در مراحل تولید محتوای الکترونیکی نسخه پشتیبان (Backup) از فایل پروژه تهیه گردد.

برای گرفتن نسخه پشتیبان، از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب و در قسمت General Settings گزینه Generate Project Backup را انتخاب کنید (شکل ۲-۲۵). زمانی که پروژه ذخیره می‌گردد، یک فایل پشتیبان با پسوند .bak ایجاد می‌شود. در صورتی که فایل پروژه به هر دلیلی باز نشد، برای بازیابی پروژه، پسوند .bak فایل پشتیبان را پاک نموده تا پسوند آن به .cptx تغییر کند، سپس روی آن دو بار کلیک کنید تا پروژه در محیط Captivate باز شود.



شکل ۲-۲۵- ایجاد نسخه پشتیبان



یک نسخه پشتیبان از پروژه تهیه، سپس فایل اصلی را حذف و فایل پشتیبان را بازیابی کنید.

خلاصه مطالب

- نرم افزار Adobe Captivate یکی از قوی ترین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی است و در حال حاضر آخرین نسخه آن ۱۱ (۲۰۱۹) می باشد.
- در نرم افزار Captivate، هر پروژه از مجموعه ای اسلاید تشکیل شده که اسلایدها می توانند حاوی اشیا و رسانه های مختلف باشند.
- در پنجره اصلی نرم افزار، برای ایجاد پروژه جدید از قسمت New، برای باز نمودن پروژه های اخیر از بخش Recent و برای استفاده از نمونه پروژه های آماده از قسمت Resources 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 اشیا 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 اشیای لایه 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 به هم 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 کرده و در قسمت General Settings گزینه Generate Project Backup را انتخاب نمایید.

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	
Activation	فعال سازی
Backup	پشتیبان
Blank	خالی
Customize	سفارشی
Filmstrip	نوار فیلم
FluidBox	کادر سیال
Install	نصب
Live preview	پیش نمایش زنده
Location	محل، مسیر
Recent	اخیر
Resources	منابع
Responsive	کنش گرا، واکنش گرا، پاسخگو
Software Simulation	شبیه سازی نرم افزار
Timeline	خط زمان
Virtual Reality	واقعیت مجازی
Workspace	فضای کاری

- ۱ نرم افزار Captivate چه کاربردی دارد و جزء کدام دسته از نرم افزارها محسوب می شود؟
- ۲ چه ویژگی های جدیدی در نسخه ۲۰۱۹ نرم افزار وجود دارد؟
- ۳ مراحل نصب نرم افزار Captivate 2019 را شرح دهید.
- ۴ محیط نرم افزار از چه بخش هایی تشکیل شده است؟
- ۵ چگونه می توان یک نسخه پشتیبان از فایل پروژه تهیه نمود؟

پرسش های چهار گزینه ای

- ۱ کدام گزینه از قابلیت های جدید نرم افزار Captivate 2019 است؟
 الف) امکان تایپ فارسی در نرم افزار
 ب) امکان پیش نمایش زنده در دستگاه سیار
 ج) امکان گروه بندی اسلایدها و اشیا
 د) ساخت آزمون های الکترونیکی
- ۲ حداقل RAM مورد نیاز برای نصب نرم افزار Captivate 2019 چقدر است؟
 الف) 2GB
 ب) 1GB
 ج) 512MB
 د) 4GB
- ۳ فایل هایی که اخیراً با آنها کار کرده ایم در کدام قسمت از پنجره اصلی برنامه قرار دارند؟
 الف) New
 ب) Tutorials
 ج) Recent
 د) Resources
- ۴ کدام گزینه برای ایجاد یک پروژه واقعیت مجازی استفاده می شود؟
 الف) Blank Project
 ب) Software Simulation
 ج) Video Demo
 د) Virtual Reality
- ۵ گزینه From Powerpoint چه نوع پروژه ای را ایجاد می کند؟
 الف) ایجاد پروژه بر اساس پاورپوینت
 ب) شبیه سازی محیط های نرم افزاری
 ج) ایجاد یک پروژه خالی
 د) فیلم برداری نمایشی
- ۶ ابزارهای مختلف در کدام قسمت از برنامه قرار دارند؟
 الف) Status Bar
 ب) Timeline
 ج) ToolBar
 د) Filmstrip
- ۷ پسوند فایل های پروژه قابل ویرایش در نرم افزار Captivate چیست؟
 الف) cpx
 ب) cpx
 ج) exe
 د) swf
- ۸ کدام گزینه برای ایجاد پروژه های واکنش گرا کاربرد دارد؟
 الف) Software Simulation
 ب) Responsive Project
 ج) From Powerpoint
 د) Video Demo

کارگاه عملی

- ۱ نرم‌افزار Captivate را روی سیستم نصب کرده و تنظیمات زبان فارسی را انجام دهید.
- ۲ یک محیط کاری جدید ایجاد کرده و بخش‌های مختلف آن را به دلخواه تنظیم کنید.
- ۳ یک پروژه جدید با ابعاد 1024×576 به نام Excel ایجاد کرده و آن را ذخیره کنید.
- ۴ کاری کنید که در هر بار ذخیره فایل، نسخه پشتیبان نیز تهیه شود.
- ۵ فایل را بسته و آن را مجدداً باز کنید.
- ۶ یک نمونه از پروژه‌های آماده در قسمت Resources را باز کرده و اسلایدهای مختلف آن را مشاهده کنید.



فصل سوم

توانایی مدیریت اسلایدها

هدف کلی فصل

آشنایی با شیوه طراحی و مدیریت اسلایدها

زمان	
عملی	نظری
۴	۲

هدف‌های رفتاری

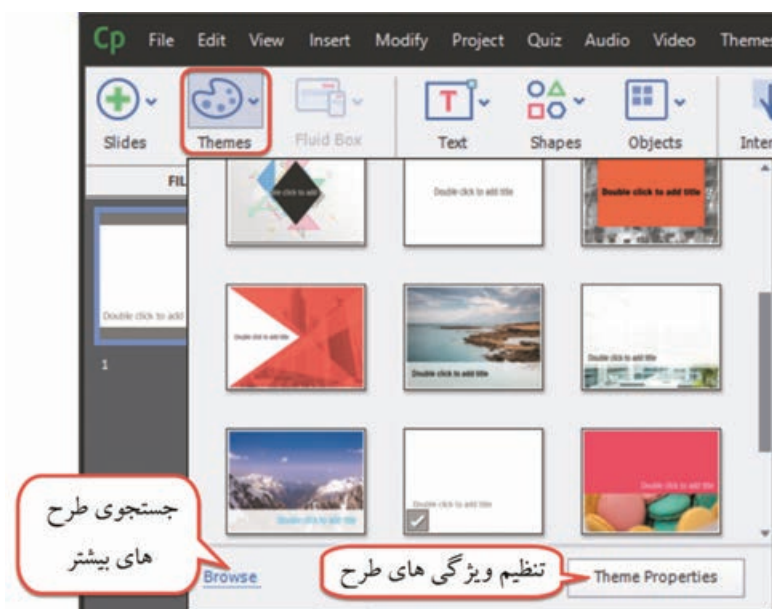
- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- اسلاید را تعریف کرده و از چیدمان‌های مختلف اسلایدها استفاده کند.
 - بتواند اسلایدها را اضافه، حذف و مدیریت نماید.
 - پس زمینه و طرح سفارشی را برای اسلایدها ایجاد کند.
 - جلوه‌های انتقالی دلخواهی را روی اسلایدها اعمال نماید.
 - Slide Master را تعریف کرده و بتواند از آن در پروژه استفاده کند.
 - بتواند متن‌های فارسی را نوشته و قالب‌بندی آن‌ها را انجام دهد.
 - پیش‌نمایش پروژه را به روش‌های مختلف مشاهده کند.
 - قادر به استفاده از نرم‌افزارهای فارسی نویسی باشد.

مقدمه

عنصر تشکیل دهنده یک پروژه در نرم‌افزار Captivate، اسلاید است و هر پروژه می‌تواند شامل تعدادی اسلاید باشد. اسلایدها صفحاتی هستند که می‌توانند در برگیرنده متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی باشند. در نسخه ۶ به بعد نرم‌افزار، برای جذاب‌تر شدن اسلایدها امکان استفاده از طرح‌ها و چیدمان‌های مختلف برای کاربران به وجود آمده است. شما می‌توانید به راحتی متن، پس زمینه و سایر عناصر را روی اسلایدها قرار دهید. در این فصل با نحوه مدیریت اسلایدها و تنظیم طرح اسلایدها آشنا خواهید شد.

۳-۱- تنظیم طرح اسلایدها (Theme)

در قسمت Themes در نوار ابزار، امکان انتخاب طرح بندی دلخواه برای اسلایدها مشابه نرم افزار پاورپوینت وجود دارد. طرح انتخابی روی ظاهر کلیه قسمت های اسلایدها نظیر دکمه ها، پس زمینه و ... تأثیرگذار می باشد (شکل ۳-۱). برای انتخاب یک طرح، کافی است روی آن کلیک کنید تا طرح انتخابی پس از تأیید شما، جایگزین طرح فعلی شود. با کلیک روی دکمه Browse می توانید طرح های بیشتری را جستجو کنید.



شکل ۳-۱- تغییر طرح اسلایدها (Theme)

برای تنظیم ویژگی های طرح روی دکمه Theme properties کلیک کنید. در کادری که ظاهر می شود (شکل ۳-۲)، می توانید رنگ و قلم نوشته ها را به دلخواه انتخاب کنید. جهت ویرایش طرح روی دکمه Edit کلیک کنید.



شکل ۳-۲- تنظیمات طرح



طرح دلخواهی را به پروژه خود اعمال کرده و آن را به دلخواه تغییر دهید.

۳-۲- چیدمان اسلاید (Layout)



شکل ۳-۳- تعیین چیدمان اسلاید

چیدمان اسلاید، محل قرارگیری عنوان، متن و عناصر گرافیکی را مشخص می‌کند. در هر چیدمان تعدادی کادر وجود دارد که این کادرها می‌توانند شامل متن و یا اجزای گرافیکی باشند. هر کادر به طور هم‌زمان می‌تواند یکی از عناصر را در برگیرد.

۳-۲-۱- تعیین چیدمان اسلاید

برای تعیین چیدمان یک اسلاید، از منوی Window گزینه Properties را انتخاب کنید تا پنجره خصوصیات ظاهر شود. در این پنجره (شکل ۳-۳)، در قسمت Theme عنوان طرح انتخابی دیده می‌شود. برای تعیین چیدمان اسلاید روی فلش کنار Master Slide کلیک کرده و چیدمان دلخواهی را انتخاب کنید.



شکل ۳-۴- انواع چیدمان اسلاید

در شکل ۳-۴- انواع چیدمان‌ها نشان داده شده است. حالت Blank باعث ایجاد یک اسلاید خالی می‌شود. حالت Title، یک اسلاید عنوان را ایجاد می‌کند. در کادرهای محتویات (Content) امکان درج متن، تصویر و ... وجود دارد. با انتخاب چیدمان می‌توانید اطلاعات مختلف را در مکان دلخواه در اسلاید نمایش دهید. پس از درج چیدمان امکان تغییر و جابه‌جایی آن وجود دارد.

۳-۳-۳-۳-۳ درج اسلاید

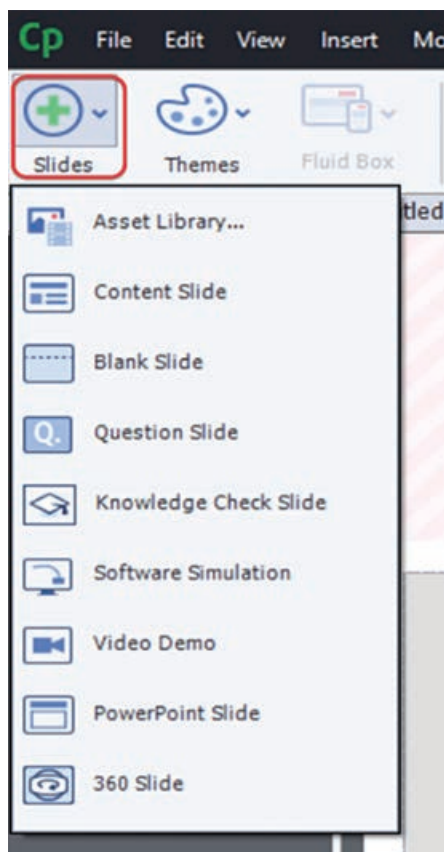
زمانی که یک پروژه خالی را ایجاد می‌کنید به‌طور پیش فرض یک اسلاید در آن وجود دارد که بر حسب نیاز می‌توانید به تعداد دلخواه، اسلاید به پروژه خود اضافه کنید. برای اضافه کردن اسلاید جدید به پروژه یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

۱ برای ایجاد یک اسلاید جدید از روی چیدمان‌ها، از منوی Insert گزینه New Slide From را انتخاب کنید. در این حالت لیست چیدمان‌های آماده نشان داده خواهد شد که می‌توانید از همان ابتدا چیدمان دلخواهی را برای اسلاید انتخاب کنید.

۲ در نمای کوچک اسلایدها، روی یک اسلاید کلیک راست کرده و از زیرمنوی Slides، گزینه New Slide from را انتخاب کرده و یک اسلاید را بر اساس چیدمان دلخواه ایجاد کنید.

۳ در نوار ابزار روی گزینه Slides کلیک کرده و یکی از انواع اسلایدها را انتخاب کنید (شکل ۳-۵). در جدول ۳-۱ انواع اسلایدها آورده شده که با سه مورد اول در این فصل و با سایر موارد در فصل‌های بعد آشنا خواهید شد.

جدول ۳-۱-۳-۱ انواع اسلایدها



توضیحات	نوع اسلاید
ایجاد اسلاید بر اساس اسلایدهای موجود در کتابخانه دارایی‌های نرم‌افزار	Asset Library
ایجاد اسلاید محتوا	Content Slide
درج اسلاید خالی	Blank Slide
ایجاد اسلاید سؤال*	Question Slide
اسلاید بررسی دانش*	Knowledge Check Slide
اسلاید شبیه‌سازی نرم‌افزاری**	Software Simulation
درج اسلاید فیلم‌برداری نمایشی**	Video Demo
ایجاد اسلاید از پاورپوینت	PowerPoint Slide
ایجاد اسلاید ۳۶۰ درجه (در پروژه‌های واقعیت مجازی)	360 Slide

شکل ۳-۵-۳-۱ انواع اسلایدها

* آموزش در فصل آزمون‌های الکترونیکی
** آموزش در فصل شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری

نکته



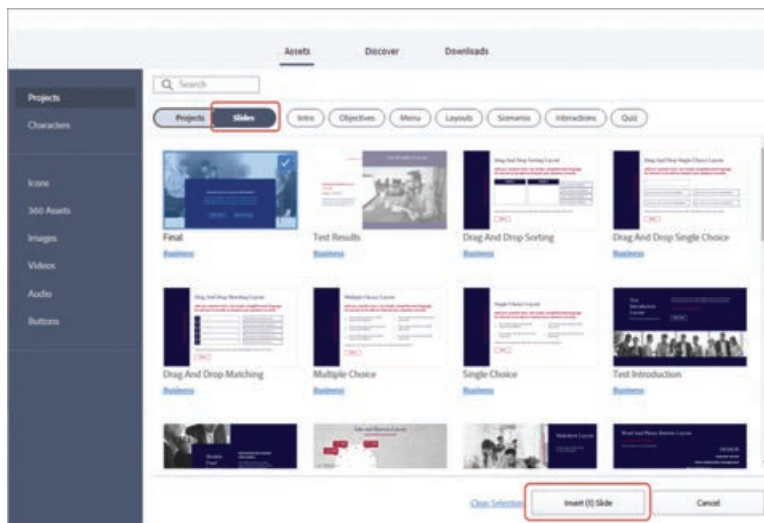
برای ایجاد اسلاید تصویری از منوی Insert گزینه Image Slide را انتخاب کنید یا در بخش Filmstrip کلیک راست نموده و از زیرمنوی Slides گزینه Image Slide را انتخاب نمایید.

مثال ۱



می‌خواهیم اسلاید دلخواهی را بر اساس اسلایدهای موجود در کتابخانه دارایی (Assets) نرم‌افزار کپی‌یوت ایجاد کنیم. برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

- ۱ در نوار ابزار روی گزینه Slides کلیک کرده و گزینه Asset Library را انتخاب کنید.
- ۲ در کادری که باز می‌شود (شکل ۶-۳) در بخش Slides، اسلاید موردنظر را انتخاب و روی گزینه Insert کلیک کنید. در صورت اتصال به اینترنت، اسلاید انتخابی دانلود و در پروژه نمایش داده می‌شود. در این کتابخانه دسته‌بندی‌های دیگری مانند آزمون، منو، اشیای تعاملی و ... نیز وجود دارد که در صورت تمایل می‌توانید از آن‌ها در پروژه خود استفاده کنید. بخش Projects شامل نمونه پروژه‌های کپی‌یوت است.



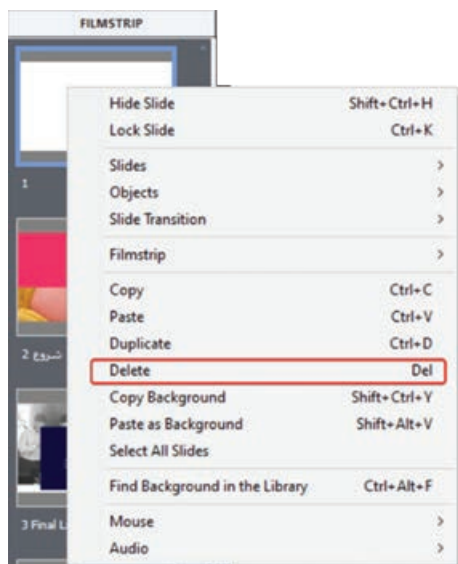
شکل ۶-۳- ایجاد اسلاید بر اساس کتابخانه Asset

تمرین ۲



چند اسلاید با چیدمان‌ها و محتوای متفاوت را به پروژه خود اضافه کنید.

۳-۴- حذف اسلاید



شکل ۳-۷- حذف اسلاید

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

۱ روی اسلاید در قسمت Filmstrip کلیک راست کرده و گزینه Delete را انتخاب کنید (شکل ۳-۷).

۲ پس از انتخاب اسلاید، از منوی Edit گزینه Delete را انتخاب کنید.

۳ پس از انتخاب اسلاید، کلید Del صفحه کلید را فشار دهید.

۳-۵- تنظیم ترتیب اسلایدها

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

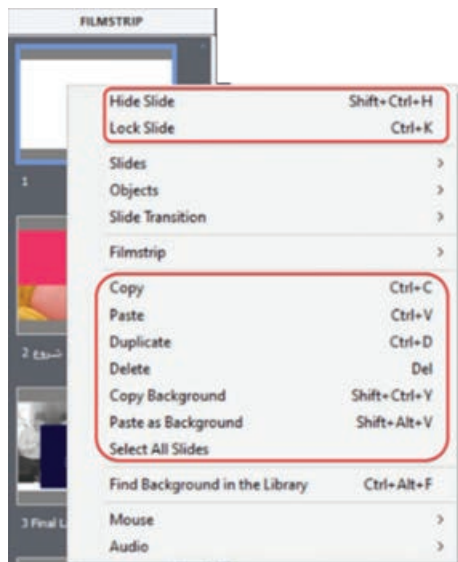
۳-۶- نام گذاری اسلایدها (Label)

اختصاص نام به اسلایدها باعث مدیریت بهتر آن‌ها می‌شود. برای نام گذاری و تعیین برجسب اسلاید، ابتدا آن را انتخاب کرده و در پنجره خصوصیات در قسمت Name، نام دلخواهی را وارد کنید (شکل ۳-۸).



شکل ۳-۸- نام گذاری اسلاید

۷-۳- مدیریت و ویرایش اسلایدها



شکل ۹-۳- مدیریت اسلایدها

برای ویرایش محتویات هر اسلاید، کافی است روی اسلاید در پنجره Filmstrip کلیک کنید. محتویات آن در سمت راست مشاهده می‌شود. با کلیک راست روی هر اسلاید گزینه‌های زیر جهت مدیریت اسلایدها قابل استفاده است (شکل ۹-۳):

- گزینه **Hide Slide**: مخفی نمودن اسلاید
- گزینه **Lock Slide**: قفل کردن اسلاید (عدم امکان ویرایش اسلاید)

- گزینه **Copy** و **Paste**: کپی و چسباندن اسلاید
- گزینه **Duplicate**: ایجاد یک نسخه تکراری از اسلاید بلافاصله پس از آن (Ctrl+D). با توجه به احتمال طراحی اسلایدهای مشابه در پروژه، به جای ایجاد اسلاید، می‌توانید از اسلاید موردنظر Duplicate گرفته و تغییرات لازم را در اسلاید تکرار شده اعمال کنید.

- گزینه **Delete**: حذف اسلاید

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

- گزینه **Paste as Background**: چسباندن به عنوان پس زمینه

- گزینه **Select All Slides**: انتخاب همه اسلایدها

تمرین ۳



یکی از اسلایدها را حذف و ترتیب اسلایدها را جا به جا کنید.

۸-۳- گروه‌بندی اشیا و اسلایدها



شکل ۱۰-۳- اسلایدهای گروه‌بندی شده

گروه‌بندی یکی از امکاناتی است که از نسخه ۶ به بعد به نرم‌افزار اضافه شده و زمانی که تعداد اشیا و اسلایدها زیاد است باعث مدیریت راحت‌تر آن‌ها می‌شود. برای گروه‌بندی، اسلایدها باید حتماً پشت سر هم باشند. برای گروه‌بندی اسلایدها مراحل زیر را دنبال کنید:

- 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 (Alt+Ctrl+G) را انتخاب کنید. گروه به شکل ۱۰-۳ نشان داده خواهد شد.

- در پنجره خصوصیات گروه، در بخش Title می‌توانید عنوان و در بخش Color رنگ گروه را به دلخواه تغییر دهید (شکل ۳-۱۱).
- برای خارج نمودن اسلایدها از حالت گروه‌بندی، روی گروه کلیک راست کرده و از زیر منوی Group گزینه Ungroup را انتخاب کنید.
- با انتخاب گزینه Expand در این زیرمنو، لیست اسلایدهای موجود در گروه نمایش داده می‌شود.



شکل ۳-۱۱- تنظیمات گروه

- ۱ برای گروه‌بندی اشیا نیازی به پشت سرهم بودن آن‌ها نمی‌باشد و با کلید Ctrl می‌توان اشیا را انتخاب کرد و با فشردن آن‌ها را گروه بندی نمود.
- ۲ امکان گروه‌بندی اشیا و متونی که توسط چیدمان‌های آماده ایجاد شده‌اند وجود ندارد.
- ۳ برای ویرایش اشیای گروه‌بندی شده بدون خارج نمودن آن‌ها از حالت گروه‌بندی، روی شیء موردنظر دابل کلیک کنید.

نکته



تمرین ۴



پروژه‌ای به نام Even-Odd با ابعاد ۸۰۰×۶۰۰ با طرح دلخواه ایجاد کرده، ابتدا اعداد زوج کمتر از ۱۰ و سپس اعداد فرد کمتر از ۱۰ را در آن گروه‌بندی کنید.

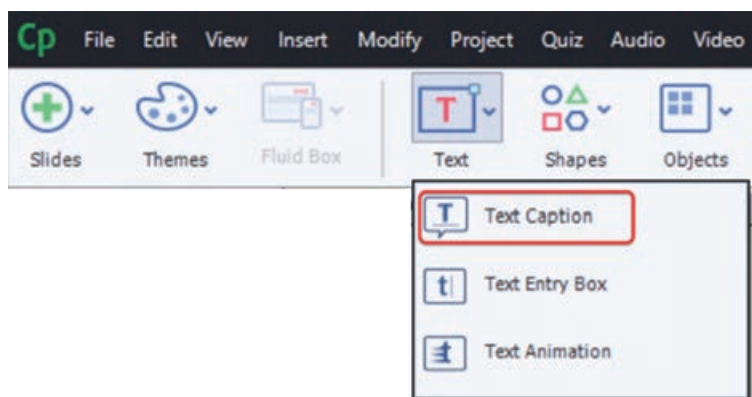
۹-۳- نوشتن متن در اسلاید

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

۱ در نوار ابزار روی گزینه Text کلیک کرده و گزینه Text Caption (Shift+Ctrl+C) را انتخاب کنید (شکل ۱۲-۳).

۲ می‌توانید از چیدمان‌های نگارشی (متنی) استفاده کرده و در کادر متن اطلاعات موردنظر خود را تایپ کنید.

۳ در قسمت Filmstrip روی اسلاید کلیک راست کرده و از زیرمنوی Objects، گزینه Text Caption را انتخاب کنید.



شکل ۱۲-۳- درج متن

با فشردن کلیدهای Alt+Shift می‌توانید فارسی تایپ کنید. در صورت تمایل به نوشتن عبارات فارسی و انگلیسی در کنار هم، برای جلوگیری از بهم ریختن متن، پس از هر بار تغییر زبان، ابتدا دکمه Home را فشار داده و سپس متن موردنظر را تایپ کنید.

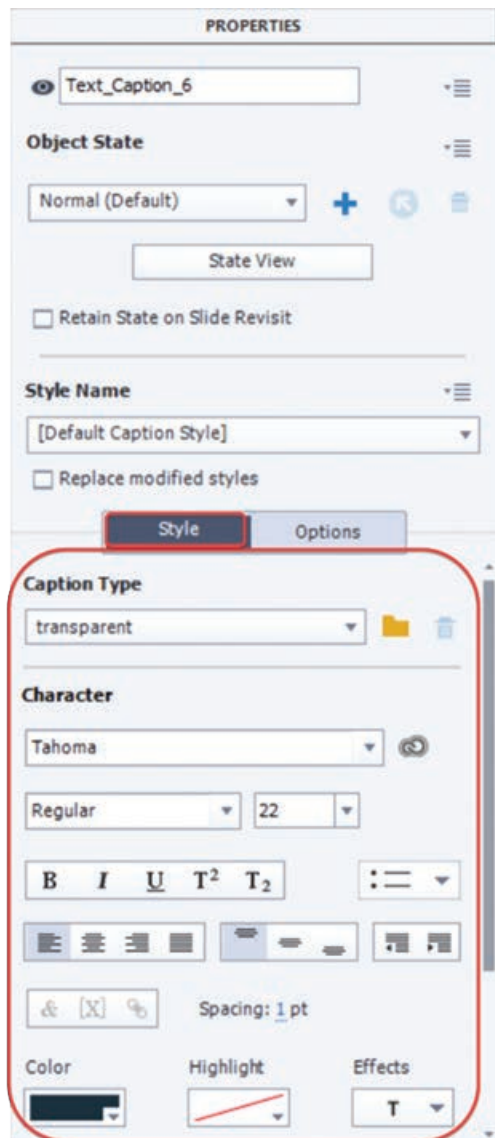
نکته



۱-۹-۳- تغییر خصوصیات و قالب‌بندی متن در پانل Properties

پس از انتخاب متن نوشته شده، در پنجره خصوصیات، در بخش Style امکان تغییر قالب بندی متن وجود دارد (شکل ۱۳-۳). در جدول ۲-۳ گزینه‌های مربوط به این قسمت توضیح داده شده است. در صورت عدم مشاهده این پنجره از منوی Window گزینه Properties را انتخاب کنید.

جدول ۲-۳- تغییر خصوصیات متن



شکل ۲-۱۳- تغییر خصوصیات متن

عملکرد	گزینه
تعیین نوع حالت نمایش متن	Caption Type
تعیین نوع فونت، سبک نوشته و اندازه قلم	Character
پررنگ نوشتن متن	B
مورب یا کج نوشتن	<i>I</i>
زیرخط دار بودن متن	<u>U</u>
توان نویسی	T²
اندیس نویسی	T₂
علامت گذاری یا شماره گذاری متن	: =
تراز افقی متن	[Left, Center, Right, Justify]
تراز عمودی متن	[Top, Middle, Bottom]
کاهش / افزایش تورفتگی	[Decrease, Increase]
درج علائم ویژه (Symbol)	&
افزودن متغیر*	[X]
ایجاد لینک (پیوند)*	[Link]
فاصله میان خطوط	Spacing: 1 pt
رنگ متن	Color
رنگ هایلایت متن	Highlight
دادن جلوه ویژه به متن	Effects

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

اگر در قسمت Caption Type حالت Transparent انتخاب شود، متن بدون پس زمینه (به صورت شفاف) نمایش داده می شود.

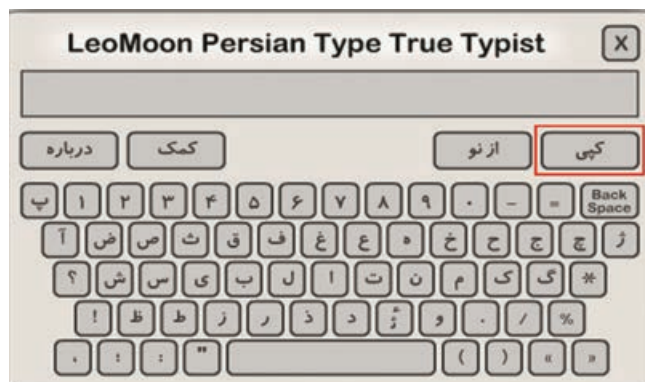


این بخش برای مطالعه می باشد.

۲-۹-۳- نوشتن متن فارسی با استفاده از نرم افزار فارسی نویس

با توجه به اینکه امکان تایپ مستقیم فارسی از نسخه ۷ به بعد به نرم افزار اضافه شده، هنگام ویرایش پروژه هایی که با نسخه های پایین تر طراحی شده اند، برای تایپ فارسی باید از فارسی نویس استفاده نمود. فارسی نویس های متعددی نظیر آروین، مریم، نسل جوان و LeoMoon وجود دارند که فارسی نویس LeoMoon با نرم افزار Captivate به خوبی سازگار است. برای استفاده از فارسی نویس پس از نصب آن، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ در فارسی نویس، متن مورد نظر را تایپ و دکمه کپی را انتخاب کنید (شکل ۱۴-۳).
- 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 (Character)، 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.



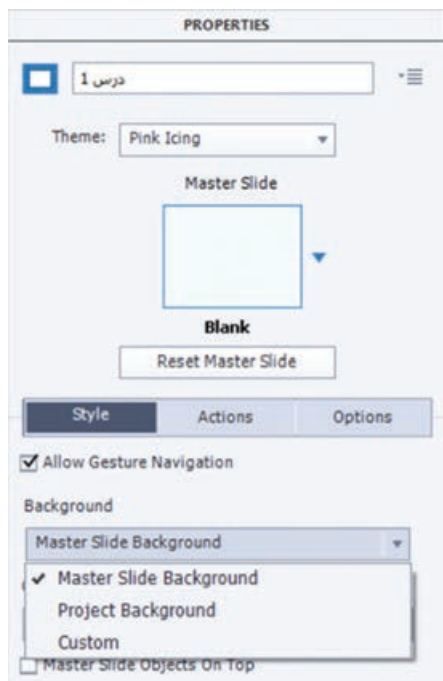
شکل ۱۴-۳- فارسی نویس لئومون

- 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.

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



۱۰-۳- تغییر رنگ یا پس زمینه اسلاید



شما می‌توانید رنگ یا پس زمینه دلخواهی را به اسلاید اعمال کنید. در پنجره خصوصیات اسلاید (شکل ۱۵-۳)، در قسمت Background سه گزینه زیر وجود دارد:

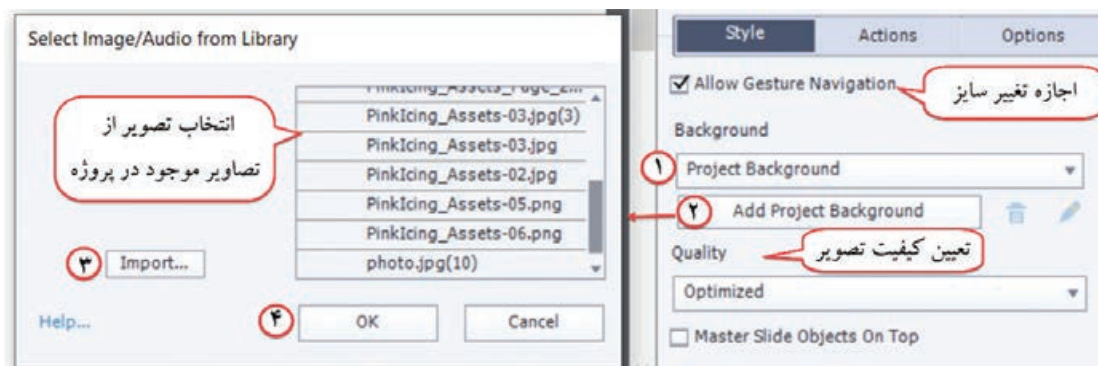
■ **Master Slide Background**: جهت اعمال یکی از پس زمینه‌های آماده طرح‌ها (که در بخش Master Slide قابل انتخاب است)

■ **Project Background**: برای انتخاب تصویر پس زمینه دلخواه

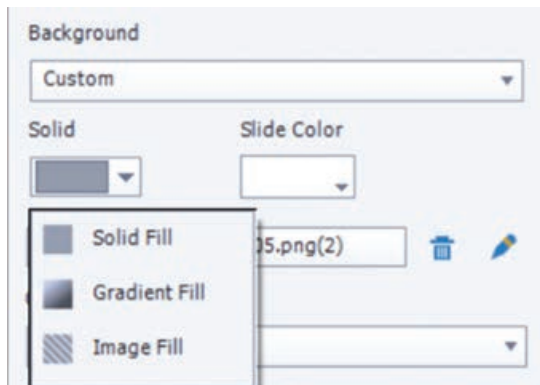
■ **Custom**: حالت سفارشی

شکل ۱۵-۳- پس زمینه اسلاید

پس از انتخاب گزینه Project Background، روی دکمه Add Project Background کلیک کرده و توسط گزینه Import تصویر دلخواهی را به‌عنوان پس زمینه وارد پروژه کنید یا از تصاویری که قبلاً در پروژه استفاده کرده‌اید و در کتابخانه قرار گرفته‌اند، تصویری را انتخاب نمایید (شکل ۱۶-۳).



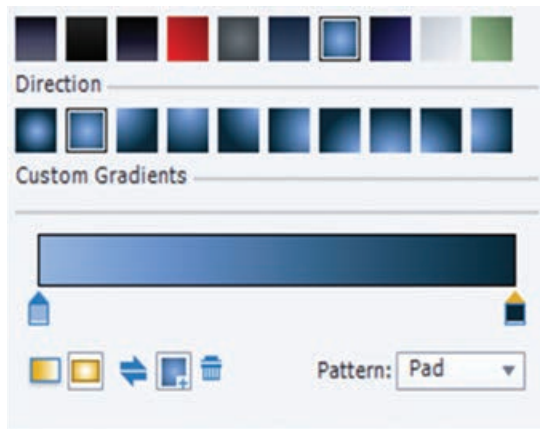
شکل ۱۶-۳- تعیین پس زمینه دلخواه برای اسلاید



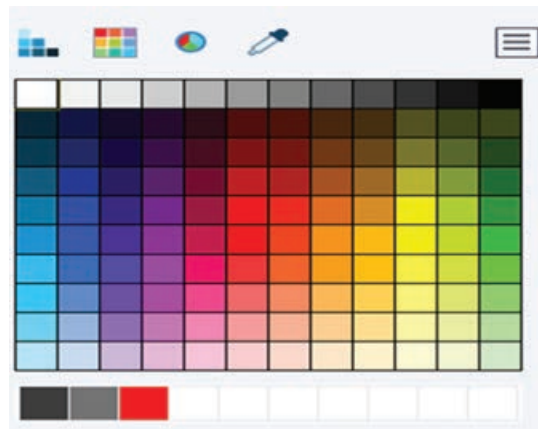
شکل ۳-۱۷- پس زمینه سفارشی اسلاید

با انتخاب حالت Custom در قسمت Background (شکل ۳-۱۷)، در بخش Solid سه حالت Solid Fill (انتخاب تک رنگ)، Gradient Fill (انتخاب طیف رنگی) و Image Fill (انتخاب تصویر یا بافت) نمایش داده می‌شود که متناسب با گزینه انتخابی، در قسمت Slide Color امکان تغییر خصوصیات وجود دارد.

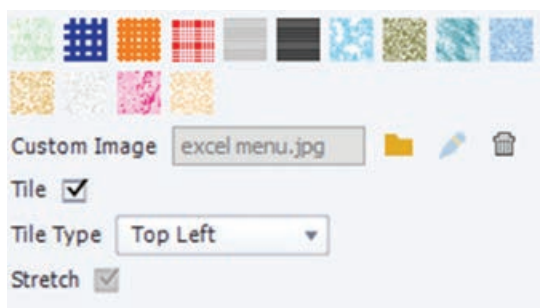
اگر حالت Solid Fill انتخاب شود، در بخش Slide Color، می‌توانید رنگ مورد نظر را انتخاب نمایید (شکل ۳-۱۸). با انتخاب حالت Gradient Fill، در کادر تنظیمات آن (شکل ۳-۱۹)، در سطر اول امکان انتخاب طیف رنگی پیشنهادی، در قسمت Direction، جهت تیرگی و روشنایی و در قسمت Custom Gradient امکان ایجاد یک طیف سفارشی وجود دارد.



شکل ۳-۱۹- تنظیمات Gradient Fill



شکل ۳-۱۸- تنظیمات Solid Fill



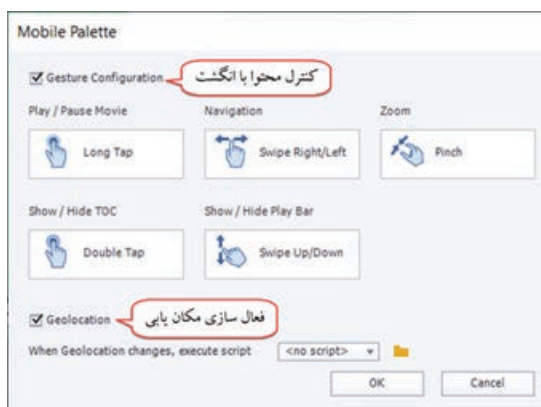
شکل ۳-۲۰- اعمال تصویر و بافت در پس زمینه

با انتخاب حالت Image Fill، امکان اعمال بافت‌های مختلف به صفحه و همچنین افزودن تصویر در قسمت Custom Image وجود دارد. در صورتی که تصویر، کوچک‌تر از صفحه باشد، با انتخاب گزینه Tile، تکرار می‌شود تا کل زمینه را بپوشاند و با انتخاب گزینه Stretch تصویر کشیده می‌شود و به صورت تکی در کل صفحه نمایش داده می‌شود (شکل ۳-۲۰).

نکته



در صورتی که برای درج تصویر پس زمینه، از حالت Image Fill در Custom استفاده شود، امکان تکرار یا کشیدگی تصویر وجود دارد ولی با انتخاب گزینه Project Background امکان تغییر سایز تصویر وجود ندارد، بنابراین بهتر است از حالت Image Fill استفاده شود.



در پنجره خصوصیات اسلاید، در بخش Quality کیفیت پس زمینه تعیین می شود (حالت Optimized حالت بهینه است). گزینه Delete تصویر پس زمینه را حذف می کند.

گزینه Allow Gesture Navigation اجازه تغییر اندازه، جابه جایی و کنترل محتوا با انگشت را روی دستگاه لمسی مانند تلفن همراه به کاربر می دهد. برای مشاهده گزینه های Gesture از منوی Window گزینه Mobile Palette را انتخاب کنید (شکل ۲۱-۳). گزینه Geolocation قابلیت مکان یابی را فعال می کند.

شکل ۲۱-۳- تنظیمات مربوط به دستگاه های سیار

تمرین ۵



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.

۱۱-۳- جلوه های انتقالی (Slide Transition)

حرکت از یک اسلاید به اسلایدی دیگر را گذر یا انتقال (Transition) می گویند. روی اسلاید مورد نظر در قسمت Filmstrip کلیک راست کرده و از زیرمنوی Slide Transition، جلوه دلخواهی را انتخاب کنید (شکل ۲۲-۳). برای عدم نمایش جلوه، گزینه No Transition را انتخاب کنید. می توانید اسلایدها را به صورت گروهی انتخاب کرده و جلوه یکسانی را به آنها اعمال کنید.



شکل ۲۲-۳- تعیین گذر اسلاید (Transition)

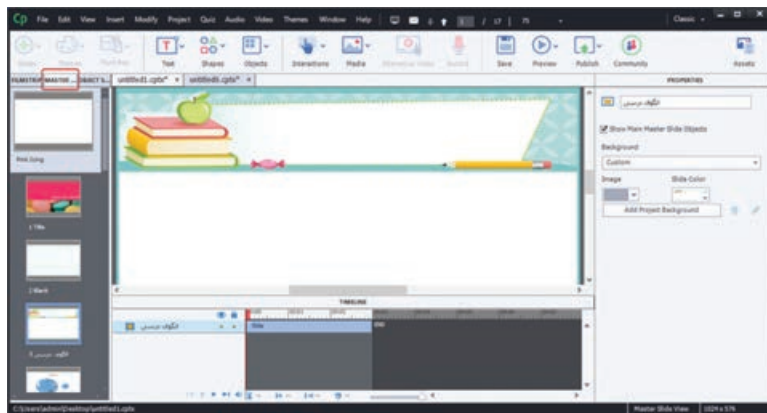
۱۲-۳- ایجاد اسلاید الگو (Master Slide)

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 به وجود می آورید 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 کرده یا در بخش Filmstrip کلیک راست کرده و از زیرمنوی Slides این گزینه را انتخاب نمایید.
- ۲ در پنجره خصوصیات نام و پس زمینه دلخواهی را به الگو اختصاص دهید (شکل ۲۳-۳).
- ۳ پس از ایجاد محتوای دلخواه و اتمام طراحی الگو، روی عنوان Filmstrip کلیک کرده تا به اسلایدها باز گردید یا از منوی Window گزینه Master Slide را غیرفعال کنید.

برای اعمال این الگو روی سایر اسلایدها، ابتدا اسلایدهای موردنظر را انتخاب کرده، سپس در پنجره خصوصیات اسلاید، در قسمت Master Slide از میان چیدمان ها، نام الگوی خود را انتخاب کنید (شکل ۲۴-۳). دقت کنید که در قسمت Background گزینه Master Slide Background انتخاب شده باشد تا پس زمینه الگو روی اسلاید اعمال شود.

در صورت فعال بودن گزینه Master Slide Object On Top، اشیای موجود در الگوی انتخابی روی اشیای موجود در اسلاید نمایش داده می شوند.



شکل ۲۳-۳ پنجره Slide Master



اگر تغییری در چیدمان الگوی انتخابی در اسلاید به وجود آمده باشد، با کلیک روی گزینه **Reset Master Slide** می‌توانید در همین اسلاید آن را به حالت اولیه بازگردانید. برای برداشتن الگو از روی اسلاید، می‌توانید چیدمان دیگری را در بخش **Master Slide** انتخاب کرده یا در قسمت **Background** پس زمینه دلخواهی را انتخاب کنید.

در یک پروژه جدید، الگویی برای صفحات درسی به نام **Lesson** و الگویی برای سایر صفحات مانند درباره ما و راهنما به نام **Main** ایجاد کنید.

تمرین ۶



شکل ۲۴-۳ اعمال الگوی سفارشی اسلاید

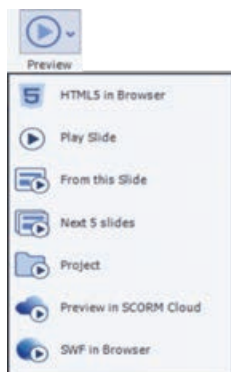
برای ویرایش الگوی ساخته شده، از منوی **Window** گزینه **Master Slide** را انتخاب کنید. در صورت ویرایش الگو، اسلایدهایی که از الگو تبعیت می‌کنند به‌طور خودکار تغییر می‌یابند و نیازی به تنظیم مجدد آن‌ها نمی‌باشد که باعث صرفه‌جویی در زمان می‌شود.

نکته



۳-۱۳- پیش نمایش اسلایدها

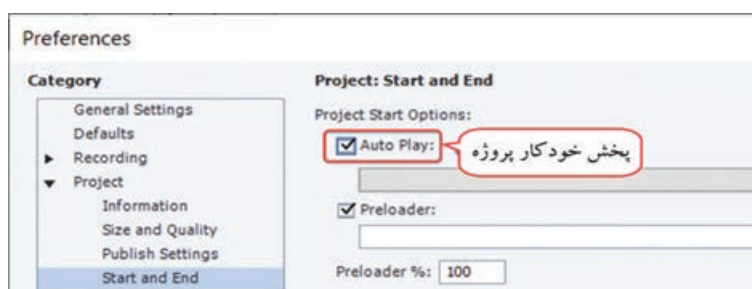
برای مشاهده پیش نمایش پروژه، روی زیرمنوی Preview در نوار ابزار کلیک کرده و یکی از حالت‌های جدول ۳-۳ را انتخاب کنید (شکل ۳-۲۵).
 برای اینکه هنگام مشاهده پیش نمایش، دکمه Play نمایش داده نشود و صفحه اول پروژه به طور خودکار ظاهر شود، از منوی Edit گزینه Preferences را انتخاب و در زبانه Project، در بخش Start and End گزینه Auto Play را انتخاب نمایید (شکل ۳-۲۶).



شکل ۳-۲۵- پیش نمایش

جدول ۳-۳- پیش نمایش اسلایدها

کلید	کاربرد	گزینه
F11	پیش نمایش پروژه در مرورگر وب	HTML5 in Browser
F3	پیش نمایش اسلاید جاری	Play Slide
F8	پیش نمایش از اسلاید جاری تا انتهای پروژه	From Slide
F10	پیش نمایش اسلاید جاری تا ۵ اسلاید بعدی	Next 5 Slides
F4	پیش نمایش کل پروژه	Project
—	پیش نمایش پروژه در فضای ابری	Preview in SCORM Cloud
F12	پیش نمایش پروژه در قالب SWF در مرورگر وب	SWF in Browser



شکل ۳-۲۶- تنظیمات بخش خودکار پروژه

خلاصه مطالب

- عنصر تشکیل دهنده یک پروژه چند رسانه‌ای در نرم‌افزار Captivate، اسلاید (Slide) است و هر پروژه شامل تعدادی اسلاید است. اسلایدها صفحاتی هستند که می‌توانند در برگیرنده متن، تصویر، فیلم، پویانمایی، صدا و غیره باشند.
- چیدمان اسلاید (Layout) محل قرارگیری اشیای مختلف مانند عنوان، متن و عناصر گرافیکی را مشخص می‌کند.
- به طور پیش فرض در هر پروژه یک اسلاید وجود دارد که می‌توانید از طریق گزینه Slides در نوار ابزار یا از منوی Insert گزینه New Slide From، اسلاید جدید را به پروژه خود اضافه کنید.
- برای حذف اسلاید روی آن کلیک راست نموده و گزینه Delete (یا کلید Del) را انتخاب کنید.
- برای مدیریت بهتر اسلایدها از نام‌گذاری و گروه‌بندی اسلایدها استفاده کنید.
- در پنجره خصوصیات یک اسلاید، امکان نام‌گذاری، تغییر چیدمان، تغییر رنگ و تعیین پس‌زمینه اسلاید وجود دارد.
- برای نوشتن متن در اسلایدها از عنوان متنی (Text Caption) استفاده می‌شود که کافی است در نوار ابزار گزینه Text را انتخاب کرده و در زیرمنوی آن گزینه Text Caption را انتخاب کنید.
- نرم‌افزار Captivate این امکان را به شما می‌دهد تا اسلاید یا اسلایدهایی را به عنوان الگو یا پایه (Master) در نظر بگیرید و تغییراتی را که در آن به وجود می‌آورد، روی همه اسلایدهایی که از آن چیدمان استفاده می‌کنند اعمال نمایید.
- برای مشاهده پیش‌نمایش پروژه از زیرمنوی Preview در نوار ابزار استفاده کنید.

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
Duplicate	نسخه تکراری
Export	صادر کردن، خارج کردن
Hide	مخفی کردن
Label	برچسب
Layout	طرح بندی، چیدمان
Lock	قفل
Master Slide	اسلاید پایه، الگو
Preview	پیش نمایش
Style	سبک، شیوه
Theme	طرح
Transition	گذر یا انتقال
Transparent	شفاف

خود آزمایی

- ۱ اسلاید را تعریف کرده و انواع چیدمان اسلاید را شرح دهید.
- ۲ چگونه می‌توان یک اسلاید را اضافه، حذف و ویرایش نمود؟
- ۳ نحوه گروه‌بندی اسلایدها را شرح دهید.
- ۴ کاربرد Master Slide چیست؟

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

- ۱ حرکت از یک اسلاید به اسلایدی دیگر را می‌گویند.

Slide Layout (د)	Slide Master (ج)	Slide Transition (ب)	Slide Label (الف)
------------------	------------------	----------------------	-------------------
- ۲ برای ایجاد یک نسخه تکراری از اسلاید از کدام گزینه استفاده می‌شود؟

Select (د)	Duplicate (ج)	Lock (ب)	Hide (الف)
------------	---------------	----------	------------
- ۳ توسط کدام گزینه می‌توان اسلاید الگو یا پایه را تعریف نمود؟

Master Slide (د)	Slide Transition (ج)	Slide Label (ب)	Slide Background (الف)
------------------	----------------------	-----------------	------------------------
- ۴ کدام گزینه باعث مخفی نمودن اسلاید می‌شود؟

Lock Slide (د)	Delete (ج)	Hide Slide (ب)	Duplicate (الف)
----------------	------------	----------------	-----------------
- ۵ در کادر خصوصیات متن، کدام گزینه فاصله میان خطوط را مشخص می‌کند؟

Bullets (د)	Margins (ج)	Indentations (ب)	Spacing (الف)
-------------	-------------	------------------	---------------
- ۶ برای انتخاب اسلایدهای متوالی کدام کلید باید پایین نگه داشته شود؟

Space (د)	Ctrl (ج)	Alt (ب)	Shift (الف)
-----------	----------	---------	-------------
- ۷ کدام گزینه امکان مشاهده پیش‌نمایش کل پروژه را به کاربر می‌دهد؟

F10 (د)	F3 (ج)	F4 (ب)	F8 (الف)
---------	--------	--------	----------
- ۸ برای مشاهده پیش‌نمایش پروژه در مرورگر وب کدام گزینه انتخاب می‌شود؟

HTML5In Browser (د)	Project (ج)	Next 5 Slides (ب)	From This Slide (الف)
---------------------	-------------	-------------------	-----------------------



۱ پروژه‌ای به نام Alphabet با ابعاد ۶۲۷×۱۰۲۴ برای آموزش الفبای فارسی ایجاد کنید. در اسلاید اول «آموزش الفبای فارسی» با پس زمینه مناسبی نشان داده شود. در اسلاید دوم لیست کامل حروف و در اسلایدهای بعدی هر حرف به طور مجزا با یک مثال نمایش داده شود. با استفاده از الگوی اسلاید، طرح یکسانی را برای پس زمینه اسلایدهای حروف در نظر بگیرید.



۲ پروژه‌ای به نام Excel با ابعاد ۶۲۷×۱۰۲۴ ایجاد کرده، در اسلاید اول «آموزش نرم‌افزار Excel» را نوشته، سپس برای هر بخش از پروژه (صفحه شروع، منوی اصلی، آموزش، راهنما، منابع، سایت‌های مرتبط، آشنایی با محیط نرم‌افزار، آشنایی با ابزارها، اضافه کردن تصویر، تغییر طرح زمینه، تمرین عملی، آزمون، واژه‌نامه، 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.

فصل چهارم

شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری به صورت نمایشی

هدف کلی فصل

آشنایی با نحوه شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری به صورت نمایشی

زمان

عملی	نظری
۶	۲

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:

- با مفهوم شبیه‌سازی آشنا شده و روش‌های مختلف شبیه‌سازی را توضیح دهد.
- با انواع روش‌های ضبط خودکار آشنا شده و بتواند فیلم‌های متنوعی را تهیه کند.
- با مفهوم PIP آشنا شده و بتواند فیلم‌برداری همراه با بزرگ‌نمایی را انجام دهد.
- توانایی ویرایش، برش و حذف قسمت‌های ناخواسته و افزودن اشیا به فیلم را داشته باشد.
- بتواند ویدئوی هوشمند تهیه کند (ضبط وب‌کم و شبیه‌سازی به‌طور هم‌زمان).
- قادر به انجام تنظیمات فیلم‌برداری و تنظیمات اشاره‌گر ماوس باشد.
- بتواند پیش‌نمایش فیلم‌های گرفته شده را مشاهده و از آنها خروجی تهیه کند.

مقدمه

برای ایجاد نرم‌افزارهای آموزشی، یکی از مؤثرترین روش‌ها، شبیه‌سازی محیط نرم‌افزاری است که در این زمینه، نرم‌افزار Captivate قابلیت شبیه‌سازی به‌صورت فیلم نمایشی و تعاملی را دارد. در این فصل، با شیوه شبیه‌سازی به‌صورت نمایشی آشنا می‌شوید. با توجه به فلوچارت برنامه، برای بخش‌هایی که نیاز به شبیه‌سازی محیط نرم‌افزار دارید، در فایل‌های جداگانه‌ای، فیلم تهیه کرده و سپس آنها را در پروژه اصلی به کار گیرید.

۴-۱- آشنایی با مفاهیم Resolution و Recording Size

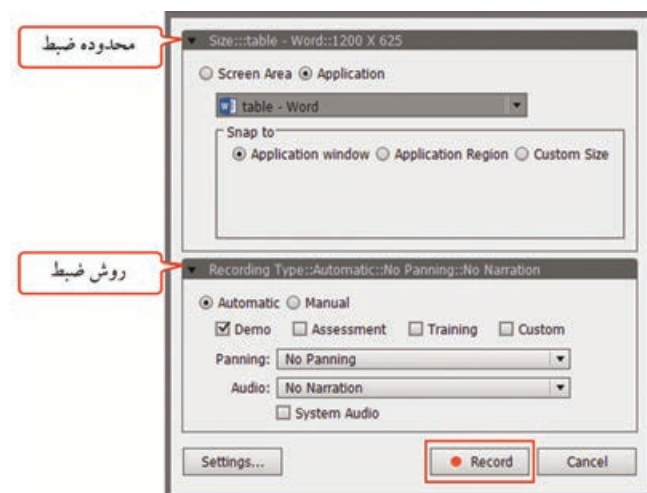
قبل از شروع به فیلم‌برداری، بهتر است با دو مفهوم Resolution و Recording Size آشنا شوید:

- **مفهوم Resolution:** کوچکترین عنصر قابل نمایش در صفحه نمایش، پیکسل می‌باشد. به تعداد پیکسل‌ها در ردیف‌های افقی و عمودی، Resolution یا وضوح تصویری گفته می‌شود. هرچه اندازه پیکسل‌ها کوچکتر باشد، وضوح تصویر و کیفیت نمایش بالاتر می‌رود.
- **مفهوم Recording Size:** همان طور که اشاره شد، Resolution مربوط به صفحه نمایش بوده و در قسمت Display setting صفحه نمایش تنظیم می‌شود ولی Recording Size، اندازه محدوده فیلم‌برداری یا مقدار فضای فیزیکی از صفحه نمایش که قرار است ضبط شود را مشخص می‌کند و در نرم‌افزار Captivate قابل تنظیم می‌باشد.

۴-۲- آشنایی با مفاهیم Simulation و Demonstration

- **مفهوم Simulation:** منظور از Simulation یا شبیه‌سازی، گرفتن فیلم از مراحل انجام کار در نرم‌افزار می‌باشد و می‌تواند به صورت تعاملی یا غیرتعاملی باشد. در شبیه‌سازی تعاملی کاربر نقش فعال در آموزش دارد و کاربرد این روش زمانی است که می‌خواهید یادگیرنده، به صورت مرحله به مرحله، گزینه‌های مورد نظر را انتخاب و آموزش را دنبال کند، مانند آموزش مراحل نصب یک نرم‌افزار.
- **مفهوم Demonstration:** منظور از Demonstration، شبیه‌سازی نرم‌افزاری به صورت نمایشی و غیرتعاملی است. در این روش، کاربر فقط بیننده فیلم ضبط شده بوده و نقشی را در روند اجرای فیلم ایفا نمی‌کند. کاربرد این روش زمانی است که می‌خواهید گزینه‌ای را توضیح داده و کاربر از طریق مشاهده، مطلب را فراگیرد، مانند آموزش رتوش در فتوشاپ.

۴-۳- ایجاد یک پروژه شبیه‌سازی و انجام تنظیمات اولیه ضبط



برای شبیه‌سازی و گرفتن فیلم از محیط‌های نرم‌افزاری یکی از روش‌های زیر را انتخاب کنید:

1 در پنجره شروع برنامه، در قسمت New، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید.

2 از منوی File، زیر منوی Record a New گزینه Software Simulation را انتخاب کنید (کلید Ctrl+R).

پنجره شبیه‌سازی به صورت مقابل نمایان می‌شود (شکل ۴-۱).

شکل ۴-۱- پنجره شبیه‌سازی

در صورتی که صفحه نمایش شما کیفیت بالایی داشته باشد، ممکن است با پیام خطا مواجه شوید (شکل ۴-۲). برای رفع این مشکل مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ ابتدا نرم افزار را ببندید.

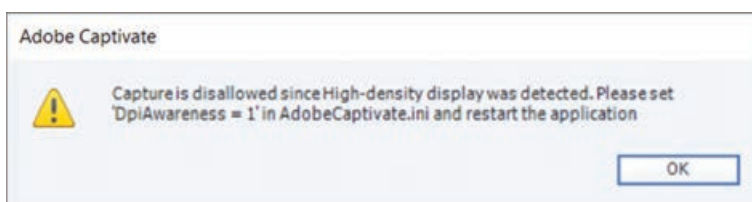
۲ به مسیر نصب نرم افزار کپتیویت بروید (C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 2019 x64).

۳ فایل AdobeCaptivate.ini را در نرم افزار notepad باز کرده (شکل ۴-۳) و مقدار متغیر DpiAwareness را برابر یک قرار دهید (به طور پیش فرض مقدار آن صفر می باشد).

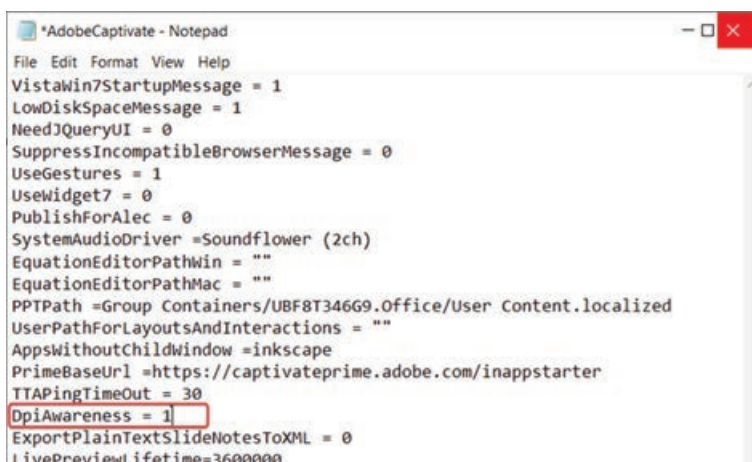
۴ فایل را در محل دیگری از سیستم ذخیره کنید.

۵ فایل ذخیره شده را در مسیر نصب نرم افزار کپی و آن را جایگزین فایل اصلی نمایید.

۶ نرم افزار کپتیویت را اجرا کرده و پنجره شبیه سازی را مجدداً باز کنید.



شکل ۴-۲- پیام خطای صفحه نمایش



شکل ۴-۳- ویرایش فایل AdobeCaptivate.ini

بخش های مختلف پنجره شبیه سازی (شکل ۴-۱) شامل موارد زیر است:

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 توانید از یک نرم افزار فیلم تهیه نمایید که در قسمت **Select**

The Window To Record، نام نرم‌افزار مورد نظر را انتخاب کنید (قبل از فیلم‌برداری، نرم‌افزار مورد نظر را باز نمایید تا در لیست نمایش داده شود). در این روش در قسمت Snap to سه گزینه زیر فعال می‌شود: **Application Window**: در این حالت، محدوده فیلم‌برداری روی لبه‌های پنجره نرم‌افزار قرار گرفته و محیط نرم‌افزار به‌طور کامل فیلم‌برداری می‌شود. **Application Region**: در این حالت، محدوده فیلم‌برداری با انتخاب توسط اشاره‌گر ماوس، تعیین شده و می‌تواند بخشی از یک نرم‌افزار باشد، مثلاً ناحیه تایپی در Word. **Custom Size**: در این حالت محدوده ضبط فیلم روی لبه‌های پنجره نرم‌افزار قرار گرفته و با تغییر اندازه پنجره، محدوده Capture (ضبط) نیز تغییر می‌کند.

قسمت Recording Type: در این بخش، روش فیلم‌برداری مشخص می‌شود:

■ **Automatic (ضبط خودکار)**: این روش مناسب‌ترین روش فیلم‌برداری بوده و در این حالت اسلایدهای ویرایشی به‌طور خودکار تولید می‌شوند. با انتخاب این گزینه، چهار روش ضبط خودکار، فعال می‌شود. این روش‌ها عبارت‌اند 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 کلیک‌های انجام شده حین فیلم‌برداری، ذخیره می‌شوند و لازم است هنگام پخش، کاربر در نواحی مورد نظر کلیک کند و روند اجرای فیلم را کنترل نماید. این روش برای ساخت تمرین یا آزمون تعاملی کاربرد دارد. اگر کاربر در نواحی نادرست کلیک کند، پیام خطا به‌وی نمایش داده می‌شود. این روش تأکید بر ارزیابی فرد در تمرین یا آزمون دارد.

■ **Training (آموزشی)**: این روش تا حد زیادی شبیه Assessment بوده با این تفاوت که اگر هنگام پخش، کاربر اشاره‌گر ماوس را در نواحی کلیک شده حرکت دهد، پیام راهنمایی به‌وی نمایش داده می‌شود تا بتواند تمرین را به‌درستی انجام دهد. در این روش تأکید بیشتر بر آموزش فرد در تمرین است.

■ **Custom (سفارشی)**: این روش امکان ترکیبی از سه روش فوق را به کاربر می‌دهد. این روش‌ها در فصل بعد به‌طور کامل آموزش داده می‌شوند.

■ **Manual (ضبط دستی)**: زمانی استفاده می‌شود که بخواهید به‌صورت دستی از نرم‌افزار فیلم یا عکس (Screen Shot) تهیه کنید. ابتدا نرم‌افزار مورد نظر را باز نموده، سپس با قرار دادن کادر قرمز رنگ ضبط روی بخش‌های مختلف نرم‌افزار و فشردن کلید Print Screen عکس تهیه کنید. می‌توانید از امکانات ویرایش ابتدایی تصاویر در کپتیویت مانند تنظیم نور و رنگ و ... جهت ویرایش تصویر استفاده کنید. برای خاتمه ضبط، روی آیکن Captivate در ناحیه اعلان کلیک کنید.

■ **گزینه Panning**: با فعال کردن این گزینه می‌توانید با حرکت ماوس، محدوده فیلم‌برداری را حین ضبط به‌صورت اتوماتیک و دستی، جابه‌جا نمایید (برای مثال اگر اشاره‌گر ماوس به سمت یکی از منوها حرکت کند، زاویه فیلم‌برداری و محدوده ضبط نیز همراه با آن جابه‌جا شوند).

■ **گزینه Audio**: در این قسمت برای ضبط صدای گوینده حین فیلم‌برداری، میکروفون را انتخاب کنید (حالت No Narration، فیلم‌برداری را بدون صدا انجام می‌دهد).

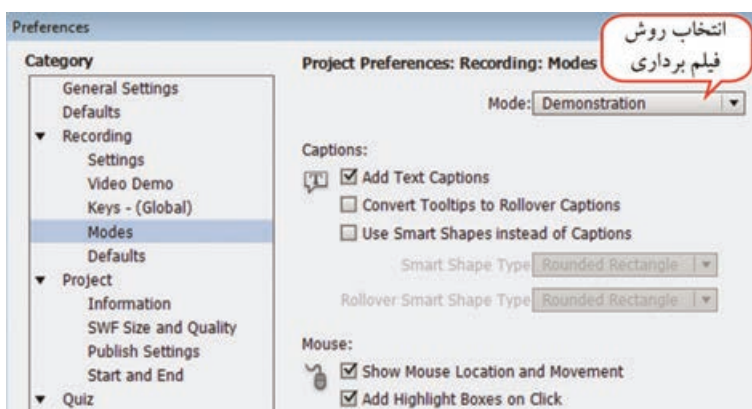
- گزینه **System Audio**: در صورت انتخاب این گزینه، حین فیلم برداری، صدای سیستم نیز در کانال جداگانه‌ای ضبط می‌گردد. این گزینه در ویندوز XP غیرفعال می‌باشد.
- دکمه **Record**: با کلیک روی دکمه Record، فیلم برداری آغاز می‌شود که با فشردن کلید End از صفحه کلید یا کلیک روی آیکن Captivate در ناحیه اعلان سیستم، می‌توان عملیات ضبط را خاتمه داد. برای مکث (توقف موقت) در عملیات ضبط و شروع مجدد آن (Resume)، از کلید Pause استفاده کنید.
- دکمه **Settings**: امکان انجام تنظیمات اولیه ضبط و تغییر کلیدهای میانبر را به کاربر می‌دهد.

۴-۴- تنظیمات اولیه Recording و کلیدها

بهبتر 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 (شکل ۴-۴).

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



شکل ۴-۴- تنظیمات فیلم برداری به روش Demo

در کادر باز شده شکل ۴-۴، در قسمت Mode، روش فیلم برداری تعیین می‌شود. حالت Demonstration را انتخاب کنید. گزینه‌های این قسمت در جدول ۴-۱ آورده شده است.

جدول ۴-۱- 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

توضیحات	گزینه
استفاده از اشیای هوشمند به جای عناوین متنی (که در فصل‌های بعد با آنها آشنا می‌شوید)	Use Smart Shapes Instead of Captions
نمایش موقعیت و مسیر حرکت اشاره‌گر ماوس	Show Mouse Location and Movement
اضافه کردن ناحیه‌های رنگی در محل کلیک	Add Highlight Boxes on Click

برای تغییر کلیدهای پیش فرض نرم‌افزار، در همان کادر، در بخش Recording روی گزینه Keys کلیک کنید (شکل ۴-۵).



شکل ۴-۵- تغییر کلیدهای پیش فرض

جدول ۴-۲- تنظیمات فیلم‌برداری به روش Demo

توضیحات	کلید پیش فرض	گزینه
کلید خاتمه ضبط	End	To stop Recording
کلید مکث (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

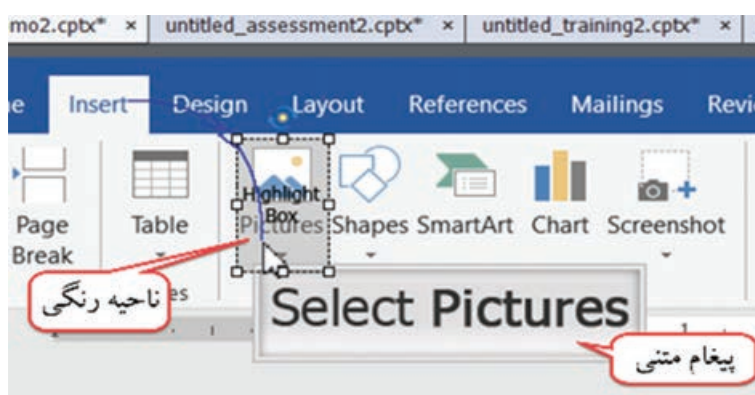
۵-۴- اصول Record کردن به روش Demo

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. در این حالت 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 تأکید روی گزینه های انتخاب شده ایجاد می شوند (شکل ۴-۶).

- متن هایی که حین ضبط فیلم، تایپ می شوند نیز در فیلم قابل مشاهده هستند.



شکل ۴-۶- نواحی رنگی و پیام متنی

کاربرد روش Demo (نمایشی) زمانی است که می خواهید گزینه های را توضیح داده و کاربر آن را به صورت فیلم مشاهده کند، مانند آموزش رتوش تصویر در فتوشاپ.

نکته



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

مثال

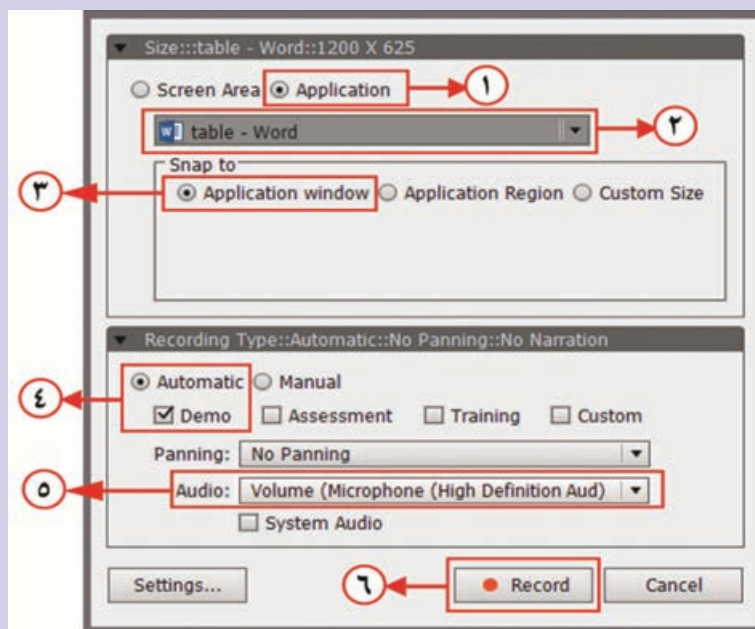


۱ ابتدا محیط WORD را باز نموده و آن را Minimize کنید.

۲ نرم افزار Captivate را اجرا نموده و در پنجره اصلی آن، در قسمت New، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید یا در صورت باز بودن نرم افزار، از منوی File زیرممنوی Record a New گزینه 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 می‌خواهیم فیلم دارای صدا باشد، در قسمت Audio، میکروفون خود را انتخاب کرده و برای شروع فیلم‌برداری روی دکمه Record کلیک کنید (ترتیب مراحل در شکل ۷-۴ نمایش داده شده است).



شکل ۷-۴- ترتیب مراحل ضبط به روش Demo

۵ در نرم‌افزار 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 می‌کند، عبارت «روی منوی Insert کلیک می‌کنیم» را بیان کنید.

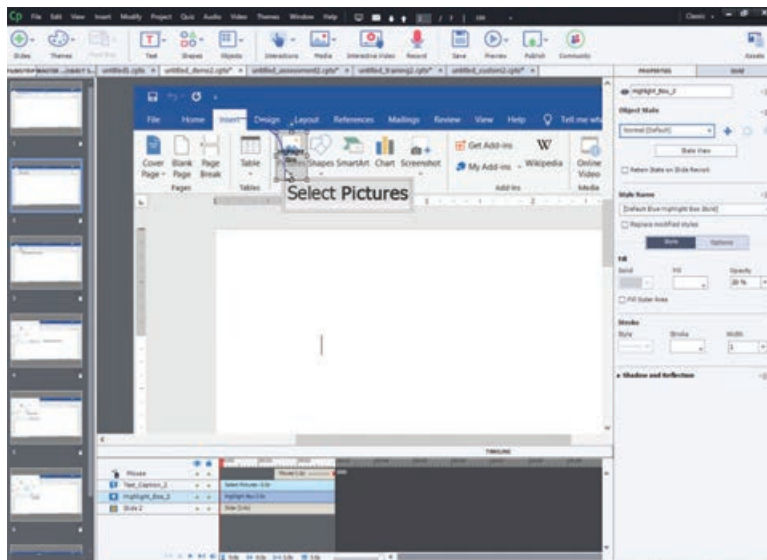
۶ به همین ترتیب، روی گزینه Picture کلیک کرده و فایل مورد نظر خود را انتخاب کرده و عبارت «روی گزینه Picture کلیک می‌کنیم و تصویر مورد نظر را انتخاب می‌کنیم» را بیان کنید.

۷ با فشردن دکمه End، فیلم‌برداری را خاتمه دهید.

۸ پس از خاتمه فیلم‌برداری، فیلم گرفته شده در قالب تعدادی اسلاید، در محیط Captivate نمایش داده می‌شود (شکل ۸-۴). پیام‌های ایجاد شده را فارسی کنید.

۹ روی اسلاید اول کلیک کرده و از منوی Insert گزینه New Slide from را انتخاب کرده و اسلاید جدیدی را ایجاد کنید. در این اسلاید، عبارت «آموزش نحوه باز کردن تصاویر در Word» را برای فیلم آموزشی نوشته و پس‌زمینه مناسبی را به آن اختصاص دهید.

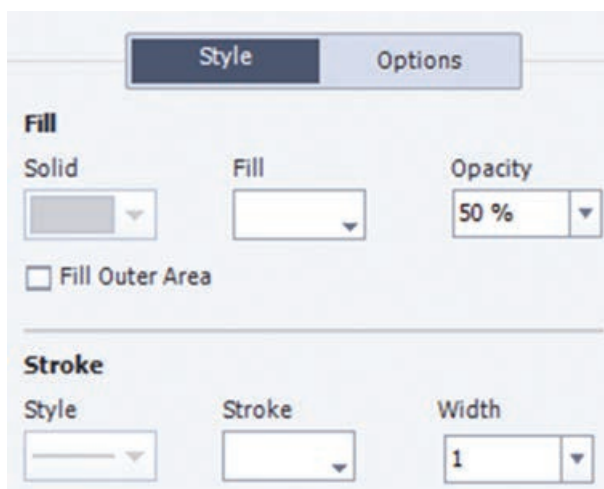
۱۰ با فشردن کلید F۴، پیش‌نمایش فیلم آموزشی را مشاهده کنید.



شکل ۴-۸- اسلایدهای پروژه به روش Demo

۴-۶- تأکید روی گزینه‌های انتخابی

برای تأکید روی گزینه‌های انتخابی، نواحی رنگی (Highlight Box) در محل‌های کلیک به فیلم اضافه می‌شوند. در پنجره خصوصیات این شیء (شکل ۴-۹) در بخش Style، گزینه Fill رنگ ناحیه، گزینه Opacity میزان شفافیت، Style سبک خط، Stroke رنگ خطوط دور و گزینه Width ضخامت خطوط را تعیین می‌کند.



شکل ۴-۹- خصوصیات محدوده رنگی

نکته

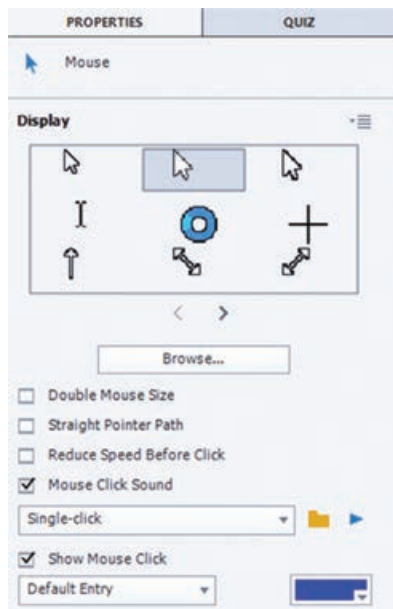
اگر گزینه Fill Outer Area انتخاب شود، قسمتی که Highlight Box روی آن قرار دارد در زمان اجرا به صورت معمولی و ناحیه بیرونی و اطراف آن به صورت رنگی نمایش داده می‌شود (برعکس حالت عادی).



۴-۷- تنظیمات اشاره‌گر ماوس

اگر در تنظیمات فیلم‌برداری، گزینه Show Mouse Location and Movement انتخاب شده باشد (شکل ۴-۴)، پس از اتمام فیلم‌برداری، اشاره‌گر ماوس به اسلایدها اضافه می‌شود. با انتخاب شیء Mouse روی اسلاید یا در قسمت Timeline، در پنجره خصوصیات (شکل ۴-۱۰)، امکان تغییر خصوصیات ماوس وجود دارد. توضیحات این قسمت در جدول ۴-۳ آورده شده است.

جدول ۴-۳- خصوصیات اشاره‌گر ماوس



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

شکل ۴-۱۰- تنظیمات اشاره‌گر ماوس

نکته

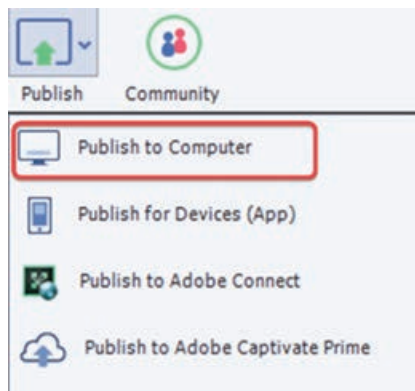
در صورتی که می‌خواهید صدای تایپ دکمه‌های صفحه کلید در فیلم شنیده نشود، از منوی Edit گزینه Preferences را انتخاب و در کادر باز شده، در بخش Recording، گزینه‌های Key Strokes و Hear Keyboard Tap Sounds را غیرفعال کنید.



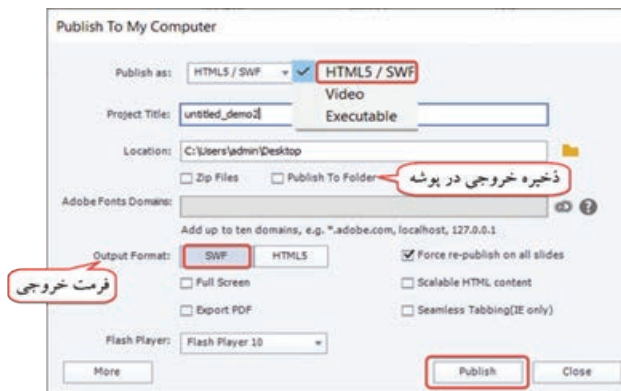
۸-۴- استفاده از فیلم گرفته شده در پروژه اصلی

در پروژه اصلی برای استفاده از فیلمی که به روش Demo ضبط شده، ابتدا باید از فیلم ضبط شده خروجی تهیه کنید. در Captivate امکان تولید خروجی‌های متنوع نظیر MP4، SWF، EXE و HTML وجود دارد. برای گرفتن خروجی از پروژه یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

- ۱ از منوی File گزینه Publish (Shift+F12) را انتخاب کنید.
- ۲ در نوار ابزار، از زیرمنوی Publish، گزینه Publish to Computer را انتخاب کنید (شکل ۴-۱۱).



شکل ۴-۱۱- گزینه Publish



شکل ۴-۱۲- گرفتن خروجی از پروژه

■ در کادر باز شده شکل ۴-۱۲، در قسمت Publish as قالب خروجی تعیین می‌شود. حالت HTML5/ SWF را انتخاب کنید. در کادر Project Title، عنوان پروژه یا فایل خروجی و در قسمت Location مسیر خروجی را تعیین کنید. در قسمت Output Format، نوع خروجی را SWF انتخاب کنید. گزینه Publish To Folder، خروجی را در یک پوشه قرار می‌دهد.

- پس از تهیه خروجی، در پروژه‌ای که می‌خواهید فیلم در آن نمایش داده شود، با انتخاب گزینه Animation از زیر منوی Media در نوار ابزار، فیلم ضبط شده در اسلاید درج کنید.
- با فشردن کلید F3 پیش نمایش اسلاید جاری را مشاهده کنید.

بهبتر است پروژه ضبط شده را برای ویرایش‌های احتمالی بعدی با پسوند .cptx نیز ذخیره کنید.

نکته



۹-۴- ضبط به روش Full motion

این روش که در نسخه‌های قبلی نرم‌افزار وجود دارد، تا حدی شبیه Demo بوده و شبیه‌سازی نمایشی را

۱- در صورت تمایل به کسب اطلاعات بیشتر در زمینه تهیه خروجی به فصل ۱۲ مراجعه کنید.

انجام می‌دهد. در این روش کلیه کارهای صورت گرفته، در یک اسلاید ضبط می‌شود. حرکات اشاره‌گر ماوس در آن نرم‌تر و بهتر صورت می‌گیرد ولی حجم فایل نسبت به حالت Demo بالاتر است. کاربرد این روش، انجام ترسیمات، تغییر شکل اشاره‌گر ماوس و... می‌باشد. از نسخه ۶، روش Video Demo با قابلیت‌های جدید، جایگزین این روش شده که در ادامه شرح داده می‌شود.

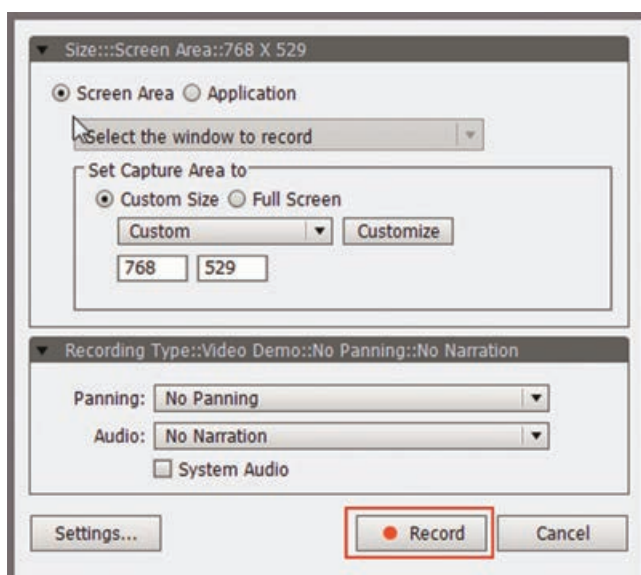
۱۰-۴- فیلم‌برداری به روش Video Demo

در این روش امکان فیلم‌برداری به صورت نمایشی با کیفیت HD با قابلیت جابه‌جایی و بزرگ‌نمایی فیلم^۱، برش و حذف قسمت‌هایی از فیلم^۲ و تصویر در تصویر (نمایش هم زمان دو فیلم)^۳ وجود دارد. برای ضبط به روش Video Demo یکی از مراحل زیر را انجام دهید:

۱ در پنجره شروع نرم‌افزار، در قسمت New گزینه Video Demo را انتخاب کنید.

۲ در منوی File، از زیرمنوی Record a New Video Demo گزینه را انتخاب کنید.

پس از انجام تنظیمات با کلیک روی دکمه Record فیلم‌برداری را آغاز (شکل ۱۳-۴) و با فشردن کلید End آن را خاتمه دهید.



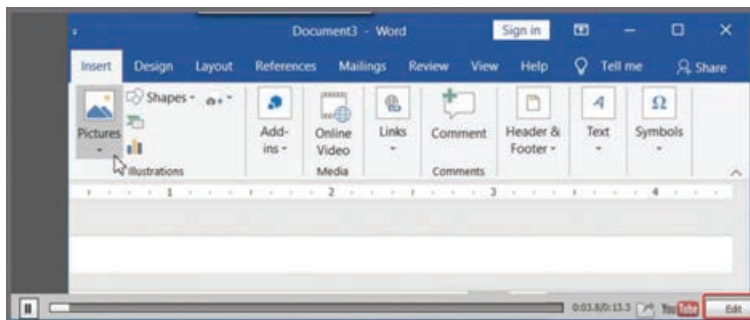
شکل ۱۳-۴- پنجره شبیه‌سازی Video Demo

پس از اتمام فیلم‌برداری، پیش‌نمایش فیلم نشان داده می‌شود که با زدن دکمه Edit در گوشه پایین سمت راست پنجره (شکل ۱۴-۴)، می‌توان وارد قسمت ویرایش فیلم در نرم‌افزار Captivate شد.

۱ - Pan & Zoom

۲ - Trim

۳ - Pip. Picture in Picture



شکل ۴-۱۴- پیش نمایش فیلم گرفته شده به روش Video Demo

پسوند فایل پروژه در این حالت cpvc است.

نکته



۴-۱۱- ضبط ویدئوی هوشمند (وب کم و صفحه نمایش)

در کپیویت ۲۰۱۹ در صورتی که سیستم شما مجهز به وب کم باشد، در روش ضبط Video Demo، تنظیمات مربوط به وب کم نیز نمایش داده می شود (شکل ۴-۱۵).




شکل ۴-۱۵- ضبط ویدئوی هوشمند در روش Video Demo

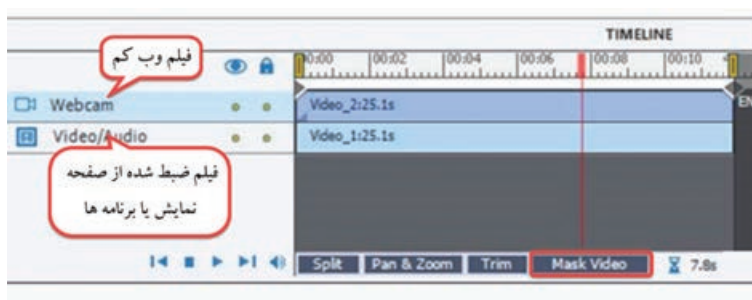
در قسمت Webcam نام وب کم را انتخاب کنید. اگر گزینه Webcam Only انتخاب شود، تنها فیلم وب کم ضبط می شود. پیش نمایش وب کم در کادر سمت راست نمایش داده می شود. با کلیک روی گزینه Change Background می توانید حاشیه دور گوینده را انتخاب کرده و تصویر پس زمینه را به دلخواه تغییر دهید یا از پس زمینه دسک تاپ استفاده کنید (در این حالت بهتر است پشت سر گوینده رنگ یکنواختی داشته باشد). سایر گزینه ها قبلاً آموزش داده شده است.

در صورتی که بعد از اتمام ضبط، قصد تغییر پس‌زمینه وب‌کم را دارید، در پنجره خصوصیات، گزینه Change Background را انتخاب کنید.

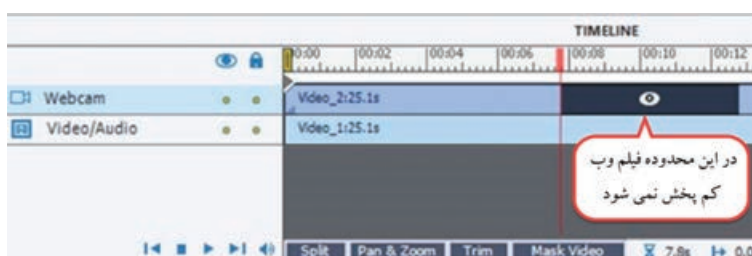


۴-۱۱-۱- عدم نمایش فیلم وب‌کم در بخش‌هایی از ویدئو

در ضبط ویدئوی هوشمند، در پنجره Timeline در یک ردیف فیلم وب‌کم و در ردیف دیگر فیلم ضبط شده از صفحه نمایش وجود دارد (شکل ۴-۱۶). در صورتی که می‌خواهید در بخش‌هایی از ویدئو، فیلم وب‌کم نمایش داده نشود، روی دکمه Mask Video کلیک کنید. محدوده مورد نظر را انتخاب و مجدداً روی دکمه Mask Video کلیک کنید. محدوده انتخابی به صورت  نمایش داده می‌شود و هنگام پخش ویدئو در این زمان فیلم وب‌کم مشاهده نمی‌شود (شکل ۴-۱۷). انتخاب این گزینه باعث حذف فیلم وب‌کم نشده و هر زمان می‌توانید آن را مجدد نمایش دهید.



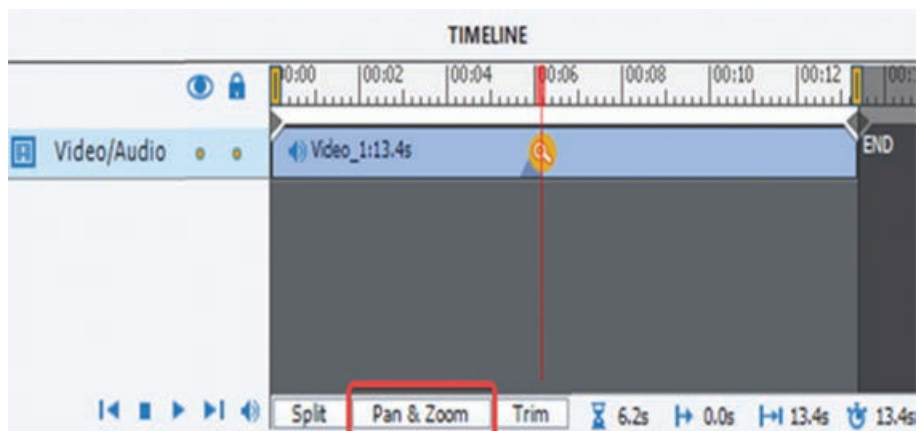
شکل ۴-۱۶- عدم نمایش وب‌کم در بخش‌هایی از ویدئوی هوشمند



شکل ۴-۱۷- محدوده عدم پخش وب‌کم

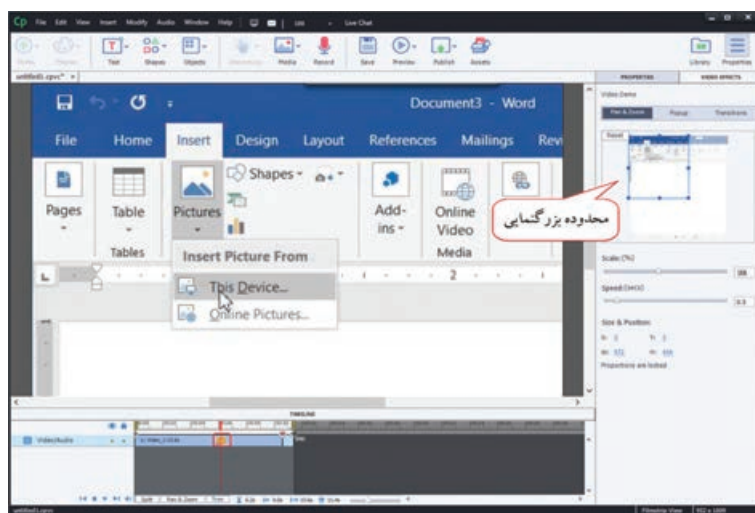
۴-۱۱-۲- جابه‌جایی و بزرگ‌نمایی فیلم (Pan & Zoom)

در قسمت Timeline، فیلم را پخش نموده و هد را به‌مکانی که می‌خواهید بزرگ‌نمایی صورت گیرد منتقل کنید. سپس روی دکمه Pan & Zoom در شکل ۴-۱۸ کلیک کنید. در محل کلیک، یک علامت ذره‌بین نمایش داده می‌شود.



شکل ۱۸-۴- برش، بزرگ‌نمایی و تقسیم فیلم

در پانل PAN & ZOOM شکل ۱۹-۴، می‌توان اندازه یا مقیاس بزرگ‌نمایی (Scale) و سرعت جابه‌جایی دوربین روی ناحیه انتخابی (Speed) را با درگ کردن ماوس یا نوشتن مقدار در کادرهای مشخص شده تعیین نمود. در قسمت Size & Position امکان تعیین مکان و اندازه برحسب مختصات وجود دارد.



شکل ۱۹-۴- محیط ویرایشی فیلم در حالت Video Demo

سپس هد را به‌محلی که می‌خواهید حالت بزرگ‌نمایی به‌حالت قبل بازگردد برده و گزینه Zoom Out را در پانل PAN & ZOOM انتخاب کنید و نتیجه را با کلیک روی دکمه Play مشاهده نمایید.

یک فیلم به‌روش Video Demo از نحوه کار با برنامه Paint تهیه کرده و روی گزینه‌هایی که توضیح می‌دهید Zoom کنید (در صورت داشتن وب‌کم تصویر آن را نیز ضبط نمایید).

تمرین





شکل ۴-۲۰. پانل Popup

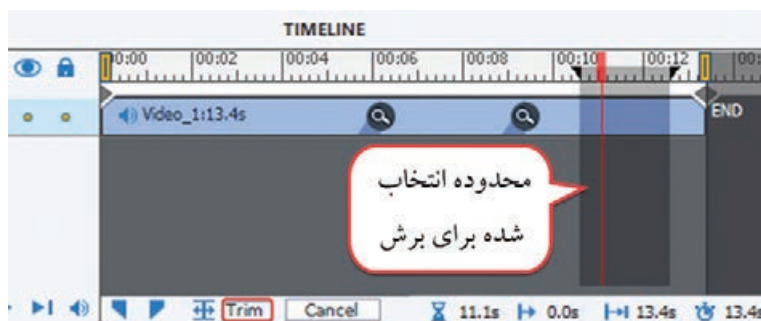
۴-۱۱-۳ حذف کادرهای Popup

ممکن است حین فیلم برداری کادرهای ناخواسته‌ای روی صفحه شما نمایش داده شوند که تمایلی به مشاهده آنها در فیلم نهایی نداشته باشید. کپیویت امکان حذف کادرهای Popup را هنگام ویرایش فیلم، به شما می‌دهد.

برای این کار در پانل Popup (شکل ۴-۲۰) روی گزینه Cleanup کلیک کنید تا کلیه کادرهای پاپ آپ حذف شوند. توسط گزینه Replace امکان حذف این کادرها به صورت دستی با تنظیم زمان و انتخاب فریم وجود دارد.

۴-۱۱-۴ برش قسمتی از فیلم

برای برش فیلم، روی دکمه Trim در Timeline کلیک کنید. با درگ کردن، محدوده مورد نظر را انتخاب و با کلیک روی دکمه Trim، قسمت‌های ناخواسته را حذف نمایید (شکل ۴-۲۱).



شکل ۴-۲۱. برش فیلم (Trim)

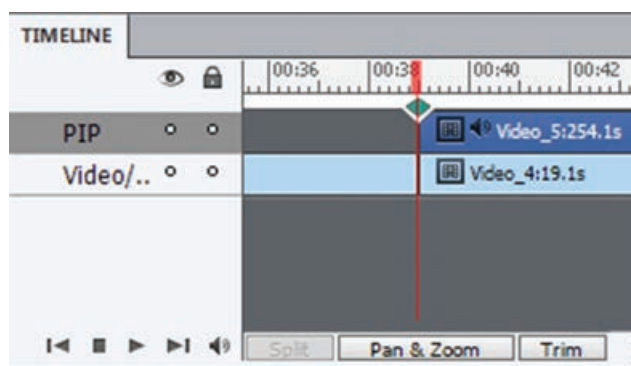
۴-۱۱-۵ تقسیم فیلم (Split)

برای تقسیم فیلم به دو قسمت، هد را به محل مورد نظر برده و روی دکمه Split کلیک کنید. می‌توانید هر یک از قسمت‌ها را جابه‌جا نموده یا فیلم دیگری را میان آنها درج نمایید.

۴-۱۱-۶ تصویر در تصویر (PIP)


برای نمایش هم‌زمان یک تصویر، متن یا ویدئوی دیگر در فیلم جاری، از منوی Insert گزینه PIP Video را برای قراردادن یک فیلم و Text Caption را برای قرار دادن یک متن روی فیلم انتخاب کنید. برای درج تصویر نیز

می‌توانید در نوار ابزار از زیرمنوی Media گزینه Image را انتخاب کنید. لایه جدیدی برای هر شیء در Timeline ایجاد می‌شود که با درگ کردن می‌توان محل قرارگیری شیء جدید را تعیین نمود (شکل ۴-۲۲).



شکل ۴-۲۲- لایه تصویر در تصویر (PIP)

۴-۱۱-۷- جلوه گذاری میان فیلم‌ها

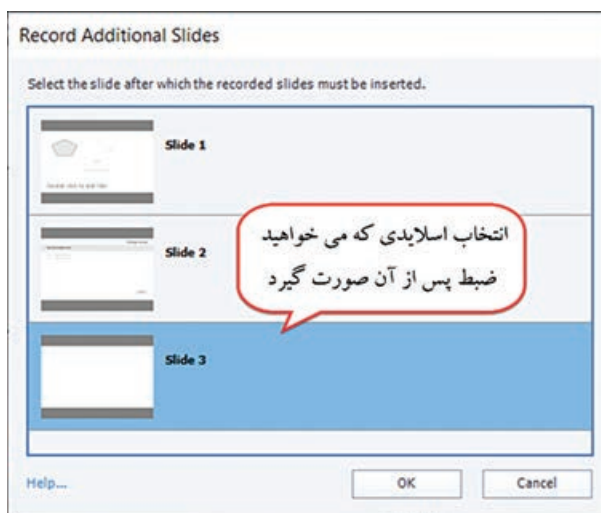
برای جلوه گذاری میان دو فیلم یا بخش‌های مختلف یک فیلم، روی علامت لوزی  در شکل ۴-۲۲ کلیک نموده و در پانل Transition (شکل ۴-۲۳)، یک جلوه دلخواه را انتخاب کنید. توسط گزینه speed می‌توانید سرعت نمایش جلوه را تعیین نمایید. انتخاب حالت No Transition باعث عدم نمایش جلوه می‌شود.



شکل ۴-۲۳- پانل Transition

۴-۱۲- ضبط فیلم در پروژه جاری

در روش‌های گفته شده تاکنون، یک پروژه جدید برای فیلم برداری ایجاد و ضبط در آن انجام می‌شد. در صورتی که بخواهید اسلایدهای ضبط شده به پروژه فعلی اضافه شوند، می‌توانید آنها را از پروژه شبیه‌سازی کپی و در پروژه جاری paste کنید. علاوه بر این می‌توانید از زیرمنوی Slides در نوار ابزار، گزینه Software Simulation یا Video Demo را انتخاب کنید. در کادر باز شده شکل ۴-۲۴، اسلایدی که می‌خواهید فیلم ضبط شده بعد از آن قرار گیرد را انتخاب و OK کنید و عملیات ضبط را آغاز نمایید.



شکل ۴-۲۴- ادامه ضبط در پروژه

۴-۱۳- گرفتن خروجی از فیلم

با انتخاب گزینه Publish از منوی File، می‌توانید یک خروجی فیلم (Video) با فرمت MP4 تهیه و در سایر پروژه‌ها، از طریق منوی Video، گزینه Insert Video آن را نمایش دهید. علاوه بر این می‌توانید از منوی Insert گزینه CPVC Slide را انتخاب و فایل CPVC را در اسلاید درج نمایید.

- یکی از مؤثرترین روش‌ها برای ایجاد نرم‌افزارهای آموزشی، شبیه‌سازی محیط نرم‌افزاری است که Captivate قابلیت شبیه‌سازی به صورت فیلم نمایشی و تعاملی (دوسویه) را دارد.
- منظور از شبیه‌سازی، گرفتن فیلم از کلیه مراحل انجام کار در نرم‌افزار است.
- برای گرفتن فیلم از محیط نرم‌افزاری، در پنجره شروع برنامه، در قسمت New، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید یا از منوی File، زیرمنوی Record a New، گزینه (Ctrl+R) Software Simulation را انتخاب نمایید.
- ضبط خودکار (Automatic)، مناسب‌ترین روش فیلم‌برداری بوده و در این روش اسلایدهای ویرایشی به طور خودکار تولید می‌شوند. روش‌های Demo (نمایشی)، Assessment (ارزیابی)، Training (آموزشی و تمرینی) و Custom (سفارشی) در این حالت وجود دارند.
- 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 نسخه‌های قبلی نرم‌افزار وجود دارد، تا حدی شبیه Demo بوده و شبیه‌سازی نمایشی را انجام می‌دهد. در این روش کلیه کارهای صورت گرفته، در یک اسلاید ضبط می‌شود. حرکات اشاره‌گر ماوس در آن نرم‌تر و بهتر صورت می‌گیرد ولی حجم فایل نسبت به حالت Demo بالاتر است.
- کیفیت فیلم‌برداری از نسخه ۶ به بعد بالاتر رفته و فیلم‌برداری به صورت HD انجام می‌شود.
- روش Video Demo قابلیت‌هایی نظیر امکان بزرگ‌نمایی و جابه‌جایی فیلم (Pan & Zoom)، برش و حذف قسمتی از فیلم (Trim)، تقسیم فیلم (Split) و تصویر در تصویر (PIP) را به کاربر می‌دهد. برای گرفتن فیلم به این روش، در پنجره اصلی نرم‌افزار، در قسمت New گزینه Video Demo را انتخاب کنید یا از منوی File زیرمنوی Record a New گزینه Video Demo را انتخاب نمایید.
- در نسخه ۲۰۱۹ نرم‌افزار کپتیویت امکان ضبط ویدئوی هوشمند (ضبط هم‌زمان وب‌کم و صفحه نمایش) وجود دارد.
- از منوی Insert گزینه PIP Video را برای قرار دادن یک فیلم 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 a 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.

واژه‌نامه تخصصی	
Application	برنامه کاربردی
Assessment	ارزیابی
Demonstration	نمایشی
Manual	دستی
Pan & Zoom	جاب‌جایی و بزرگ‌نمایی
Record	ضبط کردن
Recording Size	اندازه محدوده فیلم‌برداری
Reduce	کاهش
Resolution	وضوح تصویری
Resume	از سرگرفتن، ادامه دادن
Scale	مقیاس
Simulation	شبیه‌سازی
Smart Video	ویدئوی هوشمند
Speed	سرعت
Split	تقسیم کردن
Straight	صاف، مستقیم
Training	آموزشی
Trim	برش

خودآزمایی

- ۱ منظور از شبیه‌سازی چیست؟ انواع روش‌های شبیه‌سازی در کپتیویت را شرح دهید.
- ۲ تفاوت میان Resolution و Recording size چیست؟
- ۳ انواع حالت‌های ضبط خودکار را نام برده و کاربرد هر یک را شرح دهید.
- ۴ فیلم‌برداری به‌روش Video Demo چه کاربردی دارد؟
- ۵ منظور از ویدئوی هوشمند (Smart Video) چیست؟

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

- ۱ کدام گزینه صحیح نمی‌باشد؟
الف) Resolution مربوط به صفحه نمایش بوده و در قسمت Display Setting صفحه نمایش تنظیم می‌شود.
ب) روش Video Demo امکان فیلم‌برداری به‌صورت HD را به‌کاربر می‌دهد.
ج) در ضبط ویدئوی هوشمند امکان ضبط هم‌زمان وب کم و صفحه نمایش وجود دارد.
د) Recording size در قسمت Display setting صفحه نمایش قابل تنظیم است.
- ۲ کدام گزینه در مورد حالت Demonstration صحیح نمی‌باشد؟
الف) کاربر فقط بیننده فیلم است.
ب) کاربر نقش فعال در آموزش دارد.
ج) کاربر در روند اجرا نقشی ندارد.
د) شبیه‌سازی به‌صورت نمایشی است.
- ۳ کدام روش ضبط خودکار، مخصوص فیلم‌برداری به‌صورت نمایشی است؟
الف) Assessment (ب) Training (ج) Demo (د) Custom
- ۴ برای خاتمه عملیات ضبط کدام کلید را انتخاب می‌کنیم؟
الف) End (ب) ESC (ج) Enter (د) Space
- ۵ انتخاب کدام گزینه باعث اضافه کردن توضیحات متنی به فیلم ضبط شده می‌شود؟
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 می‌توان میزان شفافیت Highlight box را مشخص نمود؟
الف) Stroke (ب) Fill (ج) Opacity (د) Width
- ۷ توسط کدام گزینه می‌توان سرعت اشاره‌گر 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 جابه‌جایی و بزرگ‌نمایی فیلم در حالت Video Demo از کدام گزینه استفاده می‌شود؟
الف) Pan & Zoom (ب) Trim (ج) Transition (د) Split

- ۹ در کدام پانل امکان جلوه‌گذاری میان بخش‌های مختلف فیلم وجود دارد؟
الف) Popup ب) Transition ج) Trim د) Split
- ۱۰ کدام گزینه برای حذف بخش‌های ناخواسته از فیلم کاربرد دارد؟
الف) Trim ب) Mask Video ج) Transition د) Split

کارگاه عملی

- ۱ برای پروژه آموزش Excel، فیلم آموزشی «وارد کردن اطلاعات در سلول‌ها» را به‌روش Demo تهیه کرده و آن را در اسلایدی به نام «وارد کردن اطلاعات»، نمایش دهید.
- (راهنمایی: ابتدا در پروژه‌ای جداگانه، این فیلم را ضبط کرده، سپس از آن خروجی SWF تهیه کنید. در پروژه Excel، برای نمایش فیلم در اسلاید مورد نظر، از زیرمنوی Media در نوار ابزار، گزینه Animation را انتخاب کنید).
- ۲ برای پروژه آموزش Excel، فیلم «نحوه فرمول‌نویسی» را به‌روش Video Demo تهیه کرده و آن را در اسلاید «آموزش فرمول‌نویسی»، قرار دهید.



فصل پنجم

شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری به صورت تعاملی

هدف کلی فصل

آشنایی با نحوه شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری به صورت تعاملی

زمان	
عملی	نظری
۶	۲

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:

- روش‌های مختلف شبیه‌سازی تعاملی را شرح دهد.
- با روش‌های ضبط خودکار نظیر Assessment، Training و Custom آشنا باشد و قادر به تهیه فیلم‌های متنوع باشد.
- با مفهوم ضبط ترکیبی آشنا شود و توانایی ایجاد فیلم‌های ترکیبی را داشته باشد.
- قادر به انجام تنظیمات فیلم‌برداری در ضبط تعاملی باشد.

مقدمه

در فصل قبل با شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری به صورت نمایشی آشنا شدید. در این فصل، با شبیه‌سازی به صورت تعاملی آشنا خواهید شد. با توجه به فلوچارت برنامه، برای قسمت‌هایی که نیاز به ایجاد تمرین، آزمون عملی یا آموزش تعاملی و انجام مرحله به مرحله کارها توسط کاربر دارید، از این روش استفاده نمایید. جهت جلوگیری از شلوغ شدن پروژه، می‌توانید فیلم‌های مورد نیاز را در فایل‌های جداگانه‌ای تهیه و سپس آنها را در پروژه اصلی به کار گیرید.

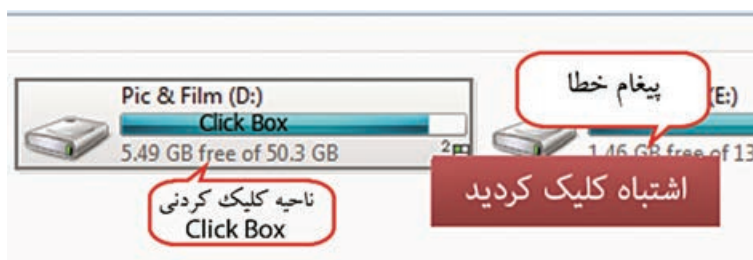
۵-۱- اصول انجام ضبط تعاملی

یکی از وجوه تمایز نرم‌افزار Captivate با بسیاری از نرم‌افزارهای مشابه، قابلیت فیلم‌برداری به صورت تعاملی می‌باشد. در ضبط تعاملی، نقاط کلیک و دریافت اطلاعات از کاربر، ذخیره می‌شوند و در زمان پخش، هنگام رسیدن به نقاط مورد نظر، روند اجرا متوقف شده و تنها با کلیک یا دریافت اطلاعات از کاربر، ادامه می‌یابد. این عمل باعث فعال بودن یادگیرنده حین تدریس شده و کارایی بیشتری دارد. در ادامه با روش‌های ضبط تعاملی آشنا خواهید شد.

۵-۲- فیلم‌برداری به روش Assessment

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

- در این حالت، فیلم تعاملی بوده و کلیک‌های 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 آزمون‌های تعاملی است. در صورت کلیک در نواحی نادرست، نرم‌افزار پیام خطایی که قابل ویرایش است را نمایش می‌دهد. این روش تأکید بر ارزیابی فرد در تمرین یا آزمون دارد.
- در این روش، نواحی کلیک کردنی (Click Box)، در بخش‌هایی که قرار است کاربر کلیک نماید ایجاد می‌شود و حین اجرا، منتظر انتخاب گزینه توسط کاربر می‌ماند (شکل ۵-۱).
- در قسمت‌هایی که نیاز به تایپ متن است، کادر ورود متن ایجاد می‌شود که هنگام اجرا، امکان تایپ توسط کاربر وجود دارد.



شکل ۵-۱- ناحیه کلیک کردنی و پیام خطا در فیلم ضبط شده

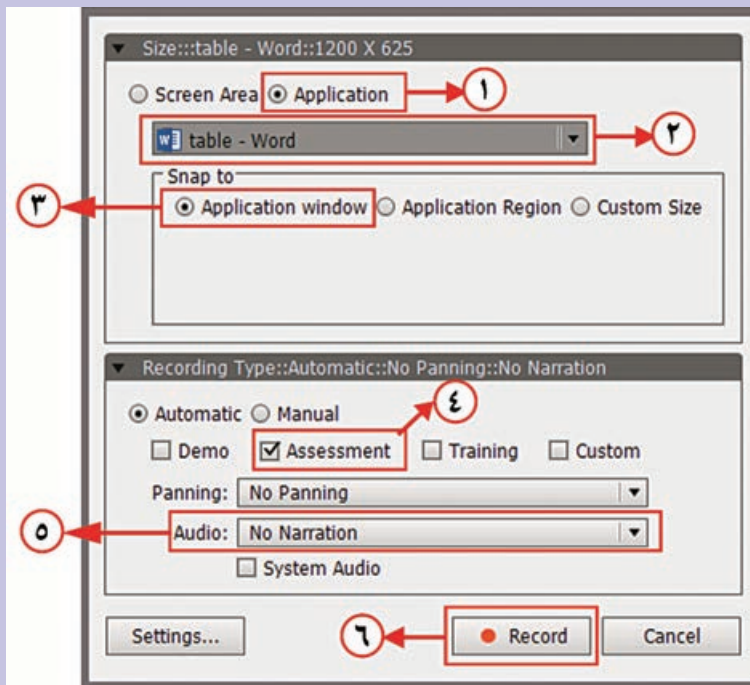
می‌خواهیم یک آزمون عملی از «نحوه اضافه کردن تصویر به فایل Word» داشته باشیم و در صورتی که کاربر مسیر اشتباه را انتخاب کرد، پیام خطایی نمایش داده شود. در این حالت بهترین روش، Assessment می‌باشد. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ ابتدا محیط WORD را باز نموده و آن را Minimize کنید.
- ۲ نرم‌افزار Captivate را اجرا نموده و در پنجره اصلی آن، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید یا در صورت باز بودن نرم‌افزار، از منوی File، زیرمنوی Record a New Software Simulation

مثال ۱



را انتخاب کنید (Ctrl+R).
 ۳ در کادر باز شده، حالت Application را انتخاب و نرم‌افزار WORD را از لیست برگزینید. حالت ضبط را اتوماتیک قرار داده و گزینه Assessment را انتخاب کنید.
 ۴ از آنجایی که در آزمون نیازی به ضبط صدا نبوده، گزینه Audio را روی No Narration قرار دهید و برای شروع فیلم‌برداری روی گزینه Record کلیک کنید (شکل ۲-۵).



شکل ۲-۵- تنظیمات ضبط به روش Assessment

۵ در نرم‌افزار WORD، روی منوی Insert کلیک کنید. به همین ترتیب، روی گزینه Picture کلیک کرده و فایل مورد نظر خود را انتخاب کنید.
 ۶ با فشردن دکمه End، فیلم‌برداری را خاتمه دهید.
 ۷ پس از اتمام فیلم‌برداری، فیلم گرفته شده در قالب تعدادی اسلاید، در محیط Captivate نمایش داده می‌شود. علاوه بر این، پیام‌های خطا به رنگ قرمز نمایش داده می‌شوند که بهتر است آنها را فارسی کنید و در صورت تمایل، ویژگی‌های آن را در پانل خصوصیات تغییر دهید.
 ۸ روی اسلاید اول کلیک کرده و از منوی Insert گزینه New Slide from را انتخاب و اسلاید دلخواهی را ایجاد کنید. در این اسلاید، سؤال آزمون عملی خود را نوشته و با فشردن کلید F4، پیش‌نمایش آزمون را مشاهده کنید.

۳-۵- فیلم برداری به روش Training

■ در این روش ضبط، فیلم گرفته شده ویژگی‌های زیر را دارد:

این روش تا حدی شبیه Assessment بوده، با این تفاوت که اگر کاربر هنگام پخش، اشاره‌گر ماوس را در نواحی کلیک شده قرار دهد، پیام راهنمایی نمایش داده می‌شود که به کاربر کمک می‌کند تا عمل خواسته شده را به درستی انجام دهد (مثلاً اگر از کاربر خواسته شده منوی Insert را انتخاب کند، با حرکت اشاره‌گر ماوس در محدوده کلیک، پیام راهنمای «روی منوی Insert کلیک کنید» ظاهر می‌شود).

■ این روش برای ایجاد تمرین تعاملی مناسب بوده و تأکید بر آموزش فرد در تمرین دارد.

مثال ۲



می‌خواهیم یک تمرین عملی از «نحوه اضافه کردن تصویر به فایل Word» داشته باشیم و در صورتی که کاربر گزینه اشتباه را انتخاب کرد، پیام خطایی نمایش داده شود و در صورت نیاز به راهنمایی، توسط نرم‌افزار راهنمایی شود. در این حالت بهترین روش، Training می‌باشد. 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، معمولاً پیام‌های خطا به رنگ قرمز و پیام‌های راهنما به رنگ زرد نمایش داده می‌شوند و بهتر است آنها را فارسی کنید.
- متن سؤال تمرین عملی را در اسلاید اول نوشته و پیش نمایش کار را مشاهده کنید.

۴-۵- فیلم برداری به روش Custom

در روش Custom یا سفارشی، امکان استفاده از قابلیت‌های روش‌های مختلف ضبط به کاربر داده می‌شود. پس از انتخاب گزینه Custom در قسمت Recording Type، روی دکمه Settings کلیک کرده و نمایش یا عدم نمایش عناصری مانند پیام متنی، ناحیه رنگی، محدوده‌های کلیک کردنی را به‌طور دلخواه تعیین کنید. به‌طور پیش فرض هیچ‌کدام از موارد فوق انتخاب نشده‌اند. سپس روی دکمه Record کلیک کرده و عملیات فیلم برداری را آغاز کنید.

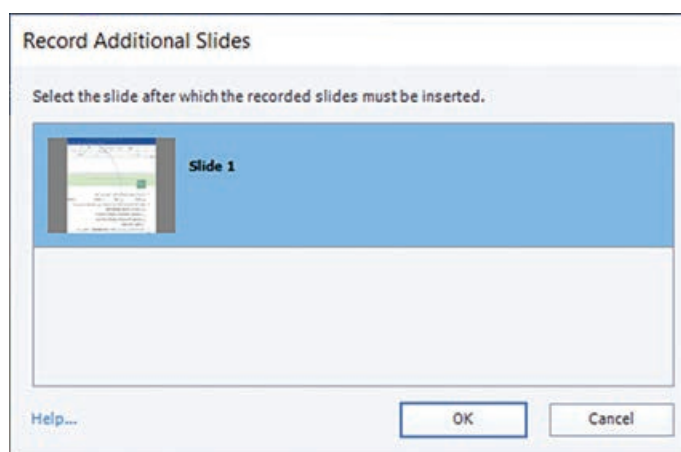
۵-۵- ضبط پروژه‌های ترکیبی

برای فیلم برداری می‌توانید برحسب نیاز، از ترکیبی از روش‌های گفته شده استفاده نمایید. برای نمونه، می‌توانید بخشی از پروژه را به صورت Demo و بخش دیگری از آن را به روش Assessment یا Training ضبط نمایید. برای مثال توضیحات اولیه نرم‌افزار WORD را با روش Demo ضبط نمایید که حالت نمایشی داشته باشد و زمانی که می‌خواهید کاربر گزینه‌ای را انتخاب کند، از روش Assessment یا Training استفاده کنید.

دو روش برای ضبط پروژه ترکیبی وجود دارد:

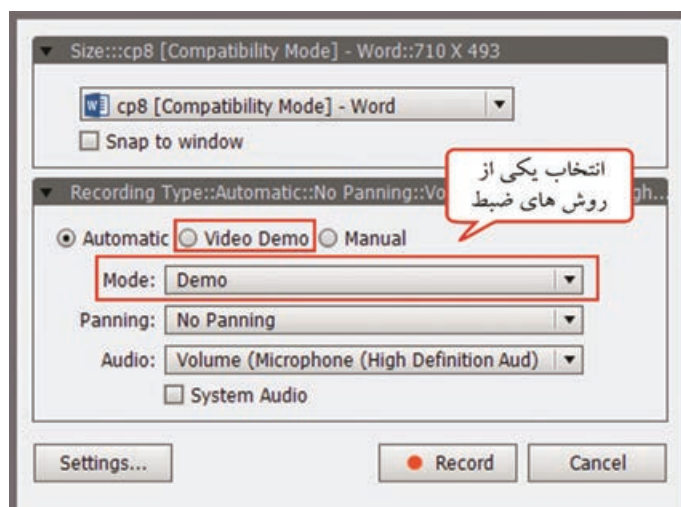
۱-۵-۵- روش اول

ابتدا بخشی از پروژه به یکی از روش‌های گفته شده مثل Demo ضبط می‌شود، سپس بخش دیگری به روش دیگر مانند Assessment یا Training در ادامه پروژه قبلی ضبط می‌شود. برای این کار در نوار ابزار، از زیرمنوی Slides، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید. در کادر باز شده (شکل ۵-۳)، اسلایدی که می‌خواهید اسلایدهای ضبط شده پس از آن قرار گیرند را انتخاب نمایید.



شکل ۵-۳- پنجره انتخاب محل ضبط جدید

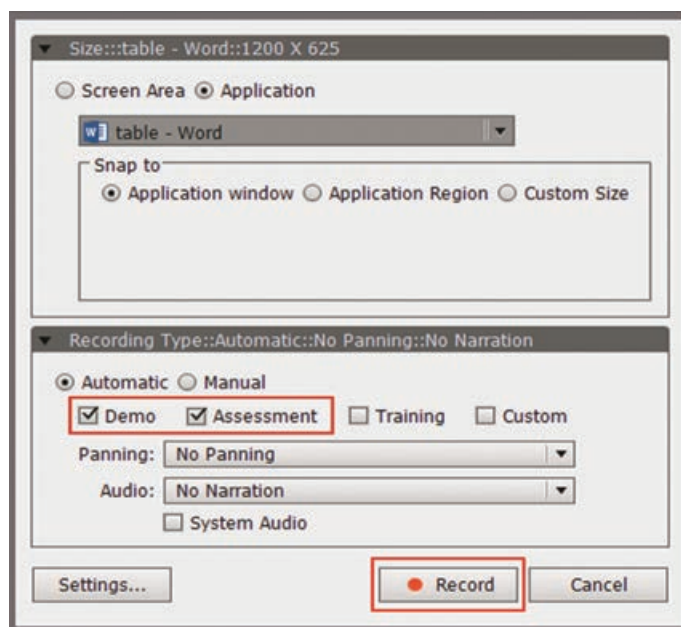
پس از انتخاب اسلاید، پنجره شبیه‌سازی ظاهر شده (شکل ۵-۴) که در این حالت امکان انتخاب تنها یک روش ضبط وجود دارد و می‌توان هر بخش از پروژه را به روش دلخواه ضبط نمود.



شکل ۵-۴- تنظیمات ضبط ترکیبی (روش اول)

۲-۵-۵- روش دوم

در این روش، در کادر Software Simulation، هم زمان بیش از یک روش مانند Demo، Assessment یا Training انتخاب می‌شود (شکل ۵-۵). در پایان، فایل‌های جداگانه‌ای برای هر روش تولید می‌گردد. کافی است اسلایدهایی که می‌خواهید 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 یا از هر فایل، اسلایدهای مورد نظر را کپی و در یک پروژه جدید به ترتیب دلخواه قرار دهید.



شکل ۵-۵- ضبط به صورت ترکیبی (روش دوم)

در حالتی که چند روش برای ضبط انتخاب می‌شوند، پس از گرفتن فیلم، فایل‌های مجزایی ساخته می‌شود که می‌توانید اسلایدها را با یکدیگر ترکیب نمایید. برای ذخیره کلیه فایل‌ها، از منوی File گزینه Save All را انتخاب کنید.

نکته



می‌خواهیم فیلم آموزشی «نحوه اضافه کردن تصویر به فایل Word» را به روش ترکیبی ایجاد کنیم. در صورتی که کاربر گزینه اشتباه را انتخاب کند، پیام خطایی نمایش داده شود و در صورت نیاز به راهنمایی، توسط نرم‌افزار راهنمایی شود. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

۱ ابتدا به روش Training که قبلاً آموزش داده شد، در نرم‌افزار WORD، روی منوی Insert کلیک

مثال ۳



کرده و گزینه Picture را انتخاب کنید و با توضیحات صوتی از کاربر بخواهید که گزینه‌ها را انتخاب نماید.

۲ فیلم‌برداری را خاتمه داده و پیام‌ها 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 می‌شود، 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 نیازی به انتخاب تصویر ندارد و تصویر انتخاب شده در صفحه نمایش داده می‌شود).

۵ فیلم‌برداری 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.

۶-۵- تنظیمات فیلم‌برداری

بهتر است قبل از شروع به فیلم‌برداری، تنظیمات لازم را انجام دهید. در فصل گذشته با تعدادی از این گزینه‌ها آشنا شدید. سایر گزینه‌ها در جدول ۱-۵ توضیح داده شده است. تنظیمات این کادر از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. برای انجام تنظیمات، یکی از دو روش زیر را انتخاب کنید:

۱ از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کنید. در کادری که ظاهر می‌شود، در زبانه‌های سمت چپ، گزینه Modes را انتخاب کنید.

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

در کادر باز شده (شکل ۶-۵)، در قسمت Mode، روش فیلم‌برداری را انتخاب نمایید.



شکل ۶-۵- تنظیمات فیلم‌برداری

جدول ۵-۱- تنظیمات فیلم‌برداری

توضیحات	گزینه
اضافه کردن نواحی کلیک کردنی در محل کلیک	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 می‌شود)	Limit Attempts to
تبدیل اشاره‌گر ماوس به دست، روی نواحی کلیک کردنی	Show Hand Cursor on the Click Box
اضافه کردن کادر ورود متن در جاهایی که حین فیلم‌برداری در آنها تایپ شده	Automatically Add Text Entry boxes for Text Field

خلاصه مطالب

- یکی از وجوه تمایز نرم‌افزار Captivate با سایر نرم‌افزارهای مشابه، قابلیت فیلم‌برداری به صورت تعاملی می‌باشد. در ضبط تعاملی، نقاط کلیک و دریافت اطلاعات از کاربر، ذخیره می‌شود و در زمان پخش، هنگام رسیدن به نقاط مورد نظر، روند اجرا متوقف شده و تنها با کلیک یا دریافت اطلاعات از کاربر، ادامه می‌یابد. این عمل باعث فعال بودن یادگیرنده حین تدریس شده و کارایی بیشتری دارد.
- روش Assessment، تأکید بر ارزیابی فرد در تمرین یا آزمون دارد و در صورت انجام اشتباه، پیام خطا ظاهر می‌شود، مانند آزمون عملی.
- روش Training تا حدی شبیه Assessment بوده، با این تفاوت که اگر کاربر هنگام پخش، اشاره‌گر ماوس را در نواحی کلیک شده حرکت دهد، پیام راهنمایی نمایش داده می‌شود که به کاربر کمک می‌کند تا عمل خواسته شده را به درستی انجام دهد. این روش برای ایجاد تمرین تعاملی مناسب بوده و تأکید بر آموزش فرد در تمرین دارد.
- روش Custom که به عنوان یک روش سفارشی استفاده می‌شود، امکان استفاده از قابلیت‌های روش‌های Assessment، Demo و Training را به دلخواه به کاربر می‌دهد. در قسمت تنظیمات امکان انتخاب نمایش یا عدم نمایش عناصری مانند پیام متنی، ناحیه رنگی و محدوده‌های کلیک کردنی به دلخواه وجود دارد. به صورت پیش فرض هیچ کدام از این عناصر انتخاب نشده‌اند.
- برای فیلم‌برداری می‌توان از ترکیبی از روش‌های گفته شده استفاده نمود. برای نمونه، می‌توان بخشی از پروژه را به صورت Demo و بخش دیگری را به صورت Assessment یا Training ضبط نمود؛ مثلاً توضیحات اولیه نرم‌افزار WORD را با روش Demo ضبط نمود که حالت نمایشی داشته باشد و زمانی که می‌خواهید کاربر گزینه‌ای را انتخاب کند، از روش Assessment یا Training استفاده نمایید.

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	ناحیه کلیک کردنی
Custom	سفارشی
Failure	شکست، عدم موفقیت
Hint	تذکر، اشاره، راهنما
Limit	محدودیت، حد
Recording	ضبط
Settings	تنظیمات
Success	موفقیت
Text Entry Box	کادر ورود متن
Training	آموزشی

خودآزمایی

- ۱ مزیت روش‌های ضبط تعاملی نسبت به روش‌های ضبط غیرتعاملی چیست؟
- ۲ در روش Assessment چه اشیائی به‌طور خودکار به‌فیلم ضبط شده اضافه می‌شوند؟
- ۳ روش Training چه ویژگی‌هایی دارد؟
- ۴ کاربرد روش Assessment و Training چیست؟
- ۵ انواع روش‌های ضبط ترکیبی را شرح دهید.

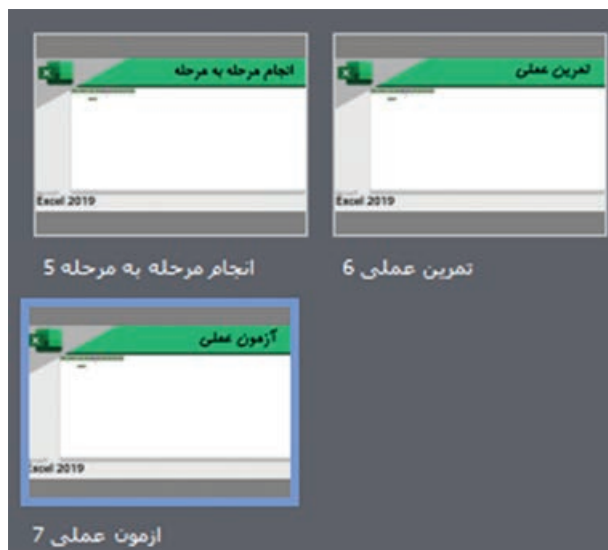
پرسش‌های چهارگزینه‌ای

- ۱ کدام روش ضبط خودکار، برای ایجاد آزمون عملی مناسب است؟
الف) Assessment (ب) Training (ج) Demo (د) Custom
- ۲ کدام روش ضبط خودکار، برای ایجاد تمرین عملی مناسب است؟
الف) Assessment (ب) Training (ج) Demo (د) Custom
- ۳ برای ضبط فیلم به‌صورت سفارشی از کدام روش استفاده می‌شود؟
الف) Assessment (ب) Training (ج) Demo (د) Custom
- ۴ در کدام روش ضبط، اگر کاربر اشاره‌گر ماوس را در نواحی کلیک شده قرار دهد، پیام راهنما نمایش می‌دهد؟
الف) Assessment (ب) Training (ج) Demo (د) Manual
- ۵ برای نمایش پیام، در صورت انتخاب گزینه صحیح، کدام مورد در تنظیمات باید انتخاب شود؟
الف) Hint Caption (ب) Failure Caption (ج) Success Caption (د) Text Caption
- ۶ انتخاب کدام گزینه باعث محدود کردن تعداد دفعات انتخاب گزینه‌ها حین اجرا می‌شود؟
الف) Limit Attempts to (ب) Add click boxes on mouse click (ج) Show hand cursor on the click box (د) Automatically Add Text Entry boxes for Text Field

کارگاه عملی

به‌پروژه Excel که قبلاً ایجاد نموده‌اید، موارد ۱ تا ۳ را اضافه کنید:

- ۱ در اسلاید «انجام مرحله به‌مرحله»، نحوه درج فرمول را به‌روش Custom آموزش دهید.
- ۲ در اسلاید «تمرین عملی»، یک تمرین عملی درباره فرمول‌نویسی در Excel را به‌روش Training ایجاد کنید.
- ۳ اسلایدی به‌نام «آزمون عملی» ایجاد کرده و سؤال عملی درباره فرمول‌نویسی در محیط Excel را به آن اضافه نمایید (به‌روش Assessment).



۴ در یک پروژه جدید، مراحل ترسیم یک درخت در نرم‌افزار Paint و ذخیره کردن فایل را به روش ترکیبی آموزش دهید (کاربر مراحل رسم درخت را مشاهده کند ولی نحوه ذخیره فایل به صورت تعاملی و گام به گام آموزش داده شود).

۵ در یک پروژه جدید، مراحل اجرای برنامه ماشین حساب را به صورت تعاملی همراه با توضیحات صوتی آموزش دهید (گزینه‌هایی که باید انتخاب شوند رنگی شده و توضیحات متنی به فیلم اضافه شود).

فصل ششم

توانایی کار با اشیای غیر تعاملی

هدف کلی فصل

آشنایی با اشیای غیر تعاملی و شیوه به کارگیری آنها در پروژه

زمان	
عملی	نظری
۱۲	۴

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:

- انواع اشیای موجود در نرم‌افزار را نام ببرد.
- تفاوت اشیای تعاملی و غیر تعاملی را توضیح دهد.
- ویژگی‌های مشترک اشیا را شرح دهد.
- با کاربرد و خصوصیات هر یک از اشیای غیر تعاملی آشنا باشد.
- بتواند از اشیای مختلف در پروژه استفاده نماید.
- قادر به نوشتن فرمول‌های ریاضی باشد.
- توانایی درج فایل‌های PDF و فتوشاپ را داشته باشد.
- قادر به استفاده از کتابخانه (Library) پروژه باشد.

مقدمه

در چیدمان‌های اسلاید، کادرهایی برای درج متن، تصویر و عناصر دیگر وجود دارد. شما علاوه بر استفاده از این چیدمان‌ها می‌توانید اشیای مختلف را از نوار ابزار برنامه به اسلایدهای خود اضافه کنید.

۶-۱- انواع اشیا در نرم افزار

به طور کلی اشیا در نرم افزار Captivate به دو دسته اصلی تقسیم می‌شوند:

۱- اشیای تعاملی (Interactive Objects)

به اشیایی گفته می‌شود که در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید واکنش‌های مختلفی را از خود نشان می‌دهند. مانند دکمه، کادر ورود متن، ناحیه کلیک کردنی و تعامل‌های یادگیری.

۲- اشیای غیر تعاملی (Non Interactive Objects)

به اشیایی گفته می‌شود که در پروژه صرفاً به صورت نمایشی هستند، مانند متون معمولی، تصاویر، متون راهنما، تصاویر راهنما، ناحیه‌های رنگی، ناحیه بزرگ نمایی، مسیر حرکت ماوس و ویدئو. در شکل ۶-۱ نوار ابزار برنامه نمایش داده شده که در این فصل با اشیای غیر تعاملی آشنا می‌شوید. در جدول ۶-۱ توضیحات اجمالی راجع به اشیا آورده شده است. اشیای تعاملی با علامت * مشخص شده‌اند که در فصل بعد با آنها آشنا می‌شوید.



شکل ۶-۱- انواع اشیا در نوار ابزار

جدول ۶-۱- انواع اشیا در نرم افزار کپتیویت

عنوان زیرمنو	ابزار	کاربرد
Text	Text Caption	عنوان متنی
	Text entry Box	کادر ورود متن *
	Text Animation	متن متحرک
Shapes	Smart Shapes	اشکال ترسیمی یا اشیای هوشمند (می‌توانند هم به صورت تعاملی و هم به صورت غیر تعاملی استفاده شوند).*
Objects	HighlightBox	ناحیه رنگی (هایلایت)
	Mouse	اشاره گر ماوس
	Zoom Area	ناحیه بزرگ نمایی

عنوان زیرمنو	ابزار	کاربرد
	Rollover Caption	متن راهنما
	Rollover Image	تصویر راهنما
	Rollover Slidelet	متن و تصویر راهنما
	Web	صفحه وب *
* Interactions	Button	دکمه *
	ClickBox	ناحیه کلیک کردنی *
	Drag & Drop	اشیای کشیدنی و رهاکردنی *
	Learning Interactions	تعامل‌های یادگیری *
Media	Asset Library	درج اشیا از کتابخانه دارایی کپیویت (در نسخه ۲۰۱۹)
	SVG	تصاویر گرافیکی برداری مقیاس پذیر
	Image	تصویر
	Audio	فایل صوتی
	Video	فیلم (ویدئو)
	Animation	پویانمایی (انیمیشن)
	Characters	کاراکترها (شخصیت‌ها)
	HTML5 Animation	پویانمایی‌های HTML5
	Interactive Video	ویدئوی تعاملی *
نوار ابزار		

برای مرتب کردن چند شیء (برای مثال دکمه‌ها) زیر هم، پس از انتخاب آنها، از منوی Modify گزینه Align را انتخاب کنید (Left تراز چپ، Right تراز راست و Center تراز وسط می‌باشد).

نکته

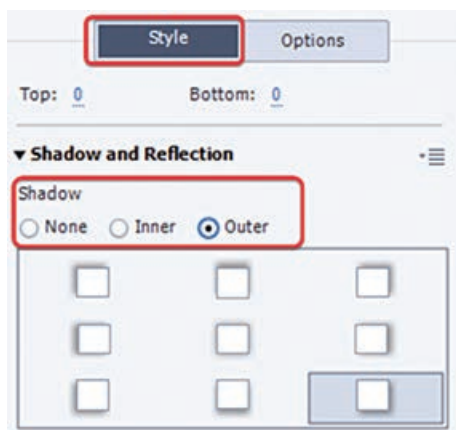


۶-۲- خواص مشترک اشیا

در پنجره خصوصیات هر شیء امکان تغییر ویژگی‌های آن وجود دارد. در صورت عدم مشاهده این پنجره، از منوی Window گزینه Properties را انتخاب کنید یا کلید ترکیبی Shift+Ctrl+D را فشار دهید. از آنجایی که تعدادی از خواص برای اغلب اشیا مشترک هستند در این قسمت به آنها اشاره می‌شود. یک متن روی اسلاید قرار داده و گزینه‌های زیر را بررسی کنید.

۶-۲-۱ سایه دار کردن (Shadow)

در بخش Style، در قسمت Shadow and Reflection، سه گزینه None (عدم نمایش سایه)، Inner (سایه داخلی) و Outer (سایه خارجی) برای سایه دار کردن وجود دارد. امکان تغییر رنگ، جهت سایه، وضوح سایه و فاصله آن با شیء نیز وجود دارد (شکل ۶-۲).

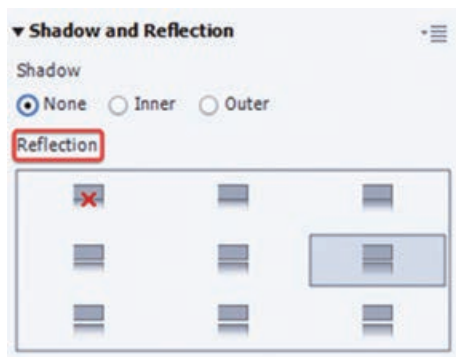


شکل ۶-۲- سایه (Shadow)

متن سایه دار

۶-۲-۲ انعکاس (Reflection)

در همین بخش در قسمت Reflection، امکان ایجاد انعکاس یا بازتاب شیء در زیر آن وجود دارد (شکل ۶-۳).



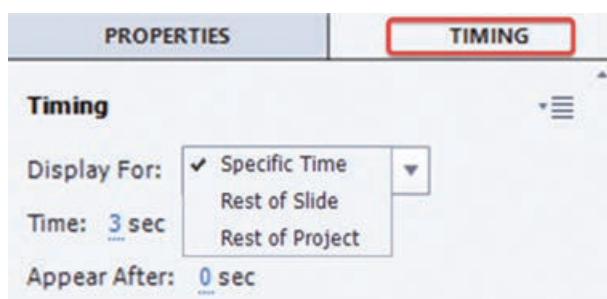
شکل ۶-۳- بازتاب (Reflection)

بازتاب متن

نمایش متن

۶-۲-۳- زمان نمایش شیء (Timing)

- در پانل Timing در قسمت Display for، مدت زمان نمایش شیء مشخص می‌شود (شکل ۶-۴):
- **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 اشیا وجود ندارد).
 - **Appear After**: گزینه مشخص می‌کند که پس از چند ثانیه شیء ظاهر شود.



شکل ۶-۴- زمان نمایش شیء (Timing)

۶-۲-۴- جلوه‌های متحرک‌سازی (Effects)

در بخش Effects در پانل Timing امکان انتخاب جلوه‌های متحرک‌سازی برای اشیا وجود دارد که در فصل نهم به‌طور کامل با آنها آشنا خواهید شد.

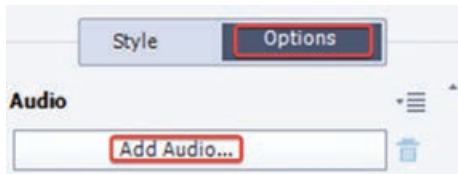
۶-۲-۵- جلوه‌های گذر (Transition)

- در قسمت Transition در پانل Timing امکان تعیین جلوه‌های گذر هنگام نمایش شیء وجود دارد (شکل ۶-۵):
- **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 گذر



شکل ۶-۵- جلوه‌های Transition

۶-۲-۶ افزودن صدا به شیء (Audio)



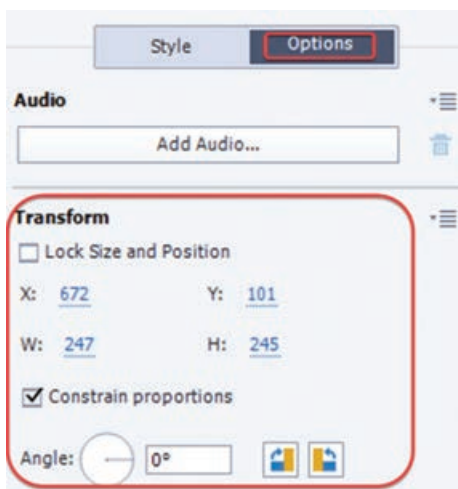
شکل ۶-۶ افزودن صدا به شیء

در پنجره خصوصیات، در قسمت Options، توسط دکمه Add Audio می‌توان صدایی را به شیء اضافه نمود و پس از افزودن صدا، توسط گزینه Remove Audio می‌توانید آن را حذف کنید (شکل ۶-۶).

۶-۲-۷ مکان و اندازه شیء (Transform)

در پنجره خصوصیات، در زبانه Options، در بخش Transform می‌توان مکان و اندازه شیء را تعیین نمود (شکل ۶-۷).

جدول ۶-۲ گزینه‌های Transform



شکل ۶-۷ مکان و اندازه شیء

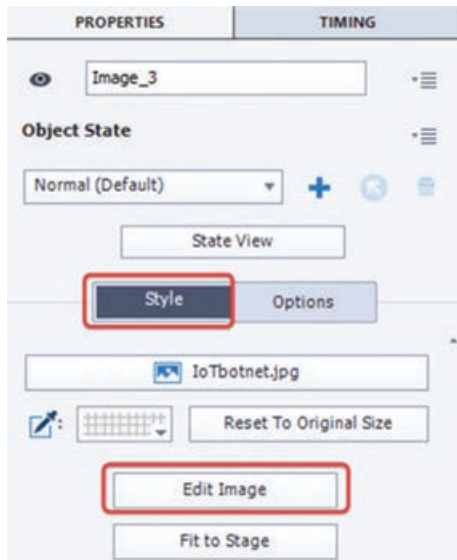
توضیحات	گزینه
قفل (ثابت) بودن اندازه و موقعیت	Lock Size and Position
مختصات مکان شیء	X,Y
پهنا و ارتفاع شیء	W,H
حفظ نسبت پهنا و ارتفاع (با تغییر یکی، متناسب با آن دیگری نیز تغییر می‌کند)	Constrain Proportions
زاویه نمایش شیء	Angle
چرخش ۹۰ درجه شیء به راست	
چرخش ۹۰ درجه شیء به چپ	

در انتهای پروژه آموزش الفبا، اسلایدی به نام منابع ایجاد کرده و در آن آدرس چند سایت را با جلوه انعکاس و به صورت سایه‌دار تایپ کنید.

تمرین ۱



۳-۶- تصویر (Image)



شکل ۸-۶- خصوصیات تصویر

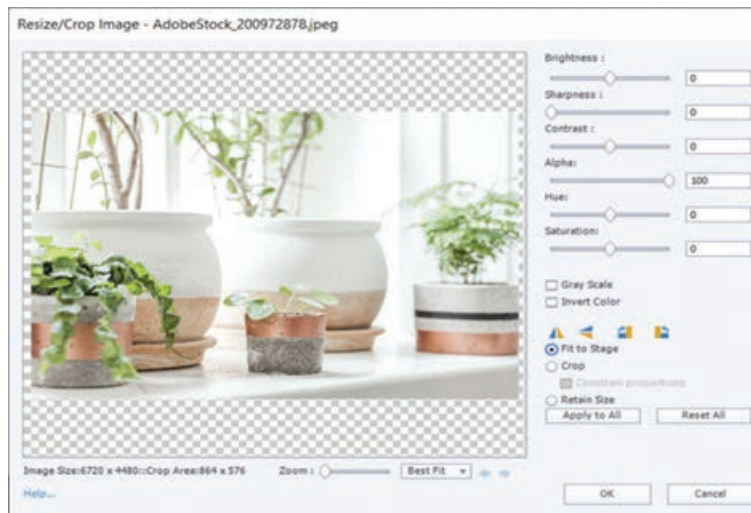
یکی از پرکاربردترین اشیای غیرتعاملی در محتوای الکترونیکی تصویر است. در نرم افزار Captivate امکان ویرایش ابتدایی تصاویر بدون استفاده از ویرایشگر خارجی وجود دارد. برای درج تصویر یکی از روش های زیر را انجام دهید:

۱ در نوار ابزار، از زیرمنوی Media گزینه Image را انتخاب کنید

۲ کلید ترکیبی Shift+Ctrl+M را فشار دهید.

۳ در چیدمان اسلاید در قسمت محتوا گزینه Image را انتخاب کنید.

پس از درج تصویر برای انجام تنظیمات و ویرایش تصویر، در بخش Style پنجره خصوصیات، روی گزینه Edit Image کلیک کنید (شکل ۸-۶). در کادر باز شده (شکل ۹-۶) می توانید تنظیمات را طبق جدول ۳-۶ انجام دهید.



شکل ۹-۶- کادر ویرایش تصویر

در صورتی که تصویر درج شده بیش از حد بزرگ است و به درستی نمایش داده نمی شود، در پنجره خصوصیات روی گزینه Fit To Stage کلیک کنید تا تصویر به اندازه اسلاید نمایش داده شود، سپس آن را به اندازه دلخواه نمایش دهید.

نکته



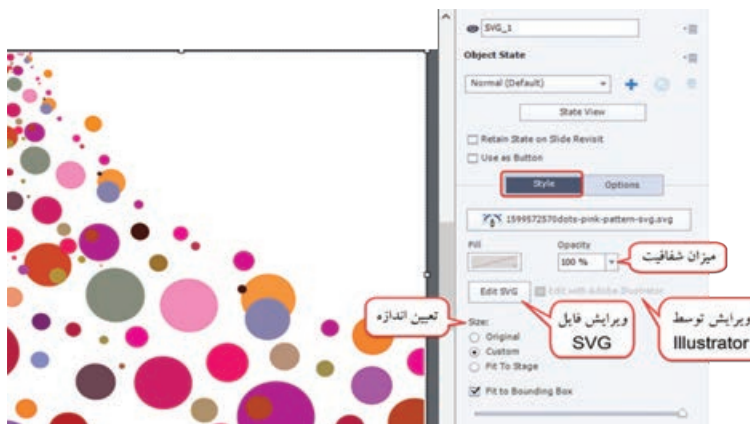
جدول ۳-۶- تنظیمات تصویر

عملکرد	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	
تغییر اندازه تصویر به اندازه صحنه	Fit to Stage
برش تصویر	Crop
نسبت پهنا به ارتفاع را ثابت نگه می‌دارد	Constrain Proportions
اندازه را حفظ می‌کند	Retain Size
اعمال تغییرات به همه	Apply to All
برگرداندن تنظیمات به پیش فرض	Reset All

برای بی‌رنگ (شفاف) کردن زمینه تصویر، روی دکمه  در پنجره خصوصیات کلیک نموده، سپس قطره‌چکان  را انتخاب و روی رنگ پس‌زمینه کلیک نمایید تا شفاف شود.

۴-۶- گرافیک برداری مقیاس‌پذیر (SVG)

به‌طور کلی تصاویر گرافیکی یا از نوع پیکسلی (Bitmap) هستند یا برداری (وکتور). تصاویر پیکسلی مانند JPG و PNG با زوم کردن و بزرگ کردن بیش از حد، کیفیت خود را از دست می‌دهند چون با پیکسل‌ها سروکار داریم. در مقابل، تصاویر برداری مانند فایل‌های SVG، به راحتی مقیاس‌پذیر و قابل تغییر اندازه و زوم کردن هستند و کیفیت آنها افت پیدا نمی‌کند چرا که ذاتاً با معادله خط و منحنی روبرو هستیم و نه پیکسل‌ها. با توجه به اینکه در نرم‌افزار کپی‌نویت امکان طراحی پروژه‌های واکنش‌گرا وجود دارد و ممکن است تصاویر در صفحه نمایش‌های مختلف، با سایزهای متفاوتی نمایش داده شوند، می‌توانید در پروژه‌های خود از گرافیک برداری استفاده کنید. در نرم‌افزارهای برداری نظیر Illustrator امکان ایجاد و ویرایش فایل‌های SVG وجود دارد. حتی می‌توانید فایل‌های PNG خود را در این نرم‌افزار یا سایر نرم‌افزارهای مبدل به گرافیک برداری تبدیل نمایید. برای درج یک تصویر با فرمت SVG از زیرمنوی Media در نوار ابزار برنامه، گزینه SVG  را انتخاب کنید. برای ویرایش تصویر، در پنجره خصوصیات (شکل ۱۰-۶) روی گزینه Edit SVG کلیک کرده و یک نرم‌افزار برداری را انتخاب نمایید. در صورت نصب بودن نرم‌افزار Illustrator، با انتخاب گزینه Edit with Adobe Illustrator نرم‌افزار ایلستریاتور را به‌عنوان ویراستار معرفی و سپس روی گزینه Edit SVG کلیک کنید. در قسمت Size امکان تعیین اندازه تصویر وجود دارد، Original (نمایش تصویر با سایز اصلی)، Custom (حالت سفارشی و به اندازه دلخواه) و Fit To Stage (نمایش به اندازه اسلاید یا صحنه). با انتخاب گزینه Fit to Bounding Box، می‌توانید با درگ نوار لغزنده، تصویر را در محدوده انتخابی تغییر سایز دهید.




شکل ۱۰-۶- درج و ویرایش تصویر SVG




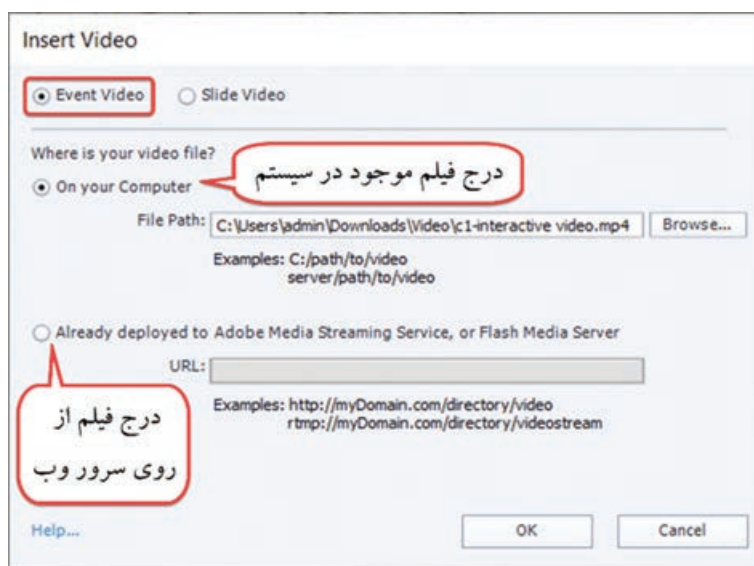
یک تصویر با فرمت SVG را در نرم‌افزار Illustrator ایجاد و یا از اینترنت دانلود کنید و آن را با سایز دلخواه در اسلاید درج نمایید.

۵-۶- صدا (Audio)

برای درج صدا در اسلاید از زیرمنوی Media در نوار ابزار، گزینه Audio  را انتخاب کنید یا کلید F6 را فشار دهید. می‌توانید فایل‌های صوتی با پسوند wav یا mp3 را به اسلاید اضافه کنید. در بخش Filmstrip آیکن صدا در کنار اسلاید نمایش داده می‌شود. در فصل نهم با تنظیمات کامل صدا آشنا خواهید شد.

۶-۶- ویدئو (Video)

برای درج فیلم یا ویدئو با قالب‌های F4V، MP4، 3gp، Mov، Avi، Flv یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:
۱ از زیرمنوی Media در نوار ابزار گزینه Video  را انتخاب کنید.
۲ از منوی Video گزینه Insert Video را انتخاب نمایید.



شکل ۱۱-۶- درج ویدئو

در کادر ظاهر شده شکل ۱۱-۶، گزینه Event Video را انتخاب کرده و در قسمت On your Computer یکی از فیلم‌های موجود روی سیستم را انتخاب نمایید. برای پخش فیلم از روی سرور وب، می‌توانید از گزینه دوم استفاده کنید.

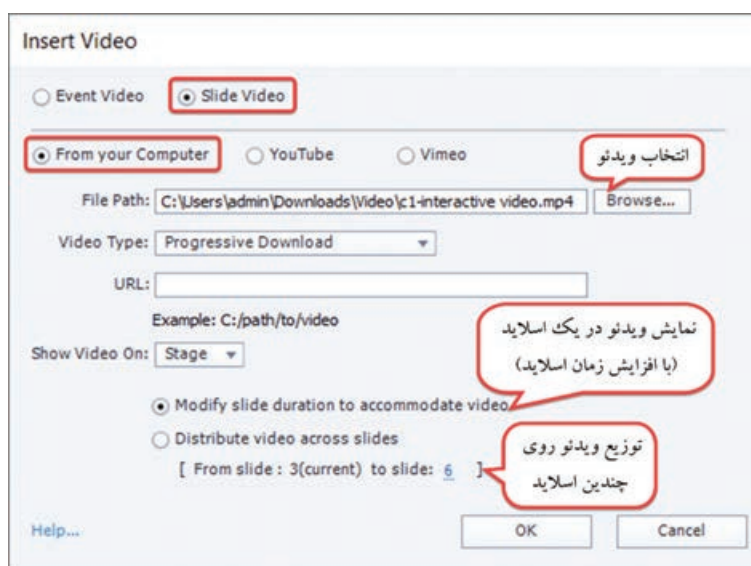


فایل‌های F4V، فایل‌های ویدئویی به صورت HD (کیفیت بالا) و حجم پایین می‌باشند که بیشتر در صفحات وب مورد استفاده قرار می‌گیرند و در اکثر Playerها به خصوص برنامه Adobe Media Player قابل اجرا هستند. فایل‌های FLV به صورت SD (کیفیت معمولی) می‌باشند و کیفیت پایین تری نسبت به فایل‌های F4V دارند.

اگر گزینه Slide Video انتخاب شود، امکان درج یک ویدئو روی چندین اسلاید وجود دارد که در این حالت می‌توانید تنها یک ویدئو را انتخاب نمایید. در کادری که باز می‌شود (شکل ۱۲-۶)، گزینه From your Computer برای درج فایل از روی سیستم را انتخاب و آدرس ویدئو را در قسمت File Path مشخص کنید. در این روش فیلم شما به کتابخانه نرم‌افزار اضافه می‌شود که می‌توانید آن را مشاهده کنید. اگر مدت زمان ویدئوی شما از زمان اسلاید طولانی‌تر باشد یکی از دو حالت زیر را انتخاب کنید:

- Modify slide duration to accommodate video: تغییر زمان اسلاید به اندازه زمان ویدئو (که کل ویدئو در یک اسلاید نمایش داده شود).

- Distribute video across slides: توزیع ویدئو روی چند اسلاید. در این حالت اسلاید پایان را مشخص کنید. اگر زمان ویدئو طولانی‌تر از زمان کل اسلایدها باشد، زمان اسلاید آخر افزایش می‌یابد. اگر وضوح تصویری (رزولوشن) فیلم خیلی کم باشد می‌توانید آن را در جدول فهرست محتوا (TOC) که حالت منو برای پروژه دارد، نمایش دهید (در فصل دوازدهم با TOC آشنا می‌شوید). برای این کار در قسمت Show Video On باید گزینه TOC انتخاب شود.




شکل ۱۲-۶- درج ویدئو به روش Slide Video



در پروژه آموزش الفبا، برای آموزش هر حرف، فیلم دلخواهی را درج کنید.


۷-۶- پویانمایی (Animation)

با توجه به تأثیر پویانمایی (انیمیشن) در یادگیری مخاطب، بهتر است در تهیه محتوای الکترونیکی از آن استفاده شود. برای درج انیمیشن با پسوندهای swf و gif، از زیرمنوی Media در نوار ابزار، گزینه Animation  (Shift+Ctrl+A) را انتخاب کنید. برای درج اسلاید انیمیشن از منوی Insert گزینه Animation را انتخاب نمایید. در این حالت در هر اسلاید تنها می‌توان یک انیمیشن را درج کرد و قابل تغییر سایز نمی‌باشد.



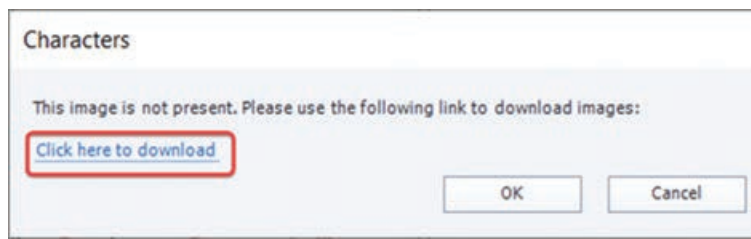
۱ تعدادی انیمیشن ساده در پوشه Gallery\SWF Animation در مسیر نصب نرم‌افزار وجود دارد.
۲ با استفاده از این گزینه می‌توان از خروجی SWF پروژه (خصوصاً پروژه‌های شبیه‌سازی نرم‌افزاری)، در سایر پروژه‌های Captivate استفاده نمود.

۸-۶- شخصیت‌ها (Characters)

نرم‌افزار Captivate این امکان را به شما می‌دهد که در اسلایدهای درسی، کنار مطالب از یک کاراکتر یا شخصیت استفاده کنید. علاوه بر کاراکترهای موجود در نرم‌افزار، امکان دانلود کاراکترهای بیشتر، از اینترنت وجود دارد. برای دسترسی به شخصیت‌ها از زیرمنوی Media در نوار ابزار گزینه Characters  را انتخاب کنید. در کادر باز شده (شکل ۱۳-۶)، در قسمت Category دسته‌های مختلف Assets (کاراکترهای موجود در کتابخانه، Business، (تجاری)، Casual (غیررسمی)، Illustrated (کار تونی) 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 می‌شود. در صورتی که کاراکتر انتخابی در دسترس نباشد، پیامی مبنی بر دانلود آن از اینترنت نمایش داده می‌شود (شکل ۱۴-۶). روی گزینه Click here to download کلیک کنید تا برنامه Adobe eLearning Assets دانلود و نصب شود.



شکل ۱۳-۶- استفاده از شخصیت‌های آماده




شکل ۱۴-۶- پیام دانلود کاراکترها

تمرین ۴




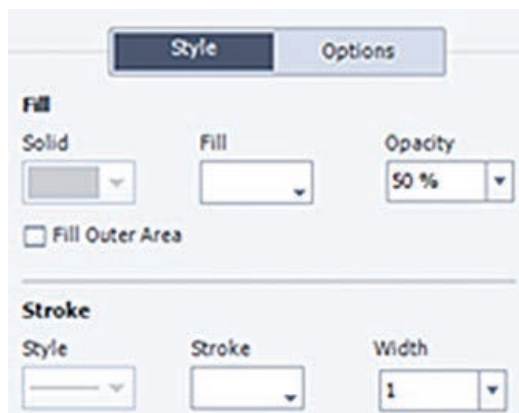
کاراکتر دلخواهی را در اسلایدهای مختلف پروژه آموزش الفبا در حالت‌های متفاوت نمایش دهید.

۹-۶- پویانمایی (HTML5)

در سال‌های اخیر، HTML5 به‌عنوان استاندارد جدید برای ساخت انیمیشن سایت‌های وب مورد توجه قرار گرفته و استفاده از Flash را تقریباً به‌شدت کاهش داده است. اگرچه می‌توان این انیمیشن‌ها را با استفاده از کدهای HTML5، CSS3 و JavaScript به‌صورت دستی تولید نمود، امکان ایجاد این انیمیشن‌ها با ابزارهای آنلاین رایگان مانند HTML5Maker بدون نیاز به کدنویسی نیز وجود دارد. برای درج یک انیمیشن HTML5 از زیرمنوی Media در نوار ابزار، روی گزینه  HTML5 Animation کلیک کنید و یک فایل با فرمت .oam یا .zip را انتخاب نمایید.

۱۰-۶- محدوده رنگی (Highlight Box)

در نرم‌افزارهای آموزشی برای تمرکز و توجه کاربر به یک ابزار یا گزینه، می‌توانید از شیء Highlight Box (هایلایت رنگی) استفاده کنید. برای ایجاد محدوده رنگی از زیرمنوی Objects در نوار ابزار، گزینه Highlight Box  (Shift+Ctrl+L) را انتخاب کنید.



شکل ۱۵-۶ خصوصیات محدوده رنگی

در پنجره خصوصیات این شیء (شکل ۱۵-۶) در بخش Style، گزینه Fill رنگ ناحیه، گزینه Opacity میزان شفافیت، Style سبک خط، Stroke رنگ خطوط دور و گزینه Width ضخامت خطوط را تعیین می‌کند.

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

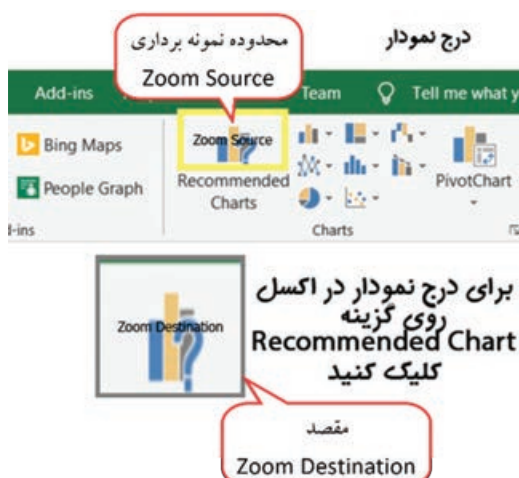
نکته



۱۱-۶- اشاره گر ماوس (Mouse)

با انتخاب گزینه Mouse از زیرمنوی Objects در نوار ابزار یا کلید ترکیبی Shift+Ctrl+U، اشاره گر ماوس به اسلاید اضافه می‌شود. با خصوصیات این شیء در فصل چهارم آشنا شدید.

۱۲-۶- ناحیه بزرگ نمایی (Zoom Area)



شکل ۱۶-۶ ناحیه بزرگ نمایی

برای تمرکز و توجه بیشتر روی یک بخش خاص از تصویر، می‌توانید آن محدوده را بزرگ‌تر نمایش دهید. در این حالت با اجرای پروژه، تمام یا بخشی از تصویر، بزرگ‌نمایی شده و در محل دلخواه در صفحه قرار می‌گیرد. برای این کار ابتدا یک تصویر را به صفحه اضافه کرده، سپس از زیرمنوی Objects در نوار ابزار، گزینه Zoom Area (Shift+Ctrl+E) را انتخاب نمایید. در ناحیه Zoom Source محدوده نمونه برداری (قسمتی که می‌خواهید روی آن تأکید داشته و آن را بزرگ‌تر نمایش دهید) و در ناحیه Zoom Destination مقصد بزرگ‌نمایی (مکانی که تصویر با اندازه بزرگ‌تر در آن نمایش می‌یابد) مشخص می‌شود (شکل ۱۶-۶). هنگام اجرا، محدوده نمونه برداری شده بزرگ‌تر نمایش داده می‌شود و از مبدأ به مقصد حرکت می‌کند.



یک پروژه خالی به نام Zoom Area ایجاد کرده و یک اسلاید برای آموزش پورت‌های مادربرد مانند VGA به صورت زیر ایجاد کنید.

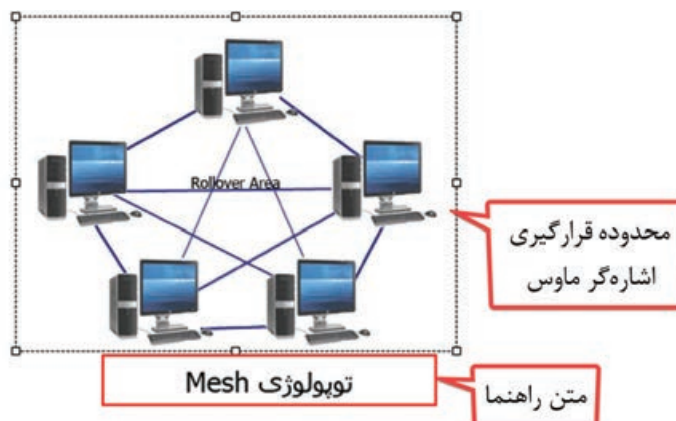
۱۳-۶-۱ اشیا ایجاد کننده Rollover

به وسیله این اشیا می‌توان با قرار گرفتن اشاره‌گر ماوس در ناحیه خاص، یک متن، تصویر، فیلم، صدا و حتی پویانمایی را به نمایش در آورد. اشیا Rollover Image، Rollover Caption، Rollover Slidelet و Rollover Slidelet در این دسته قرار می‌گیرند.

۱-۱۳-۶-۱ متن راهنما (Rollover Caption)

برای معرفی بخش‌ها و اجزای مختلف یک صفحه به کار می‌رود؛ برای مثال وقتی که اشاره‌گر ماوس روی تصویر نگه داشته شود توضیحات مربوطه ظاهر می‌شود. تصویر دلخواهی را درج نموده و برای اضافه کردن متن راهنما به تصویر، از زیرمنوی Objects در نوار ابزار، گزینه **T** Rollover Caption (Ctrl+Shift+R) را انتخاب نمایید.

این شیء دارای دو قسمت Rollover Area برای مشخص کردن محدوده اشاره‌گر ماوس و قسمت Text Caption برای نوشتن متن راهنما می‌باشد (شکل ۱۷-۶).



شکل ۱۷-۶- استفاده از متن راهنما

۲-۱۳-۶-۱ تصویر راهنما (Rollover Image)

در این حالت با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس روی گزینه‌ها، تصویری برای کمک به فهم بهتر مطالب نمایش می‌یابد. برای اضافه کردن تصویر راهنما، از زیرمنوی Objects در نوار ابزار، گزینه Rollover Image (Shift+Ctrl+O) را انتخاب کنید.

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



گالری تصاویر
با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی
تصاویر بزرگتر مشاهده می شوند


یک اسلاید به نام «گالری تصاویر» ایجاد کرده و چند تصویر دلخواه را به آن اضافه کنید. با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی نوشته گالری تصاویر، پیام «با نگه داشتن اشاره گر ماوس تصاویر با سایز بزرگتر نمایش داده می شوند» نمایش داده شود و با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی تصاویر کوچک، تصاویر به صورت بزرگتر در بالای صفحه، نمایش داده می شوند. (راهنمایی: استفاده از Rollover Image و Rollover Caption به ترتیب)

تمرین ۶



۳-۱۳-۶- متن و تصویر راهنما (Rollover Slidelet)

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

- ۱ محدوده اشاره گر ماوس می تواند به صورت چندضلعی باشد که در حالت های قبلی تنها به صورت چهارضلعی بود.
- ۲ قابلیت اکشن نویسی دارد و جزء اشیای تعاملی هم می تواند محسوب شود.
- ۳ Slidelet قابلیت نمایش بیش از یک شیء (به طور هم زمان متن، صدا، تصویر، پویانمایی یا فیلم) را دارد. برای اضافه کردن این شیء از زیرمنوی Objects در نوار ابزار، گزینه Rollover Slidelet (Shift+Ctrl+Z)  را انتخاب کنید.

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 نمایید.

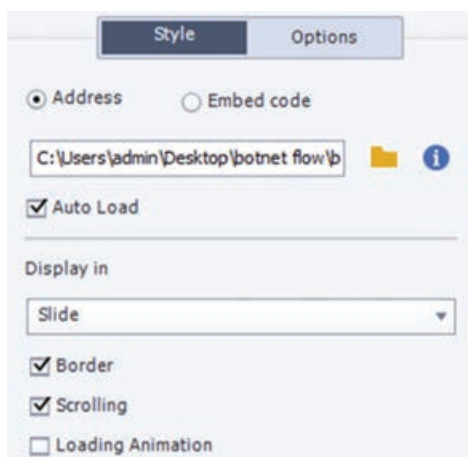
نکته



جدول ۶-۴- خصوصیات شی Rollover Slidelet

توضیحات	گزینه
باعث توقف در پخش اسلاید می‌شود و محتویات Slidelet نمایش می‌یابد و با کلیک روند اجرای برنامه ادامه می‌یابد.	Stick Slidelet
رویداد مربوط به کلیک ماوس (می‌توانید 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 اشاره‌گر ماوس در محدوده اجرا می‌شود.	On Rollover

۶-۱۴- شیء وب (Web)



برای نمایش صفحات وب در پروژه از این شیء استفاده می‌شود. از زیرمجموعه Objects در نوار ابزار، گزینه Web را انتخاب نمایید. در پنجره خصوصیات (شکل ۶-۲۰)، قسمت URL، آدرس صفحه وب را درج کنید. علاوه بر این می‌توانید یک فایل pdf، zip، یا svg را انتخاب نمایید.

شکل ۶-۲۰- خصوصیات شیء Web

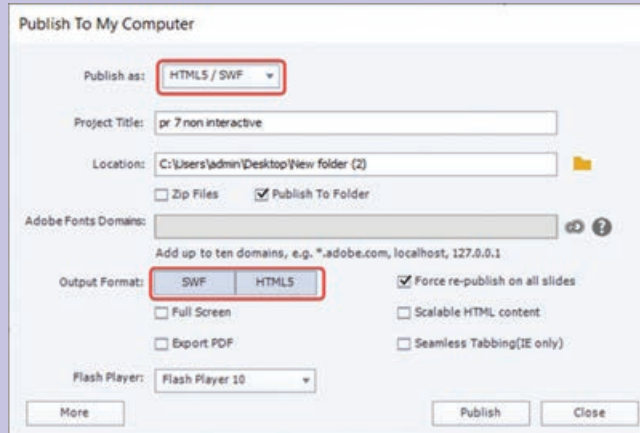
جدول ۶-۵- خصوصیات شیء Web

توضیحات	گزینه
آدرس صفحه وب یا فایل pdf	Address
امکان نمایش خودکار صفحه به محض ورود به اسلاید	Auto Load
محل نمایش را تعیین می‌کند: حالت Slide (نمایش در اسلاید) و گزینه New Browser Window (نمایش در پنجره جدید در مرورگر)	Display in
نمایش حاشیه دور صفحه	Border
امکان اسکرول کردن صفحات طولانی	Scrolling
نمایش Loading Animation در صورت طولانی شدن زمان بارگذاری صفحه	Loading Animation

نکته



۱ برای مشاهده نتیجه کار باید از پروژه در قالب HTML5/SWF خروجی (Publish) بگیرید (شکل ۶-۲۱). سپس به پوشه خروجی رفته و فایل index.html را در مرورگر اجرا نمایید.
۲ فایل‌های pdf در این روش به‌طور خودکار به پوشه خروجی اضافه می‌شوند و نگران مسیر قرار گرفتن آنها در سیستم نباشید.



شکل ۶-۲۱- تنظیمات خروجی

۱-۴-۶- درج فایل PDF در پروژه

همان‌طور که اشاره شد توسط شیء وب امکان درج فایل PDF در پروژه وجود دارد. برای این کار از زیرمنوی Objects در نوار ابزار، گزینه Web را انتخاب نمایید. در پنجره خصوصیات، در قسمت URL، یک فایل PDF را انتخاب کنید. در قسمت Display in حالت Slide را انتخاب کنید تا فایل PDF در اسلاید جاری نمایش داده شود. از پروژه خروجی HTML5/SWF تهیه و نتیجه را مشاهده کنید.

نکته



برای مشاهده نتیجه، باید نرم‌افزار Acrobat Reader، نسخه ۹ به بعد روی سیستم نصب باشد.



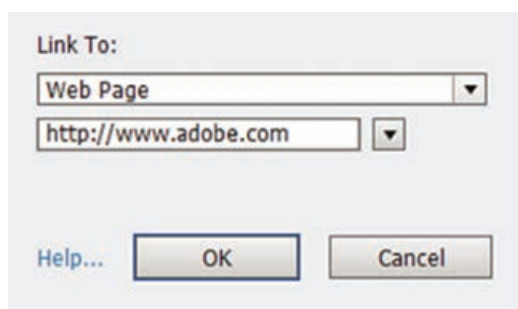
شکل ۶-۲۲- نمایش فایل pdf در پروژه



یک فایل pdf راجع به آموزش الفبا به پروژه الفبا اضافه و پیش نمایش را مشاهده کنید.

۱۵-۶- عنوان متنی (Text Caption)

عنوان متنی یکی از اشیای 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 دیگری را نمایش دهیم که به آن پیوند (Hyperlink) گفته می شود. برای ایجاد پیوند روی متن درج شده مراحل زیر را انجام دهید:



شکل ۲۳-۶ ایجاد پیوند روی متن

۱ ابتدا روی متن دو بار کلیک کرده و قسمتی که می خواهید لینک شود را انتخاب نمایید.

۲ در پنجره خصوصیات در قسمت Style روی گزینه (Insert Hyperlink) کلیک کنید.

۳ در کادری که باز می شود (شکل ۲۳-۶)، در قسمت Link To نوع پیوند مشخص می شود که موارد پر کاربرد آن در جدول ۶-۶ آورده شده است.

جدول ۶-۶ انواع پیوند روی متن

گزینه	کاربرد
Web Page	باز کردن صفحه وب
Open a File	باز کردن یک فایل
Send Email To	ارسال ایمیل به آدرس خاص
Slide	رفتن به اسلاید خاص
Open Another Project	باز نمودن یک پروژه دیگر

با کلیک روی فلش دوم در شکل ۲۳-۶، نحوه نمایش لینک را مشخص کنید که چهار 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

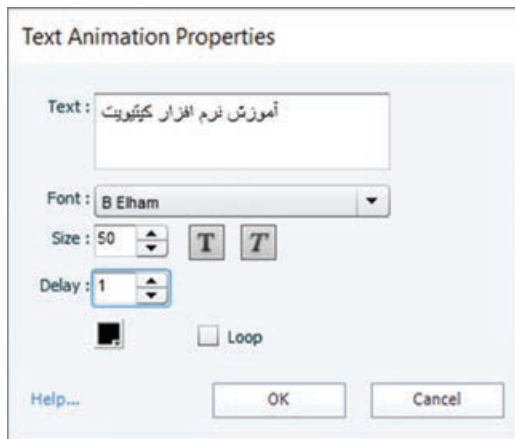
■ **Top**: باز شدن صفحه وب در کل صفحه

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



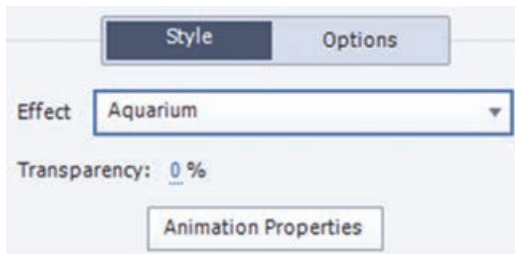
در صفحه درباره ما پروژه الفبا، پیوندی به آدرس پست الکترونیکی خود ایجاد کرده و در اسلاید منابع، کاری کنید که با کلیک روی آدرس سایت‌ها که قبلاً نوشته بودید، سایت‌ها نمایش داده شوند.

۶-۱۶- متن متحرک (Text Animation)



شکل ۶-۲۴- درج متن متحرک

برای ایجاد متن متحرک از زیرمنوی Text در نوار ابزار، گزینه Text Animation را انتخاب کنید (Shift+Ctrl+X). در کادر باز شده (شکل ۶-۲۴)، متن مورد نظر را تایپ کنید. اگر می‌خواهید متن متحرک دائماً تکرار شود، گزینه Loop را انتخاب نمایید. قسمت Delay تأخیر زمانی بین کاراکترهای متن را تعیین می‌کند. در پنجره خصوصیات در بخش Style، گزینه Effect نوع جلوه متن و گزینه Transparency، میزان شفافیت را تعیین می‌کند. با کلیک روی دکمه Animation Properties کادر بالا مجدداً باز شده و می‌توانید تنظیمات را ویرایش کنید (شکل ۶-۲۵).



شکل ۶-۲۵- تنظیمات متن متحرک

عبارات دلخواهی را به صورت متحرک با جلوه‌های متفاوت در پروژه درج کنید.



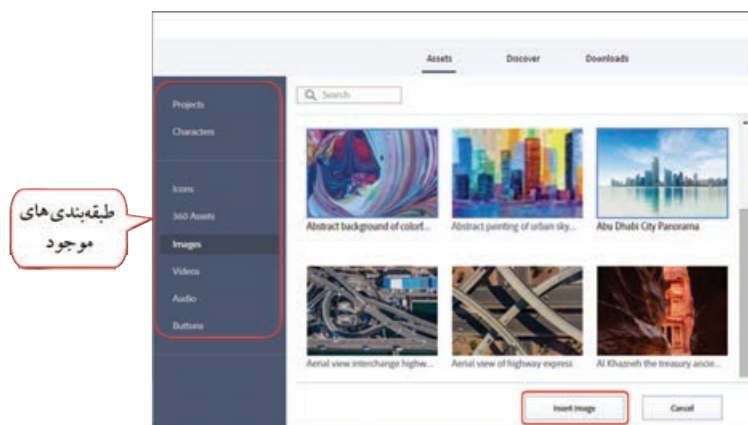
برای جلوگیری از بهم ریختن متن متحرک فارسی، باید از فارسی‌نویس استفاده شود (به مطالعه آزاد در فصل سوم رجوع کنید).



۶-۱۷- درج اشیا از کتابخانه دارایی کپیویت (Asset Library)


علاوه بر اشیائی که شرح داده شدند، در نسخه ۲۰۱۹ می‌توانید از اشیای آماده‌ای که در کتابخانه آنلاین دارایی کپیویت به صورت طبقه‌بندی شده وجود دارند، استفاده نمایید. برای این کار از زیرمنوی Media در نوارابزار، گزینه Asset Library را انتخاب کنید. در کادری که باز می‌شود (شکل ۶-۲۶)، در سمت

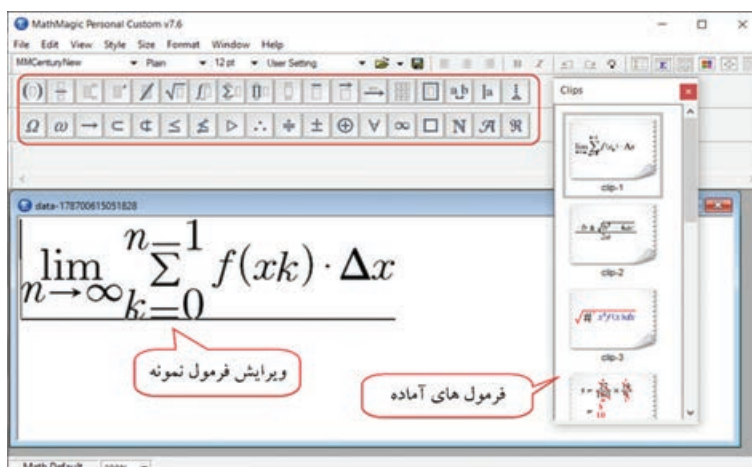
چپ، طبقه مورد نظر و در سمت راست شیء دلخواهی را انتخاب نمایید. با کلیک روی دکمه Insert، در صورت اتصال به اینترنت، شیء انتخابی دانلود و در پروژه نمایش داده می‌شود.



شکل ۲۶-۶ پنجره Asset Library

۱۸-۶- فرمول نویسی ریاضی (Equation)

برای فرمول نویسی، از منوی Insert گزینه Equation را انتخاب نمایید. یک فرمول برای نمونه روی اسلاید درج می‌شود که با دو بار کلیک روی آن برنامه MathMagic Personal Custom باز می‌شود (شکل ۲۷-۶) و در آن امکان ویرایش یا حذف فرمول نمونه وجود دارد. از کادر Clips می‌توانید فرمول‌های آماده را انتخاب نمایید. در نوار بالای پنجره علائم ریاضی وجود دارند. پس از تایپ فرمول، روی دکمه Save  برای ذخیره کلیک کرده و محیط فرمول نویسی را ببندید. با دو بار کلیک کردن روی فرمول، محیط MathMagic باز شده و امکان ویرایش مجدد فرمول به کاربر داده می‌شود. برای حذف فرمول، روی آن کلیک کرده و کلید Delete را فشار دهید.



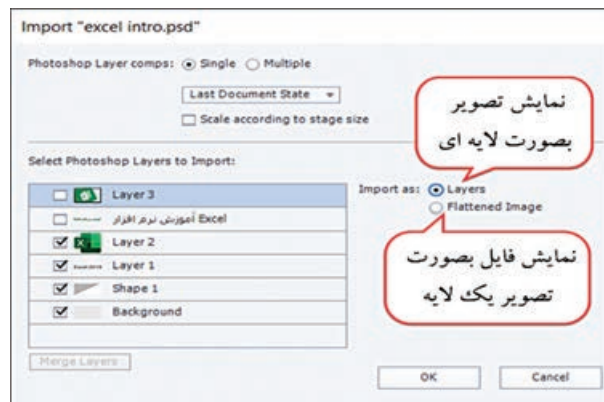
شکل ۲۷-۶ تایپ فرمول‌های ریاضی

فرمول تایپ شده به صورت یک فایل png در طبقه Equation در کتابخانه پروژه ذخیره می شود.



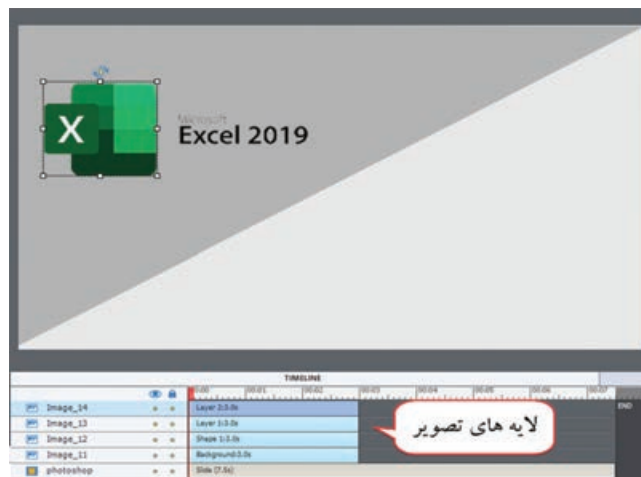
۱۹-۶- درج فایل فتوشاپ در پروژه

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 (Shift+Alt+P) را انتخاب نمایید. پس از انتخاب فایل، در کادر باز شده (شکل ۲۸-۶)، لایه هایی که می خواهید در پروژه نمایش داده شوند را انتخاب کنید.

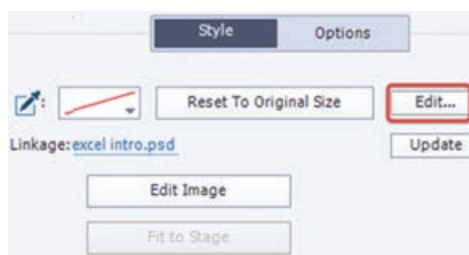


شکل ۲۸-۶- درج فایل فتوشاپ

اگر می خواهید کل فایل به صورت یک تصویر در صفحه نمایش داده شود، در قسمت Import as گزینه Flattened Image را انتخاب نمایید (به طور پیش فرض حالت Layers انتخاب شده و لایه ها به صورت تفکیک شده در کپیویت آورده می شوند). لایه ها در شکل ۲۹-۶ نشان داده شده اند.



شکل ۲۹-۶- تفکیک لایه های فایل PSD در Captivate



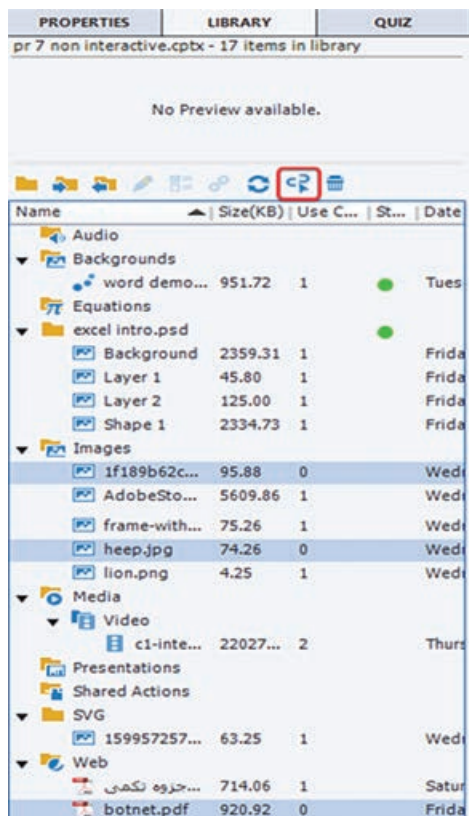
شکل ۶-۳۰- ویرایش تصویر فتوشاپ

همان طور که ملاحظه می‌شود، هر لایه در سطر جداگانه در Timeline نمایش داده شده است. می‌توانید به راحتی لایه‌ها را جابه‌جا نموده یا مدت زمان نمایش آنها را به دلخواه تغییر دهید.

برای ویرایش تصویر کافی است روی دکمه Edit در پنجره خصوصیات لایه انتخابی (شکل ۶-۳۰) کلیک کنید تا تصویر در فتوشاپ باز شده و امکان ویرایش و اعمال جلوه‌های مختلف روی آن به‌کاربر داده شود. برای به‌روزرسانی تصویر، روی دکمه Update کلیک کنید.

۶-۲۰- کار با کتابخانه (Library)

کتابخانه یا Library، کلیه اشیایی که به پروژه اضافه می‌شوند را به‌طور خودکار و به‌صورت طبقه‌بندی شده در خود نگهداری می‌کند. برای نمایش پانل کتابخانه از منوی Window، گزینه Library (Ctrl+Alt+L) را انتخاب نمایید. با کلیک روی یک شیء در پانل کتابخانه (شکل ۶-۳۱)، پیش‌نمایش آن در بالای پنجره مشاهده می‌شود. در ستون Use Count، تعداد دفعاتی که از شیء در پروژه استفاده شده به‌شما نمایش داده می‌شود. برای درج یک شیء از کتابخانه در اسلاید، شیء مورد نظر را به‌داخل صفحه درگ کنید.



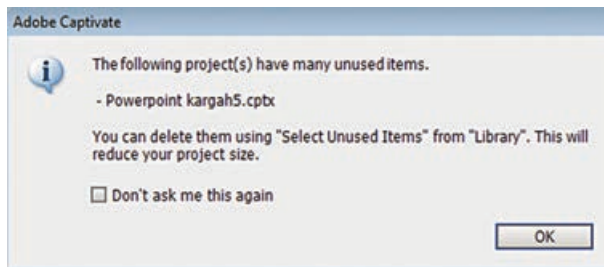
شکل ۶-۳۱- پانل کتابخانه

در صورتی که می‌خواهید از اشیای موجود در پروژه، در سایر برنامه‌ها نیز استفاده کنید، کافی است روی شیء مورد نظر کلیک راست نموده و گزینه Export را انتخاب نمایید و فایل مورد نظر را در مسیر دلخواه ذخیره کنید.

۶-۲۰-۱- حذف اشیای بلا استفاده از پروژه


از آنجایی که حذف یک شیء از پروژه، باعث حذف آن از کتابخانه نمی‌شود و نسخه‌ای از شیء در کتابخانه باقی می‌ماند و باعث افزایش حجم پروژه می‌شود، برای حذف اشیای بلا استفاده، روی گزینه Select Unused Items (شکل ۶-۳۲) کلیک کرده و پس از انتخاب اشیاء، روی دکمه Delete کلیک کنید.

در صورتی که اشیای بلا استفاده زیادی در پروژه وجود داشته باشد، هنگام باز کردن پروژه پیام خطای زیر ظاهر می‌گردد (شکل ۶-۳۲) که بهتر است پس از باز نمودن پروژه، آنها را به‌روش گفته شده از کتابخانه حذف نمایید تا حجم پروژه کاهش یابد.



شکل ۳۲-۶. پیام خطا به علت وجود اشیای بلااستفاده در پروژه

۲-۲-۶. اصول وارد نمودن External Library

برای استفاده از اشیای موجود در کتابخانه سایر پروژه‌ها، از منوی File، زیرمنوی Import، گزینه External Library را انتخاب نمایید یا در پانل Library، روی دکمه  (Open Library) کلیک کنید و پروژه مورد نظر را انتخاب نمایید. کتابخانه پروژه انتخابی، در پنجره‌ای جداگانه باز می‌شود. برای درج اشیای در پروژه جاری، روی شیء مورد نظر در کتابخانه کلیک کنید.

خلاصه مطالب

- اشیای تعاملی (Interactive Objects)، به‌اشیایی گفته می‌شود که در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید، واکنش‌های مختلفی را از خود نشان می‌دهند، مانند دکمه.
- اشیای غیرتعاملی (Non Interactive Objects)، به‌اشیایی گفته می‌شود که در پروژه صرفاً به‌صورت نمایشی هستند، مانند متون معمولی، تصاویر و متون راهنما.
- تصویر (Image)، یکی از پرکاربردترین اشیای غیرتعاملی است. در نرم‌افزار Captivate امکان ویرایش تصاویر، بدون استفاده از ویرایشگر خارجی وجود دارد.
- گزینه SVG امکان درج فایل‌های گرافیکی برداری را به‌کاربر می‌دهد.
- متن راهنما (Rollover Caption)، برای معرفی بخش‌ها و اجزای مختلف یک صفحه به‌کار می‌رود؛ مثلاً با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس روی تصویر، توضیحات نمایش داده شود.
- تصویر راهنما (Rollover Image)، این امکان را به‌کاربر می‌دهد که با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس روی گزینه‌ها، تصویری برای کمک به‌فهم بهتر مطالب نمایش یابد.
- متن و تصویر راهنما (Rollover Slidelet)، امکان نمایش هم‌زمان متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی را با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس روی یک گزینه به‌کاربر می‌دهد.
- محدوده رنگی (Highlight Box)، برای تمرکز بیشتر هنگام توضیح دادن یک ابزار در محتوای آموزشی به‌کار می‌رود و شیء مورد نظر را هایلایت (رنگی) می‌کند.
- ناحیه بزرگ‌نمایی (Zoom Area)، می‌تواند روی تمام یا بخشی از تصویر زوم نماید.
- صدا (Audio) برای درج صدا در اسلاید به‌کار می‌رود.
- ویدئو (Video)، برای نمایش ویدئو با فرمت‌های مختلف به‌کار می‌رود.

- پویانمایی (Animation)، برای جذابیت بیشتر محتوا به کار می‌رود (فرمت SWF و GIF).
- شیء Text Animation، برای ایجاد متن‌های متحرک استفاده می‌شود.
- شیء Web برای درج یک صفحه وب یا یک فایل PDF کاربرد دارد.
- برای فرمول‌نویسی ریاضی، از منوی Insert گزینه Equation را انتخاب کنید. از برنامه MathMagic Personal Custom برای درج فرمول استفاده می‌شود.
- برای درج فایل فتوشاپ از زیرمنوی Import در منوی File گزینه Photoshop File را انتخاب نمایید. نرم‌افزار کپی‌ویوت قابلیت تفکیک لایه‌های فتوشاپ را دارد.
- کتابخانه یا Library، کلیه اشیائی که به پروژه اضافه می‌شوند را به‌طور خودکار و به‌صورت طبقه‌بندی شده در خود نگهداری می‌کند.

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	تأخیر
Destination	مقصد
Direction	جهت
Equation	معادله، فرمول
Execute	اجرا
Grayscale	سیاه و سفید
Hue	درجه رنگی
Hyperlink	پیوند
Inner	داخلی
Interactive	تعاملی
Invert	معکوس کردن
Non Interactive	غیرتعاملی
Outer	خارجی
Reflection	انعکاس، بازتاب
Rollover	راهنما
Saturation	اشباع یا خلوص رنگ
Shadow	سایه
Sharpness	وضوح
Source	منبع
Static	ایستا

خود آزمایی

- ۱ تفاوت اشیای تعاملی و غیر تعاملی را بیان کنید.
- ۲ چند شیء غیر تعاملی را نام ببرید.
- ۳ برای درج یک فایل PDF چه مراحل باید انجام شود؟
- ۴ تفاوت‌های اصلی Rollover Slidelet با سایر اشیای Rollover چیست؟
- ۵ نحوه فرمول نویسی ریاضی را شرح دهید.

پرسش‌های چهار گزینه‌ای

- ۱ به‌اشیائی که در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید واکنش‌های مختلفی را از خود نشان می‌دهند، گفته می‌شود.

الف) Non Interactive	ب) Interactive	ج) Animation	د) Rollover
----------------------	----------------	--------------	-------------
- ۲ کدام شیء زیر غیر تعاملی نمی‌باشد؟

الف) Rollover Caption	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 ایجادکننده تمرکز
-------------------	---------------	-----------------------	-------------------------
- ۴ کدام بخش از پنجره خصوصیات امکان ایجاد انعکاس یا بازتاب را به کاربر می‌دهد؟

الف) Timing	ب) Shadow	ج) Reflection	د) Transform
-------------	-----------	---------------	--------------
- ۵ برای نمایش شیء تا انتهای اسلاید جاری، در پنجره خصوصیات کدام حالت انتخاب می‌شود؟

الف) Specific Time	ب) Rest of Project	ج) Rest of Slide	د) Appear After
--------------------	--------------------	------------------	-----------------
- ۶ توسط کدام خاصیت می‌توان میزان روشنایی تصویر را تعیین نمود؟

الف) Brightness	ب) Hue	ج) Saturation	د) Contrast
-----------------	--------	---------------	-------------
- ۷ برای رنگی کردن و ایجاد تمرکز روی اشیا، از کدام شیء استفاده می‌شود؟

الف) Text Animation	ب) Rollover Caption	ج) Zoom Area	د) Highlight Box
---------------------	---------------------	--------------	------------------
- ۸ کدام شیء برای درج تصاویر گرافیکی برداری به کار می‌رود؟

الف) Animation	ب) SVG	ج) Rollover Image	د) Image
----------------	--------	-------------------	----------
- ۹ برای درج شخصیت‌های آماده از کدام شیء استفاده می‌شود؟

الف) Text Caption	ب) Web	ج) Character	د) Video
-------------------	--------	--------------	----------
- ۱۰ کاربرد شیء Rollover Slidelet چیست؟

الف) درج متن و تصویر راهنما	ب) ایجاد تمرکز و رنگی کردن
ج) ایجاد ناحیه بزرگ نمایی	د) درج فرمول ریاضی



به پروژه Excel، موارد زیر را اضافه کنید:

- در اسلاید منابع و سایت‌های مرتبط، آدرس و تصویر چند منبع و سایت را با جلوه دلخواه و امکان لینک درج کنید.
- در اسلاید درباره ما، اطلاعات خودتان و در اسلاید درباره نرم‌افزار توضیحاتی راجع به نرم‌افزار قرار دهید.
- در اسلاید آشنایی با محیط، محیط نرم‌افزار Excel را قرار داده و با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس عناوین و توضیحات هر بخش را نمایش دهید.

یک پروژه آموزش سخت‌افزار رایانه با موارد زیر را ایجاد کنید:

- در اسلاید اول، متن «آموزش سخت‌افزار رایانه» به صورت متحرک نمایش داده شود.
- در اسلاید دوم، تعدادی قطعه رایانه را نمایش داده طوری که با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس روی قطعات، نام و توضیحات آنها نمایش داده شود.
- اسلایدهایی برای مادربرد، کارت گرافیک، هارد دیسک، CPU، RAM، DVD Drive و کارت شبکه ایجاد کرده و در هر یک توضیحاتی راجع به قطعه مورد نظر و تصویر آن را قرار دهید. نکات مهم در توضیحات را Highlight کنید.
- یک فیلم مناسب با قطعات رایانه را در اسلاید آخر نمایش دهید.

فصل هفتم

توانایی کار با اشیای تعاملی

هدف کلی فصل

آشنایی با اشیاء تعاملی و شیوه به کار گیری آنها در پروژه

زمان	
عملی	نظری
۱۴	۴

هدف‌های رفتاری


پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:

- انواع اشیای تعاملی در نرم‌افزار را نام ببرد.
- با کاربرد و خصوصیات هریک از اشیای تعاملی آشنا باشد.
- بتواند از اشیای مختلف تعاملی مانند ناحیه کلیک کردنی، دکمه، اشیای هوشمند و ویدئوی تعاملی در پروژه استفاده نموده و میان آنها ارتباط برقرار نماید.
- توانایی کار با ابزار تعاملی Drag & Drop را داشته باشد.
- قادر به به کارگیری تعامل‌های یادگیری (Learning Interactions) در پروژه باشد.
- توانایی یادداشت‌گذاری، ساخت واژه‌نامه، منوهای پایین افتادنی و زبانه را داشته باشد.
- توانایی ایجاد سرگرمی نظیر بازی حافظه، پازل و تصویر با قابلیت بزرگ‌نمایی را داشته باشد.
- بتواند از ویجت‌ها در پروژه استفاده کند.

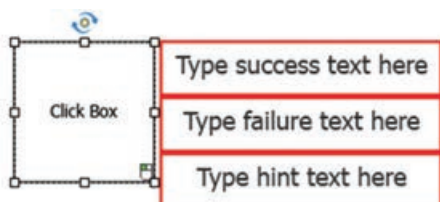
مقدمه

در فصل قبل با اشیای غیر تعاملی که فقط جنبه نمایشی داشتند آشنا شدید. در مقابل این اشیا، اشیای تعاملی هستند که در برابر رویدادهای ماوس و صفحه کلید واکنش‌های مختلفی را از خود نشان می‌دهند. در این فصل با انواع اشیای تعاملی و ویژگی‌های آنها آشنا خواهید شد.

۷-۱- ناحیه کلیک کردنی (Click Box)

این شیء تعاملی باعث ایجاد نواحی فعال می‌شود که با کلیک کاربر روی آن، می‌توان دستورهای متفاوتی را در برنامه اجرا نمود. برای درج ناحیه کلیک کردنی از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار گزینه Click Box  را انتخاب نمایید.

۷-۱-۱- اکشن‌ها (Actions)



اکشن، دستور یا عملی است که با کلیک روی ناحیه کلیک کردنی یا دکمه اتفاق می‌افتد و در زبانه Actions در پنجره خصوصیات در قسمت On Success تعیین می‌شود. اکشن‌ها در جدول ۷-۱ به‌طور اجمالی آورده شده‌اند و در ادامه کتاب در مثال‌های متنوع با آنها بیشتر آشنا خواهید شد.

جدول ۷-۱- انواع اکشن‌ها

عملکرد	نام رفتار
با کلیک روی ناحیه کلیک کردنی، برنامه ادامه پیدا می‌کند.	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	Return to Quiz
رفتن به اسلایدی مشخص	Jump to Slide
رفتن به نشانه خاص	Jump To Bookmark
بازکردن یک فایل دلخواه یا صفحه وب	Open URL or file
نکته: اگر گزینه Continue playing project انتخاب شود اجرای پروژه با باز شدن صفحه وب همچنان ادامه پیدا می‌کند. بهتر است این گزینه انتخاب نباشد تا پس از مشاهده لینک، در همان اسلایدی که بودید باقی بمانید.	
بازکردن یک پروژه دیگر Captivate	Open other project
ارسال ایمیل (پست الکترونیکی)	Send e-mail

اجرای کد جاوا اسکریپت (که در خروجی های وب کاربرد دارد)	Execute JavaScript
اجرای اکشن پیشرفته	Execute Advanced Action
اجرای اکشن اشتراکی	Execute Shared Action
پخش صدای دلخواه	Play Audio
متوقف کردن صدای در حال پخش	Stop Triggered Audio
نمایش شیء روی صفحه	Show
مخفی کردن یک شیء	Hide
فعال نمودن 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
مکث در اجرای پروژه	Pause
خروج از پروژه	Exit
اعمال جلوه روی شیء	Apply Effects
سوئیچ یک شیء از یک حالت به حالت دیگر	Toggle
نمایش/عدم نمایش جدول فهرست محتوا (در فصل دوازدهم آموزش داده می شود).	Show/Hide TOC
نمایش/عدم نمایش نوار پخش	Show/Hide Playbar
قفل/از حالت قفل درآوردن جدول فهرست محتوا	Lock/Unlock TOC
تغییر حالت (وضعیت) شیء	Change State of
رفتن به حالت بعدی شیء	Go to Next State
رفتن به حالت قبلی شیء	Go to Previous State
نمایش یک متن	Display Text
با کلیک روی ناحیه کلیک کردنی عمل خاصی انجام نمی شود.	No Action

جدول ۲-۷- سایر تنظیمات ClickBox

توضیحات	گزینه
نامحدود بودن تعداد دفعات کلیک کاربر روی ناحیه کلیک کردنی	Infinite Attempts
تعداد دفعات مجاز کلیک کاربر (باید گزینه Infinite غیرفعال باشد)	No. of Attempts
مشخص می‌کند که پس از اتمام دفعات کلیک و سعی کاربر چه اتفاقی بیفتد.	Last Attempts
اجازه کلیک با ماوس داده شود	Allow Mouse Click
تعیین کلید میانبر	Shortcut
نمایش پیام در صورت کلیک موفق کاربر	Success
نمایش پیام در صورت کلیک ناموفق کاربر	Failure
نمایش پیام راهنما در صورت قرارگرفتن اشاره‌گر ماوس در ناحیه کلیک	Hint
منتظر نمایش پیام‌های موفقیت/عدم موفقیت به کاربر می‌شود.	Pause for Success/Failure Captions
در نواحی کلیک کردنی، شکل اشاره‌گر ماوس به صورت دست در می‌آید.	Hand Cursor
جایگزین کردن دوبار کلیک به جای کلیک ماوس	Double-Click
غیرفعال نمودن صدای کلیک دکمه‌ها	Disable Click Sound
متوقف کردن اجرای پروژه تا زمانی که کاربر روی دکمه کلیک کند.	Pause Project Until User Clicks
جایگزین کردن کلیک راست به جای کلیک چپ ماوس	Right-Click

نکته

در نرم‌افزار Captivate، با خاتمه یک اسلاید، کنترل اجرا به طور پیش فرض به اسلاید بعدی منتقل می‌گردد. برای جلوگیری از رفتن خودکار به اسلاید بعدی و توقف در اسلاید، یک ناحیه کلیک کردنی را در گوشه‌ای از اسلاید قرار دهید (می‌توانید پیغام‌های مربوطه را غیرفعال کنید).





بعد از اسلاید اول پروژه الفبا، اسلایدی شامل همه حروف الفبا ایجاد کرده و کاری کنید که با کلیک روی هر حرف، اسلاید مربوط به همان حرف به بعد نمایش داده شود (راهنما: روی هر حرف یک ناحیه کلیک کردنی قرار داده و در بخش On Success، از دستور Jump to Slide استفاده کرده و اسلاید مورد نظر را انتخاب نمایید).



در صورتی که توسط اکشن، قصد اجرا یا باز نمودن فایل exe یا فایل پروژه دیگری را دارید، برای مشاهده نتیجه، باید از پروژه فعلی، خروجی تهیه کنید (Publish).

۷-۲- دکمه (Button)

یکی از پرکاربردترین اشیای تعاملی در محتواهای الکترونیکی، دکمه است. اغلب تنظیمات دکمه شبیه ناحیه کلیک کردنی می‌باشد. برای درج دکمه از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، گزینه **B** Button (Shift+Ctrl+B) را انتخاب کنید.

انواع دکمه

در قسمت Button Type در زبانه Style در پنجره خصوصیات دکمه (شکل ۷-۱)، سه نوع دکمه را می‌توان انتخاب نمود:

■ **Text Button (دکمه متنی):** این دکمه‌ها ظاهر گرافیکی ثابت دارند ولی متن آنها توسط گزینه Caption قابل تغییر است.

■ **Transparent Button (دکمه‌های شفاف):** در این دکمه‌ها علاوه بر تایپ متن (Caption)، در بخش Fill امکان تعیین رنگ پرکننده دکمه و در قسمت Stroke امکان تعیین نوع، رنگ و ضخامت خطوط دور دکمه وجود دارد. گزینه Opacity میزان شفافیت دکمه را تعیین می‌کند.



شکل ۷-۱- خصوصیات دکمه

■ **Image Button (دکمه‌های تصویری):** در این حالت امکان استفاده از دکمه‌های تصویری آماده و یا دکمه‌هایی که شما طراحی کرده‌اید وجود دارد. دکمه‌ها معمولاً دارای سه حالت Up (ظاهر معمولی دکمه)، Over (زمانی که اشاره‌گر ماوس روی دکمه قرار می‌گیرد) و Down (زمانی که دکمه فشرده می‌شود) می‌باشند. دکمه‌های خود را در سه حالت بالا طراحی کنید (البته دو حالت اول و دوم کافی است).
 - در نام‌گذاری فایل‌هایی که به‌عنوان دکمه در فتوشاپ می‌سازید دقت کنید. یک دکمه برای حالت Up و یک دکمه برای حالت Over طراحی کنید. برای هر دو حالت یک نام یکسان را در نظر گرفته و با علامت زیرخط (Underline)، حالت دکمه را ذکر کنید. دکمه را با پسوند jpg یا png ذخیره نمایید. برای مثال B1_up.png و B1_over.png (نحوه ساخت دکمه‌های تصویری در فتوشاپ در پیوست آورده شده است).
 - شیء دکمه را روی اسلاید قرار داده و نوع آن را Image Button تعیین کنید. روی دکمه Change کلیک کرده و یکی از حالت‌های دکمه خود را انتخاب نمایید (حالت دیگر به‌طور خودکار شناسایی می‌شود). به این ترتیب می‌توانید از دکمه‌های ساخته شده خود در برنامه کپی‌توییت استفاده کنید.
 - در پیش نمایش، نتیجه کار را مشاهده کنید.
 در پنجره خصوصیات دکمه، گزینه‌های زبانه Actions، مانند شیء ClickBox می‌باشد.

تعدادی دکمه آماده که بعضی از آنها بدون عنوان بوده و می‌توانید عنوان مورد نظر خود را به آنها اضافه کنید، در مسیر زیر وجود دارند:

C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 2019 x64\Gallery\Buttons

به اسلایدهای کلیه حروف در پروژه الفبا، دکمه‌هایی برای رفتن به حرف قبلی و بعدی اضافه کنید. دکمه‌ای نیز برای بازگشت به منوی حروف در هر اسلاید قرار داده و پیش‌نمایش را مشاهده کنید.

نکته



تمرین ۲

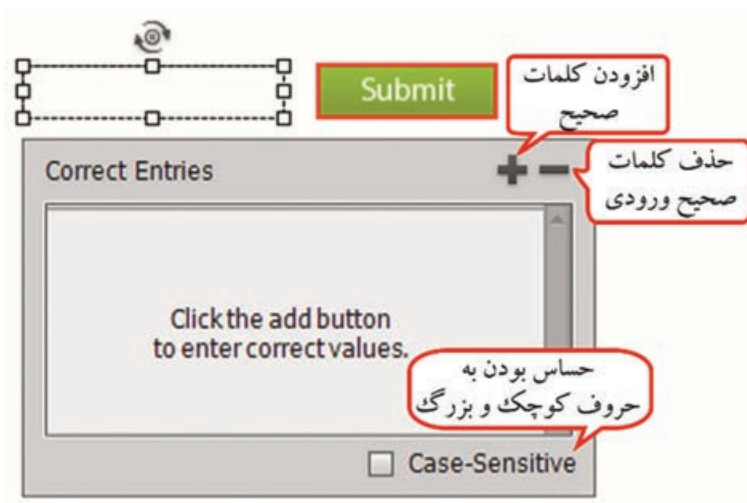


۷-۳- کادر ورود متن (Text Entry Box)

کادر ورود متن یکی از اشیای تعاملی بوده که برای دریافت متن (مانند نام کاربری یا کلمه عبور) استفاده می‌شود. برای درج کادر ورود متن از زیرمنوی Text در نوار ابزار، گزینه (Shift+Ctrl+T) را انتخاب نمایید.



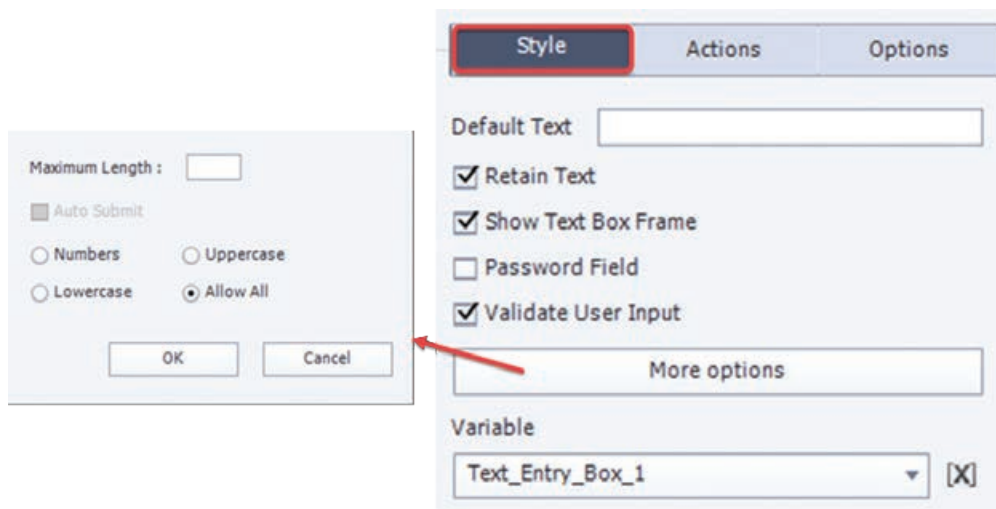
با کلیک روی کادر ورود متن، شکل ۷-۲ ظاهر می‌شود که با کلیک روی دکمه «+» می‌توانید کلمات صحیحی که مد نظر است را اضافه کنید. برای حذف کلمات روی دکمه «-»، کلیک نمایید. در شکل ۷-۳ و جدول ۷-۳، سایر تنظیمات مربوط به کادر ورود متن آورده شده است.



شکل ۲-۷- کادر ورود متن

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

نکته



شکل ۳-۷- سایر تنظیمات کادر ورود متن

برای نمایش محتویات وارد شده در کادر ورود متن از یک Text Caption استفاده کنید و به جای متن آن، نام متغیر (Variable) را میان دو علامت \$ قرار دهید، به صورت «\$\$ نام متغیر \$\$».

نکته



جدول ۳-۷- تنظیمات کادر ورود متن

توضیحات	گزینه
متن پیش فرضی که هنگام اجرا در کادر نمایش داده می‌شود.	Default Text
اگر انتخاب باشد، زمان بازگشت به اسلاید، متن قبلی وارد شده توسط کاربر در کادر ورود متن باقی مانده و قابل مشاهده است.	Retain Text
باعث نمایش قاب در اطراف کادر ورود متن می‌شود.	Show TextBox Frame
به جای نمایش کاراکترها علامت * (به صورت رمز) نشان داده می‌شود.	Password Field
بررسی صحت درستی متن وارد شده	Validate User Input
گزینه‌های بیشتر مانند حداکثر تعداد کاراکتر دریافتی، دریافت عدد، دریافت حروف کوچک و بزرگ را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.	More Options
در این قسمت نام متغیری که مقدار وارد شده را نگهداری می‌کند، نشان داده می‌شود. با فشردن دکمه [X] می‌توانید متغیر دلخواهی را ایجاد کنید و بعداً از آن در بخش‌های دیگر پروژه استفاده نمایید.	Variable
عملی که بعد از فشردن کلید Tab یا Enter اتفاق می‌افتد را تعیین می‌کند.	On Focus Lost
اگر فعال باشد، دکمه Submit کنار کادر ورود متن نمایش داده می‌شود.	Show Button
نوار اسکرول (پیمایش) را برای متون طولانی نمایش می‌دهد.	Show Scrollbar
زبانه Actions	

اگر از متغیرها در عنوان متنی استفاده کنید، جلوه‌های ویژه روی متن نمایش داده نمی‌شوند.

نکته



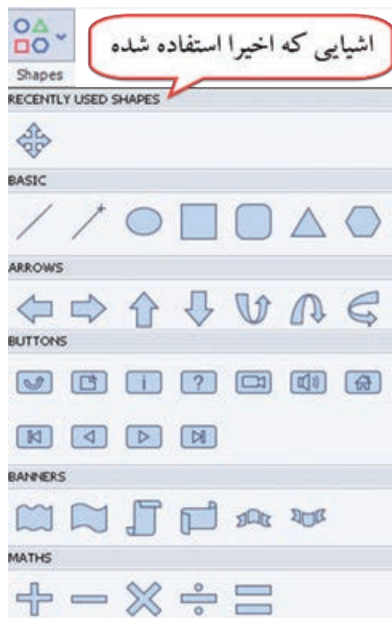
تمرین ۳



در پروژه الفبا بعد از اسلاید اول، صفحه‌ای را برای دریافت نام کاربر اضافه کنید و در بالای جدول حروف، پیام خوشامدگویی را به کاربر نمایش دهید.

۷-۴- اشکال هوشمند (Smart Shapes)

این گزینه امکان ترسیم شکل‌های گرافیکی با قابلیت دکمه را به کاربر می‌دهد. برای اضافه کردن Smart Shape از زیرمنوی Shapes در نوار ابزار استفاده کنید (شکل ۷-۴).

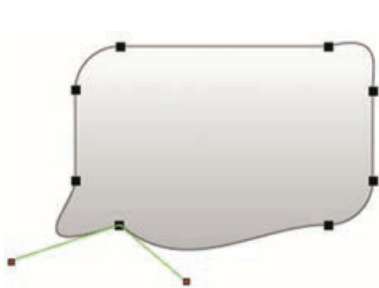


شکل ۷-۴- اشکال هوشمند

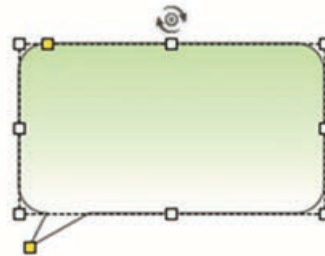
پس از انتخاب شکل، روی صفحه درگ کنید. در بخش RECENTLY USED SHAPES اشکالی که اخیراً استفاده شده‌اند، نمایش داده می‌شوند. برای نوشتن متن داخل شکل، روی آن دوبار کلیک کرده یا کلیک راست نموده و گزینه Add Text را انتخاب نمایید.

۷-۴-۱- تغییر شکل یا جایگزینی شکل ترسیمی

- برای جایگزینی شکل با شکلی دیگر، روی آن کلیک راست نموده و گزینه Replace Smart Shape را انتخاب نمایید.
- برای کم یا زیاد کردن انحناهای گوشه‌های شکل از دستگیره‌های زرد رنگ و برای چرخش از علامت Rotate استفاده کنید (شکل ۷-۵).
- برای تبدیل نقاط شکل به نقاط آزاد و قابل تغییر شکل، روی شکل کلیک راست نموده و گزینه Convert to Freedom را انتخاب کنید تا دستگیره‌های دور تا دور شکل به رنگ مشکی درآیند. با کلیک روی هر دستگیره، اهرم‌های سبز رنگی نمایش داده می‌شوند که با درگ کردن آنها می‌توانید ظاهر شکل را به دلخواه تغییر دهید (شکل ۷-۶).



شکل ۷-۶- تغییر نقاط شکل به دلخواه



شکل ۷-۵- تغییر گوشه‌های شکل

برای تبدیل شکل به تصویر راهنما (که با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس تصویر ظاهر شود)، روی شکل کلیک راست کرده و گزینه Convert to rollover Smart Shape را انتخاب کنید. محدوده Rollover به صفحه اضافه می‌شود که باید آن را روی قسمتی که می‌خواهید با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس تصویر نمایش داده شود، قرار دهید.

Smart Shapeها قابلیت تبدیل شدن به دکمه را با انتخاب گزینه Use As Button در پنجره خصوصیات دارند (در این حالت زبانه Actions در پنجره خصوصیات اضافه می‌شود). همچنین می‌توانید آنها را به اسلاید Master اضافه کرده و در کلیه اسلایدها نمایش دهید درحالی که امکان اضافه نمودن دکمه به اسلاید Master وجود ندارد.



۲-۴-۷- تغییر خصوصیات ظاهری اشکال هوشمند

در زبانه Style در پنجره خصوصیات، امکان تغییر خصوصیات ظاهری شکل هوشمند وجود دارد. در بخش Fill، تنظیمات مربوط به نحوه پرشدن داخل شکل و در بخش Stroke تنظیمات مربوط به خطوط دور شکل وجود دارد.

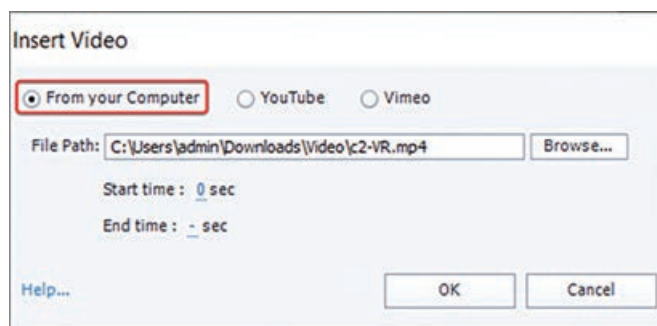
در پروژه Excel، دکمه‌ای هوشمند در اسلاید الگو، به شکل برای خروج از برنامه در کل پروژه ایجاد کرده و دستور لازم برای خروج را به آن اضافه کنید (راهنمایی: دستور Exit).



۵-۷- ویدئوی تعاملی (Interactive Video)

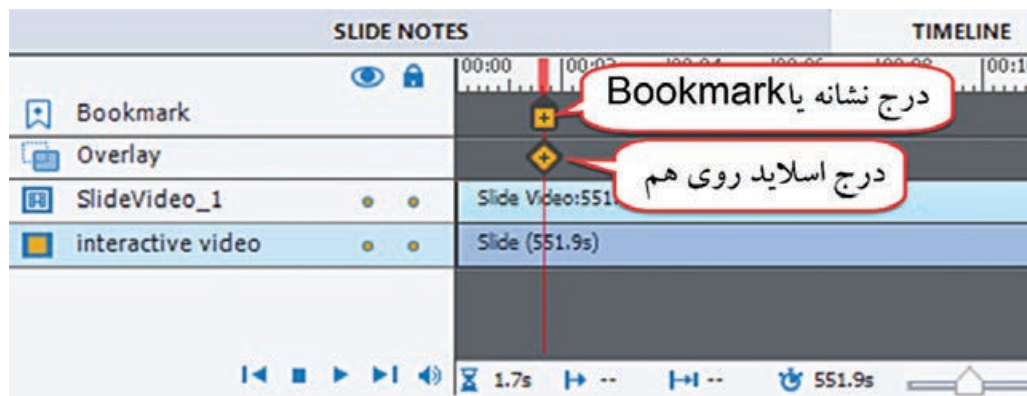
کپی‌توییت ۲۰۱۹ این امکان را به شما می‌دهد که به فایل‌های ویدئویی خود قابلیت تعاملی اضافه کنید. برای مثال حین پخش فیلم، اسلایدی حاوی توضیحات بیشتر روی فیلم ظاهر شود، یا از کاربر سؤالی پرسیده شود و بر اساس پاسخ وی، فیلم ادامه یابد یا از ابتدا پخش شود (یا هر عمل دیگر). برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

1 روی گزینه Interactive Video در نوار ابزار کلیک کنید. در کادری که باز می‌شود (شکل ۷-۷)، پس از انتخاب گزینه From your Computer، فایل مورد نظر را باز کنید. علاوه بر این می‌توانید فیلم‌های سایر سایت‌ها را نیز درج کنید. در صورت تمایل می‌توانید زمان شروع و پایان فیلم را برحسب ثانیه تعیین کنید.

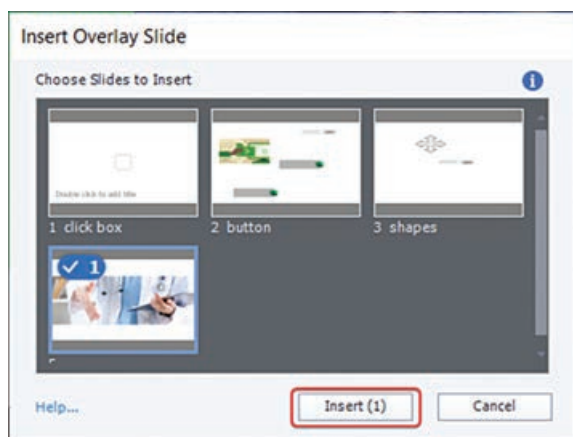


شکل ۷-۷- درج ویدئوی تعاملی

۲ برای نمایش یک اسلاید روی فیلم، در Timeline شروع به پخش فیلم نموده و هنگام رسیدن به ثانیه مورد نظر مکث کرده و روی دکمه Overlay Slide (شکل ۷-۸) کلیک کنید.



شکل ۷-۸- نمایش اسلاید روی ویدئوی تعاملی (Overlay Slide)



شکل ۷-۹- انتخاب اسلاید مورد نظر جهت نمایش روی فیلم

۳ در کادری که باز می‌شود (شکل ۷-۹)، اسلاید مورد نظر را انتخاب کنید. در قسمت Filmstrip، کنار اسلایدی که حالت همپوشانی (Overlay) دارد، آیکون مشاهده می‌شود و اسلاید به صورت کوچک‌تر و بلافاصله پس از اسلاید اصلی حاوی فیلم، نمایش داده می‌شود.



شکل ۷-۱۰- نمایش اسلاید به صورت Overlay روی فیلم

۴ برای مشاهده پیش‌نمایش کار خود، از زیرمنوی Preview در نوار ابزار، گزینه HTML5 in Browser را انتخاب نمایید. زمان رسیدن به ثانیه انتخابی، اسلاید نمایش داده شده و فیلم در حالت توقف و به صورت کم رنگ در پس زمینه مشاهده می‌شود و پس از گذشت زمان اسلاید، ادامه فیلم پخش می‌گردد (شکل ۷-۱۰).



می‌خواهیم در انتهای فیلم، یک سؤال را برای بررسی میزان یادگیری کاربر مطرح نموده و در صورتی که دوبار پاسخ نادرست دهد، فیلم از ابتدا پخش شود. برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ ابتدا از زیرمنوی Slides در نوار ابزار گزینه Knowledge Check Slide را انتخاب نموده و در کادری که باز می‌شود، نوع سؤال را چندگزینه‌ای (Multiple Choice) انتخاب و تعداد سؤال را ۱ قرار دهید تا یک سؤال بررسی دانش اضافه شود. در پانل Quiz تعداد گزینه‌ها (Answers) را ۴ قرار داده، سؤال مد نظر را تایپ کنید و پاسخ صحیح را انتخاب نمایید.

۲ به اسلاید حاوی فیلم رفته و در ابتدای فیلم، روی دکمه **+** (Bookmark) برای درج یک نشانه در فیلم کلیک کنید و نام Begin را به آن اختصاص دهید.

۳ سپس در اواخر فیلم، روی دکمه Overlay Slide کلیک کرده و اسلاید سؤال را انتخاب کنید. (اگر بیش از یک سؤال دارید، آنها را یکی یکی و با فاصله زمانی کم درج نمایید).

۴ اسلایدهای سؤال را انتخاب کرده و در پانل Quiz در بخش Actions، تعداد دفعات مجاز پاسخگویی را ۲ قرار داده و در قسمت Last Attempt، دستور Jump To Bookmark را انتخاب کرده و نشانه Begin را انتخاب نمایید (شکل ۷-۱۱).

۵ برای مشاهده پیش‌نمایش، از زیرمنوی Preview نوار ابزار، گزینه HTML5 in Browser را انتخاب کنید (با تنظیمات آزمون در فصل دهم به‌طور کامل آشنا می‌شوید).



شکل ۷-۱۱- تنظیمات سؤال

۶-۷- ابزار Drag & Drop

یکی از ابزارهای تعاملی پرکاربرد در نرم‌افزار کپی‌تویت، Drag & Drop می‌باشد که در ساخت آزمون و بازی قابل استفاده است. برای نمونه از کاربر می‌خواهیم نام قاره‌ها را درگ کرده و روی نقشه نمایش دهد. در این حالت هر شیء درگ کردنی تنها یک مکان صحیح دارد که آن را تعامل کشیدن و رهاکردن یک به یک یا One to One Drag & Drop Interaction می‌نامیم.



شکل ۷-۱۲- طراحی سؤال Drag & Drop

برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

- ۱ تصویر نقشه را روی اسلاید قرار داده، نام قاره‌ها را نوشته و تعدادی کادر روی هر قاره به نقشه اضافه کنید.
- ۲ از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، گزینه **Drag & Drop** را انتخاب کنید.
- ۳ در مرحله اول، باید اشیایی که قرار است درگ شوند (Drag Objects) را انتخاب نمایید. روی کلیه متن‌ها کلیک کنید. کادر سبز رنگی دور آنها نمایش داده می‌شود. روی دکمه Next در بالای اسلاید کلیک کنید.
- ۴ در مرحله دوم، باید مکان‌هایی که قرار است متن‌ها در آنها رها شوند (Drop Targets) را انتخاب نمایید. روی کادرها کلیک کنید تا کادر آبی رنگی دور آنها نمایش داده شود. روی دکمه Next در بالای اسلاید کلیک کنید.
- ۵ در مرحله آخر، باید علامت **👉** در مرکز تک تک اشیای درگ کردنی را درگ کرده و روی مکان صحیحی که باید قرار گیرند، رها کنید. یک فلش از وسط شیء درگ کردنی به مکان رها شدن ترسیم می‌شود (شکل ۷-۱۳). پس از اتمام کار، روی دکمه Finish در بالای صفحه کلیک کنید.
- ۶ در زبانه Actions در پنجره Drag & Drop می‌توانید اکشن‌های مربوط به درگ درست یا نادرست و پیام‌های مربوطه را تعیین کنید.



شکل ۷-۱۳- بخش‌های مختلف سؤال Drag & Drop

برای نمایش پانل Drag & Drop، از منوی Window گزینه Drag & Drop را انتخاب کنید.

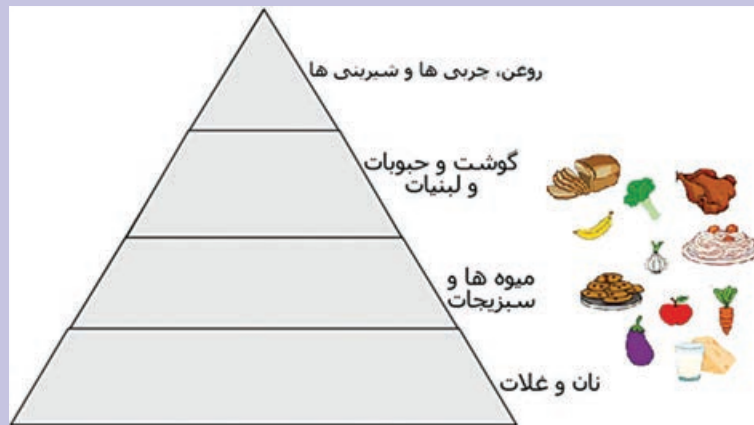
نکته



مثال ۲



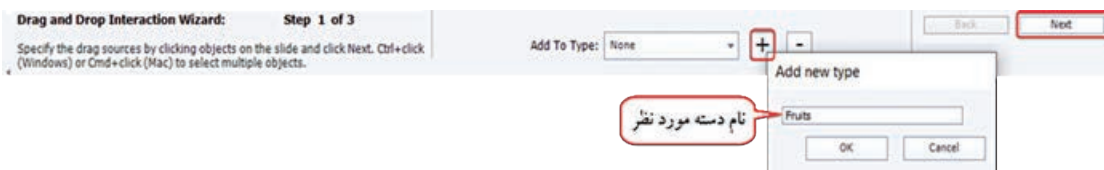
در این مثال می‌خواهیم غذاهای مختلف را در هرم غذایی قرار دهیم. از آنجایی که هر ردیف هرم می‌تواند بیش از یک غذا را در خود جای دهد، این حالت را تعامل کشیدن و رها کردن چند به یک یا Many to One Drag and Drop Interaction می‌نامیم. برای کامل تر شدن مثال می‌توانید از تعداد تصاویر بیشتری استفاده کنید. هر ردیف هرم یک شکل مجزا می‌باشد.




شکل ۱۴-۷- تصویر اولیه پروژه

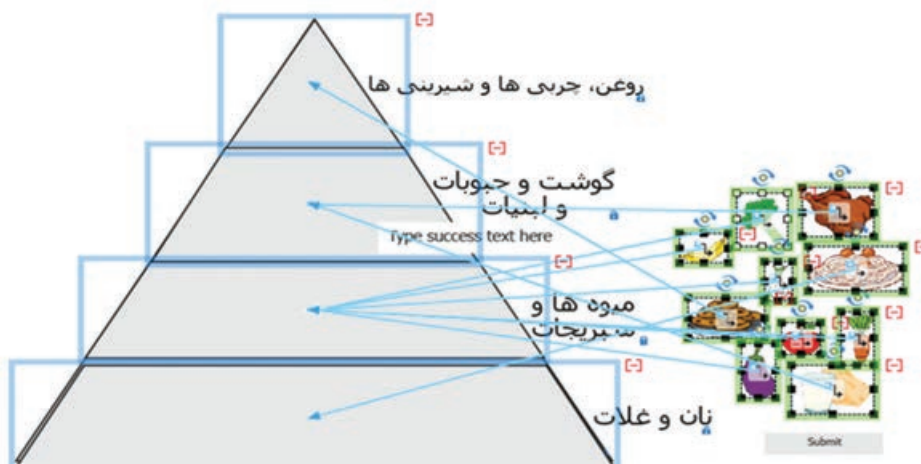
برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

- ۱ تصویر اشیا و اشکال مربوط به هرم را به اسلاید اضافه کنید.
- ۲ از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، گزینه Drag & Drop را انتخاب کنید.
- ۳ در مرحله اول، باید اشیایی که قرار است درگ شوند (Drag Source) را انتخاب نمایید. با توجه به اینکه چند دسته شیء داریم باید از هم تفکیک شوند. روی دکمه + (شکل ۱۵-۷) کلیک کرده و گروه Bread (نان و غلات) را ایجاد نمایید. سپس نان و ظرف ماکارونی را انتخاب کنید. همین کار را مجدداً برای سه گروه دیگر تکرار کنید. سپس روی دکمه Next کلیک کنید.



شکل ۱۵-۷- ایجاد دسته جدید برای تفکیک اشیا

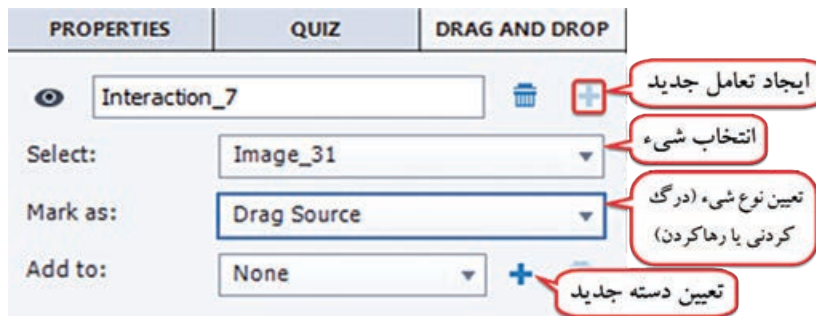
- ۴ در مرحله دوم، باید اشکال هر سطر هرم که قرار است غذاها در آنها رها شوند (Drop Targets) را انتخاب کرده و روی دکمه Next در بالای اسلاید کلیک کنید.
- ۵ در مرحله آخر، باید علامت  در مرکز تک تک اشیای درگ کردنی را درگ کرده و در دسته‌ای که باید در آن قرار گیرند رها کنید. یک فلش از وسط شیء درگ کردنی به مکان رها شدن ترسیم می‌شود. در انتها، روی دکمه Finish در بالای صفحه کلیک کنید.



شکل ۷-۱۶- تصویر نهایی تعامل Drag & Drop

۱-۷-۶- ایجاد تعامل Drag & Drop با استفاده از پانل Drag & Drop

علاوه بر روش فوق می‌توانید پس از درج اشیای مختلف در اسلاید، در پانل Drag & Drop، با کلیک روی دکمه + (Create New Interaction) یک تعامل جدید ایجاد کنید (شکل ۷-۱۷). در قسمت Select تک اشیا را انتخاب و نوع شیء (Drag Source, Drop Target) را در بخش Mark as تعیین نمایید. در صورتی که قرار است در هر محل رهاکردن، بیش از یک شیء قرار گیرد، در بخش Add To دسته مورد نظر را اضافه و آن را برای اشیای مربوطه انتخاب کنید.

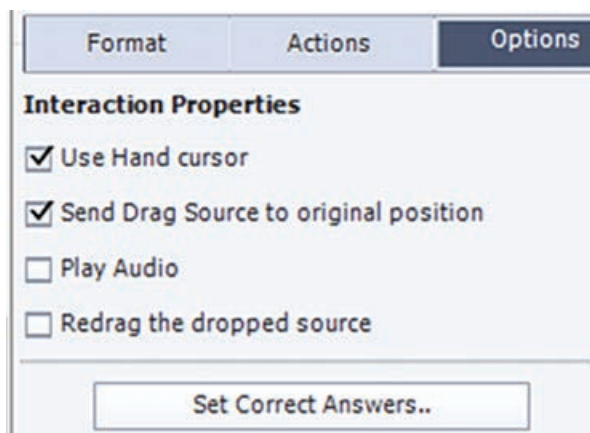


شکل ۷-۱۷- تنظیمات تعامل‌های Drag & Drop به صورت دستی

در زبانه Actions می‌توانید اکشن‌های درگ درست یا نادرست و پیام‌های مربوطه را تعیین کنید. انتخاب گزینه Auto Submit Correct Answers باعث می‌شود نیاز به فشردن دکمه Submit نبوده و اکشن مربوط به On Success فوراً اجرا شود. دکمه Undo اجازه لغو آخرین عمل و دکمه Reset امکان بازگشت به حالت اولیه را می‌دهد. گزینه‌های زبانه Options در ادامه آورده شده‌اند.

جدول ۷-۴- گزینه‌های زبانه Options

گزینه	توضیحات
Use Hand Cursor	تبدیل اشاره‌گر ماوس به دست
Send Drag Source to original position	اگر اشیای درگ شدنی در خارج از محدوده رها کردن باشند به جای اول باز می‌گردند.
Play Audio	پخش صدا
Redrag the dropped source	اشیای درگ‌کردنی پس از رها کردن قابل جابه‌جایی می‌باشند.
Set Correct Answers	می‌توانید پاسخ‌های صحیح را به صورت دستی تعیین کنید.



شکل ۷-۱۸- تنظیمات تعامل

۷-۷- کار با تعامل‌های یادگیری (Learning Interactions)

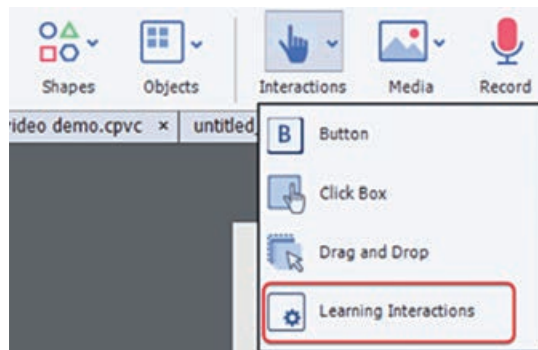
با توجه به کاربرد وسیع نرم‌افزار Captivate در زمینه آموزش الکترونیکی، تعدادی ابزارهای تعاملی یادگیری در بخش Learning Interactions در زیرمنوی Interactions در نوار ابزار این نرم‌افزار ارائه شده است که در ادامه به توضیح هر یک خواهیم پرداخت.

۷-۷-۱- یادداشت‌گذاری روی اسلایدها (Notes)

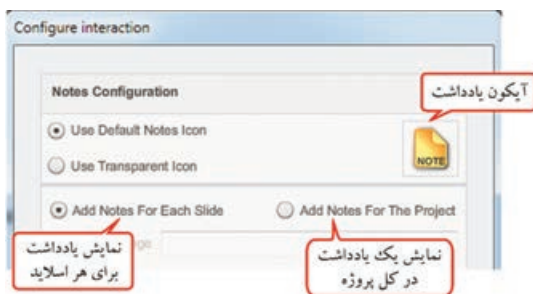
با ابزار Notes، امکان یادداشت‌گذاری روی اسلایدها فراهم می‌شود. از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، گزینه Learning Interactions را انتخاب کرده (شکل ۷-۱۹) و در کادر باز شده (شکل ۷-۲۰)، گزینه Notes را انتخاب کنید.



شکل ۲۰-۷. کادر Interactions



شکل ۱۹-۷. تعامل‌های یادگیری




شکل ۲۱-۷. تنظیمات یادداشت (Note)

در کادر تنظیمات می‌توانید یادداشت‌گذاری را برای همان اسلاید یا کل پروژه در نظر بگیرید.



شکل ۲۲-۷. پنجره یادداشت در زمان اجرا

یادداشت‌ها فقط در زمان اجرا با کلیک روی آیکون یادداشت، به شکل ۲۲-۷ نمایش داده می‌شوند.

۱ برای به هم نریختن نوشته‌های فارسی، از فونت Arial استفاده کنید.
 ۲ به‌طور کلی برای تغییر خصوصیات شیء تعاملی ایجاد شده، روی آن دو بار کلیک کرده یا در پنجره خصوصیات روی گزینه  کلیک کنید.

نکته



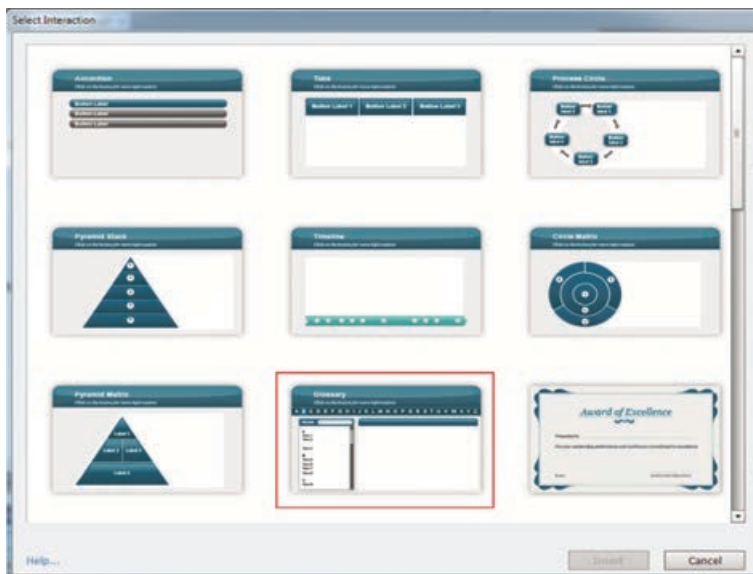
تمرین ۵



امکان یادداشت‌گذاری در کلیه اسلایدها را به‌پروژه آموزش الفبا اضافه کنید.

۷-۷-۲ ساخت واژه‌نامه (Glossary)

- برای ایجاد واژه‌نامه یا فرهنگ لغت، مراحل زیر را انجام دهید:
- ۱ از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، روی گزینه Learning Interactions کلیک کنید.
 - ۲ در کادر باز شده (شکل ۷-۲۳)، گزینه Glossary را انتخاب نمایید.

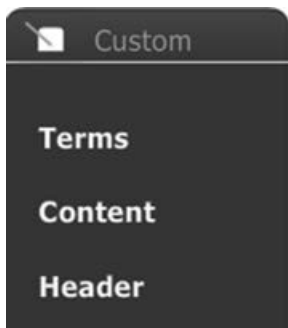


شکل ۷-۲۳ کادر Interactions

- ۳ شکل ۷-۲۴ ظاهر می‌شود. تنظیمات واژه‌نامه در این قسمت انجام می‌شود.



شکل ۷-۲۴ تنظیمات واژه‌نامه



شکل ۲۵-۷- گزینه Custom

۴ با انتخاب Custom (شکل ۲۵-۷)، سه قسمت زیر ظاهر می‌شود:

- **Terms:** تنظیمات مربوط به لغت
- **Content:** تنظیمات مربوط به معنی و توضیحات لغت
- **Header:** تنظیمات مربوط به عنوان بالای واژه نامه



شکل ۲۶-۷- تنظیمات نوشته‌های واژه نامه

با کلیک روی هر مورد، گزینه‌هایی برای تغییر رنگ، تغییر فونت، اندازه و جهت متن‌ها در اختیار قرار می‌گیرد. برای ایجاد واژه نامه انگلیسی به فارسی، کافی است در قسمت Content، روی گزینه Body Text کلیک کرده، یکی از فونت‌های فارسی را انتخاب و جهت نوشته‌ها را راست چین قرار دهید (شکل ۲۶-۷).



شکل ۲۷-۷- افزودن لغت به واژه نامه

۵ با کلیک روی دکمه «+» می‌توان واژه‌ای را به واژه‌نامه اضافه نمود. در قسمت Term لغت مورد نظر و در قسمت Definition توضیحات نوشته می‌شود (شکل ۲۷-۷). واژه را به انگلیسی وارد کرده و توضیحات را بدون تغییر باقی گذارید.



شکل ۲۸-۷- ویرایش توضیحات لغت

۶ پس از نوشتن لغت، با دو بار کلیک کردن روی توضیحات، امکان ویرایش توضیحات، اضافه نمودن تصویر و صدا به توضیحات و جابه‌جایی تصویر و متن وجود دارد (شکل ۲۸-۷). پس از انجام تغییرات، در جایی از صفحه کلیک کنید.

۷ پس از انجام کلیه تنظیمات، با کلیک روی دکمه OK، واژه‌نامه ساخته شده روی اسلاید نمایش داده می‌شود. برای جلوگیری از حرکت خودکار به اسلاید بعدی، یک Clickbox را روی اسلاید قرار دهید.

تمرین ۶



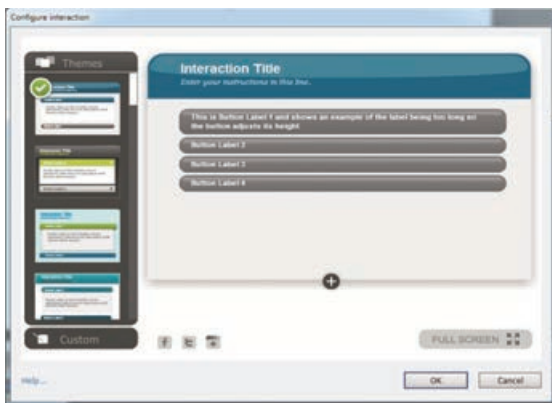
یک واژه‌نامه از اصطلاحات اینترنتی را ایجاد کنید.



۷-۷-۳ ساخت منوهای تا شونده (Accordion)

برای ایجاد منوهای تا شونده مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، روی گزینه Learning Interactions کلیک کنید.
- ۲ در کادر باز شده (شکل ۷-۲۹)، گزینه Accordion را انتخاب کنید.
- ۳ پنجره تنظیمات این گزینه مشابه واژه‌نامه است (شکل ۷-۳۰).



شکل ۷-۳۰ تنظیمات منوهای تا شونده



شکل ۷-۲۹ کادر Interactions



یک منوی تا شونده درباره چند اصطلاح اینترنتی، ایجاد کنید.



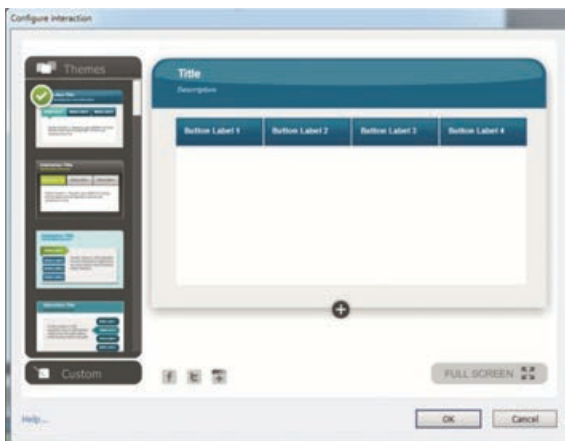
برای حذف یک قسمت از منو، روی عنوان آن دابل کلیک کرده و روی دکمه «-» کلیک کنید.



۷-۷-۴ ساخت زبانه (Tabs)

برای ایجاد زبانه مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، روی گزینه Learning Interactions کلیک کنید.
- ۲ در کادر باز شده (شکل ۷-۳۱)، گزینه Tabs را انتخاب کنید.
- ۳ پنجره تنظیمات این گزینه مشابه واژه نامه بوده و از توضیح مجدد آن صرف نظر می شود (شکل ۷-۳۲).



شکل ۷-۳۲ تنظیمات زبانه



شکل ۷-۳۱ کادر Interactions



در یک پروژه جدید، سه زبانه با عناوین «انواع شبکه»، «تجهیزات» و «تاریخچه» درباره اینترنت ایجاد کنید و در هر قسمت مطالب و تصاویر مرتبط با آن را درج نمایید.



در صورت به هم ریختن حروف، برای تایپ حرف «ی» از Shift+X استفاده کنید.

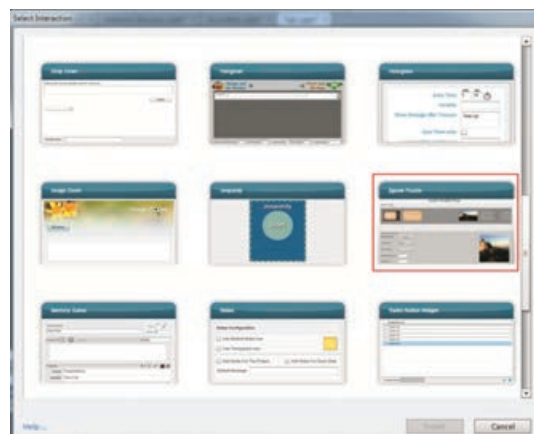
۷-۷-۵ ساخت پازل (Jigsaw Puzzle)

می‌توانید یک تصویر را به صورت قطعه قطعه (پازلی) نمایش داده و با چیدن قطعات کنار هم، تصویر اولیه را به دست آورید. برای ایجاد پازل مراحل زیر را انجام دهید:

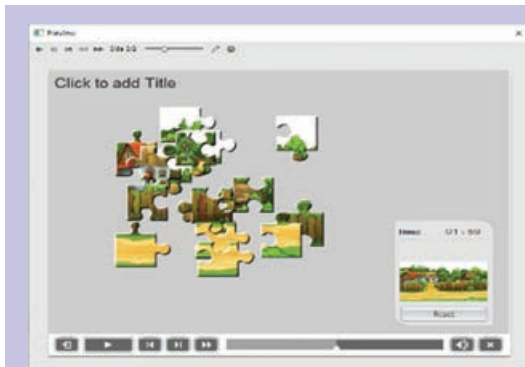
- ۱ از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، روی گزینه Learning Interactions کلیک کنید.
- ۲ در کادر باز شده (شکل ۷-۳۳)، گزینه Jigsaw Puzzle را انتخاب کنید.
- ۳ در پنجره تنظیمات (شکل ۷-۳۴)، تصویر دلخواه، ابعاد آن، تعداد قطعات و زمان انجام پازل را تعیین نمایید. پس از تأیید، پیام برد (سبز رنگ) و باخت (قرمز رنگ) را فارسی کنید.



شکل ۷-۳۴ تنظیمات پازل



شکل ۷-۳۳ کادر Interactions



یک پازل با تصویر دلخواه به صورت رو به رو ایجاد کنید.



بهتر است از تغییر اندازه تعامل‌های یادگیری خودداری کنید.

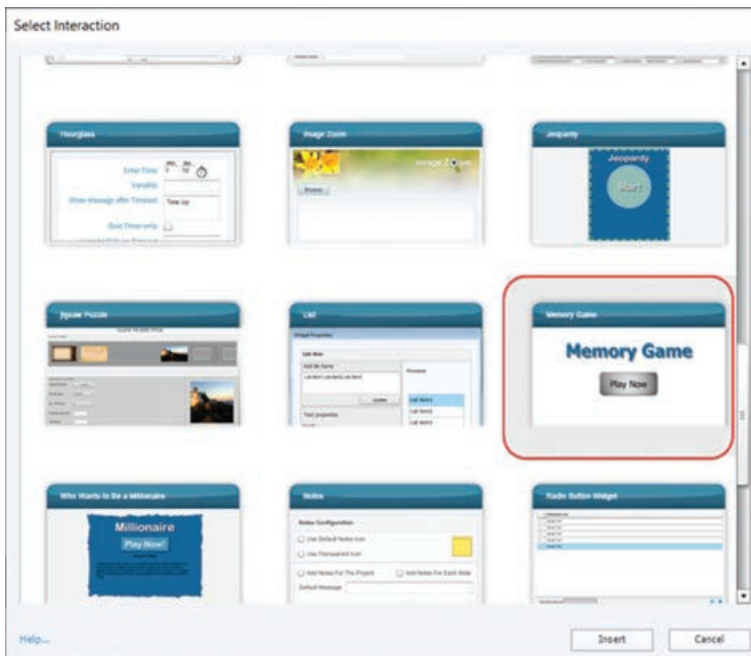
۶-۷-۷- ساخت بازی حافظه (Memory Game)

در بازی حافظه، از هر تصویر، دو مورد موجود است که زیر تعدادی کارت مخفی شده‌اند و برای کسب امتیاز، کاربر باید با برگرداندن کارت‌ها، دو تصویر یکسان را انتخاب نماید. برای ایجاد این بازی مراحل زیر را انجام دهید:

۱ از زیرممنوی Interactions در نوار ابزار، روی Learning Interactions کلیک کنید.

۲ در کادر باز شده (شکل ۳۵-۷)، گزینه Memory Game را انتخاب نمایید.

۳ در پنجره تنظیمات (شکل ۳۶-۷)، در ستون Primary Card، کارت‌های اصلی و در ستون Secondary Card کارت‌های ثانویه را انتخاب کنید. علاوه بر تصویر، امکان درج متن نیز وجود دارد؛ برای مثال می‌توانید



در ستون اول تعدادی تصویر و در ستون دوم نام متناظر با آنها را تایپ کنید. به طور پیش فرض تصویری که انتخاب می‌شود، در ستون دوم نیز نمایش داده می‌شود که می‌توانید آن را حذف و متن را جایگزین آن نمایید. در ستون Score امتیاز را مشخص کنید.

شکل ۳۵-۷- کادر Interactions



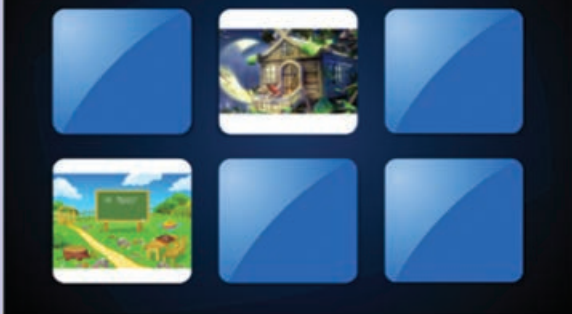
شکل ۳۶-۷. تنظیمات بازی حافظه



شکل ۳۷-۷. سفارشی سازی صفحه بازی حافظه

با کلیک روی گزینه Customize امکان سفارشی کردن بازی وجود دارد. در کادر نمایان شده (شکل ۳۷-۷)، در زبانه Start Screen تنظیمات صفحه شروع مانند عنوان بازی و دکمه، رنگ دکمه و زمان، در زبانه Game Screen تنظیمات صفحه بازی مانند ظاهر کارت‌ها، چیدمان کارت‌ها و در زبانه End Screen تنظیمات صفحه پایان، مانند پیام امتیاز و اتمام وقت قابل تنظیم است.

بازی حافظه



یک بازی حافظه با چند تصویر دلخواه ایجاد نمایید.

تمرین ۱۰



۷-۷-۷- ابزار بزرگ‌نمایی تصویر (Image Zoom)

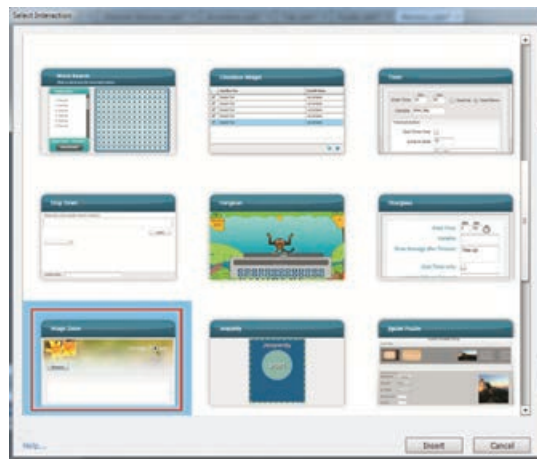
توسط این شیء، کنار تصویر در زمان اجرا یک علامت ذره‌بین نمایش داده می‌شود که با کلیک روی ذره‌بین و درگ نمودن لغزنده کنار آن، امکان بزرگ‌نمایی تصویر وجود دارد. با حرکت روی تصویر، اشاره‌گر به‌شکل دست در می‌آید که با درگ کردن می‌توان قسمت‌های مختلف تصویر را مشاهده نمود. برای برگرداندن تصویر به‌اندازه قبل، کافی است یک بار روی ذره‌بین کلیک کنید.

برای ایجاد تصویر با قابلیت بزرگ‌نمایی مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، گزینه Learning Interactions را انتخاب کنید.
- ۲ در کادر باز شده (شکل ۷-۳۸)، گزینه Image Zoom را انتخاب کنید.
- ۳ در شکل ۷-۳۹، با کلیک روی دکمه Browse، تصویر دلخواهی را انتخاب نمایید.



شکل ۷-۳۹- انتخاب تصویر با قابلیت بزرگ‌نمایی



شکل ۷-۳۸- کادر Interactions

یک تصویر از محیط نرم‌افزار Paint با قابلیت بزرگ‌نمایی ایجاد کنید.

تمرین ۱۱



۷-۸- ویجت (Widget)

گاهی اوقات برای بهبود کیفیت محتوای آموزش الکترونیکی، نیاز به استفاده از اشیای آماده داریم که سرعت روند ساخت پروژه را تسریع کنند. به‌نوع خاصی از اشیای آماده که معمولاً با نرم‌افزار فلش تولید شده و با فرمت .swf و .wdgt منتشر می‌شوند و قابلیت تنظیم و تغییر را دارند، ویجت گفته می‌شود. برای درج یک ویجت از منوی Insert گزینه Widget (Shift+Ctrl+W) را انتخاب کنید. لیستی از ویجت‌های موجود (که اغلب در پنجره Learning Interactions قابل مشاهده هستند) نمایش داده می‌شود، ویجت مورد نظر را انتخاب و پس از انجام تنظیمات روی دکمه OK کلیک کنید. تعدادی از ویجت‌های آماده در مسیر زیر قرار

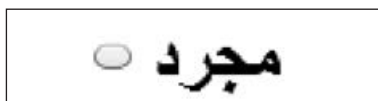
دارند که می‌توانید از آنها در پروژه استفاده کنید که کاربرد بعضی از آنها در ادامه شرح داده شده است:
C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 2019 x64\Gallery\Widgets

به‌طور کلی Widgetها به‌سه دسته زیر تقسیم می‌شوند:



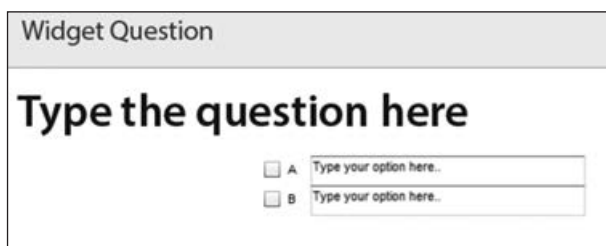
شکل ۷-۴۰ - VividTextCaption

۱) **Widgetهای ایستا (Static):** که صرفاً حالت نمایشی دارند و برای نمایش اطلاعات به‌کار می‌روند، مانند VividTextCaption



۲) **Widgetهای تعاملی (Interactive):** که برای انجام تعامل دوطرفه به‌کار می‌روند، مانند دکمه‌های رادیویی (RadioButton).

۳) **Widgetهای سؤالی (Question):** توسط این اشیاء، می‌توان سؤالات جدیدی را به آزمون‌های الکترونیکی اضافه نمود، مانند MCQ_AS3.swf (شکل ۷-۴۱).



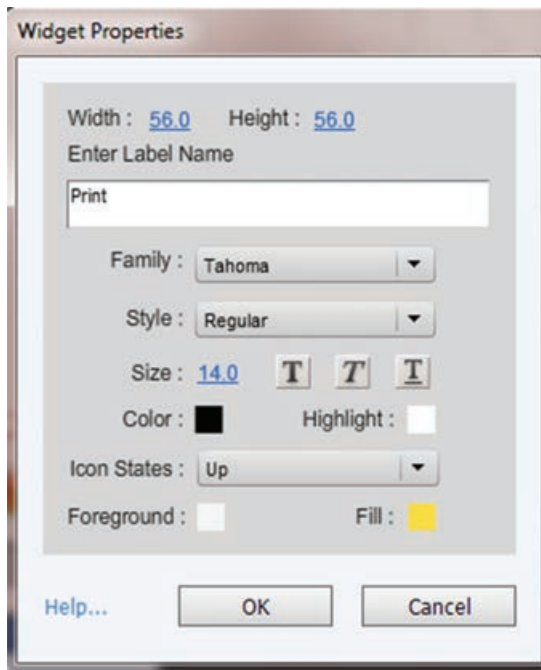
شکل ۷-۴۱ - ویجت سؤالی MCQ_AS3.swf

این ویجت‌ها در مسیری که در بالا ذکر شد وجود دارند. علاوه بر این می‌توانید ویجت‌های آماده را از اینترنت دانلود و در پروژه‌ها استفاده نمایید.

۷-۸-۱ - کار با ویجت چاپ (Print)

توسط ویجت چاپ (Print) می‌توانید دکمه‌ای را جهت چاپ مطالب اسلاید به‌وجود آورید. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ از منوی Insert گزینه Widget... (Shift+Ctrl) را انتخاب کنید.
- ۲ در کادر باز شده وارد مسیر زیر شده و ویجت Print.swf را انتخاب نمایید:



شکل ۷-۴۲- تنظیمات ویجت چاپ

C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 2019 x64\Gallery\Widgets

۳ در پنجره تنظیمات (شکل ۷-۴۲)، متن دکمه Print و خصوصیات ظاهری آن را تعیین کنید.
۴ پیش نمایش را مشاهده کنید و روی دکمه چاپ کلیک کنید.

به پروژه آموزش الفبا موارد زیر را اضافه کنید:
 واژه نامه و پازل اضافه شود.
 امکان چاپ در کلیه اسلایدها وجود داشته باشد
 (راهنمایی: دکمه چاپ را به اسلاید اول اضافه کرده و در پانل Timing در قسمت Display for، زمان نمایش آن را Rest Of Project قرار دهید).

تمرین ۱۲



۹-۷- ایجاد کادر تأییدیه خروج

با توجه به ابزارها و اکشن‌هایی که در این فصل به شما آموزش داده شد، می‌خواهیم هنگام کلیک روی دکمه خروج، ابتدا تأییدیه از کاربر گرفته شود و در صورت انتخاب گزینه بله، از برنامه خارج شده و در صورت انتخاب گزینه خیر، تنها کادر بسته شده و صفحه پروژه نمایش داده شود.

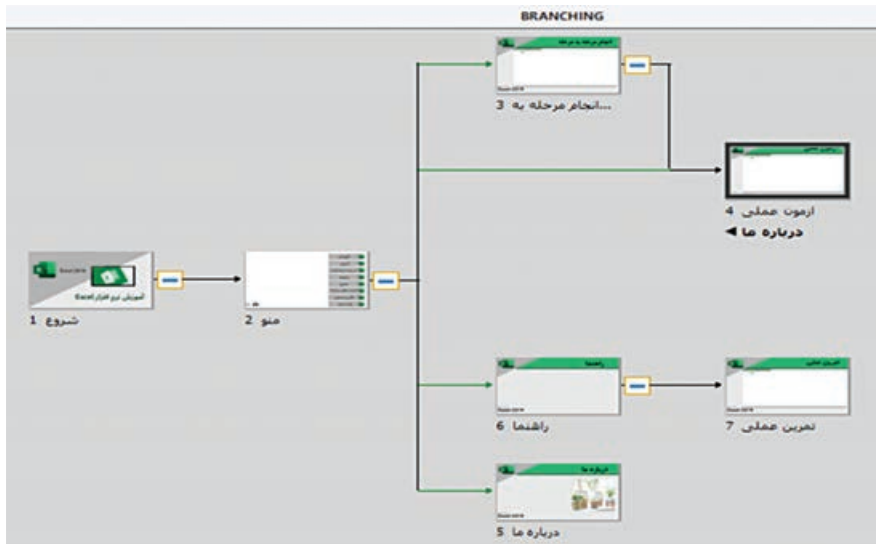


شکل ۷-۴۳- کادر تأییدیه خروج

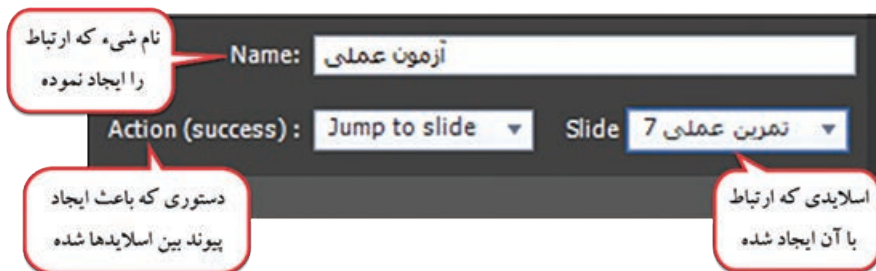
برای این کار یک شکل هوشمند مستطیلی شکل، یک متن و دو دکمه را به صورت بالا روی صفحه قرار دهید. سپس کلید Ctrl را پایین نگه داشته و روی تک تک اجزای کادر و متن، کلیک کرده و با فشردن کلید Ctrl+G آنها را به حالت گروه درآورید. در پنجره خصوصیات، نام G1 را به آن اختصاص دهید و روی آیکن Visible in Output کلیک کرده تا در ابتدا گروه نمایش داده نشود (X). یک دکمه خروج X در گوشه صفحه قرار داده و در زبانه Actions، در رویداد On Success، از دستور Show و انتخاب گروه G1 برای نمایش کادر تأییدیه استفاده کنید. روی دکمه بله دو بار کلیک کرده و در زبانه Actions، در رویداد On Success، از دستور Exit برای خروج از برنامه استفاده کنید و برای دکمه خیر از دستور Hide، برای مخفی نمودن کادر تأییدیه (گروه G1) استفاده نمایید.

۷-۱۰- نمایش Branching

زمانی که از دکمه‌ها و سایر عناصر تعاملی در نرم‌افزار استفاده می‌کنید، امکان ارتباط بین اسلایدهای مختلف فراهم می‌شود. برای مدیریت بهتر ارتباطات میان اسلایدها، از نمای Branching استفاده کنید. از منوی Window گزینه Branching View (Shift+Ctrl+Alt+B) را انتخاب نمایید (شکل ۷-۴۴). با کلیک روی هر گزینه، کادری باز می‌شود که امکان مشاهده و تغییر لینک‌ها را می‌دهد (شکل ۷-۴۵). علامت‌های + و - برای نمایش یا عدم نمایش لینک‌ها استفاده می‌شوند.



شکل ۷-۴۴- نمایش Branching



شکل ۷-۴۵- مشاهده و تغییر لینک‌ها

در پروژه الفبا، نمای Branching را فعال و ارتباطات میان اسلایدها را مشاهده کنید.



- اشیای تعاملی (Interactive objects)، به‌اشیایی گفته می‌شود که در مقابل رویدادهای ماوس و صفحه کلید، واکنش‌های مختلفی را از خود نشان می‌دهند، مانند دکمه.
- زبانه Actions در کادر خصوصیات اشیای تعاملی، برای تعیین اکشن یا عملی که شیء در شرایط مختلف انجام می‌دهد، به کار می‌رود.
- ناحیه کلیک کردنی (Click Box)، یکی از اشیای تعاملی است که باعث ایجاد نواحی فعال که با کلیک کاربر، بتوان رفتارهای متفاوتی را در برنامه ایجاد نمود، می‌شود.
- دکمه (Button)، یکی از پرکاربردترین اشیای تعاملی است که اغلب تنظیمات آن شبیه ناحیه کلیک کردنی است. در نرم‌افزار کپتیویت سه نوع دکمه متنی، شفاف و تصویری وجود دارد.
- کادر ورود متن (Text Entry Box)، یکی از اشیای تعاملی بوده که برای دریافت اطلاعات از کاربر (مانند نام کاربری یا کلمه عبور) استفاده می‌شود.
- اشکال هوشمند (Smart Shapes)، امکان ترسیم اشکال با قابلیت دکمه را می‌دهند.
- کپتیویت ۲۰۱۹ امکان ایجاد ویدئوی تعاملی را به کاربر می‌دهد. برای مثال می‌توانید حین پخش فیلم، اسلایدی حاوی توضیحات بیشتر را روی فیلم نمایش دهید یا از کاربر سؤالی پرسیده شود و براساس پاسخ وی، فیلم ادامه یابد یا از ابتدا پخش شود.
- یکی از ابزارهای تعاملی پرکاربرد در کپتیویت، Drag & Drop می‌باشد که در ساخت آزمون و بازی استفاده می‌شود و می‌تواند به صورت یک به یک یا چند به یک باشد.
- با توجه به کاربرد وسیع نرم‌افزار Captivate در زمینه آموزش الکترونیکی، تعدادی ابزار تعاملی یادگیری در بخش Learning Interactions در زیرمنوی Intractions در نوار ابزار قرار داده شده‌اند، مانند واژه‌نامه، منوهای تاشونده، پازل، یادداشت و... .
- به نوع خاصی از اشیای آماده که معمولاً با نرم‌افزار فلش تولید شده و با فرمت .swf و .wdgt منتشر می‌شوند و قابلیت تنظیم و تغییر را دارند، ویجت (Widget) گفته می‌شود.
- برای مدیریت ارتباط بین اسلایدها، از منوی Window گزینه Branching view (Shift+Ctrl+Alt+B) را انتخاب نمایید.

Learn in English

Understand Learning interactions

Learning interactions enable you to provide interactivity to your Adobe Captivate projects without any effort in programming. In Adobe Captivate you can see a wide variety of statically designed interactions.

There are several types of interactive experiences that a user come across in e-learning modules. By inserting these learning interactions in your Adobe Captivate projects and adding content around it, you can produce most of the commonly used e-learning interactive experiences to engage your user.

واژه نامه تخصصی	
Action	رفتار
Assign	انتساب
Button	دکمه
Decrement	کاهش
Disable	غیرفعال
Drag & Drop	کشیدن و رها کردن
Enable	فعال
Glossary	واژه نامه
Illustrated	مصور
Increment	افزایش
Infinite	نامحدود
Learning Interactions	تعامل های یادگیری
Memory game	بازی حافظه
Note	یادداشت
Retain	باقی ماندن
Smart Shape	شکل هوشمند
Term	اصطلاح، لفظ
Text Entry Box	کادر ورود متن
Validate	اعتبارسنجی

خود آزمایی

- ۱ چند شیء تعاملی را نام برده و کاربرد هر یک را بیان کنید.
- ۲ انواع دکمه‌ها در نرم‌افزار کپتیویت را نام ببرید.
- ۳ نحوه ایجاد ویدئوی تعاملی را شرح دهید.
- ۴ چند Interaction آماده در کپتیویت را نام برده و کاربرد هر یک را شرح دهید.
- ۵ کاربرد نمای Branching چیست؟

پرسش‌های چهار گزینه‌ای

- ۱ کدام شیء زیر تعاملی نمی‌باشد؟
 الف) Text Entry Box (ب) Button (ج) Click Box (د) Zoom Area
- ۲ کاربرد شیء Text Entry Box چیست؟
 الف) ایجاد نواحی کلیک کردنی
 ج) کادر ورود متن
 ب) ایجاد دکمه
 د) ایجاد ناحیه تمرکز
- ۳ کدام Action برای رفتن به آخرین اسلاید نمایش داده شده استفاده می‌شود؟
 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 به کار می‌رود؟
 الف) Hide (ب) Increment (ج) Decrement (د) Assign
- ۵ کدام گزینه عملی را که بعد از فشردن کلید Tab یا Enter در کادر ورود متن اتفاق می‌افتد، تعیین می‌کند؟
 الف) On Focus Lost (ب) On Success (ج) Validate User Input (د) Show Scroll bar
- ۶ کدام شیء تعاملی باعث ایجاد ناحیه فعال می‌شود که با کلیک کاربر، امکان اجرای دستورات مختلف را می‌دهد؟
 الف) Button (ب) Click Box (ج) Entry Box Text (د) Rollover
- ۷ کدام نما برای مدیریت ارتباطات بین اسلایدها مناسب است؟
 الف) Slide Notes (ب) Branching View (ج) Master Slide (د) Custom View
- ۸ کدام گزینه در کادر Interactions، امکان یادداشت‌گذاری روی اسلایدها را می‌دهد؟
 الف) Accordions (ب) Glossary (ج) Memory Game (د) Notes
- ۹ توسط کدام گزینه از کادر Interactions، می‌توان زبانه‌هایی را ایجاد نمود؟
 الف) Image Zoom (ب) Glossary (ج) Tabs (د) Jigsaw Puzzle
- ۱۰ در کدام بخش از کادر واژه‌نامه، می‌توان تنظیمات لغت نوشته شده را تغییر داد؟
 الف) Terms (ب) Body Text (ج) Header (د) Content
- ۱۱ توسط کدام گزینه، می‌توان یک تصویر با قابلیت بزرگ نمایی را ایجاد نمود؟
 الف) Tabs (ب) Glossary (ج) Image Zoom (د) Accordion
- ۱۲ انتخاب کدام گزینه در کادر Interactions، امکان ساخت واژه نامه را به کاربر می‌دهد؟
 الف) Notes (ب) Glossary (ج) Tabs (د) Jigsaw Puzzle

- ۱۳ کدام شیء تعاملی زیر برای سرگرمی کاربرد دارد؟
 الف) Accordion (ب) Glossary (ج) Tabs (د) Jigsaw Puzzle
- ۱۴ کدام ابزار زیر برای ایجاد تعامل‌های کشیدنی و رهاکردنی کاربرد دارد؟
 الف) Tabs (ب) Accordion (ج) Drag & Drop (د) Interactive Video

کارگاه عملی

یک اسلاید Drag & Drop ایجاد کرده و در آن از کاربر بخواهید جانداران و اشیای بی جان را از یکدیگر تفکیک کند.



به پروژه Excel که قبلاً ایجاد نموده‌اید، موارد زیر را اضافه کنید:
 ۱ در اسلاید منوی اصلی (شکل زیر)، دکمه‌هایی با عناوین «آموزش»، «آزمون»، «درباره نرم‌افزار»، «راهنما»، «منابع»، «سایت‌های مرتبط»، «گالری تصاویر» و «واژه نامه» را برای رفتن به صفحات مرتبط ایجاد کنید.



- ۲ دکمه‌ای برای خروج و دکمه‌ای درباره نرم‌افزار در گوشه سمت چپ صفحه قرار دهید.
- ۳ در کلیه اسلایدها دکمه بازگشت به منو وجود داشته باشد.
- ۴ در اسلاید آموزش، دکمه‌هایی با عناوین موجود در فلوجارت آموزش ایجاد کرده و هر دکمه را به اسلاید مربوطه متصل نمایید.
- ۵ در قسمت واژه‌نامه، یک فرهنگ لغت مرتبط با Excel با تعدادی تصویر ایجاد کنید.



- ۶ در قسمت راهنما، در زبان‌های مختلف، عملکرد بخش‌های نرم‌افزار آموزشی Excel را توضیح دهید.
- ۷ در قسمت آشنایی با محیط نرم‌افزار، دکمه‌ای به نام «نمایش محیط با قابلیت بزرگ نمایی» ایجاد کرده و در اسلایدی به همین نام، تصویر محیط را با قابلیت بزرگ‌نمایی قرار دهید (امکان بازگشت به صفحه قبلی در این اسلاید در نظر گرفته شود).
- ۸ هنگام کلیک روی دکمه خروج، کادر تأییدیه نمایش داده شود.

به‌پروژه آموزش سخت افزار، موارد زیر را اضافه کنید:

- ۱ در صفحه شروع نرم‌افزار، از کاربر رمز عبور دریافت شود.
- ۲ اسلایدی تحت عنوان منو، شامل دکمه‌هایی برای رفتن به اسلایدهای مختلف را ایجاد نمایید.
- ۳ آهنگ دلخواهی را در زمینه اسلایدها قرار داده و دکمه ای را برای قطع و وصل آن ایجاد کنید.
- ۴ اسلایدی را با عنوان «درباره برنامه» ایجاد کرده و توضیحات مناسبی را در آن قرار دهید.
- ۵ دکمه درباره برنامه و خروج را با استفاده از Smart Shape در کلیه اسلایدها نمایش دهید.
- ۶ یک پازل و بازی حافظه مرتبط با قطعات سخت‌افزاری را ایجاد نمایید.

فصل هشتم

توانایی کار با حالت‌های اشیا (States)، متغیرها و
اکشن‌های پیشرفته

هدف کلی فصل

آشنایی با حالت‌های مختلف اشیاء، نحوه تعریف متغیر و کار با اکشن‌های پیشرفته

زمان	
عملی	نظری
۸	۲

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:

- توانایی کار با اشیای چند حالت (Multi-state Objects) را داشته باشد.
- با انواع متغیرها در نرم‌افزار آشنا باشد و بتواند یک متغیر را تعریف کند.
- توانایی کار با اکشن‌های استاندارد و پیشرفته را داشته باشد.
- توانایی ایجاد تعامل‌های مختلف به وسیله اکشن‌های پیشرفته را داشته باشد.

مقدمه

در فصل قبل با اشیای تعاملی در نرم‌افزار کپتیویت آشنا شدید. در این فصل با اشیای چند حالت، نحوه ایجاد متغیرها و اکشن‌های پیشرفته آشنا خواهید شد و قادر به تولید تعامل‌های متنوع با استفاده از اکشن‌های استاندارد و پیشرفته خواهید بود.

۸-۱-۱ اشیا چندحالت (Multi-state Objects)

از نسخه ۹ به بعد نرم‌افزار کیتیویت، امکان در نظر گرفتن حالت‌های مختلف برای اشیا فراهم شده است. این ویژگی این امکان را به شما می‌دهد که به جای استفاده از چند شیء یا استفاده از تکنیک‌های مخفی و آشکار نمودن، محتواهای تعاملی خود را به راحتی توسعه دهید و از پیچیدگی Timeline بکاهید. برای مثال جهت تغییر رنگ یک تصویر بر اساس رنگ انتخابی کاربر، کافی است از یک تصویر با حالت‌های مختلف رنگی استفاده نمایید. هنگام کار با اشیا چند حالت، به نکات زیر توجه کنید:

- هر شیء می‌تواند حالت‌های مختلفی داشته باشد.
- اشیا تعاملی مانند دکمه و شکل هوشمند تعدادی حالت داخلی تعریف شده (in-built) دارند.
- کاربران می‌توانند حالت‌های سفارشی را برای اشیا معمولی و تعاملی ایجاد نمایند.
- همه اشکال هوشمند، متون، اشیا و رسانه‌ها می‌توانند حالت‌های مختلفی داشته باشند.

نکته

- ۱ دکمه‌های اسلاید سؤال و دکمه‌های Drag & Drop از حالت‌ها پشتیبانی نمی‌کنند.
- ۲ متن‌های بازخورد (Feedback Captions)، اشیا Rollover و دکمه‌های کادر ورود متن، حالت‌های داخلی تعریف شده دارند اما حالت‌های سفارشی را پشتیبانی نمی‌کنند.

۸-۱-۱-۱ نحوه اضافه کردن State به شیء

برای اضافه کردن یک حالت به شیء، روی دکمه + در پانل خصوصیات شیء (شکل ۸-۱) کلیک کرده و نام دلخواهی را تایپ کنید. با کلیک روی دکمه State View می‌توانید حالت‌های مختلف شیء را مشاهده نمایید. با فعال بودن گزینه Retain State on Slide Revisit، در مشاهده مجدد اسلاید، حالت شیء حفظ می‌شود. اگر شیء تعاملی باشد، به طور پیش فرض سه حالت Normal (عادی)، RollOver (وقتی که اشاره‌گر ماوس روی شیء قرار می‌گیرد) و Down (زمانی که روی شیء کلیک می‌شود) برای آن تعریف شده که علاوه بر این سه حالت می‌توانید حالت داخلی Visited (زمانی که یک بار روی شیء کلیک و مشاهده شده) را به آن اضافه نموده یا یک حالت سفارشی (Custom) را ایجاد کنید (شکل ۸-۲).



شکل ۸-۱- تنظیمات حالت شیء



شکل ۸-۲- ایجاد حالت برای شیء

می‌خواهیم تصویر یک گل را روی اسلاید قرار داده و با استفاده از یک جعبه‌رنگ آن را به رنگ دلخواه نمایش دهیم (شکل ۸-۳).



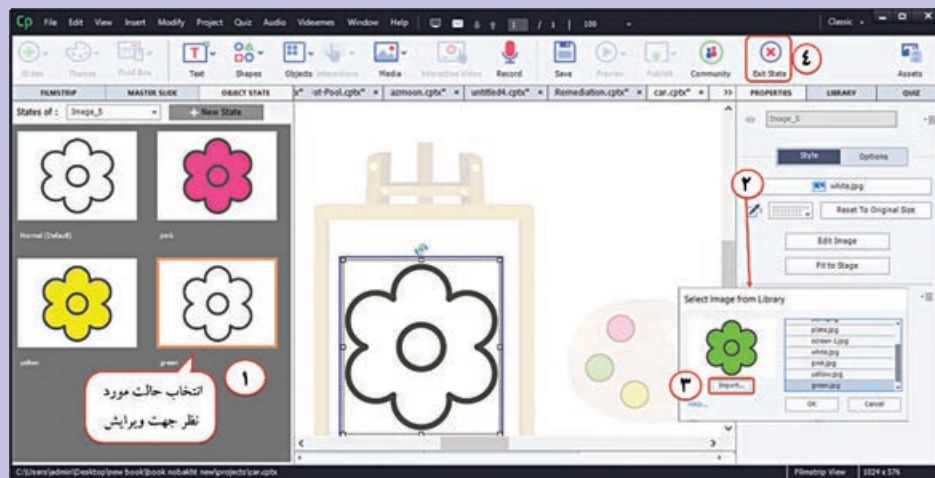
شکل ۸-۳- پروژه رنگ آمیزی

برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:
۱ در فتوشاپ تصویر یک گل را با سه رنگ مختلف ایجاد و ذخیره کنید.

۲ در نرم‌افزار کپی‌توییت طرح مقابل را ایجاد نموده و تصویر بدون رنگ را نمایش دهید. سپس در پنجره خصوصیات گل، در بخش Object State روی دکمه + کلیک کرده و سه حالت pink (صورتی)، green (سبز) و yellow (زرد) را ایجاد نمایید.

۳ روی دکمه State View کلیک کرده و حالت green را

انتخاب کنید. سپس در پنجره خصوصیات، روی نام تصویر کلیک کرده و در کادری که باز می‌شود تصویر سبز را Import کنید. به همین ترتیب همه حالت‌های گل را تغییر داده و در پایان روی دکمه Exit State کلیک کنید تا این نما بسته شود (کلیه مراحل در شکل ۸-۴ آورده شده است).



شکل ۸-۴- کار با نمای State View جهت مشاهده و ویرایش حالت‌های شیء

مثال ۱



۴ سپس هریک از رنگ‌ها (برای مثال صورتی) که یک شکل هوشمند هست را انتخاب و به حالت دکمه درآوردید (با انتخاب گزینه Use as Button در پنجره خصوصیات). در بخش Actions، در قسمت On Success، اکشن Change State of (تغییر حالت) را انتخاب و تصویر گل و حالت متناسب با رنگ دکمه (مثلاً صورتی) را انتخاب کنید (شکل ۸-۵).

۵ برای اینکه پروژه ادامه پیدا نکند و بتوانید رنگ‌ها را امتحان نمایید، گزینه Continue Playing Project را از حالت انتخاب خارج کرده و پیش نمایش را مشاهده کنید.



شکل ۸-۵- اکشن مربوط به تغییر حالت شیء

یک محتوا جهت آموزش نحوه صحیح استفاده از ماسک ایجاد کنید. چند دکمه برای بیان مراحل قرار داده و یک تصویر چندحالتی را ایجاد کنید. با کلیک روی هر دکمه، حالت مناسب تصویر نمایش داده شود و رنگ دکمه تغییر کند (راهنمایی: از دستور Change State of برای تغییر حالت استفاده شود و حالت Visited به دکمه‌ها اضافه شود).

تمرین ۱



مراحل استفاده از ماسک



شستن دست‌ها با صابون

بررسی سالم بودن ماسک و پیدا کردن قسمت بالای ماسک

قرار دادن ماسک روی صورت و فشار قسمت فلزی روی بینی

بررسی پوشش کامل صورت توسط ماسک بدون فاصله

۲-۱-۸- مدیریت حالت‌ها

در نمای State View، با کلیک راست روی حالت‌ها، امکان مدیریت حالت‌ها وجود دارد و گزینه‌های زیر مشاهده می‌شود:

■ **Add State**: اضافه کردن حالت جدید (با کلیک روی دکمه New State+ در بالای پنجره نیز این کار امکان پذیر است).

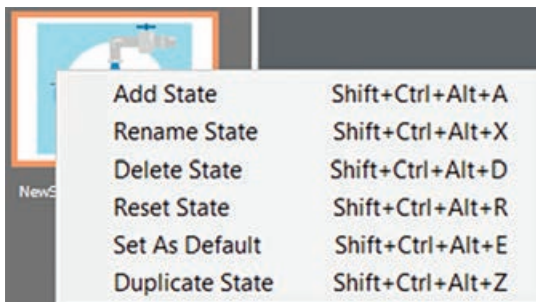
■ **Rename State**: تغییر نام حالت انتخابی

■ **Delete State**: حذف حالت (حالت Normal یا Default قابل حذف نمی‌باشد).



■ **Reset State**: برگرداندن حالت به حالت نرمال

■ **Set as Default**: تعیین حالت به عنوان حالت پیش فرض

■ **Duplicate State**: ایجاد یک نسخه تکراری از حالت



شکل ۸-۶- مدیریت حالت‌های شیء

علاوه بر گزینه‌های این نما، در پنجره خصوصیات شیء در بخش Object State، پس از انتخاب حالت مدنظر، با کلیک روی دکمه  می‌توانید حالت انتخابی را حذف نمایید (برای حالت نرمال این گزینه غیرفعال است) و با کلیک روی دکمه  می‌توانید اکشن (Set Actions to Object State) دلخواهی را به حالت انتخابی اختصاص دهید.

۳-۱-۸- ساخت Slide Show با استفاده از اشیای چند حالت

می‌خواهیم با استفاده از اشیای چند حالت و اکشن‌ها یک Slide Show برای نمایش تصاویر فصل‌های مختلف ایجاد کنیم. برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

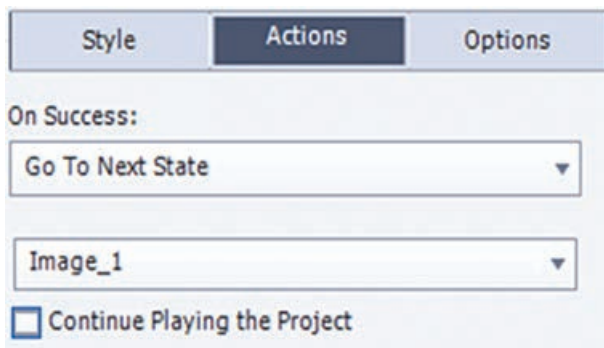
۱ از زیرمنوی Media در نوار ابزار گزینه Image را انتخاب کرده و تصویر فصل بهار را روی اسلاید قرار دهید. در بخش خصوصیات قسمت Object State روی دکمه + کلیک کرده و حالت جدیدی را ایجاد کنید. در قسمت Style روی نام تصویر کلیک کرده و تصویر دوم را انتخاب نمایید (شکل ۸-۷). به همین ترتیب همه تصاویر را در حالت‌های جداگانه به تصویر اولیه اضافه کنید.

۲ از زیرمنوی Smart Shapes در نوار ابزار دو شکل «و» را برای رفتن به تصویر بعدی و قبلی ایجاد نموده و آنها را با انتخاب گزینه Use as Button در پنجره خصوصیات به دکمه تبدیل کنید.



شکل ۸-۷- افزودن حالت جدید

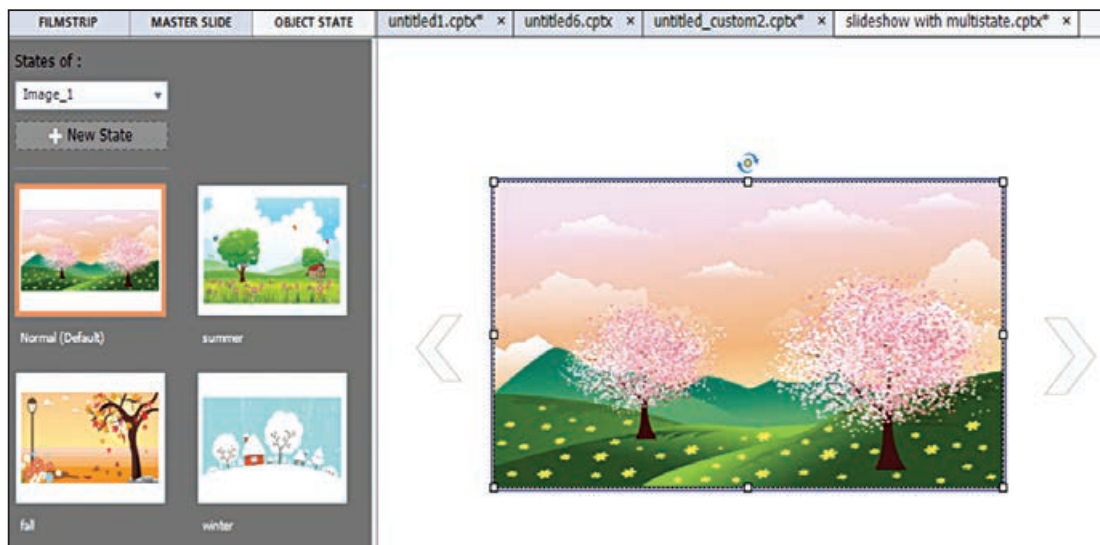
۴ برای دکمه >> در زبانه Actions در پنجره خصوصیات، در قسمت On Success دستور Go to Next State و نام شیء تصویر را در کادر زیر آن انتخاب نمایید تا حالت بعدی تصویر را نمایش دهد. تیک گزینه Continue Playing the Project را غیرفعال کنید تا اجرای پروژه ادامه پیدا نکند و بتوانید تصاویر مختلف را مشاهده نمایید (شکل ۸-۸).



شکل ۸-۸- اکشن رفتن به حالت بعدی تصویر

۵ برای دکمه << همین مراحل را انجام داده ولی از دستور Go to Previous State برای رفتن به حالت قبلی استفاده کنید.

۶ از زیرمنوی Preview در نوار ابزار گزینه HTML5 in Browser را انتخاب و نتیجه کار را مشاهده کنید. بعد از حالت آخر، حالت اول نمایش داده می‌شود و تصاویر تکرار می‌شوند. در تصویر اصلی و حالت‌های آن قابل مشاهده است.



شکل ۸-۹- ایجاد SlideShow با استفاده از اشیای چندحالتی

۴-۱-۸- اشیای چند حالت در تعامل‌های Drag & Drop

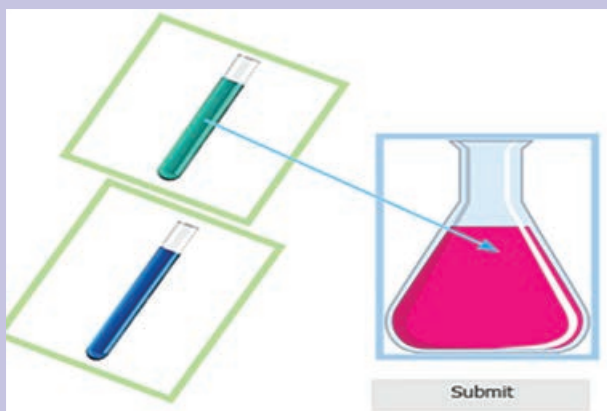
در تعامل‌های Drag & Drop نیز امکان استفاده از حالت‌های مختلف وجود دارد. دو شیء اصلی در این تعامل‌ها، Drag Source، شیئی که کشیده (درگ) می‌شود و Drop Target، مکانی که شیء می‌تواند در آنجا رها شود می‌باشند. همان‌طور که اشیایی مانند دکمه‌ها چند حالت داخلی داشتند، این اشیا نیز دارای چندین حالت داخلی مخصوص به خود هستند که در جداول صفحه بعد آورده شده‌اند. علاوه بر این امکان تعریف حالت‌های سفارشی نیز برای هر دو شیء وجود دارد.

جدول ۱-۸- حالت‌های داخلی شیء Drag Source

توضیحات	حالت داخلی
وقتی کاربر شیء کشیدنی را روی مقصد درگ می‌کند.	DragOver
وقتی کاربر شیء قابل قبول را روی مقصد درگ می‌کند.	DropAccept
وقتی کاربر شیء غیرقابل قبول را در مقصد درگ می‌کند.	DropReject
وقتی کاربر شروع به درگ شیء کشیدنی می‌کند.	DragStart

جدول ۲-۸- حالت‌های داخلی شیء Drag Source

توضیحات	حالت داخلی
وقتی کاربر شیء کشیدنی را روی مقصد درگ می‌کند.	DragOver
وقتی کاربر شیء قابل قبول را روی مقصد رها می‌کند.	DropAccept
وقتی کاربر شیء غیرقابل قبول را در مقصد رها می‌کند.	DropReject
وقتی کاربر شیء درست را روی مقصد رها کرده و پاسخ را تأیید (Submit) می‌کند.	DropCorrect
وقتی کاربر شیء نادرست را روی مقصد رها کرده و پاسخ را تأیید می‌کند.	DropIncorrect



چند لوله آزمایشگاهی و یک ظرف ارلن (مخروطی شکل) را در صفحه قرار دادیم می‌خواهیم با درگ کردن لوله‌های آزمایشگاهی روی ظرف ارلن، رنگ مایع درون آن تغییر کند. برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ از زیرمنوی Media در نوار ابزار، روی گزینه Image کلیک کرده و تصویر دو لوله آزمایش و ظرف ارلن را به اسلاید اضافه کنید.

۲ از منوی Insert روی گزینه Launch Drag & Drop Interaction Wizard

کلیک کنید. در مرحله اول دو لوله آزمایش را به عنوان شیء درگ شدنی انتخاب و روی دکمه Next کلیک کنید.

۳ در مرحله دوم ظرف ارلن را به عنوان مقصد رها کردن انتخاب و روی دکمه Next کلیک نمایید.

۴ در مرحله سوم، لوله اول که پاسخ صحیح است را روی ظرف ارلن رها کرده و روی دکمه Finish در بالای پنجره کلیک کنید.

۵ در پنجره خصوصیات ظرف ارلن، در قسمت Object State روی دکمه + کلیک کرده و حالت‌های مختلف را یکی یکی اضافه نموده و تصویر رنگی دلخواهی را انتخاب نمایید. به جای این کار می‌توانید در هر حالت، روی دکمه Edit Image کلیک کرده و با تغییر مقادیری مانند Hue، رنگ را به دلخواه تغییر دهید.

۶ در صورت تمایل، برای لوله‌های آزمایشگاهی نیز حالت‌های دلخواهی را اضافه نمایید.

۷ از زیرمنوی Preview در نوار ابزار، گزینه HTML5 in Browser را انتخاب کنید. لوله‌ها را روی ظرف درگ کرده، رها نموده و روی گزینه Submit کلیک کنید.



شکل ۸-۱۲ - حالت‌های ظرف



شکل ۸-۱۱ - افزودن حالت داخلی شیء

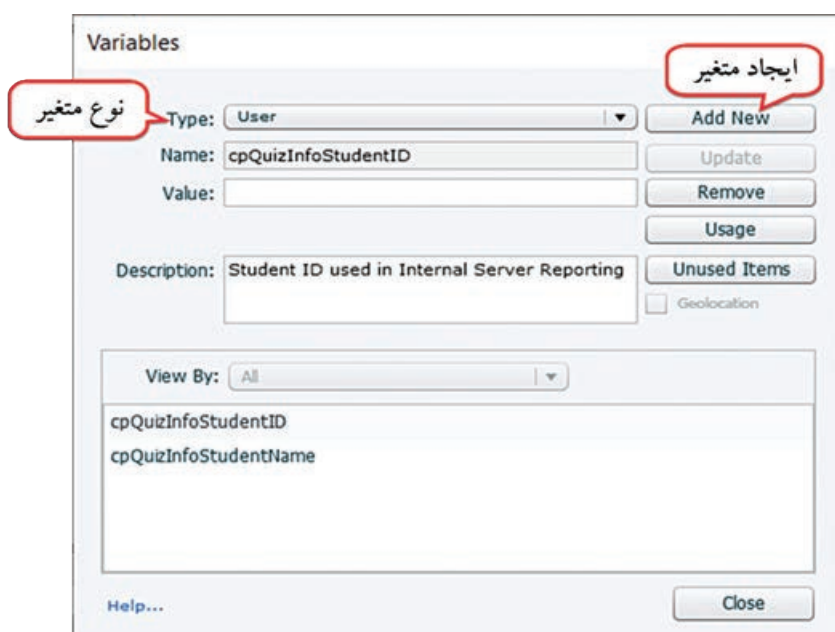
۸-۲- آشنایی با متغیرها و نحوه عملکرد آنها

متغیر (Variable)، خانه‌ای از حافظه است که می‌تواند مقداری را در خود ذخیره کند. متغیرها در اکشن نویسی کاربرد فراوانی دارند. دو نوع متغیر در نرم‌افزار Captivate وجود دارد:

■ متغیرهای سیستمی (System Variable)

■ متغیرهای کاربر (User Variable).

برای تعریف متغیر، از منوی Project گزینه Variables را انتخاب کرده (شکل ۸-۱۳) و روی دکمه Add New کلیک کنید. نوع (Type)، نام (Name)، مقدار پیش فرض (Value) و توضیحات مربوط به متغیر (Description) را در کادر باز شده تعیین کرده و روی دکمه Save کلیک کنید. دکمه Remove برای حذف متغیر و دکمه Update برای به‌روزرسانی متغیرها به کار می‌رود. در پیوست ۱، لیست متغیرهای سیستمی رایج ارائه شده است.



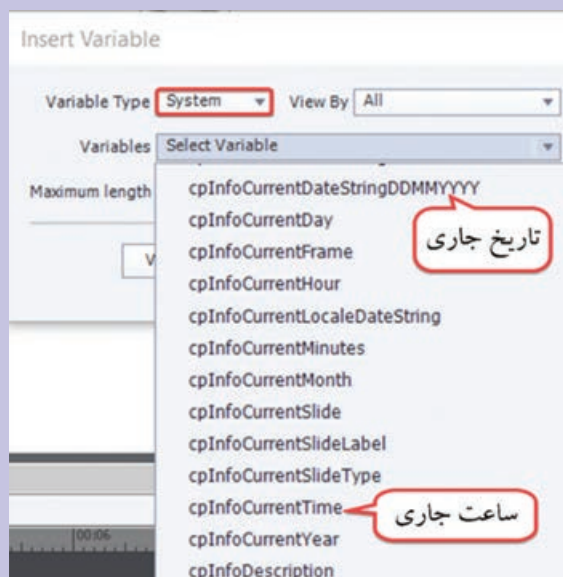
شکل ۸-۱۳- پنجره تعریف متغیر

اگر می‌خواهید 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 صفحه ظاهر شود.

در نام متغیرها از کاراکتر فاصله و خط تیره (Dash) نمی‌توان استفاده نمود ولی کاراکتر زیرخط (Underline) مجاز می‌باشد. اسامی متغیرها را نمی‌توان با عدد شروع نمود.

نکته





می‌خواهیم با استفاده از متغیرهای سیستمی، تاریخ و ساعت جاری سیستم را در پروژه نمایش دهیم. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- از زیرمنوی Text در نوار ابزار، گزینه Text Caption را انتخاب کنید.

- متن را پاک کرده و در پنجره خصوصیات، روی دکمه **Insert Variable [x]** کلیک کنید تا کادر متغیرها ظاهر شود (شکل ۱۴-۸). در قسمت Variable Type، گزینه System را انتخاب نموده و در قسمت Variables، نام متغیر مورد نظر را انتخاب کنید. متغیر cpInfoCurrentTime را برای درج ساعت انتخاب نمایید.

شکل ۱۴-۸- کادر درج متغیر

- یک بار دیگر مراحل فوق را دنبال کرده

و برای درج تاریخ در قالب نمایش سال به صورت چهار رقمی، ماه و روز به صورت دو رقمی، متغیر cpInfoCurrentTimeStringDDMMYYYY را انتخاب نمایید. در همین کادر امکان درج تاریخ در فرمت‌های دیگر نیز وجود دارد.

- می‌توانید مستقیماً در عنوان متنی، نام متغیرها را بین دو علامت \$\$ قرار دهید. برای مثال عبارت `$$cpInfoCurrentTimeStringDDMMYYYY$$` و `$$cpInfoCurrentTime$$` را برای نمایش ساعت و تاریخ تایپ نموده و پیش نمایش را مشاهده کنید.

3/10/2020	تاریخ	نتیجه	<code>\$\$cpInfoCurrentTimeStringDDMMYYYY\$\$</code>	تاریخ
18:23:55	ساعت		<code>\$\$cpInfoCurrentTime\$\$</code>	ساعت

شکل ۱۵-۸- دستورات مربوطه و نتیجه آنها

۳-۸- آشنایی با اکشن‌های پیشرفته (Advanced Actions)

اکشن‌های پیشرفته، امکان کنترل بیشتری را در پروژه به کاربر می‌دهند و ترکیبی از اکشن‌های معمولی و شرطی هستند. برای ایجاد اکشن‌های پیشرفته یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

- از منوی Project گزینه Advanced Actions (Shift+F9) را انتخاب نمایید.
- در رویداد On Success در زبانه Actions مربوط به دکمه‌ها و سایر اشیایی که این قابلیت را دارند، گزینه Execute Advanced Actions را انتخاب و روی دکمه کلیک کنید تا کادر صفحه بعد باز شود (شکل ۱۶-۸).



شکل ۱۶-۸- اکشن نویسی پیشرفته

در اکشن های پیشرفته می توان از دو نوع اکشن استفاده نمود:

- اکشن های استاندارد (Standard Actions): دستورات عادی که قبلاً در قسمت Clickbox آنها را فرا گرفتید، مانند Jump to Slide ، Exit و ...
- 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 پیشرفته را نوشته و با کلیک روی دکمه اکشن جدیدی را ایجاد کنید. در قسمت Existing Actions می توانید اکشن هایی که قبلاً نوشته اید را انتخاب نموده و ویرایش کنید. گزینه Duplicate یک کپی (نسخه تکراری) از اکشن را ایجاد می کند. پس از اتمام کار، روی دکمه Save As Action کلیک کنید.

مثال ۴



مخفی و آشکار کردن اطلاعات


می خواهیم در محیط جانوران در درس علوم، دو دکمه به نام های «مهره داران» و «بی مهرگان» داشته باشیم که در ابتدا فقط دو دکمه مشاهده شوند و با کلیک روی هر دکمه، توضیحات و تصاویر مربوط به آن قسمت نمایش داده شود (شکل ۱۷-۸).




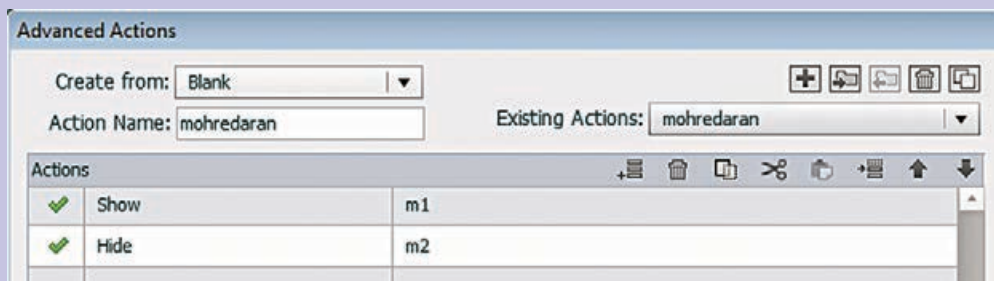
شکل ۱۷-۸- اسلاید جانوران

برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

۱ ابتدا از زیرمنوی SmartShape در نوار ابزار، دو شکل دلخواه را برای دکمه‌ها درج کنید. در پنجره خصوصیات گزینه Use as Button را انتخاب کرده تا شیء قابلیت دکمه داشته باشد. می‌توانید یک دکمه را ایجاد و با فشردن کلید Ctrl+D (یا کلیک راست روی دکمه و انتخاب گزینه Duplicate) یک کپی تکراری از دکمه ایجاد کرده و عنوان را تغییر دهید.

۲ متن و تصاویر مربوط به مهره‌داران را روی اسلاید قرار داده، سپس آنها را انتخاب کرده (با استفاده از کلید Shift) و با فشردن کلید Ctrl+G گروه‌بندی کنید و نام m1 را به آن اختصاص دهید. همین کار را برای بی‌مهرگان انجام داده و نام m2 را به آن اختصاص دهید. برای هر دو گروه روی دکمه  Visible In Output کلیک نموده تا هیچ‌کدام در خروجی نمایش داده نشوند.

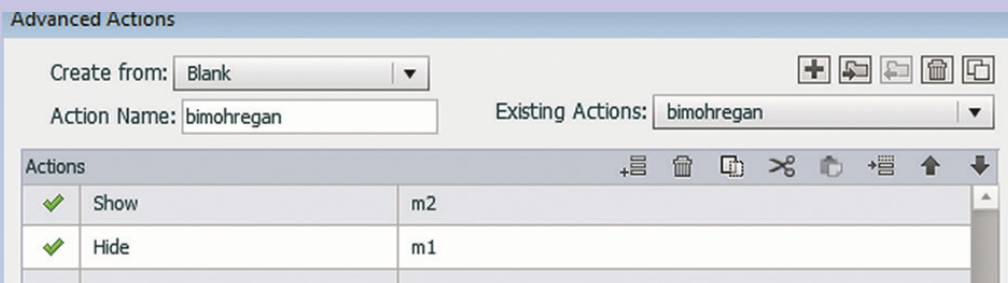
۳ در پنجره خصوصیات دکمه مهره‌داران، در زبانه Actions، در قسمت On Success، گزینه Execute Advanced Actions را انتخاب کرده و روی دکمه  کلیک کنید. در کادری که باز می‌شود، نام Mohredaran را به اکشن اختصاص داده، در ردیف اول قسمت Actions دوبار کلیک کنید و دستور Show m1 و در ردیف دوم دستور Hide m2 را به آن اختصاص داده و ذخیره نمایید (شکل ۸-۱۸).



شکل ۸-۱۸- اکشن Mohredaran

۴ همین کار را برای دکمه بی‌مهرگان با دستورهای Show m2 و Hide m1 انجام داده و آن را با نام Bimohregan ذخیره کنید (شکل ۸-۱۹).

۵ با فشردن کلید F4 پیش‌نمایش را مشاهده نمایید.




شکل ۸-۱۹- اکشن Bimohregan



همین مثال را با استفاده از اشیای چند حالت انجام دهید.

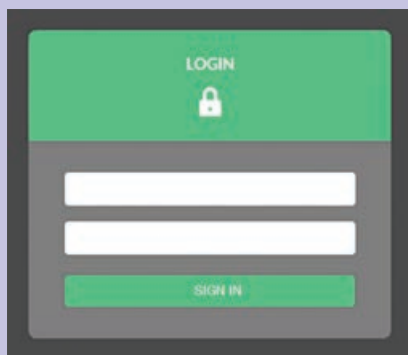
۱-۳-۸- نحوه استفاده از دستور شرط در اکشن‌های پیشرفته

در کادر Advanced Actions (شکل ۸-۲۰)، گزینه Conditional Tab را انتخاب نمایید تا دستور IF به کادر اضافه شود. در سطرهای زیر آن شرط‌ها نوشته می‌شوند و در کادر بالای آن، می‌توانید نحوه ترکیب شرط‌ها را انتخاب نمایید که سه حالت وجود دارد:

- All Conditions are true (همه شرط‌ها درست باشند، حالت AND).
- Any of the conditions are true (هر کدام از شرط‌ها درست باشد به این معنی که حتی یکی از شرط‌ها درست باشد دستورات Actions اجرا شوند، حالت OR).
- Custom (ترکیبی، که جلوی هر دستور شرط این اجازه را می‌دهد که حالت AND یا OR انتخاب شود). در قسمت Actions، دستوراتی که می‌خواهید در صورت درست بودن شرط اجرا شوند را تعیین کرده و در قسمت ELSE، دستوراتی که می‌خواهید در صورت نادرست بودن شرط اجرا شوند را مشخص کنید. خود شرط دارای سه کادر کشویی است:
- قسمت Select Variable، نام متغیری که می‌خواهید مقدار آن را بررسی کنید انتخاب نمایید. متغیرهای کاربر در انتهای لیست قرار می‌گیرند.
- قسمت Select comparison operator، انتخاب عملگر مقایسه (برای مثال از is equal to برای بررسی برابری استفاده می‌شود)
- قسمت variable، در این بخش دو گزینه variable (برای مقایسه مقدار متغیر اولیه با یک متغیر دیگر) و گزینه Literal (برای مقایسه مقدار متغیر اولیه با یک مقدار ثابت) وجود دارد. با کلیک روی دکمه  یا دوبار کلیک در سطرهای خالی می‌توانید دستورات را اضافه کنید. در پایان روی گزینه Save AS Action کلیک کرده و کادر را ببندید. برای درک بهتر مطالب گفته شده یک مثال در ادامه آورده شده است.



شکل ۸-۲۰- اضافه کردن دستورات شرطی

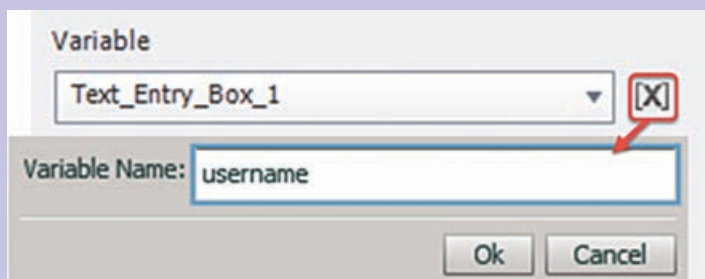


شکل ۸-۲۱- صفحه ورود به برنامه

ایجاد صفحه Login به برنامه

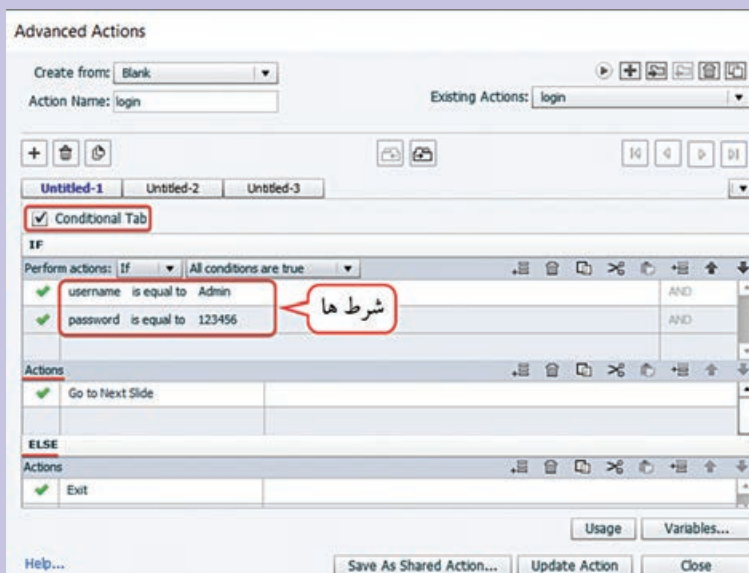
می‌خواهیم یک صفحه ورود به برنامه به صورت روبه‌رو ایجاد کنیم و با کلیک کاربر روی دکمه Login، اگر نام کاربری admin و رمز عبور «۱۲۳۴۵۶» وارد شده باشد، اسلاید بعدی نمایش داده شود، در غیر این صورت از برنامه خارج شود. این کار را با اکشن‌های پیشرفته و دستورات شرطی انجام می‌دهیم. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ ابتدا پس زمینه مناسبی را برای اسلاید در نظر بگیرید.
- ۲ در نوار ابزار، از زیرمنوی Text، گزینه Text Entry Box را انتخاب کرده و دو کادر ورود متن را روی صفحه قرار دهید. روی دکمه Submit هر دو شیء کلیک کرده و با فشردن کلید Del آنها را حذف کنید.
- ۳ در پنجره خصوصیات کادر ورود متن دوم، گزینه Password Field را انتخاب نمایید تا هنگام ورود رمز علامت * نشان داده شود.
- ۴ در قسمت Variable، در پنجره خصوصیات کادر ورود متن اول روی دکمه [X] کلیک کرده و نام متغیر را username و برای کادر دوم نام متغیر را password قرار دهید.



شکل ۸-۲۲- اختصاص نام متغیر به کادر ورود متن

- ۵ از زیرمنوی SmartShape در نوار ابزار، شکل دلخواهی را برای دکمه Login انتخاب کرده و در پنجره خصوصیات، گزینه Use as Button را انتخاب نمایید.
- ۶ در زبانه Actions، در قسمت On Success، گزینه Execute Advanced Actions را انتخاب نموده و روی دکمه [X] کلیک کنید. در کادری که باز می‌شود (شکل ۸-۲۳)، گزینه Conditional Tab را انتخاب نمایید تا دستور IF به صفحه اضافه شود.
- ۷ در سطر اول بخش if، متغیر username را از لیست انتخاب کرده و عملگر is equal to را برای بررسی برابری و در کادر سوم مقدار ثابت (Literal) را انتخاب و عبارت admin را تایپ کنید. با دوبر کلیک روی سطر دوم، در آن متغیر username را با مقدار ۱۲۳۴۵۶ مقایسه کنید.



شکل ۸-۲۳- تنظیمات دستور شرطی

- ۸ نحوه ترکیب شرطها را All Conditions are true انتخاب نمایید که دستورات در صورتی که هم نام کاربری و هم رمز عبور درست باشند اجرا شوند.
- ۹ در قسمت Actions دستور Go to Next Slide را انتخاب نمایید تا در صورت درست بودن اطلاعات وارد شده، صفحه بعدی نمایش داده شود.
- ۱۰ در قسمت ELSE، دستور Exit را برای خروج از برنامه در صورت نادرست بودن اطلاعات وارد شده تعیین کنید. می توانید دستورات دلخواه دیگری را به جای آن قرار دهید.
- ۱۱ پیش نمایش را با فشردن کلید F4 مشاهده کنید.

مثال ۶



می خواهیم چند دکمه برای درس های مختلف ایجاد کرده و با کلیک روی هر درس، متن آن درس و کاراکتر در یک حالت خاص نمایش داده شود (شکل ۸-۲۴). در این مثال از متن و کاراکتر چند حالتی و اکشن های پیشرفته استفاده می شود.

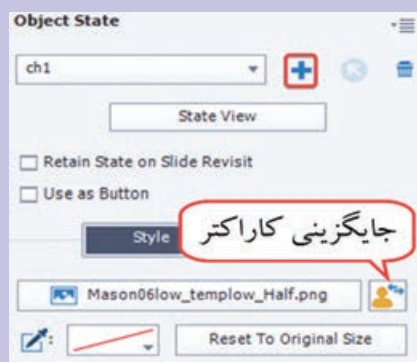


شکل ۸-۲۴- استفاده از اکشن های پیشرفته و اشیای چند حالتی

برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

۱ با استفاده از Smartshapes در نوار ابزار دکمه‌های دروس را ایجاد نمایید.

۲ از زیرمنوی Text در نوار ابزار، گزینه Text Caption را انتخاب کرده و متن داخل آن را پاک کنید. با کلیک روی + در قسمت Object State در پنجره خصوصیات، حالت Lesson1 را برای یک ایجاد کرده و توضیحات درس اول را در عنوان متنی تایپ نمایید. همین کار را برای سه درس دیگر تکرار کنید.

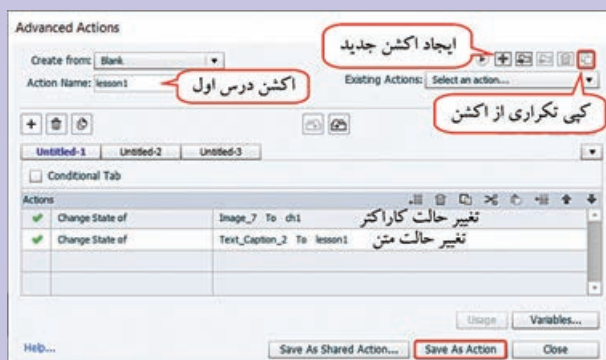


شکل ۸-۲۵- ایجاد حالت کاراکتر

۳ از زیرمنوی Media در نوار ابزار، گزینه Characters را انتخاب کرده و کاراکتر دلخواهی را به صفحه اضافه کنید. با کلیک روی + در قسمت Object State در پنجره خصوصیات، حالت ch1 را برای کاراکتر درس اول ایجاد کرده و با کلیک روی دکمه Replace Character (شکل ۸-۲۵)، کاراکتر دیگری را جایگزین کنید (یا همان کاراکتر را در حالت دیگر انتخاب نمایید). همین کار را برای سه درس دیگر تکرار کنید.

۴ روی دکمه اول کلیک کرده و در زبانه Actions، در قسمت On Success، گزینه Execute Advanced Actions را انتخاب نموده و روی دکمه کلیک نمایید. در کادری که

باز می‌شود (شکل ۸-۲۶)، روی دکمه + کلیک کرده تا اکشن پیشرفته جدیدی ایجاد شود. نام آن را Lesson1 قرار دهید. با استفاده از دستور Change State of، حالت شیء کاراکتر و متن را به درس اول تغییر دهید و روی دکمه Save As Action کلیک کنید.



شکل ۸-۲۶- اکشن‌های پیشرفته درس اول

۵ برای سایر دروس این کارها باید تکرار شوند. برای سهولت و انجام سریع‌تر کارها، در همین پنجره روی دکمه Duplicate Action کلیک کرده و نام Lesson2 را در قسمت Action Name تایپ کنید. فقط کافی است حالت‌ها را تغییر داده و روی دکمه Update Action کلیک کنید. به همین ترتیب برای سایر دروس این کار را تکرار نمایید.

۶ در پنجره خصوصیات دکمه درس دوم، در زبانه Actions، در قسمت On Success، دستور Execute Advanced Actions را انتخاب و در قسمت Script، اکشن پیشرفته Lesson2 را انتخاب

کنید (شکل ۲۷-۸). به همین ترتیب اکشن سایر دکمه‌ها را تعیین کنید.



شکل ۲۷-۸- انتخاب اکشن‌های پیشرفته درس دوم

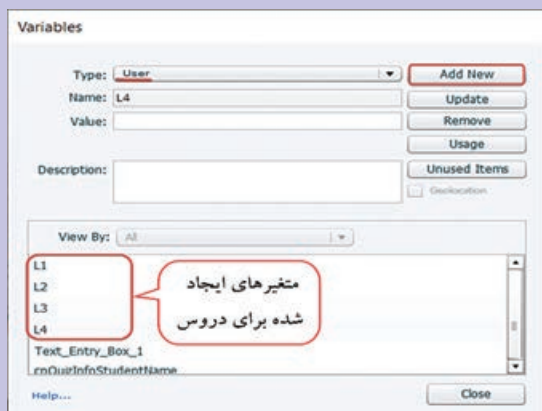
برای زیباتر شدن کار، می‌توانید حالت Rollover (برای تغییر رنگ دکمه هنگام حرکت ماوس روی آن) و حالت Visited (برای تغییر رنگ دکمه هنگام مشاهده شدن) را به دکمه‌ها اضافه کنید. ۷ پیش نمایش را با فشردن کلید F4 مشاهده کنید.

مثال ۷





می‌خواهیم مثال قبل را تغییر داده و در صورتی که کاربر همه دروس را مشاهده کند (یعنی روی هر دکمه حداقل یک بار کلیک کرده باشد)، دکمه آزمون روی صفحه نمایش داده شود. این کار را با استفاده از متغیرها و اکشن‌های پیشرفته (با ترکیب اکشن‌های استاندارد و شرطی) انجام می‌دهیم. برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ از منوی Project گزینه Variables را انتخاب و چهار متغیر از نوع User به نام‌های L1,2,3,4 برای دروس ایجاد کنید.

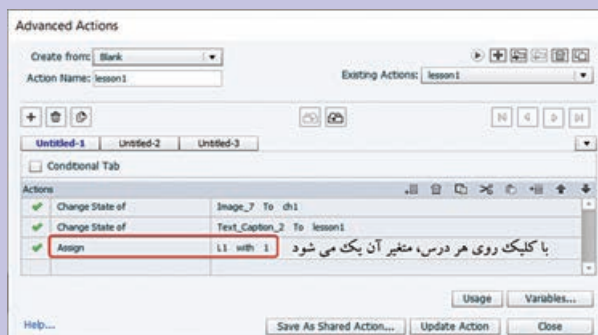


شکل ۲۸-۸- ایجاد متغیرهای مربوط به دروس

۲ از زیرمنوی Smartshapes در نوار ابزار، یک دکمه برای آزمون ایجاد کرده و در پنجره خصوصیات، روی دکمه  Visible in Output کلیک کرده تا دکمه مخفی  شود.

۳ در پنجره خصوصیات دکمه درس اول، در زبانه Actions، در قسمت On Success، دستور Execute Advanced Actions را انتخاب و در قسمت Script، اکشن پیشرفته Lesson1 را انتخاب نموده و روی دکمه کلیک کنید.

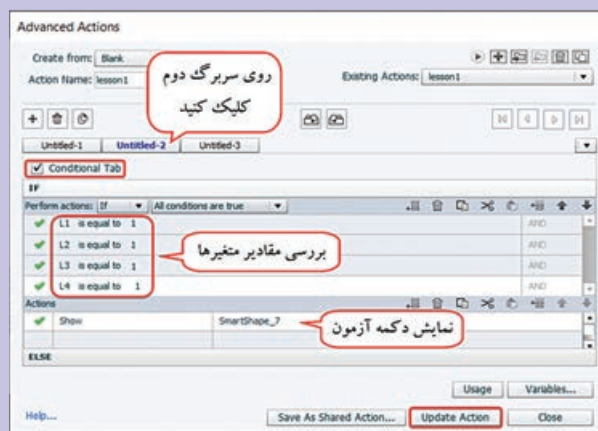
۴ از آنجایی که می‌خواهیم با کلیک روی دکمه، مقدار متغیر L1 یک شود، به دستورات قبلی دستور Assign را اضافه کرده و در ستون دوم، Variable را L1 انتخاب و در ستون سوم، مقدار ثابت (literal) یک را تایپ می‌کنیم (شکل ۸-۲۹).



شکل ۸-۲۹- ویرایش اکشن پیشرفته دکمه درس


۵ باید هنگام کلیک روی هر دکمه، بررسی کنیم اگر همه دکمه‌ها فشرده شده‌اند و متغیرهای نظیر آنها مقدار یک را دارند، دکمه آزمون با اکشن Show، نمایش داده شود. برای این کار روی زبانه دوم (Untitled-2) کلیک کنید. گزینه Conditional Tab را انتخاب تا دستور IF اضافه شود. مقدار ۴ متغیر را با یک بررسی می‌کنیم (شکل ۸-۳۰). در قسمت Actions، در صورت درست بودن شرط‌ها، با اکشن Show، دکمه آزمون را نمایش دهید.

۶ روی دکمه Update Action برای به‌روزرسانی تغییرات کلیک کنید. همین کارها را برای سایر دکمه‌ها انجام داده و نتیجه را مشاهده کنید.




شکل ۸-۳۰- اضافه کردن زبانه دوم برای افزودن دستور شرط

در صورتی که می‌خواهید هنگام بازگشت به اسلاید، دکمه آزمون مجدداً مشاهده نشود و مقادیر متغیرها ریست شوند، مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ در پنجره خصوصیات اسلاید در زبانه Actions، در رویداد On Enter که زمان ورود به اسلاید اجرا می‌شود، گزینه Execute Advanced Actions را انتخاب و روی دکمه  کلیک کنید.

۲ در کادری که باز می‌شود (شکل ۸-۳۱)، روی دکمه + برای ایجاد اکشن پیشرفته جدید کلیک کرده و نام دلخواهی را به آن اختصاص دهید.

۳ روی دکمه  کلیک کرده و با استفاده از اکشن Assign، متغیر L1 را انتخاب کرده و مقدار ثابت (Literal) را صفر در نظر بگیرید. به همین ترتیب برای سایر متغیرها.

۴ سپس روی دکمه Save As Action کلیک کرده و نتیجه را مشاهده کنید.



شکل ۸-۳۱- ریست کردن مقادیر متغیرها

خلاصه مطالب

■ از نسخه ۹ به بعد نرم‌افزار کپتیویت، امکان در نظر گرفتن حالت‌های مختلف برای اشیاء فراهم شده است. این ویژگی این امکان را به شما می‌دهد تا محتواهای تعاملی خود را به راحتی توسعه دهید و از پیچیدگی Timeline بکاهید.

■ هر شیء می‌تواند حالت‌های مختلفی داشته باشد. کاربران می‌توانند حالت‌های سفارشی را برای اشیاء معمولی و تعاملی ایجاد نمایند.

■ اشیاء تعاملی مانند دکمه تعدادی حالت داخلی تعریف شده (in-Built) دارند.

■ برای اضافه کردن یک حالت به شیء، روی دکمه + در پانل خصوصیات شیء کلیک کنید. با کلیک روی دکمه State View می‌توانید حالت‌های مختلف شیء را مشاهده نمایید.

■ اگر شیء تعاملی باشد، به طور پیش فرض سه حالت Normal (عادی)، RollOver (وقتی که اشاره‌گر ماوس روی شیء قرار می‌گیرد) و Down (زمانی که روی شیء کلیک می‌شود) برای آن تعریف شده که علاوه بر آنها می‌توانید حالت داخلی Visited را اضافه نموده یا حالت‌های سفارشی (Custom) را ایجاد کنید.

- در تعامل‌های Drag & Drop نیز امکان استفاده از حالت‌های مختلف وجود دارد. دو شیء اصلی در این تعامل‌ها، Drag Source، شیئی که درگ می‌شود و Drop Target، مکانی که شیء می‌تواند در آنجا رها شود می‌باشند. این اشیا نیز دارای چندین حالت داخلی هستند. علاوه بر این امکان تعریف حالت‌های سفارشی نیز برای هر دو شیء وجود دارد.
- متغیر (Variable)، خانه‌ای از حافظه است که می‌تواند مقداری را در خود ذخیره کند. متغیرها در اکشن‌نویسی کاربرد دارند. دو نوع متغیر در نرم‌افزار Captivate وجود دارد: متغیرهای سیستمی (System Variable) و متغیرهای کاربر (User Variable).
- برای ایجاد اکشن‌های پیشرفته، از منوی Project گزینه Advanced Actions را انتخاب کرده یا در رویداد On Success دکمه‌ها و سایر اشیایی که این قابلیت را دارند، گزینه Advanced Actions را انتخاب نمایید.
- دو نوع اکشن در نرم‌افزار وجود دارد: اکشن‌های استاندارد (Standard) که دستورات عادی مانند Show و Hide هستند و اکشن‌های شرطی (Conditional) که در صورت برقراری شرط، دستوراتی را اجرا می‌کنند، مانند دستور IF در زبان‌های برنامه‌نویسی.

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	عمل، اقدام
Advanced Actions	اکشن‌های پیشرفته
Assign	انتساب
Button	دکمه
Enable	فعال کردن
Hide	پنهان کردن، مخفی کردن
Infinite	نامحدود
Literal	ثابت
Retain	باقی ماندن
Show	نشان دادن
Smart Shape	شیء هوشمند
State	حالت، وضعیت
Validate	اعتبار سنجی
Variable	متغیر

خودآزمایی

- ۱ کاربرد State View چیست؟
- ۲ حالت‌های داخلی شیء دکمه‌ها و کاربرد هر یک را شرح دهید.
- ۳ متغیر را تعریف کرده و انواع متغیرها در نرم‌افزار Captivate را نام ببرید.
- ۴ انواع اکشن‌های پیشرفته را نام ببرید.

پرسش‌های چهار گزینه‌ای

- ۱ کدام گزینه درباره اشیاى چند حالت‌ه صحیح نمی‌باشد؟
 الف) هر شیء می‌تواند حالت‌های مختلفی داشته باشد.
 ب) اشیاى تعاملی مانند دکمه دارای حالت‌های داخلی تعریف شده هستند.
 ج) امکان ایجاد حالت سفارشی برای اشکال هوشمند وجود ندارد.
 د) امکان ایجاد حالت‌های سفارشی برای اشیا Rollover وجود ندارد.
- ۲ کدام شیء زیر از حالت سفارشی پشتیبانی می‌کند؟
 الف) دکمه‌های اسلاید سؤال
 ب) دکمه‌های معمولی
 ج) دکمه‌های Drag & Drop
 د) دکمه‌های کادر ورود متن
- ۳ کدام حالت دکمه، زمانی که روی شیء کلیک می‌شود نمایش داده می‌شود؟
 الف) Normal (ب) Visited
 ب) Custom
 ج) Down
 د) Custom
- ۴ حالت دکمه RollOver چه زمانی مشاهده می‌شود؟
 الف) وقتی اشاره‌گر ماوس روی شیء قرار می‌گیرد.
 ب) زمانی که روی شیء کلیک می‌شود.
 ج) زمانی که یک بار روی شیء کلیک و مشاهده شده است.
 د) حالت سفارشی دکمه می‌باشد.
- ۵ برای ایجاد یک نسخه تکراری از حالت، از کدام گزینه استفاده می‌شود؟
 الف) Set as Default (ب) Reset State
 ب) Duplicate State
 ج) Rename State
 د) Duplicate State
- ۶ توسط کدام اکشن می‌توان حالت بعدی شیء را مشاهده نمود؟
 الف) Go to Previous State
 ب) Go to Next State
 ج) Go to Next Slide
 د) Go to Previous Slide
- ۷ کدام حالت شیء Drag Source، وقتی کاربر شیء قابل قبول را روی مقصد درگ می‌کند، نمایش داده می‌شود؟
 الف) DropAccept (ب) DropReject
 ب) DragStart
 ج) DropIncorrect
 د) DropAccept
- ۸ کدام حالت شیء Drop Target وقتی کاربر شیء نادرست را روی مقصد رها کرده و پاسخ را تأیید می‌کند، نمایش داده می‌شود؟
 الف) DropCorrect (ب) DropIncorrect
 ب) DropAccept
 ج) DragOver
 د) DropCorrect
- ۹ کدام متغیر سیستمی، ساعت جاری سیستم را نمایش می‌دهد؟
 الف) cpInfoCurrentTime
 ب) cpInfoCurrentDay
 ج) cpInfoDescription
 د) cpInfoCurrentYear

۱۰ توسط کدام اکشن می توان مقداری را به متغیر اختصاص داد؟

الف) Assign ب) Show ج) Hide د) Change State of

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

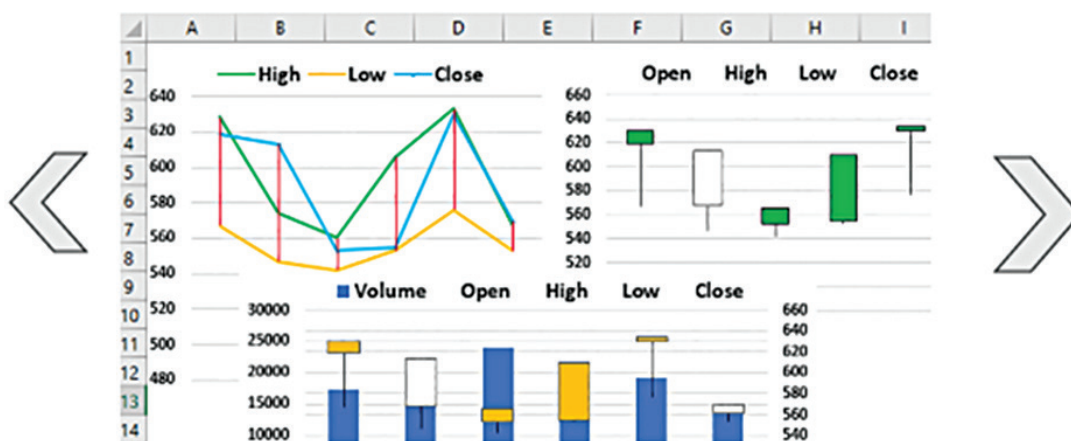
الف) Standard Action ب) System Action ج) Conditional Action د) New Action

کارگاه عملی

در پروژه Excel موارد زیر را اضافه کنید:

۱ در ابتدای برنامه، نام کاربری و رمز عبور از کاربر دریافت شود.

۲ با استفاده از اشیای چند حالتی یک SlideShow از تصاویر جداول و چارت های ترسیم شده توسط Excel ایجاد نموده و آن را در SlideShow نمایش دهید.



۲ منوی آموزش را با استفاده از اشیای چند حالتی ایجاد کرده و کاری کنید که پس از اتمام مشاهده عناوین درس، دکمه آزمون فعال شود.

فصل نهم

توانایی کار با صدا، Timeline و متحرک سازی

هدف کلی فصل

آشنایی با شیوه ضبط صدا، صدا گذاری، Timeline و متحرک سازی اشیای مختلف

زمان	
عملی	نظری
۱۰	۲

هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:

- بتواند در نرم‌افزار صدا ضبط کرده و آن را ویرایش و حذف کند.
- بتواند آهنگ دلخواهی را به‌زمینه پروژه، اسلایدها و اشیا اضافه نماید.
- با کالیبره کردن صدا، تنظیمات صوت و نحوه مدیریت صدا آشنا شود.
- نحوه کار با Audio Management و Speech Management را بداند.
- توانایی Export (صدور) صدا را داشته باشد.
- با Timeline آشنا شود و بتواند همزمانی صدا با متون و تصاویر را به‌وسیله آن انجام دهد.
- با جلوه‌های متحرک‌سازی در نرم‌افزار Captivate و کاربرد آنها آشنا شود.
- اصول اضافه کردن جلوه به‌اشیا، ذخیره و حذف جلوه را بداند.
- توانایی ساخت یک Intro با استفاده از جلوه‌ها را داشته باشد.
- بتواند یک آلبوم تصاویر (Image Slide Show) را ایجاد کند.

مقدمه

صدا و متحرک‌سازی از عناصر تأثیرگذار در محتوای الکترونیکی می‌باشند که می‌توانند توجه مخاطب را به خوبی جلب کنند. در این فصل شما با شیوه ضبط، ویرایش و حذف صدا و همچنین صداگذاری روی اسلایدها، اشیا و موسیقی زمینه در نرم‌افزار Captivate آشنا می‌شوید. در ادامه نحوه متحرک‌سازی اشیای مختلف و ساخت آلبوم تصاویر به‌شما آموزش داده می‌شود.

۹-۱- افزودن صدای زمینه

برای افزودن موسیقی 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 می‌شود (شکل ۹-۱)، زبانه Add/Replace برای اضافه کردن و جایگزینی صدا و زبانه Edit برای ویرایش صدا است.



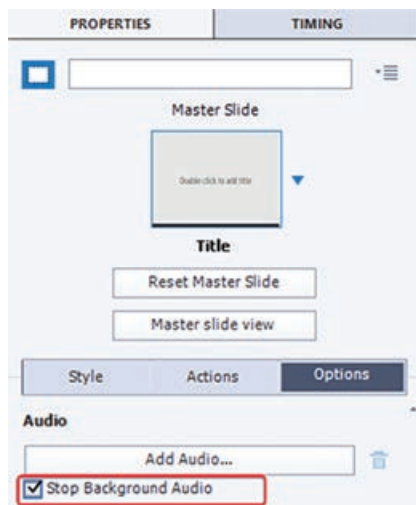
شکل ۹-۱- افزودن صدای زمینه به پروژه

جدول ۹-۱- تنظیمات صدای اضافه شده

توضیحات	گزینه
با تعیین زمان در این قسمت، هنگام شروع به پخش فایل صوتی، صدا از حالت محو (کم به زیاد) به صورت تدریجی بلند می‌شود.	Fade In
با تعیین زمان در این قسمت، در انتهای فایل صوتی، صدا به تدریج محو می‌شود (از زیاد به کم).	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 می‌کند که شدت صدای زمینه چه میزان پایین‌تر از صدای گوینده باشد که به‌طور پیش فرض ۵۰٪ می‌باشد.	Adjust Background Audio on Slide with Audio

۹-۱-۱- قطع صدای زمینه در اسلایدهای درسی

برای قطع صدای زمینه در اسلایدهای درسی، در پنجره خصوصیات اسلاید مورد نظر (شکل ۹-۲)، در بخش Options گزینه Stop Background Audio را فعال کنید.



شکل ۹-۲- قطع صدای زمینه

موسیقی زمینه دلخواهی را به پروژه آموزش الفبا اضافه کنید. موسیقی زمینه در اسلایدهایی که حاوی فیلم آموزشی هستند پخش نشود.

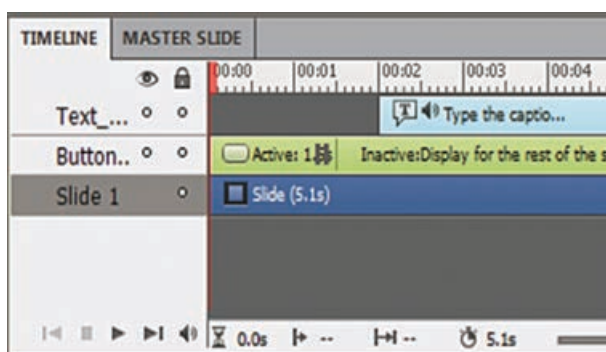
تمرین ۱



۹-۲- اضافه کردن صدا به اشیا

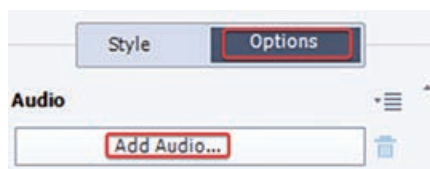
می‌توانید به متون، دکمه‌ها، اشیای راهنما و بسیاری از اشیا، صدا اضافه کنید. برای نمونه می‌خواهیم با کلیک روی یک دکمه، آهنگی پخش شود. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ ابتدا یک دکمه را روی اسلاید قرار داده و اکشن Continue را برای آن انتخاب کنید.
- ۲ سپس یک عنوان متنی (Text Caption) را دو ثانیه بعد قرار دهید، طوری که بعد از زمان توقف دکمه قرار گیرد. این زمان در پانل Timing، در بخش Pause After قابل تنظیم و مشاهده است (شکل ۹-۳).



شکل ۹-۳- افزودن صدا به اشیا

- ۳ متن درون عنوان متنی را حذف کرده و زمینه آن را شفاف کنید که در خروجی مشاهده نشود.
- ۴ عنوان متنی را انتخاب نموده، از منوی Audio زیرمنوی Import to Object گزینه را انتخاب کرده و فایل خود را Import کنید (یا در پنجره خصوصیات در شکل ۹-۴، در قسمت Audio، گزینه Add Audio را انتخاب نمایید).



شکل ۹-۴- افزودن صدا در پنجره خصوصیات

۵ اگر مدت زمان فایل انتخابی بیش از زمان اسلاید باشد، کادری برای تطبیق مدت زمان آن ظاهر می‌شود که Yes را انتخاب کنید. می‌توانید در پانل Timeline مدت زمان پخش یک شیء را افزایش یا کاهش دهید.

۶ پیش نمایش اسلاید را مشاهده کرده و با کلیک روی دکمه، صدا را پخش کنید.

۹-۳- اضافه کردن صدا به اسلاید

برای صداگذاری یک اسلاید، یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

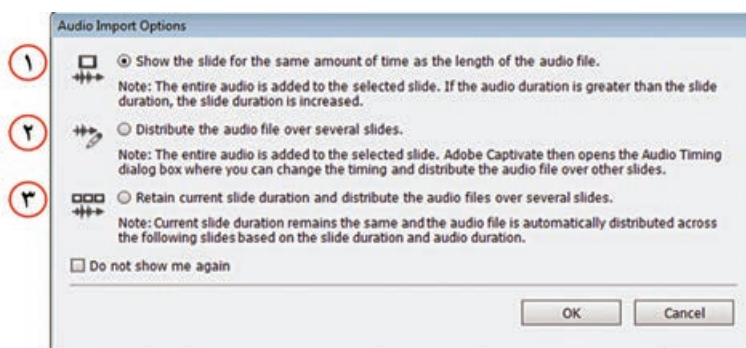
۱ از منوی Audio زیر منوی Import to گزینه Slide (F6) را انتخاب کرده و مسیر فایل صوتی را تعیین کنید.

۲ در قسمت Film Strip روی اسلاید مورد نظر کلیک راست نموده و از زیر منوی Audio، گزینه Import را انتخاب کنید.

۳ از زیرمنوی Media در نوار ابزار، گزینه Audio را انتخاب نمایید. تنظیمات این قسمت تا حدی مشابه صدای زمینه است.

۹-۴- تطبیق مدت زمان فایل صوتی با اسلایدها

اگر طول فایل صوتی بیش از مدت زمان اسلایدها باشد، پنجره ای ظاهر می‌شود (شکل ۹-۵) و نحوه توزیع صدا روی اسلایدها را تعیین می‌کند.



شکل ۹-۵- نحوه تطبیق صدا با اسلاید

یکی از سه حالت زیر را انتخاب کنید:

1 Show the slide for the same amount of time as the length of the audio file

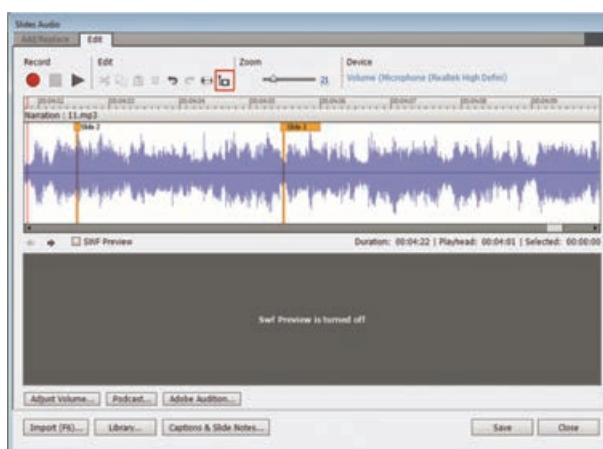
با انتخاب این گزینه، زمان نمایش اسلاید بیشتر شده و به اندازه زمان فایل صوتی می‌شود. مثلاً اگر مدت زمان نمایش اسلاید ۳ ثانیه و طول فایل صوتی ۴۰ ثانیه باشد، زمان نمایش اسلاید به ۴۰ ثانیه تغییر می‌یابد.

۲ Distribute the audio file over several slides

با انتخاب این گزینه، پنجره Slide Audio (شکل ۹-۶) باز شده و می‌توانید فایل صوتی را روی چند اسلاید نمایش دهید. مثلاً اگر فایل صوتی ۴۰ ثانیه باشد می‌توانید 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 **□** می‌توان مکان شروع اسلاید بعدی را مشخص کرد و با درگ کردن دستگیره‌های 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 نمی‌کند و زمان فایل صوتی با اندازه اسلایدها تطبیق داده می‌شود. مثلاً اگر اسلاید اول ۸ ثانیه، دوم ۱۵ ثانیه، سومی ۳۰ ثانیه است و فایل صوتی شما ۴۰ ثانیه می‌باشد، 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 ۹-۶- تنظیم صدا روی اسلایدها

اگر زمان نمایش یک اسلاید را تغییر دادید، برای نمایش سایر اشیا تا انتهای اسلاید، پس از انتخاب آنها، کلیک راست نموده و گزینه Show For Rest Of Slide (Ctrl+E) را انتخاب کنید. در غیر این صورت، اشیای روی اسلاید محو شده و فقط صدا شنیده می‌شود.

نکته



۵-۹- ویرایش صدا

برای ویرایش صدا، یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

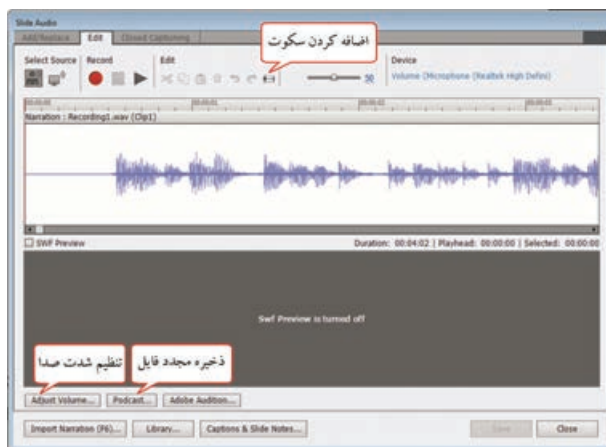
- ۱ در پنجره Timeline روی کانال صوتی دو بار کلیک کنید.
- ۲ برای ویرایش صدای اسلاید، در پنجره FilmStrip کلیک راست کرده و از زیر منوی Audio گزینه Edit را انتخاب یا روی علامت بلندگو کلیک نموده و گزینه Edit را انتخاب کنید.
- ۳ از منوی Audio، زیر منوی Edit یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنید:
 - Object: ویرایش صدای شیء انتخابی
 - Slide: ویرایش صدای اسلاید جاری

■ **Slides:** ویرایش صدای چند اسلاید

■ **Project:** ویرایش صدای پروژه

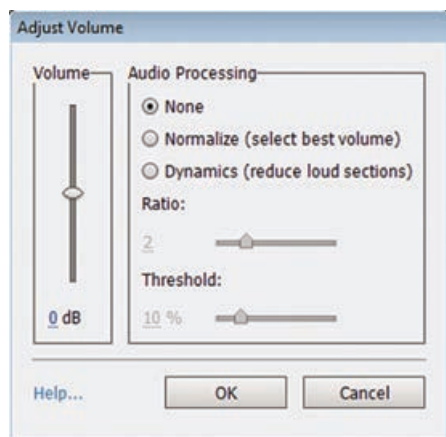
■ **Background:** ویرایش صدای زمینه

در کادری که باز می شود (شکل ۹-۷)، در زبانه 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 ۹-۷- ویرایش صدا در Captivate

۹-۶- تنظیمات صدا در پروژه



شکل ۹-۸- تنظیم شدت صدا (Adjust Volume)

با انتخاب گزینه Adjust Volume، شکل ۹-۸ ظاهر 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.

■ **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.

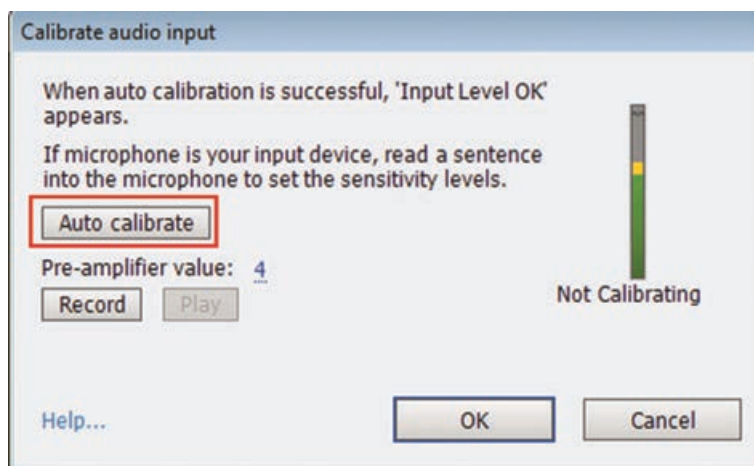
۹-۷- اصول و تنظیمات ضبط صدا

بهتر است قبل از ضبط صدا، از منوی Audio، گزینه Setting را انتخاب کنید (شکل ۹-۹).



شکل ۹-۹- تنظیمات ضبط صدا

در قسمت Audio Input Devices، وسیله ضبط صدا و در قسمت Bitrate، کیفیت ضبط صدا مشخص می‌شود. هرچه میزان Bitrate بیشتر باشد، حجم فایل بیشتر و کیفیت صدا بهتر می‌شود. در قسمت bitrate، کیفیت می‌تواند 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 می‌شود. با کلیک روی این گزینه، شکل ۹-۱۰ ظاهر می‌شود. با زدن Auto Calibrate، جمله کوتاهی را خوانده و وقتی که دکمه OK ظاهر شد، شدت صدای ورودی تنظیم شده و نرم‌افزار آماده ضبط صدا می‌باشد.



شکل ۹-۱۰- تنظیم مطلوبیت صدای ضبط

۹-۸- نحوه ضبط صدا در Captivate

برای ضبط صدا، از منوی Audio، زیرمنوی Record to یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنید:

■ **Object:** ضبط صدا روی اشیا

■ **Slide:** ضبط صدا روی اسلاید

■ **Slides:** ضبط صدا روی چند اسلاید همزمان (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، نرم‌افزار آن را فشرده‌سازی کرده و به فرمت mp3. تبدیل می‌کند.

نکته

۱ برای ضبط صدا روی اسلاید می‌توانید از گزینه Record در نوار ابزار استفاده کنید.
۲ اگر صدا را روی یک شیء ضبط کنید، زمانی که شیء مشاهده می‌شود، 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 نیز شنیده می‌شود.

۹-۸-۱ ضبط صدا روی چند اسلاید به‌طور هم‌زمان

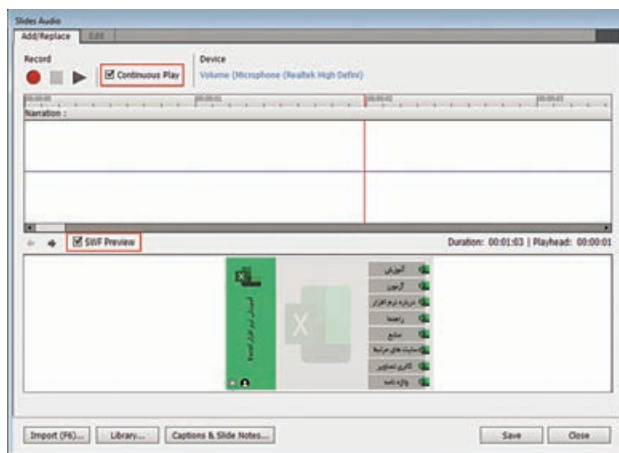
برای ضبط صدا روی چند اسلاید، مراحل زیر را انجام دهید:

۱ از منوی Audio، زیرمنوی Record to Slides را انتخاب کنید.

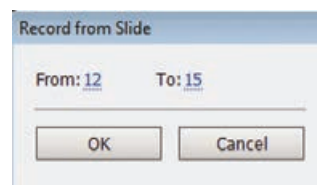
۲ در کادر ظاهر شده (شکل ۹-۱۱)، شماره اسلایدهایی که می‌خواهید صدا روی آنها ضبط شود را انتخاب کنید.

۳ در شکل ۹-۱۲، با فعال کردن گزینه SWF Preview، هنگام ضبط، پیش‌نمایشی از اسلایدها در پایین پنجره مشاهده می‌شود و با انتخاب گزینه Continuous Play، عملیات ضبط بین اسلایدهای انتخاب شده به‌صورت خودکار ادامه پیدا می‌کند.

۴ با کلیک روی گزینه Record ● عملیات ضبط شروع می‌شود.



شکل ۹-۱۲ ضبط صدا روی اسلایدها



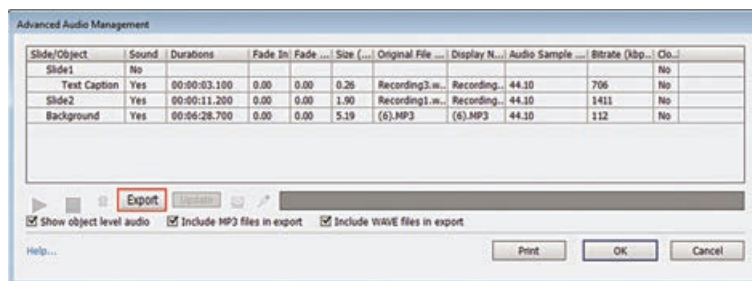
شکل ۹-۱۱ انتخاب اسلایدها



در کلیه اسلایدهای پروژه آموزش الفبا، حرف فارسی و مثال آن تلفظ شود (راهنمایی: صدای خود را روی اسلایدهای حروف به روش‌های گفته شده ضبط کنید و صدای پس زمینه را کاهش دهید).

۹-۹- اصول کار با Audio Management و نحوه Export صدا

برای مدیریت پیشرفته صداهای موجود در پروژه از منوی Audio Management (Shift+ Alt+ A) گزینه را انتخاب کنید. در پنجره ظاهر شده (شکل ۹-۱۳)، کلیه فایل‌های صوتی مشاهده می‌شوند. در جدول ۹-۲ توضیحات گزینه‌های این بخش وجود دارد. می‌توانید از صداهای موجود پروژه جاری، در سایر پروژه‌ها یا برنامه‌ها، استفاده نمایید. برای این کار نیاز به صدور (Export) صدا دارید که توسط دکمه Export انجام می‌شود.




شکل ۹-۱۳- پنجره Audio Management

جدول ۹-۲- گزینه‌های پنجره Audio Management

توضیحات	گزینه
نام اسلایدها یا اشیا	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 برنامه‌ها	Export
نمایش نام اشیا دارای صدا در ستون اول	Show Object level audio
امکان صدور فایل در قالب‌های MP3/ Wave را می‌دهد.	Include MP3/ Wave files in export

نکته

برای پخش فایل صوتی در این پنجره، روی ردیف مورد نظر دو بار کلیک کرده یا پس از انتخاب فایل، روی دکمه  کلیک کنید.



۹-۱۰- اصول کار با Speech Management

در نرم‌افزار Captivate، با استفاده از قابلیت Text to Speech، امکان تبدیل نوشتار به گفتار وجود دارد. بدین منظور، از منوی Audio، گزینه Speech Management (Shift+Alt+S) را انتخاب کنید. در کادری که باز می‌شود (شکل ۹-۱۴)، در قسمت Speech Agent گوینده صوتی را انتخاب کنید. سپس اسلایدی که می‌خواهید صدا را به آن اضافه شود را انتخاب کرده و روی دکمه + کلیک کنید. در کادر ظاهر شده، متن مورد نظر را تایپ کنید. با کلیک روی دکمه Generate Audio، متن به گفتار تبدیل شده و فایل صوتی آن ایجاد می‌شود. با کلیک روی دکمه Save، صدا روی اسلاید انتخاب شده ذخیره و پنجره بسته می‌شود. برای حذف صدا، روی صدای مورد نظر کلیک کرده و دکمه - را انتخاب کنید.




شکل ۹-۱۴- پنجره Speech Management

نکته

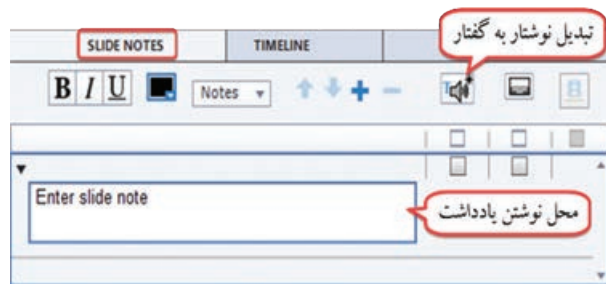
با نصب برنامه NeoSpeech یا دانلود فایل‌های صوتی Speech، می‌توانید صدای گویندگان مختلف را به نرم‌افزار اضافه کنید.



علاوه بر روش فوق، می‌توانید از منوی Window گزینه Slide Notes (Ctrl+Alt+N) را انتخاب کرده و در پنجره Notes (شکل ۹-۱۵) با کلیک روی دکمه + یادداشت دلخواهی را به اسلاید اضافه کنید. برای تبدیل یادداشت‌های متنی به صوتی، روی دکمه  Text to Speech کلیک کنید.



عبارت This is an elearning content. را با تبدیل متن به گفتار به اسلاید اول اضافه کنید. سپس آن را با نام e1.mp3، صادر (Export) کنید.



شکل ۹-۱۵- پنجره Notes

۹-۱۱- ایجاد زیرنویس (Closed Caption)

در نرم‌افزار کپیویت می‌توانید برای اسلایدها یادداشت قرار داده و در صورت تمایل آنها را به زیرنویس تبدیل کنید. برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ ابتدا از منوی Window گزینه Notes را انتخاب کرده و با کلیک روی + یادداشت‌ها را درج کنید. در صورت تمایل با کلیک روی دکمه Text to Speech می‌توانید یادداشت‌ها را به گفتار تبدیل کنید (شکل ۹-۱۶).
 ۲ در ستون Close Captioning، یادداشت‌هایی که می‌خواهید تبدیل به زیرنویس شوند را انتخاب کرده و روی دکمه کلیک کنید. دقت کنید که اسلاید باید حتماً حاوی صدا باشد در غیر این صورت این گزینه غیرفعال است (می‌توانید قبل از این مرحله روی اسلاید صدا ضبط کنید).




شکل ۹-۱۶- تبدیل یادداشت به زیرنویس

۳ در کادری که باز می‌شود (شکل ۹-۱۷)، با کلیک روی دکمه Play، فایل صوتی را پخش نموده و وقتی که به انتهای متن اول رسیدید، آن را متوقف کرده و نوار جداکننده زرد رنگ را درگ نموده و در ابتدای متن دوم قرار دهید. این نوار برای تطبیق فایل صوتی و متن کاربرد دارد. به همین ترتیب تا انتهای فایل صوتی این کار را تکرار کنید تا خطوط زرد رنگ، بخش‌های مختلف فایل صوتی را از هم جدا نمایند.



شکل ۹-۱۷- تطبیق صدا و متن یادداشت‌ها

۴ روی دکمه CC Settings  کلیک کرده (شکل ۹-۱۷) تا کادر تنظیمات زیرنویس باز شود (شکل ۹-۱۸).



شکل ۹-۱۸- تنظیمات زیرنویس

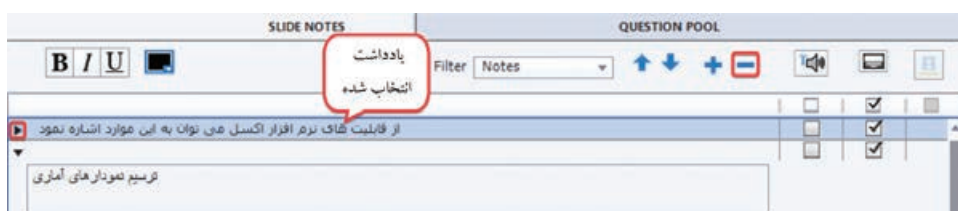
۵ در بخش اول تنظیمات فونت، اندازه، جهت نوشته‌ها و رنگ متن زیرنویس را تعیین نمایید. در وسط کادر، می‌توانید تعیین کنید که این تنظیمات برای کل پروژه در نظر گرفته شود یا همین اسلاید، برای مثال Project انتخاب شده است. در بخش Align، موقعیت نمایش زیرنویس را تعیین کنید، با انتخاب گزینه Custom می‌توانید با تغییر X, Y یا درگ ماوس مکان قرار گرفتن زیرنویس را تعیین نمایید. اگر می‌خواهید زیرنویس در یک خط نمایش داده شود در قسمت W پهنای آن را بیشتر کنید (اگر ۱۰۰٪ باشد زیرنویس در کل طول اسلاید نمایش داده می‌شود) و در قسمت H ارتفاع را تعیین نمایید. گزینه Background رنگ پس زمینه و Opacity میزان شفافیت آن را تعیین می‌کند. پس از انجام تنظیمات روی دکمه Apply کلیک کنید.



می‌توانید زیرنویس‌ها را به صورت فارسی تایپ کنید. در این حالت امکان تبدیل یادداشت‌ها به گفتار وجود ندارد و در صورت تمایل به خواندن عبارت‌ها در اسلاید، می‌توانید قبل از انجام مراحل فوق، روی اسلاید مورد نظر کلیک راست کرده و از زیرمنوی Audio گزینه Record را انتخاب کرده و کل توضیحات صوتی مدنظر را ضبط نمایید. در پنجره Close Captioning می‌توانید تطبیق این صدا با یادداشت‌های فارسی را به روش گفته شده انجام دهید.

۹-۱۱-۱ غیرفعال کردن زیرنویس و حذف یادداشت در اسلاید

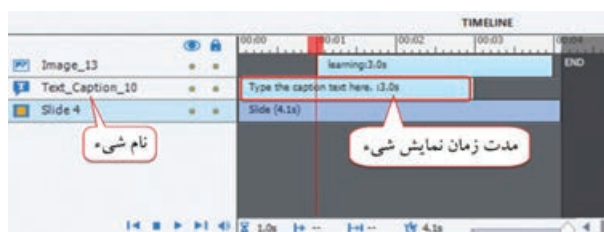
در صورتی که تمایل داشته باشید در زمانی خاص مانند هنگام پخش فیلم از ظاهر شدن زیرنویس‌ها جلوگیری نمایید، در کادر Slide Notes، علامت‌های موجود در ستون زیرنویس را پاک کنید تا زیرنویس‌ها غیرفعال شوند. برای حذف یادداشت روی اسلاید روی فلش کنار آن کلیک نموده و پس از انتخاب آن سطر، روی دکمه Delete Slide Note - کلیک کنید.



شکل ۹-۱۹- حذف یادداشت انتخابی

۹-۱۲- توانایی کار با Timeline

همان‌طور که اشاره شد کاربرد اصلی Timeline، کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیا در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آنها در خروجی می‌باشد. Timeline حکم یک فیلم نامه را دارد. برای هر شیء یک لایه ساخته می‌شود و اشیایی که در لایه بالاتر قرار دارند روی اشیا در لایه پایین‌تر نمایش داده می‌شوند (شکل ۹-۲۰). برای مشاهده این بخش، روی گزینه Timeline در پایین صفحه کلیک کنید.



شکل ۹-۲۰- خط زمان (Timeline)

۹-۱۲-۱- تعیین مدت زمان نمایش شیء و اسلاید

با درگ کردن می‌توانید شیء را جابه‌جا نموده و زمان شروع آن را به دلخواه تغییر دهید. برای تغییر مدت زمان نمایش شیء (Object Duration)، روی لبه‌های شیء در Timeline قرار گرفته و زمانی که اشاره‌گر ماوس به شکل فلش دوسویه درآمد، به میزان دلخواه درگ کنید. همین کار را می‌توانید برای تغییر زمان نمایش اسلاید، با درگ لبه شیء Slide انجام دهید.



شکل ۹-۲۱- تغییر زمان نمایش اشیا و اسلاید

با کلیک راست روی شیء و انتخاب گزینه Show for rest of slide (Ctrl+E)، شیء انتخابی تا انتهای اسلاید نمایش داده می‌شود.
با کلیک راست روی شیء در Timeline و انتخاب گزینه Sync with Playhead (Ctrl+L)، مکان جاری هد پخش به عنوان نقطه شروع شیء در نظر گرفته می‌شود.

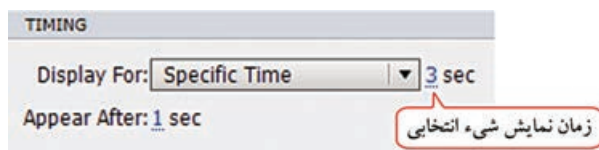
نکته



علاوه بر روش گفته شده، مدت زمان نمایش شیء، در قسمت Display for بخش Timing پنجره خصوصیات شیء قابل تنظیم است (شکل ۹-۲۲) که سه حالت دارد:




- Specific Time: نمایش شیء به اندازه زمان مشخص (پیش فرض ۳ ثانیه)
- Rest of Slide: نمایش شیء تا انتهای اسلاید جاری
- Rest of project: نمایش شیء تا انتهای پروژه (این حالت در همه اشیا وجود ندارد)



گزینه Appear After تعیین می‌کند که شیء پس از چند ثانیه ظاهر شود. در صورت عدم مشاهده این بخش از منوی Window گزینه Timing Properties را انتخاب کنید.



شکل ۹-۲۲- تعیین مدت زمان نمایش شیء

۹-۱۲-۲- مخفی و آشکار نمودن اشیا توسط Timeline


برای مخفی و آشکار نمودن یک شیء در Timeline، در ستون Show/Hide، روی علامت ، روی علامت  جلوی شیء کلیک کنید. یک علامت  روبه‌روی شیء نمایش داده می‌شود و باعث مخفی شدن شیء در اسلاید

می‌شود. یکی از کاربردهای این گزینه زمانی است که تعداد زیادی شیء روی اسلاید دارید و می‌خواهید ترتیب زمانی اشیا را تنظیم نمایید. با کلیک روی آیکون  در بالای پنجره Timeline کلیه اشیا مخفی می‌شوند. برای آشکار نمودن شیء، کافی است روی علامت  یک بار کلیک نمایید.


۹-۱۳- اصول هم‌زمانی صدا با متون و تصاویر


می‌خواهیم برای هر مطلب، زمانی که توضیحات صوتی شنیده می‌شود، تصاویر و متون مربوط به آن نمایش داده شود. برای این کار نیاز به هم‌زمانی صدا با سایر اجزای روی اسلاید داریم. برای مثال می‌خواهیم در یک اسلاید سرود ملی را قرار داده و برای هر بیت، متن و تصویر مربوطه را نمایش دهیم. این کار را می‌توانید طبق سناریو انجام دهید. برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ یک اسلاید خالی ایجاد نموده و از منوی Audio، زیرمنوی Import to Slide، گزینه را انتخاب کرده و فایل صوتی سرود ملی را روی اسلاید قرار دهید (می‌توانید از منوی Audio، زیرمنوی Record to Slide را انتخاب نموده و توضیحات صوتی را در آن ضبط کنید).

۲ متن و تصویر مربوط به بیت اول را روی اسلاید قرار داده و روی دکمه Play  در پانل Timeline کلیک کرده تا صدا پخش شود. زمانی که توضیحات بیت اول به پایان رسید، صدا را متوقف کرده و با درگ کردن، متن و تصویر اول را در بازه زمانی ابتدای Timeline تا محل جاری هد قرار دهید.

۳ سپس مجدد صدا را پخش نموده و متن و تصویر دوم را با آن هم‌زمان کنید.

۴ برای مدیریت بهتر اشیا روی اسلاید می‌توانید با کلیک بر روی آیکون  جلوی شیء، متن و تصویری که زمان نمایش آنها را تنظیم کرده‌اید، به‌طور موقت مخفی نموده و در پایان همه متون و تصاویر را از حالت مخفی خارج نمایید. در شکل ۹-۲۳، چون قصد ویرایش متن و تصویر اول را داریم، بقیه اشیا را مخفی نموده‌ایم.

۵ مراحل فوق را تا انتهای فایل صوتی تکرار کنید. در پایان روی گزینه  در بالای پانل Timeline کلیک نمایید تا کلیه تصاویر و متون روی هم نمایش داده شوند. با توجه به این که این اشیا در زمان‌های متفاوتی در Timeline قرار گرفته‌اند، هنگام مشاهده پیش نمایش به‌درستی نمایش داده می‌شوند.

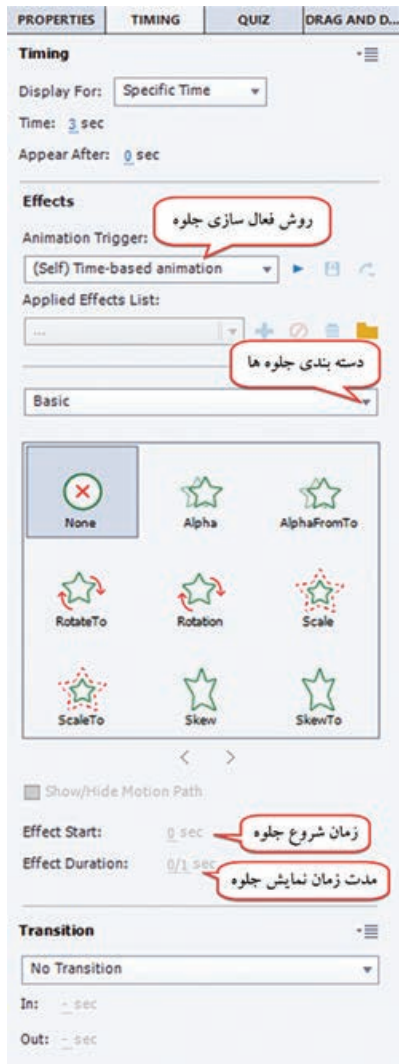
۶ از زیرمنوی Preview در نوار ابزار گزینه From this Slide را انتخاب و پیش نمایش این اسلاید به‌بعد را مشاهده کنید.



شکل ۹-۲۳- هم‌زمانی صدا با سایر اشیا در پروژه

۹-۱۴-۱ آشنایی با جلوه‌های متحرک سازی و کاربرد آنها

برای بالابردن جذابیت محتوای تولید شده در نرم‌افزار Captivate، می‌توانید از جلوه‌های متحرک سازی (Effects) استفاده کنید. یکی از کاربردهای اصلی جلوه‌های متحرک سازی، ساخت Intro یا صفحه ورودی نرم‌افزار می‌باشد که در این بخش با نحوه به کارگیری جلوه‌های متحرک سازی و نحوه ساخت Intro آشنا می‌شوید.



شکل ۹-۲۴- پانل جلوه گذاری

۹-۱۴-۱-۱ نحوه اضافه کردن جلوه به اشیا

برای اعمال جلوه‌های متحرک سازی به اشیا 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 نمایید.
- ۲ در پانل Timing در سمت راست صفحه، در بخش Effects در قسمت دسته‌بندی جلوه‌ها، دسته مورد نظر و سپس جلوه دلخواهی را انتخاب کنید (شکل ۹-۲۴). پنج دسته جلوه وجود دارد که در ادامه کاربرد هر یک توضیح داده می‌شود.
- ۳ برای افزودن جلوه‌های بیشتر، روی دکمه + کلیک کرده و جلوه مورد نظر را انتخاب نمایید.
- ۴ در قسمت Effect Start، زمان شروع جلوه و در قسمت Duration مدت زمان نمایش جلوه را تعیین کنید.
- ۵ با کلیک روی دکمه ▶ می‌توانید پیش نمایش جلوه را در اسلاید مشاهده کنید.

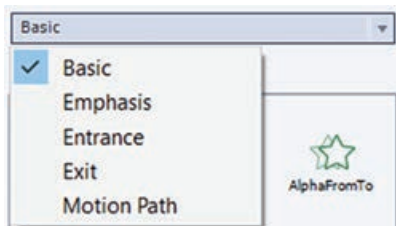
با کلیک روی گزینه و انتخاب گزینه Apply to all items، امکان اعمال جلوه انتخابی روی سایر اشیا هم نوع وجود دارد.

نکته



۹-۱۴-۲ انواع جلوه‌ها

با کلیک روی کادر کشویی دسته بندی جلوه‌ها در بخش Effects، پنج دسته جلوه نمایش داده می‌شوند (شکل ۹-۲۵) که در هر کدام تعداد زیادی جلوه وجود دارد که در اینجا به مهم‌ترین آنها اشاره می‌شود. در هر دسته با کلیک روی دکمه‌های < و > می‌توانید جلوه‌های بیشتری را مشاهده کنید.



شکل ۹-۲۵- انواع جلوه‌ها

۹-۱۴-۲-۱ Basic جلوه‌های پایه

این جلوه‌ها برای چرخش، تغییر مقیاس و زاویه دار کردن شیء انتخابی به کار می‌روند.

جدول ۹-۳- Basic جلوه‌های

توضیحات	گزینه
اعمال جلوه شفافیت به شیء (مقدار بین ۰ تا ۱۰۰ را می‌پذیرد و هرچه این مقدار به صفر نزدیک تر باشد شیء شفاف تر است).	Alpha
اعمال جلوه شفافیت از یک میزان به میزان دیگر	AlphaFromTo
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

۹-۱۴-۲-۲ Emphasis جلوه‌های تأکید

از این جلوه‌ها برای تأکید روی شیء استفاده می‌شود. با توجه به زیاد بودن این جلوه‌ها، فقط به تعدادی از آنها اشاره شده که پیشنهاد می‌شود سایر جلوه‌ها را نیز امتحان نمایید.

جدول ۹-۴- جلوه‌های تأکید

توضیحات	گزینه
چرخش خلاف جهت عقربه‌های ساعت	Anti-Clockwise Rotation
چرخش ساعت گرد	Clockwise Rotate
حالت افتادن و برخاستن	Drop In and Bounce
حالت چشمک‌زن	Flicker
سقوط آزاد	Free Fall
حرکت مانند ضربان قلب	Heart Beat
چرخش دایره‌ای شکل	Spin

۹-۲-۳-۱۴-۹ Entrance جلوه‌های ورودی

این جلوه‌ها برای وارد شدن شیء به صحنه کاربرد دارند.

جدول ۹-۵- جلوه‌های ورودی

توضیحات	گزینه
بزرگ شدن غیر متقارن	Asymmetric Zoom In
با شتاب به سمت پایین وارد می‌شود.	Ease In Bottom
بزرگ شدن به صورت محو	Faded Zoom In
پرواز از پایین به سمت داخل صفحه	Fly In From Bottom
ظهور تدریجی	Glide
کشیده شدن شیء از سمت چپ	Stretch From Left

۹-۲-۴-۱۴-۹ Exit جلوه‌های خروجی

این جلوه‌ها برای خروج شیء از صفحه کاربرد دارند.

جدول ۹-۶- جلوه‌های خروجی

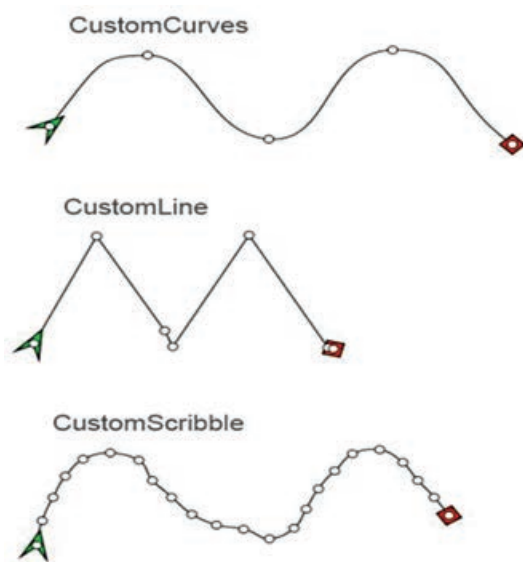
توضیحات	گزینه
رفتن به داخل صفحه به صورت نامتقارن	Asymmetric Zoom out
جمع شدن و بسته شدن شیء به سمت پایین	Collapse To Bottom
رفتن به داخل صفحه همراه با محو شدن	Fade Zoom Out
پرواز به خارج از صفحه از سمت چپ	Fly Out To Left
با شتاب محو شدن به سمت پایین	Ease Out Bottom
پرواز به سمت خارج صفحه	Fly Out

۹-۱۴-۲-۵ Motion Path ایجاد مسیرهای حرکتی

با انتخاب دسته Motion Path، می‌توانید مسیرهای حرکتی را روی شیء انتخابی اعمال کنید.

جدول ۹-۷- مسیرهای حرکتی روی اشیا

توضیحات	گزینه
حرکت در مسیر دایره‌ای	Circle
حرکت در مسیر منحنی دلخواه	CustomCurve
حرکت روی خط دلخواه	CustomLine
امکان ترسیم خطوط سفارشی و حرکت روی آن	CustomScribble
حرکت از چپ به راست	LeftToRight
امکان ترسیم مسیر حرکتی منحنی و چرخشی	Loop
حرکت در مسیر پنج گوش	Pentagon
حرکت در مسیر مستطیلی شکل	Rectangle
حرکت به سمت پایین	TurnDown
حرکت از راست به چپ	RightToLeft
حرکت در مسیر مثلثی شکل	Triangle



۹-۱۴-۲-۶ ویرایش مسیرهای حرکتی روی اشیا

برای ویرایش مسیر حرکتی، پس از انتخاب جلوه Motion Path دلخواه، روی شیء در اسلاید کلیک کنید. مسیر حرکت و نقاط روی آن نمایش داده می‌شود که با درگ نقاط به مکان دلخواه مسیر ویرایش می‌شود. در صورت عدم مشاهده مسیر، گزینه Show/Hide Motion Path را در قسمت Effects انتخاب کنید. انواع مسیرهای حرکتی در شکل ۹-۲۶ آورده شده است.

شکل ۹-۲۶- انواع مسیرهای حرکتی



می‌خواهیم یک ماشین را در مسیر مسابقه به صورت زیر حرکت دهیم (شکل ۹-۲۷). برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ در نوار ابزار از زیرمنوی Media گزینه Image را انتخاب کرده و تصویر یک زمین مسابقه و یک ماشین را روی اسلاید قرار دهید.

۲ برای تصویر ماشین ترجیحاً از یک فایل png با پس زمینه شفاف استفاده کنید. در صورتی که تصویر دارای پس زمینه است، از پانل Properties، در قسمت Style روی گزینه Make the Selected Color as Transparent کلیک کرده و با ابزار قطره چکان، رنگ حاشیه دور ماشین را انتخاب کنید تا به صورت شفاف درآید.

۳ روی ماشین کلیک راست کرده و گزینه Apply Effect را انتخاب نمایید.

۴ در پانل Timing در قسمت Effects، در کادر کشویی، گروه Motion Path را انتخاب نموده و روی جلوه CustomScribble کلیک کنید. مسیر دلخواه را رسم نمایید. در صورت تمایل به ویرایش مسیر، روی نقاط آن کلیک کنید.




۵ در قسمت Effect Duration مدت زمان نمایش جلوه تعیین می‌شود. برای مشاهده انیمیشن به طور کامل، زمان نمایش شیء در Timeline را برابر زمان نمایش جلوه قرار دهید.

۶ از زیرمنوی Preview در نوار ابزار، گزینه From This Slide را انتخاب و پیش نمایش را مشاهده کنید.



شکل ۹-۲۷- ایجاد و ویرایش مسیرهای حرکتی

۳-۱۴-۹- نحوه ذخیره، بازیابی و حذف جلوه

برای ذخیره یک جلوه، جلوه مورد نظر را انتخاب و روی دکمه Save  در بخش Effects از پانل Timing کلیک کنید تا فایل با پسوند xml ذخیره شود. برای فراخوانی جلوه‌هایی که قبلاً ذخیره شده‌اند روی دکمه Browse Effect  کلیک نمایید. برای حذف یک جلوه، روی دکمه Delete  کلیک کنید.

۱۵-۹- اصول ساخت Intro با استفاده از جلوه‌ها

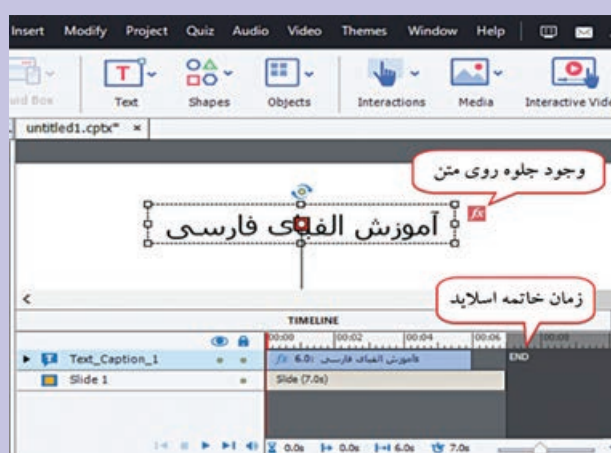
منظور از Intro، ورودی یا صفحه شروع نرم‌افزار می‌باشد که معمولاً برای جذابیت بیشتر، از جلوه‌های متحرک‌سازی در ساخت آن استفاده می‌شود.

مثال ۲



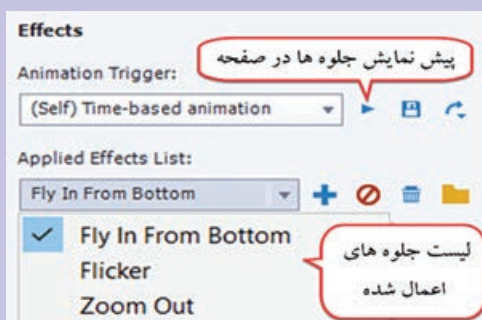
می‌خواهیم برای پروژه آموزش الفبا، عبارت «آموزش الفبای فارسی» از پایین به بالا وارد صفحه شود، سپس به مدت دو ثانیه، در حالت چشمک زن نمایش داده شود و در نهایت از صفحه محو شود. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ روی عبارت «آموزش الفبای فارسی» کلیک راست کرده و گزینه Apply Effect را انتخاب کنید.
- ۲ در پانل Timing در قسمت Effects، در کادر کشویی، گروه Entrance را انتخاب نموده و روی جلوه Fly in From Bottom کلیک کنید. در قسمت Effect Start، زمان شروع و در قسمت Effect Duration مدت زمان نمایش جلوه تعیین می‌شود. برای مثال می‌خواهیم از ابتدا جلوه به مدت دو ثانیه نمایش داده شود و مقادیر صفر و دو به ترتیب انتخاب می‌شوند.
- ۳ روی دکمه + برای افزودن جلوه دیگر کلیک کنید.
- ۴ در کادر کشویی، گروه Emphasis را انتخاب و روی گزینه Flicker (چشمک زن) کلیک کنید. زمان شروع و زمان نمایش جلوه را دو قرار دهید و روی دکمه + کلیک نمایید.
- ۵ سپس از گروه Exit، جلوه Zoom out را انتخاب کنید. زمان شروع را چهار و زمان نمایش جلوه را دو قرار دهید.



۶ برای اینکه جلوه‌ها به خوبی مشاهده شوند، در پانل Timeline، زمان نمایش متن را ۶ در نظر گرفته (به اندازه زمان کل جلوه‌ها) و مدت زمان اسلاید را ۷ در نظر بگیرید (که خروج متن از صفحه به طور کامل نمایش داده شود) (شکل ۲۸-۹).

شکل ۲۸-۹- تعیین زمان نمایش متن و جلوه



شکل ۹-۲۹- نمایش لیست جلوه‌های اعمال شده روی شیء

لیست جلوه‌های اعمال شده روی شیء در بخش Effects قابل مشاهده است (شکل ۹-۲۹). از زیرمنوی Preview در نوار ابزار، گزینه From this Slide را انتخاب و پیش نمایش را مشاهده کنید (یا با کلیک روی دکمه ▶ در بخش Effects می‌توانید پیش نمایش زنده کار خود را در صفحه مشاهده کنید).

۹-۱۶- فعال‌سازی جلوه‌ها توسط رویدادها

به‌طور کلی دو روش فعال‌سازی برای جلوه‌ها در نرم‌افزار کپتوییت وجود دارد که در قسمت Animation Trigger در بخش Effects پانل Timing قابل تنظیم است:

■ **(Self) Time-based animation**: جلوه‌هایی که طبق زمان‌بندی تعیین شده اجرا می‌شوند که زمان شروع و مدت زمان نمایش جلوه در بخش Effects قابل تنظیم است. جلوه‌هایی که تا کنون ایجاد نموده‌اید از این نوع می‌باشند.

■ **Event-based animation**: جلوه‌هایی که توسط یک رویداد مانند کلیک روی دکمه فعال می‌شوند و تا زمانی که آن رویداد اتفاق نیفتاده، اجرا نمی‌شوند.

اگر هر دو روش فعال‌سازی برای جلوه انتخاب شده باشد، به‌محض ورود به اسلاید و نمایش شیء، جلوه Time-based اجرا می‌شود و با کلیک روی دکمه، جلوه Event-based فعال می‌شود. با یک مثال فعال‌سازی جلوه‌ها توسط رویدادها به‌شما آموزش داده می‌شود.

می‌خواهیم زمانی که روی دکمه Start کلیک می‌کنیم، ماشین مسابقه شروع به حرکت کند. برای این کار مراحل زیر را دنبال کنید:

۱ در نوار ابزار از زیرمنوی Media، گزینه Image را انتخاب نموده و تصویر زمین و ماشین مسابقه را روی اسلاید قرار دهید.

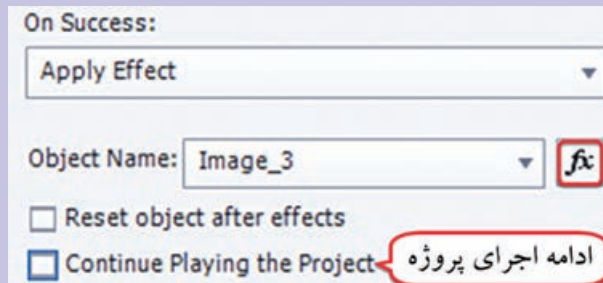
۲ از زیرمنوی Interactions در نوار ابزار، روی گزینه Button کلیک کرده و یک دکمه را به‌صفحه اضافه کنید. در پانل خصوصیات دکمه، در بخش Style، در قسمت Caption عبارت Start را تایپ و روی دکمه نمایش دهید.

۳ در بخش Actions در پنجره خصوصیات دکمه، در قسمت On Success، دستور Apply Effect را انتخاب و در قسمت Object Name نام شیء ماشین را انتخاب نمایید (شکل ۹-۳۰). گزینه Continue را غیرفعال کرده تا اجرای پروژه ادامه پیدا نکند و جلوه قابل مشاهده باشد.

۴ روی دکمه ⚙ کلیک کرده و تنظیمات مربوط به جلوه را اعمال کنید.

مثال ۳





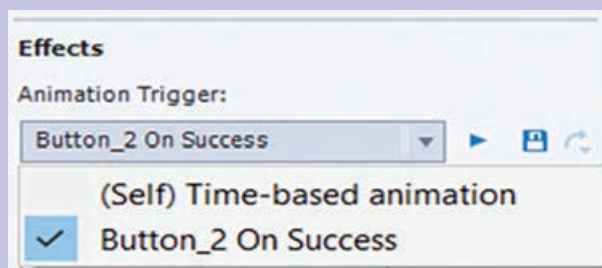
شکل ۹-۳۰- فعال سازی جلوه توسط دکمه

۵ در پانل Timing در قسمت Effects، در کادر کشویی، گروه Motion Path را انتخاب نموده و روی جلوه CustomScribble کلیک کرده و مسیر دلخواه را رسم کنید.

۶ در قسمت Effect Duration مدت زمان نمایش جلوه تعیین می شود. برای مشاهده جلوه به طور کامل، زمان نمایش شیء در Timeline را برابر زمان نمایش جلوه قرار دهید.

۷ از زیرمنوی Preview در نوار ابزار، گزینه From This Slide را انتخاب کنید. روی دکمه کلیک نموده و پیش نمایش جلوه را مشاهده کنید.

۸ روی شیء ماشین کلیک کنید. در پانل Timing در بخش Effects در قسمت Animation Trigger (شکل ۹-۳۱) حالت Button_2 On Success اضافه شده است.



شکل ۹-۳۱- نمایش روش های فعال سازی جلوه روی شیء

■ در اسلایدهایی که پویانمایی دارید و در آنها دکمه وجود دارد برای اینکه پویانمایی ها به طور کامل مشاهده شوند، زمان اسلاید را طولانی کنید (حداقل به اندازه زمان نمایش جلوه) و پس از انتخاب دکمه، در زبانه Timing، گزینه Pause after را غیرفعال کنید.

■ برای اینکه اسلاید به طور خودکار به اسلاید بعدی منتقل نشود، در نوار ابزار از زیرمنوی Interactions یک شیء Click Box را در گوشه ای از صفحه قرار داده و آن را تا انتهای اسلاید نمایش دهید (با فشردن کلید Ctrl+E).

■ پیام های پیش فرض Click Box را در بخش Display در زبانه Actions در پنجره خصوصیات غیرفعال کنید.

۱۷-۹- ایجاد آلبوم تصاویر (Slide Show)

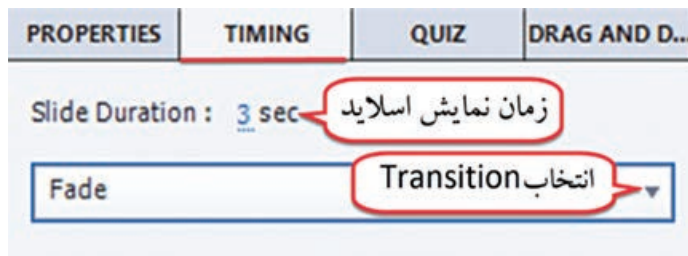
منظور از آلبوم تصاویر یا Slide Show، پخش تصاویر دلخواه به صورت پشت سر هم و با جلوه‌های خاص است که در کاتالوگ‌های الکترونیکی و برای معرفی محصولات، کاربرد فراوانی دارد.

برای ایجاد Slide Show مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱ پس از اجرای نرم‌افزار، در پنجره New Project گزینه Image Slide Show را انتخاب نموده یا در صورت باز بودن نرم‌افزار، از منوی File زیر منوی New Project گزینه Image Slide Show را انتخاب کنید.
- ۲ پس از تعیین ابعاد پروژه، تصاویر مورد نظر را انتخاب نمایید. اگر اندازه تصویر با اندازه پروژه تطبیق نداشته باشد، پنجره‌ای باز شده و امکان اعمال تغییرات روی تصویر را فراهم می‌کند. در انتها، هر تصویر در یک اسلاید قرار داده می‌شود.
- ۳ در پانل Timing، در قسمت Slide Duration، مدت زمان نمایش هر اسلاید (تصویر) را تعیین نموده و در بخش Transition گذر دلخواهی را انتخاب کنید (شکل ۳۲-۹).

نکته

حرکت از یک اسلاید به اسلایدی دیگر را گذر (Transition) می‌گویند.



شکل ۳۲-۹- تعیین زمان نمایش تصاویر و جلوه Transition

- ۴ برای جذابیت بیشتر می‌توانید آهنگ دلخواهی را به پس زمینه اسلایدها اضافه کنید. از منوی Audio، زیر منوی Import to، گزینه Background را انتخاب 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 و مشاهده پیش نمایش با فشردن کلید F4، فایل را ذخیره نموده و از فایل خود یک خروجی SWF تهیه کنید (از منوی File گزینه Publish).

- ۶ در پروژه‌ای که می‌خواهید این SlideShow را نمایش دهید، از زیر منوی Media در نوار ابزار، گزینه Animation را انتخاب نموده و آن را با سایز دلخواه نمایش دهید.



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

- یکی از عناصر تأثیرگذار در محتوای الکترونیکی، صدا می‌باشد که می‌تواند توجه مخاطب را به خوبی جلب کند. نرم‌افزار Captivate، توانایی صداگذاری، ضبط صدا، ویرایش و حذف صدا را بدون نیاز به نرم‌افزارهای جانبی دارد.
- از منوی Audio، زیر منوی Import to، گزینه Background (برای افزودن موسیقی زمینه)، Object (برای افزودن صدا به شیء انتخابی)، Slide (برای افزودن صدا به اسلاید) و Slides (برای افزودن صدا به اسلایدها) به کار می‌روند.
- جهت ویرایش صدا از زیر منوی Edit و برای ضبط صدا از زیر منوی Record to در منوی Audio استفاده کنید.
- برای مدیریت پیشرفته صداهای موجود در پروژه از منوی Audio گزینه Audio Management را انتخاب نمایید.
- در نرم‌افزار Captivate، با استفاده از قابلیت Text to Speech، امکان تبدیل نوشتار به گفتار وجود دارد. از منوی Audio، گزینه Speech Management را انتخاب کنید.
- نرم‌افزار Captivate یک نرم‌افزار مبتنی بر Timeline است و کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیا در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آنها در خروجی توسط خط زمان صورت می‌پذیرد. برای هر شیء یک لایه در Timeline ساخته می‌شود و اشیا که در لایه بالاتر قرار دارند روی اشیا در لایه پایین تر نمایش داده می‌شوند.
- جلوه‌های متحرک‌سازی (Effects) باعث افزایش جذابیت و بالا بردن زیبایی محتوای الکترونیکی می‌شوند. یکی از کاربردهای اصلی جلوه‌های متحرک‌سازی، ساخت Intro یا صفحه ورودی نرم‌افزار می‌باشد.
- برای اعمال جلوه به شیء، روی آن در اسلاید یا پنجره Timeline، کلیک راست کرده و گزینه Apply Effect را انتخاب کنید. در پانل Timing در بخش Effects، با کلیک روی دکمه Add Effect، می‌توانید جلوه دلخواهی را اعمال کنید.
- جلوه‌ها در پنج دسته نمایش داده می‌شوند: Basic (جلوه پایه)، Emphasis (جلوه تأکید)، Entrance (جلوه ورودی)، Exit (جلوه خروجی) و Motion Path (جلوه حرکتی).
- برای ایجاد آلبوم تصاویر (Slide Show)، در پنجره New Project گزینه Image Slide Show را انتخاب کنید (یا File → Project → Image Slide Show).

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. You can also add existing audio to objects.

Timeline

The Timeline is a visual representation of the timing of all objects on a slide. With the Timeline, you can organize objects and precisely control the timing of objects.

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.

واژه نامه تخصصی	
Asymmetric	نامتقارن
Basic	پایه
Clockwise	ساعت گرد
Effect	جلوه
Emphasis	تأکید
Entrance	ورودی
Flicker	چشمک زن
Glide	ظهور تدریجی
Glow	درخشش
Live Preview	پیش نمایش زنده
Lock	قفل کردن
Mute	قطع صدا
Normalize	نرمال سازی
Record	ضبط کردن
Rotation	چرخش
Scale	تغییر مقیاس
Slide Duration	مدت زمان اسلاید
Threshold	آستانه نویز
Timeline	خط زمان
Volume	بلندی صدا

خود آزمایی

- ۱ چگونه می‌توان یک فایل صوتی دلخواه را به‌زمینه پروژه اضافه نمود؟
- ۲ روش ضبط صدا روی اسلاید جاری را بیان کنید.
- ۳ کاربرد گزینه Speech Management چیست؟
- ۴ Timeline چه کاربردی دارد؟
- ۵ چند نمونه از جلوه‌های متحرک‌سازی را نام ببرید.

پرسش‌های چهار گزینه‌ای

- ۱ برای افزودن صدا به‌زمینه کل پروژه کدام گزینه انتخاب می‌شود؟
الف) Insert → Audio → Background
ب) Audio → Import to → Background
ج) Insert → Import to → object
د) Audio → Import to → Slide
- ۲ برای قطع صدای زمینه در اسلایدها، کدام گزینه در پنجره خصوصیات انتخاب می‌شود؟
الف) Delete background audio
ب) Loop audio
ج) Remove background audio
د) Stop background audio
- ۳ برای ویرایش صدای شیء، از گزینه ... در زیرمنوی Edit در منوی Audio، استفاده می‌شود.
الف) Slides
ب) Project
ج) Object
د) Background
- ۴ برای تغییر آستانه نویز صدا، کدام گزینه در کادر Adjust Volume انتخاب می‌شود؟
الف) Ratio
ب) Threshold
ج) Normalize
د) None
- ۵ برای مدیریت پیشرفته صداها، موجود در پروژه، کدام گزینه کاربرد دارد؟
الف) Sound Management
ب) Speech Management
ج) Advanced Management
د) Audio Management
- ۶ کدام گزینه امکان تبدیل نوشتار به‌گفتار را به‌کاربر می‌دهد؟
الف) Speech Management
ب) Sound Management
ج) Advanced Management
د) Audio Management
- ۷ نحوه قرارگیری اشیا در صحنه و مدت زمان حضور آنها در کدام قسمت تنظیم می‌شود؟
الف) Timeline
ب) Master slide
ج) Properties
د) Filmstrip
- ۸ کلید میانبر برای نمایش یک شیء تا انتهای اسلاید جاری چیست؟
الف) Ctrl+ L
ب) Ctrl+ E
ج) Ctrl+ B
د) Ctrl+ R
- ۹ کدام گزینه درباره Timeline صحیح نمی‌باشد؟
الف) اشیا در لایه بالاتر قرار دارند روی سایر اشیا پایین‌تر نمایش داده می‌شوند.
ب) برای مخفی و آشکار نمودن شیء، در ستون Show/hide جلوی آن کلیک می‌کنیم.
ج) در Timeline امکان افزایش یا کاهش Object Duration وجود ندارد.
د) برای جابجایی شیء، روی شیء در Timeline کلیک نموده و آن را درگ می‌کنیم.

- ۱۰ توسط کدام گزینه در پنجره خصوصیات اشیا، امکان تعیین زمان نمایش شیء وجود دارد؟
الف) Display for (ب) Object Duration (ج) Time (د) Transform
- ۱۱ کدام گزینه امکان مشاهده پیش نمایش جلوه به صورت زنده در پالت Effects را می‌دهد؟
الف) Apply Effect (ب) Add Effects (ج) Properties (د) Live preview
- ۱۲ کدام دسته از جلوه‌ها، برای وارد شدن شیء به صحنه کاربرد دارند؟
الف) Emphasis (ب) Entrance (ج) Motion Path (د) Exit
- ۱۳ جلوه Zoom out جزء کدام دسته از جلوه‌ها می‌باشد؟
الف) Emphasis (ب) Motion Path (ج) Exit (د) Basic
- ۱۴ کدام دسته از جلوه‌ها برای خروج شیء از صحنه کاربرد دارند؟
الف) Basic (ب) Entrance (ج) Motion Path (د) Exit
- ۱۵ کدام نوع پروژه، برای ایجاد آلبوم تصاویر کاربرد دارد؟
الف) Video Demo (ب) Software Simulation (د) From Microsoft Powerpoint
- ج) Image Slide Show

کارگاه عملی ۱

به پروژه Excel، موارد زیر را اضافه کنید:

- ۱ موسیقی بی کلام دلخواهی را برای زمینه کل پروژه در نظر بگیرید.
- ۲ در اسلاید «آشنایی با محیط نرم‌افزار» و «آشنایی با ابزارها»، زمانی که اشاره گر ماوس روی گزینه‌ها نکه‌داشته می‌شود، توضیحات صوتی آن گزینه‌ها نیز شنیده شود.
- ۳ در اسلاید منابع، توضیحات صوتی راجع به منابع داده شود (صدای زمینه شنیده نشود).
- ۴ یک Intro در ابتدای پروژه ایجاد کنید. ابتدا عبارت «آموزش Excel» با حرکت چرخشی وارد صفحه شود. سپس نام خودتان از پایین به بالا نمایش داده شود و پس از آن منو نمایش داده شود.
- ۵ در صفحه Intro، دکمه‌ای 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 زمان اسلاید Intro، صفحه منو ظاهر شود).
- ۶ در اسلاید درباره نرم‌افزار، توضیحات صوتی را ضبط کرده و قابلیت‌های نرم‌افزار را به صورت زیرنویس در پایین اسلاید متناسب با صحبت‌های گوینده نمایش دهید.

کارگاه عملی ۲

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

- ۱ موسیقی زمینه دلخواهی را برای زمینه کل پروژه در نظر بگیرید.
- ۲ در صفحات مربوط به هر قطعه، شکل قطعه با جلوه‌ای دلخواه وارد صفحه شود.
- ۳ برای هر قطعه، توضیحات صوتی متناسب با آن را روی اسلاید مربوطه ضبط کنید.
- ۴ 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.
- ۵ یک Intro در صفحه اول ایجاد کنید. ابتدا عبارت «آموزش سخت افزار» از داخل صفحه بزرگ شده و روی صفحه نمایش داده شود. سپس چند تصویر به صورت چرخشی وارد اسلاید شوند. نوشته خوش آمدگویی به نرم افزار نیز از بالا به پایین نمایش داده شود. پس از اتمام Intro، به طور خودکار، صفحه منو نمایش داده شود.

کارگاه عملی ۳ (همزمانی صدا با متون و تصاویر)

مطابق با سناریوی زیر، پروژه آموزش وب سایت را تهیه کنید (راهنمایی: منظور از گفتار، صحبت‌هایی است که گوینده باید بر روی اسلاید بیان کرده و آن را ضبط کند و در قسمت نحوه انجام، مشخص می‌شود که چه اتفاقی در اسلاید می‌افتد).

شماره مراحل		سناریو شماره: ۱ 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"/> انیمیشن <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 می‌شود.	
گفتار ۲	به مجموعه چند صفحه وب مرتبط با یک موضوع یا سازمان، وب سایت گفته می‌شود.	
نحوه انجام	عبارت در بالای صفحه نمایش داده شده و تصویر یک وب سایت در زیر صفحه نمایش داده می‌شود.	
گفتار ۳	وب سایت‌ها دارای آدرس منحصر به فرد بوده که به آن URL گفته می‌شود.	
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 نمونه‌ای از یک URL را مشاهده می‌کنید: [۱] www.google.com [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	google، نام دامین یا دامنه وب سایت است.	
نحوه انجام	در این زمان، google، 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	com پسوند سایت است که نشان‌دهنده شرکت تجاری است.	
نحوه انجام	در این زمان، com، هایلایت شده و عبارت «پسوند سایت» در یک شیء هوشمند زیر آن نمایش داده شده و تا انتهای اسلاید باقی بماند.	



فصل دهم

ایجاد پروژه‌های پاورپوینت، واکنش‌گرا و واقعیت مجازی

هدف کلی فصل

آشنایی با کاربرد و نحوه ایجاد پروژه‌های پاورپوینت، واکنش گرا و واقعیت مجازی

زمان	
عملی	نظری
۸	۲

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:

- با کاربرد پروژه‌های واکنش گرا، واقعیت مجازی و پروژه‌های پاورپوینت آشنا شود.
- قادر به ایجاد پروژه‌های واکنش گرا باشد.
- بتواند پیش نمایش پروژه‌های واکنش گرا را در دستگاه‌های مختلف مشاهده کند.
- توانایی ایجاد کادرهای سیال (Fluidbox) را داشته باشد.
- توانایی ایجاد پروژه براساس فایل‌های پاورپوینت را داشته باشد.
- قادر به ایجاد پروژه‌های واقعیت مجازی باشد.

مقدمه

در فصل‌های قبل با انواع پروژه در نرم‌افزار کپی‌تویت به‌طور اجمالی آشنا شدید. در این فصل با نحوه ایجاد پروژه‌های واکنش گرا، واقعیت مجازی و پروژه براساس پاورپوینت آشنا خواهید شد.

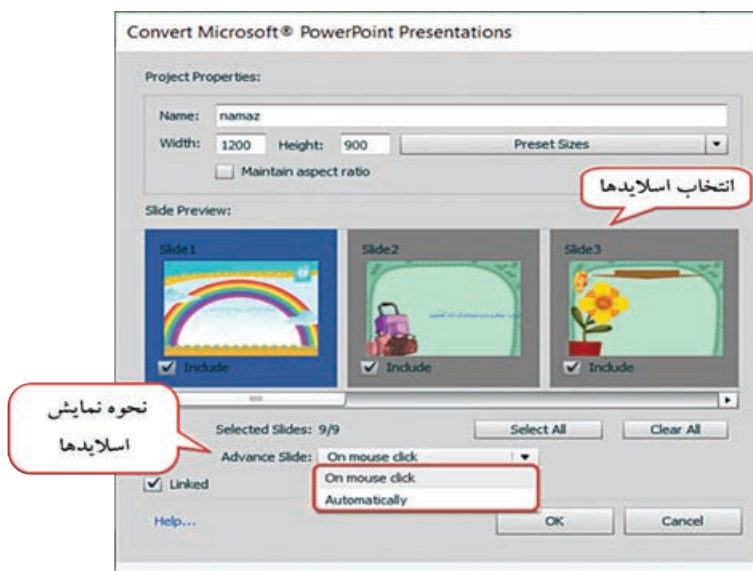
۱۰-۱- ایجاد پروژه بر اساس فایل پاورپوینت

نرم‌افزار کپتیویت امکان استفاده از اسلایدهای پاورپوینت را به شما می‌دهد. برای ایجاد یک پروژه براساس فایل پاورپوینت یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

1 در پنجره شروع نرم‌افزار، در قسمت New، گزینه From Powerpoint را انتخاب و روی دکمه Create کلیک کنید.

2 از منوی File، زیرمنوی New Project، گزینه Project From MS Powerpoint را انتخاب کنید. فایل مورد نظر را انتخاب و در کادری که باز می‌شود (شکل ۱-۱۰)، نام، ابعاد پروژه و اسلایدهایی که می‌خواهید به پروژه جدید اضافه شوند را انتخاب نمایید.

3 در قسمت Advance Slide، نحوه نمایش اسلایدها تعیین می‌شود. در حالت On mouse Click، برای نمایش اسلاید بعدی باید کلیک شود و در حالت Automatically اسلاید بعدی به‌طور اتوماتیک نمایش داده می‌شود.



شکل ۱-۱۰-۱ ایجاد پروژه بر اساس پاورپوینت

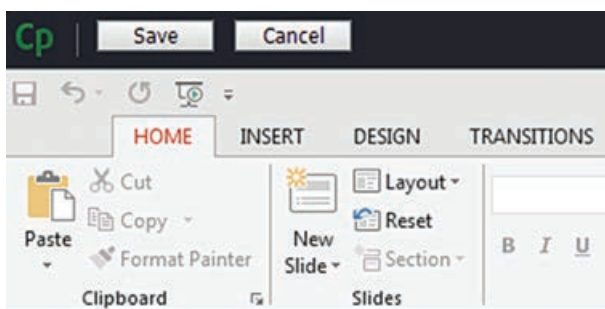
انیمیشن‌های موجود در فایل پاورپوینت، در نرم‌افزار Captivate قابل استفاده می‌باشند. به راحتی می‌توانید با درگ کردن اسلایدها، آنها را جابه‌جا نموده، اسلایدی را حذف و یا اضافه نمایید. زمانی که اسلایدهای پاورپوینت را در پروژه وارد می‌کنید، یادداشت‌های روی اسلایدها به‌طور خودکار در نرم‌افزار کپتیویت وارد می‌شوند.

نکته

تنها در صورتی که متون فارسی در فایل پاورپوینت با استفاده از فارسی‌نویس نوشته شده باشد، در نرم‌افزار Captivate، به درستی مشاهده می‌شود.

۱-۱-۱- ویرایش اسلایدهای پاورپوینت در Captivate

برای ویرایش اسلایدهای پاورپوینت، در قسمت Filmstrip روی اسلاید مورد نظر کلیک راست نموده، از زیر منوی Edit with Microsoft Powerpoint، گزینه Edit Slide را انتخاب نمایید. 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، برای ویرایش اسلایدها استفاده می کند. پس از انجام تغییرات روی دکمه Save در گوشه بالا سمت چپ صفحه کلیک نموده و به محیط Captivate بازگردید (شکل ۱۰-۲).



شکل ۱۰-۲- ویرایشگر پاورپوینت در محیط Captivate

برای درج اسلایدهای پاورپوینت در پروژه فعلی، از منوی File زیرمنوی Import گزینه Powerpoint Slide (Shift+Ctrl+P) را انتخاب کرده یا از زیرمنوی Slides در نوار ابزار گزینه Powerpoint Slide را انتخاب کنید. سپس تعیین کنید که اسلایدهای پاورپوینت بعد از کدام اسلاید در پروژه قرار گیرند. سایر تنظیمات و گزینه‌ها مشابه قسمت قبل می باشد.

نکته



یک پروژه جدید براساس یک فایل پاورپوینت ایجاد کنید. چند اسلاید را ویرایش کرده و تعدادی از اشیای موجود در نرم افزار کپتیویت را به آن اضافه کنید.

تمرین ۱



۱۰-۲- ایجاد پروژه واکنش گرا (Responsive)

با توجه به اینکه سایز صفحه نمایش دستگاه‌های مختلف متفاوت می باشد، ممکن است نحوه نمایش محتوای شما نیز در آنها متفاوت باشد. منظور از واکنش گرا بودن یا پاسخگو بودن یک محتوا این است که بعد از طراحی و تولید، کاربر بتواند محتوای الکترونیکی ساخته شده را بدون مشکل، مرتب و به شیوه‌ای مناسب روی دستگاه‌های مختلف با اندازه‌های متفاوت مانند تلفن همراه، تبلت و لپ تاپ و ... مشاهده کند.



شکل ۳-۱۰- ایجاد پروژه Responsive

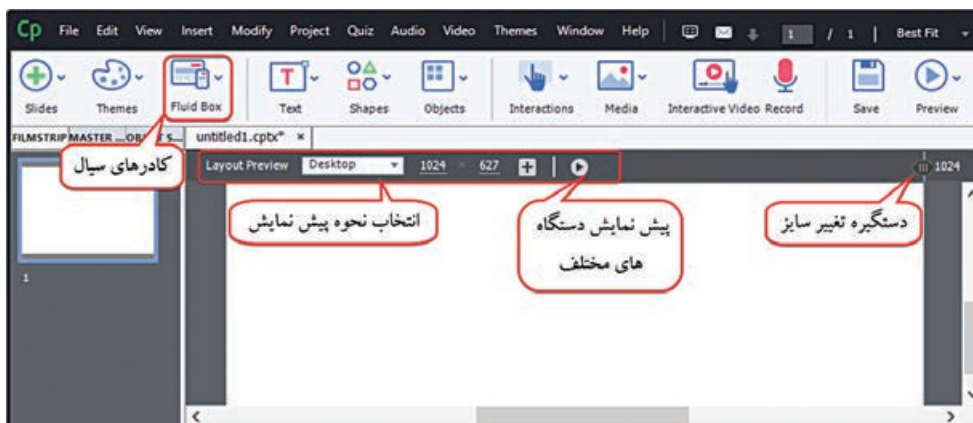
برای ایجاد یک پروژه واکنش‌گرا یکی از روش‌های زیر را انتخاب نمایید:

۱ در پنجره شروع نرم‌افزار، در قسمت New، گزینه Responsive Project را انتخاب و روی دکمه Create کلیک کنید (شکل ۳-۱۰).

۲ از منوی File، زیرمنوی New Project، گزینه Responsive Project (Ctrl+H) را انتخاب نمایید.

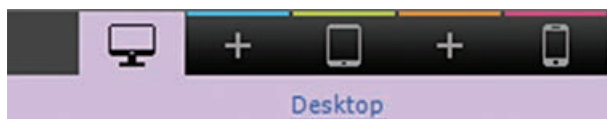
اجزای مختلف یک پروژه واکنش‌گرا در شکل ۴-۱۰ نشان داده شده است. در قسمت Layout Preview نوع دستگاهی که می‌خواهید پیش‌نمایش پروژه را در آن مشاهده کنید، انتخاب نمایید. در کنار این کادر، امکان

تعیین ابعاد دلخواه وجود دارد. با کلیک روی دکمه (+) (Add Custom Preview) می‌توانید ابعاد سفارشی را به پیش‌نمایش اضافه کنید. با کلیک روی دکمه (▶) (Layout Preview) امکان مشاهده پیش‌نمایش در دستگاه‌های مختلف به‌طور اتوماتیک و پشت سرهم وجود دارد. در انتهای این بخش، دستگیره تغییر سایز قرار دارد.



شکل ۴-۱۰- بخش‌های مختلف یک پروژه واکنش‌گرا

در صورتی که از نسخه ۹ نرم‌افزار استفاده می‌کنید، این بخش به‌صورت زیر است (شکل ۵-۱۰) برای مشاهده پیش‌نمایش در هر دستگاه باید روی آن کلیک کنید.



شکل ۵-۱۰- پیش‌نمایش پروژه واکنش‌گرا در کپتیویت ۹

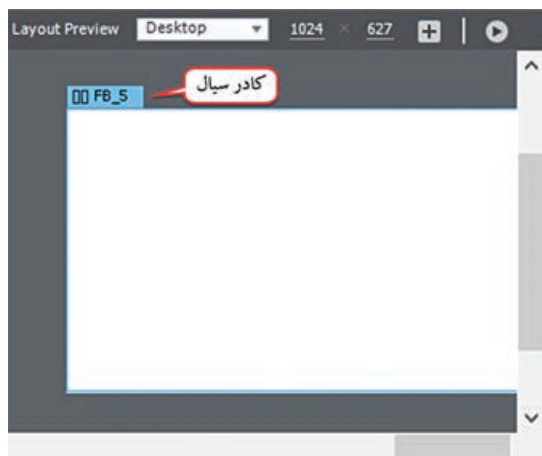
۳-۱۰- مزایای طراحی پروژه به صورت واکنش گرا

با توجه به افزایش علاقه مخاطبان محتواهای الکترونیکی برای مشاهده مطالب توسط دستگاه‌های مختلف با سایزهای متفاوت صفحه نمایش، نظیر تبلت و تلفن هوشمند، اهمیت طراحی پروژه‌های واکنش گرا به شدت در حال افزایش است. مهم‌ترین مزایای این نوع پروژه عبارت‌اند از:

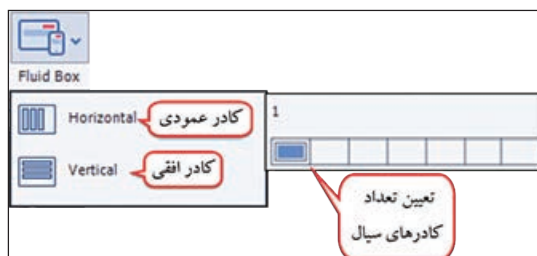
- ۱ صرفه جویی در هزینه و زمان طراحی پروژه
- ۲ جلوگیری از ایجاد محتوای تکراری
- ۳ افزایش تعداد متقاضیان محتوا (به دلیل افزایش روزافزون تعداد کاربران دستگاه‌های سیار)

۴-۱۰- طراحی پروژه واکنش گرا با استفاده از Fluidbox

کادر سیال (Fluidbox) یک حالت چیدمان است که نحوه قرار گرفتن اشیا را روی یک اسلاید تعیین می‌کند تا وقتی اسلاید در دستگاه‌های مختلف با اندازه‌های متفاوت نمایش داده می‌شود، اشیا به شیوه درستی نمایش داده شوند. از نسخه ۲۰۱۷ نرم‌افزار کیتیویت، کادرهای سیال جهت طراحی بهتر و انعطاف پذیرتر محتوا در صفحه نمایش‌ها با سایزهای مختلف ارائه شدند. در نسخه ۲۰۱۹ این کادرها بهبود قابل توجهی داشته‌اند. در نوار ابزار پروژه واکنش گرا، در زیرمنوی Fluid Box دو نمونه کادر سیال عمودی و افقی وجود دارد (شکل ۶-۱۰). به دلخواه یکی را انتخاب کرده و تعداد کادرهای سیال را تعیین کنید. برای طراحی بهتر ابتدا یک کادر سیال با سایز ۱ انتخاب نموده تا کل صفحه را بپوشاند. یک کادر سیال با کادر آبی رنگ به اسلاید اضافه می‌شود (شکل ۷-۱۰).



شکل ۷-۱۰- کادر سیال در اسلاید



شکل ۶-۱۰- درج کادر سیال در پروژه واکنش گرا

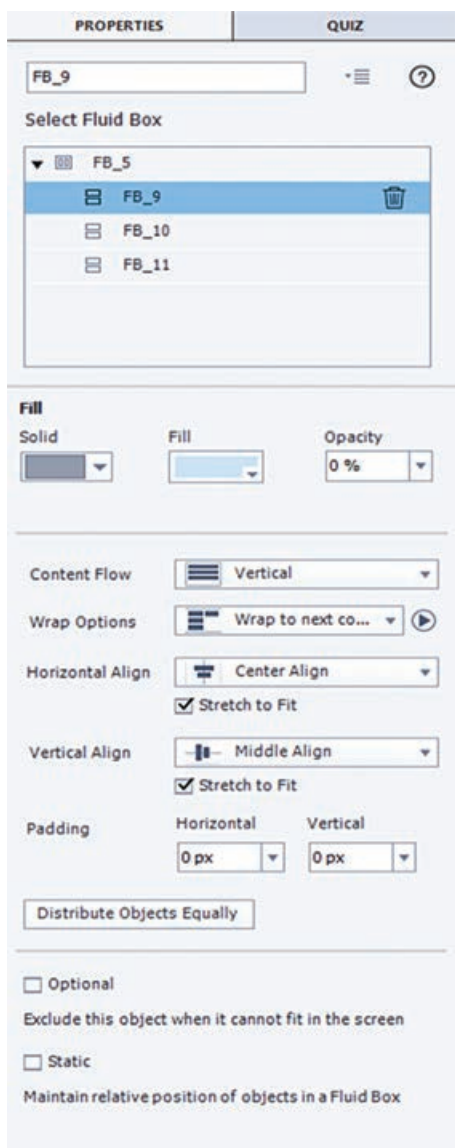
حال با توجه به طراحی تان، کادرهای سیال دیگری را به اسلاید اضافه کنید. برای نمونه می‌خواهیم اسلاید را به سه بخش عمودی تقسیم کنیم. در نوار ابزار از زیرمنوی Fluid Box روی حالت Horizontal کلیک و سه کادر را انتخاب کنید. با دستگیره‌هایی که روی صفحه ظاهر می‌شود می‌توانید سایز کادرها را به دلخواه تغییر دهید (شکل ۸-۱۰).



۸-۱۰- تغییر اندازه کادرهای سیال

با کلیک روی هر کادر، عنوان کادر به رنگ نارنجی بالای صفحه ظاهر می‌شود و می‌توانید محتوای دلخواهی را به آن بخش اضافه کنید. شکل ۹-۱۰ و جدول ۱-۱۰ تنظیمات کادرهای سیال می‌باشد.

جدول ۱-۱۰- تنظیمات کادرهای سیال



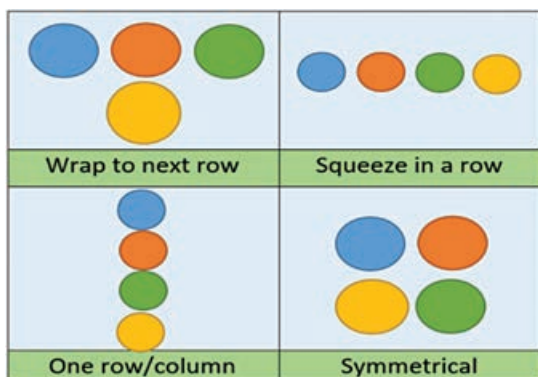
شکل ۹-۱۰- تنظیمات کادر سیال

توضیحات	گزینه
انتخاب کادر برای ویرایش	Select Fluid Box
انتخاب پس زمینه: Solid Fill (تک رنگ)، Gradient Fill (طیف رنگی) و Image Fill (تصویر)	Solid
تنظیمات پس زمینه	Fill
میزان شفافیت	Opacity
جهت قرارگیری اشیا در کنار هم در کادر سیال	Content Flow
تعیین نحوه نمایش اشیا در صورت جانسختن در صفحه نمایش‌های کوچک	Wrap Options
چیدمان افقی	Horizontal Align
چیدمان عمودی	Vertical Align
ایجاد کشیدگی	Stretch to Fit
حاشیه و فاصله از لبه کادر	Padding
توزیع فضا و اندازه یکسان برای همه اشیا	Distribute Objects Equally

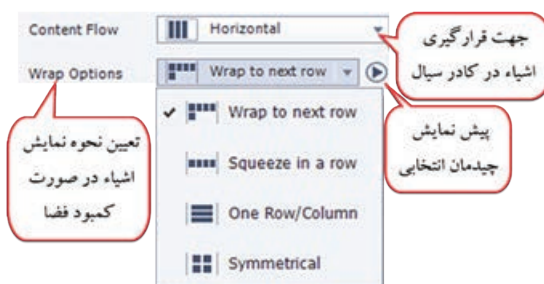
■ **گزینه Wrap Options:** نحوه نمایش اشیاء در صورت جانسختن در صفحه نمایش کوچک را تعیین می‌کند. برای مثال اگر در قسمت Content Flow، گزینه Horizontal انتخاب شود، در بخش Wrap Options گزینه‌های زیر مشاهده می‌شود (شکل ۱۰-۱):

- **Wrap to next row:** انتقال به سطر بعدی در صورت جا نشدن
- **Squeeze in a row:** فشردن و نمایش کل محتوا در یک سطر
- **One Row/Column:** نمایش محتوا در یک سطر یا ستون (برعکس جهت گزینه قبلی)
- **Symmetrical:** سعی می‌کند به صورت گروهی و متقارن (برحسب تعداد اشیاء)، انتقال اشیاء به سطر بعد را انجام دهد.

نتیجه را می‌توانید در شکل ۱۰-۱۱ مشاهده کنید. در صورت انتخاب حالت Vertical در قسمت Content Flow جهت اشیاء برعکس حالت توضیح داده شده می‌باشد.



شکل ۱۰-۱۱- حالت‌های مختلف گزینه Wrap



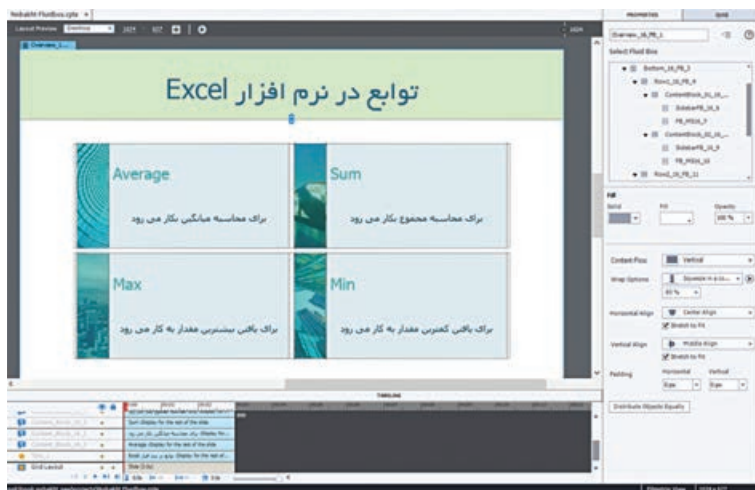
شکل ۱۰-۱۰- تنظیمات کادر سیال

■ **گزینه Optional:** در صورتی که گزینه Optional (اختیاری) انتخاب شده باشد، اگر پهنای صفحه نمایش کاربر از پهنای کادر سیال کوچک‌تر باشد، محتوای آن نمایش داده نمی‌شود. این گزینه تنها در صورتی که یکی از حالت‌های Squeeze in a row (فشردن در سطر) یا Squeeze in a column (فشردن در ستون) در بخش Wrap انتخاب شده باشد فعال است.

■ **گزینه Static:** در صورت انتخاب این گزینه، امکان هم‌پوشانی و روی هم قراردادن اشیای داخل کادر سیال به کاربر داده می‌شود (برای مثال دو تصویر روی هم). با انتخاب این گزینه، گزینه‌های Flow, Wrap, Alignment, Padding از پنجره خصوصیات حذف می‌شوند. در حالت عادی می‌توان صرفاً اشیاء را در کادر سیال کنار هم قرار داد.

به‌طور پیش‌فرض اشیای درج شده در Fluid Box به‌بدنه آن می‌چسبند. برای حرکت آزادانه اشیاء در کادر سیال، در پنجره خصوصیات شیء، گزینه Unlock from Fluid Box را انتخاب کنید.

نکته
!



شکل ۱۲-۱۰. یک نمونه صفحه طراحی شده توسط Fluid Box

امکان استفاده از اشیا Rollover و متن متحرک در پروژه‌های واکنش گرا وجود ندارد.

نکته



۵-۱۰-۱۰ پیش نمایش پروژه‌های واکنش گرا

در پروژه‌های واکنش گرا، با استفاده از گزینه Live Preview on Devices در زیرمنوی Preview، می‌توانید پیش نمایش پروژه خود را به‌طور مستقیم در دستگاه‌های سیار، مانند تلفن همراه مشاهده کنید. با کلیک روی این گزینه، یک کد QR به شما نمایش داده می‌شود (شکل ۱۳-۱۰) که با اسکن آن در تلفن همراه می‌توانید پیش نمایش پروژه را روی دستگاه خود مشاهده کنید (باید تلفن همراه و سیستم شما در یک شبکه یکسان باشند). به این معنی که یا رایانه به هات‌اسپات گوشی متصل شود یا هر دو دستگاه به یک اینترنت وایفا متصل باشند).



شکل ۱۳-۱۰. پیش نمایش زنده پروژه واکنش گرا

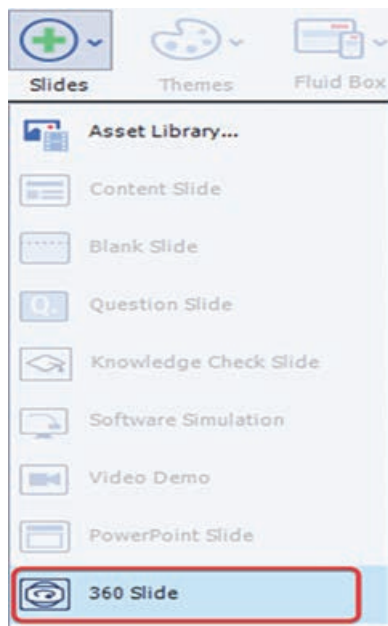
۶-۱۰- ایجاد پروژه واقعیت مجازی (Virtual Reality)

از امکانات جدید نسخه ۲۰۱۹ می‌توان به ساخت پروژه‌های واقعیت مجازی (VR) با استفاده از تصاویر و ویدئوهای ۳۶۰ درجه (پانوراما) اشاره نمود. در این حالت می‌توانید محتواهایی را طراحی کنید که در صورت داشتن تجهیزات واقعیت مجازی (مانند عینک یا هدست)، کاربر بتواند براساس حرکت سر و بدن با محیط مجازی تعامل برقرار کرده و پس از گذشت مدت کوتاهی تصور کند در یک محیط واقعی قرار گرفته است. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

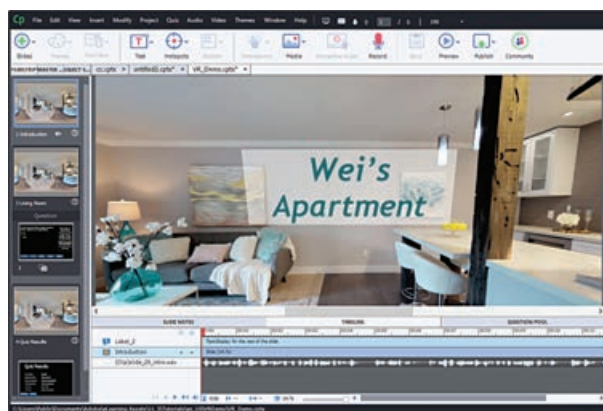
۱ در صفحه شروع نرم‌افزار، در قسمت New، گزینه Virtual Reality را انتخاب کنید یا از زیرمنوی New Project از منوی File گزینه Virtual Reality Project را انتخاب کنید.

۲ یک پروژه به صورت Demo (نمونه نمایشی) برای شما ایجاد می‌شود (شکل ۱۴-۱۰). برای درک بهتر این نوع پروژه‌ها بهتر است ابتدا پیش‌نمایش آن را مشاهده کنید. از زیرمنوی Preview در نوار ابزار گزینه Project را انتخاب کنید.

۳ یک اسلاید جدید ایجاد کرده و اسلایدهای اضافه را از پروژه حذف کنید. از زیرمنوی Slides گزینه 360 Slide را انتخاب کنید (شکل ۱۵-۱۰). دقت کنید که در پروژه‌های VR، تنها می‌توانید اسلایدهای ۳۶۰ را ایجاد کرده یا از اسلایدهای ۳۶۰ موجود در کتابخانه دارایی (Asset Library) استفاده نمایید.



شکل ۱۵-۱۰- درج اسلاید ۳۶۰



شکل ۱۴-۱۰- نمونه پروژه واقعیت مجازی

۴ در اسلاید ایجاد شده (شکل ۱۶-۱۰)، روی دکمه Add 360 image/ Video کلیک کنید و تصویر ۳۶۰ دلخواهی را انتخاب کنید. این تصاویر را می‌توانید از اینترنت دانلود نمایید یا با استفاده از دوربین‌های

دیجیتال تولید کنید. تعدادی تصویر ۳۶۰ در پوشه گالری برنامه در مسیر زیر وجود دارد:

C:\Program Files\Adobe\Adobe Captivate 2019 x64\Gallery\360BGAssets



شکل ۱۶-۱۰-۱ اسلاید ۳۶۰ درجه



شکل ۱۷-۱۰-۱ تنظیمات اسلاید ۳۶۰ درجه

۵ با درگ کردن ماوس روی تصویر، می‌توانید تصویر را در زاویه‌های مختلف مشاهده کنید. در پانل Properties امکان حذف یا تغییر تصویر انتخابی وجود دارد. روی نام تصویر کلیک نموده و تصویر دیگری را جایگزین کنید. در بخش Slide Duration مدت زمان نمایش اسلاید را برحسب ثانیه تعیین کنید.

۶ در اسلایدهای ۳۶۰ امکان درج اشیای محدودی وجود دارد که در شکل ۱۶-۱۰ قابل مشاهده هستند:

■ **متن:** برای درج متن از زیرمنوی Text در نوار ابزار، گزینه Text را انتخاب نمایید.

■ **فایل صوتی:** برای درج فایل صوتی از زیرمنوی Media گزینه Audio را انتخاب کنید.

■ **کاراکتر:** برای درج کاراکتر از زیرمنوی Media گزینه Character را انتخاب کنید.

■ **ضبط صدا:** برای ضبط صدا و توضیحات صوتی روی دکمه Record در نوار ابزار کلیک کنید.

■ **هات‌اسپات:** برای ایجاد نقاط حساس روی تصویر از گزینه Hotspots استفاده کنید.

۷ پس از درج اشیای مختلف، از زیرمنوی Preview در نوار ابزار گزینه Project را انتخاب و پیش نمایش را مشاهده کنید.

۱-۶-۱۰-۱ ایجاد هات‌اسپات (Hotspot)

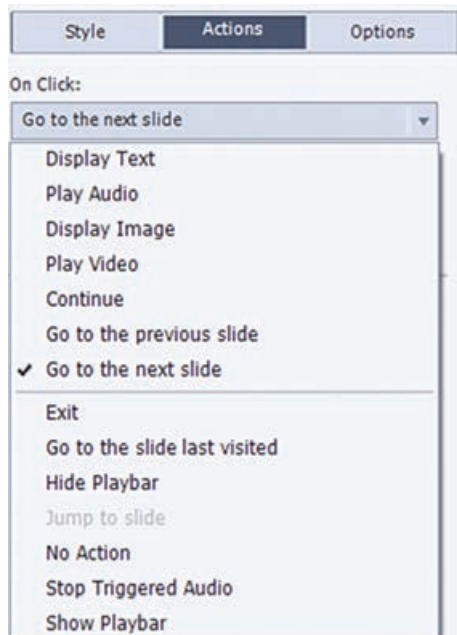
برای درج هات‌اسپات یا نقطه حساس که با کلیک روی آن عملی اتفاق می‌افتد، برای مثال متنی نمایش داده می‌شود، روی گزینه Hotspots در نوار ابزار کلیک کرده و تصویر دلخواهی را انتخاب نمایید (شکل ۱۸-۱۰).



شکل ۱۸-۱۰- ایجاد هات اسپات

برای تعیین عملکرد هات اسپات، در زبانه Actions کادر خصوصیات، در رویداد On Click دستور مورد نظر را انتخاب کنید (شکل ۱۹-۱۰). با توجه به آشنایی با اغلب دستورات، تعدادی از آنها در جدول ۲-۱۰ آورده شده است.

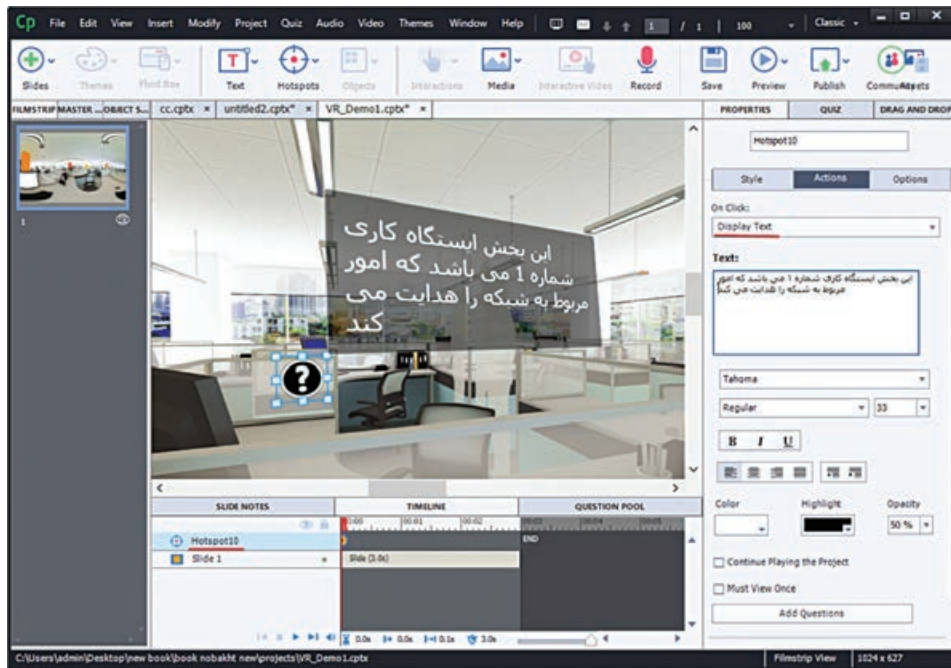
جدول ۲-۱۰- اکشن های شیء هات اسپات



شکل ۱۹-۱۰- اکشن های هات اسپات

توضیحات	گزینه
نمایش متن	Display Text
پخش فایل صوتی	Play Audio
نمایش تصویر	Display Image
پخش فایل ویدئویی	Play Video
ادامه نمایش پروژه	Continue
رفتن به اسلاید قبلی / بعدی	Go to the previous/next slide
مخفی کردن نوار پخش	Hide Playbar
توقف صدای در حال پخش	Stop Triggered Audio
نمایش نوار پخش	Show Playbar

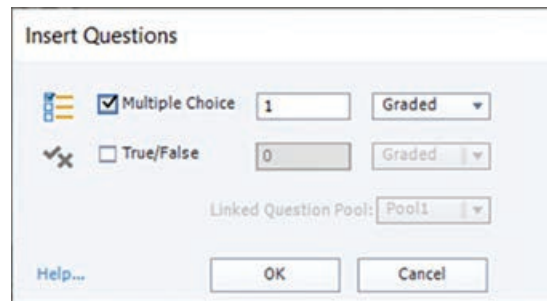
برای مثال جهت نمایش توضیحات متنی گزینه Display Text را انتخاب کنید و در قسمت Text متن مورد نظر را تایپ کنید. هات اسپات به صورت مشاهده شده در شکل ۲۰-۱۰ نمایش داده می شود.



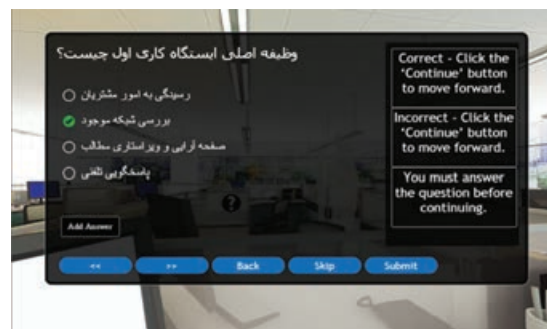
شکل ۲۰-۱۰- نمونه هات‌اسپات ایجاد شده برای نمایش متن

سایر تنظیمات هات‌اسپات:

- اگر بیش از یک شیء هات‌اسپات روی اسلاید وجود داشته باشد، بسته به نوع اسلاید ۳۶۰ نحوه نمایش آنها متفاوت می‌باشد. اگر در پنجره خصوصیات اسلاید، حالت Exploratory (اکتشافی) انتخاب باشد می‌توانید بین هات‌اسپات‌ها آزادانه و به‌دلخواه حرکت کنید. اگر حالت Guided (هدایت شده) انتخاب شده باشد، هنگام اجرا به‌طور خودکار روی هات‌اسپات اول قرار گرفته و پس از مشاهده آن، به‌طور اتوماتیک روی هات‌اسپات بعدی قرار می‌گیرد. ترتیبی که برای هات‌اسپات‌ها در نظر گرفته می‌شود به ترتیب درج آنها می‌باشد که در صورت تمایل به تغییر ترتیب، کافی است در پانل Timeline با درگ آنها را جابه‌جا نمایید. شیء‌هایی که پایین‌تر قرار گرفته‌اند ابتدا نشان داده می‌شوند.
- با انتخاب گزینه Must View Once در پنجره خصوصیات هات‌اسپات، باید حتماً یک بار روی هات‌اسپات کلیک شود تا پروژه ادامه پیدا کند.
- گزینه Continue Playing the Project را از حالت انتخاب خارج نمایید تا پخش پروژه ادامه پیدا نکند و بتوانید نتیجه کار را مشاهده کنید.
- با کلیک روی گزینه Add Question امکان درج سؤال وجود دارد (شکل ۲۱-۱۰). سؤال چندگزینه‌ای (Multiple Choice) و صحیح و غلط (True/False). تعداد سؤالات و نمره‌دار بودن آنها را تعیین کنید. پس از درج سؤال نمره‌دار، اسلاید کارنامه به‌طور خودکار اضافه می‌شود. در جلد دوم با انواع سؤالات و تنظیمات آزمون به‌طور کامل آشنا می‌شوید.



شکل ۱۰-۲۱- ایجاد اسلاید سؤال



شکل ۱۰-۲۲- نمونه سؤال ایجاد شده در پروژه واقعیت مجازی

۱۰-۷- پیش نمایش زنده در عینک واقعیت مجازی

در پروژه‌های واقعیت مجازی نیز مانند پروژه‌های واکنش‌گرا، با استفاده از گزینه Live Preview on Devices در زیرمنوی Preview، می‌توانید پیش‌نمایش پروژه خود را به‌طور مستقیم در دستگاه سیار، مانند تلفن همراه مشاهده کنید. در صورت داشتن تجهیزات واقعیت مجازی، می‌توان این پروژه را در این دستگاه‌ها مشاهده نمود. پس از اسکن کد QR در تلفن همراه و مشاهده پیش‌نمایش، می‌توانید تلفن همراه خود را در عینک واقعیت مجازی قرار داده و پروژه را با آن مشاهده کنید.



شکل ۱۰-۲۳- مشاهده پروژه در عینک واقعیت مجازی

۸-۱۰- تهیه خروجی و انتشار پروژه واقعیت مجازی



شکل ۲۴-۱۰ انتشار پروژه واقعیت مجازی

به‌جای مشاهده پیش‌نمایش، پس از اتمام پروژه، با استفاده از گزینه Publish در زیرمنوی Publish در نوار ابزار، خروجی نهایی پروژه را در قالب HTML5 تهیه کنید. در کادری که باز می‌شود (شکل ۲۴-۱۰)، عنوان و مسیر ذخیره را تعیین کرده و روی دکمه Publish کلیک کنید.

پس از آپلود پروژه روی یک سرور وب، از آدرس URL پروژه در دستگاه واقعیت مجازی استفاده کنید.

خلاصه مطالب

- منظور از واکنش‌گرا بودن یا پاسخگو بودن محتوا این است که بعد از طراحی و تولید، کاربر بتواند محتوای الکترونیکی ساخته شده را بدون مشکل، مرتب و به‌شیوه‌ای مناسب روی دستگاه‌های مختلف با اندازه‌های متفاوت مانند تلفن همراه، تبلت، لپ‌تاپ و... مشاهده کند.
- برای ایجاد پروژه واکنش‌گرا، در پنجره شروع، از قسمت New گزینه Responsive Project را انتخاب کنید یا از منوی File، زیر منوی New Project، گزینه Responsive Project را انتخاب نمایید.
- مهم‌ترین مزایای پروژه واکنش‌گرا، صرفه‌جویی در هزینه و زمان طراحی پروژه، جلوگیری از ایجاد محتوای تکراری و افزایش تعداد متقاضیان محتوا (به‌دلیل افزایش روزافزون تعداد کاربران دستگاه‌های سیار) می‌باشد.
- کادر سیال (Fluid Box) یک حالت چیدمان است که نحوه قرارگرفتن اشیاء را روی یک اسلاید تعیین می‌کند تا وقتی اسلاید در دستگاه‌های مختلف با اندازه‌های متفاوت نمایش داده می‌شود، اشیاء به‌شیوه درستی نمایش داده شوند.
- برای ایجاد پروژه براساس فایل پاورپوینت، در پنجره شروع، از قسمت New گزینه From 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، از منوی File زیرمنوی Import، گزینه Powerpoint Slide (Shift+Ctrl+P) را انتخاب نموده یا از زیرمنوی Slides در نوارابزار گزینه Powerpoint slide را انتخاب کنید.
- از امکانات جدید نسخه ۲۰۱۹ می‌توان به‌ساخت پروژه‌های واقعیت مجازی (VR) با استفاده از تصاویر و ویدئوهای ۳۶۰ درجه (پانوراما) اشاره نمود. در این حالت می‌توانید محتواهایی را طراحی کنید که در صورت داشتن تجهیزات واقعیت مجازی (مانند عینک یا هدست)، کاربر بتواند براساس حرکت سر و بدن با محیط مجازی تعامل برقرار کرده و پس از گذشت مدت کوتاهی تصور کند در یک محیط واقعی قرار گرفته است.

Responsive Project Design

Designing a responsive project using Adobe Captivate gives you the much needed edge over your competitors. Author just once and content will rearrange itself for the tablet and mobile views. Start from a blank canvas, record an iOS device, or even import a storyboard using Adobe Captivate Draft. Deliver multiscreen, location-specific, device-aware learning experiences without programming. Create an immersive learning experience for your learners and make learning interesting and interactive.

واژه نامه تخصصی	
Alignment	ترازبندی
Content	محتوا
Custom	سفارشی
Distribute	توزیع
Flow	جریان
Fluid Box	کادر سیال
Hotspot	نقاط حساس، نقاط داغ
Layout	طرح بندی، چیدمان
Live Preview	پیش‌نمایش زنده
Padding	حاشیه یا فاصله از لبه
Responsive	واکنش‌گرا، پاسخگو
Squeeze	فشردن
Symmetrical	متقارن
Virtual Reality	واقعیت مجازی

خودآزمایی

- ۱ منظور از طراحی واکنش‌گرا چیست و چه مزایایی دارد؟
- ۲ نحوه ایجاد پروژه واکنش‌گرا و پروژه بر اساس پاورپوینت را شرح دهید.
- ۳ کاربرد Fluid Box چیست؟

پرسش‌های چهار گزینه‌ای

- ۱ برای ایجاد یک پروژه واکنش‌گرا کدام گزینه استفاده می‌شود؟
الف) Blank Project
ب) Responsive Project
ج) Video Demo
د) Software Simulation
- ۲ توسط کدام گزینه می‌توان یک پروژه را بر اساس پاورپوینت ایجاد نمود؟
الف) Blank Project
ب) Responsive Project
ج) From Powerpoint
د) Software Simulation
- ۳ انتخاب کدام گزینه امکان اختیاری بودن محتوای Fluid Box را می‌دهد؟
الف) Optional
ب) Static
ج) Wrap
د) Content Flow
- ۴ کدام گزینه حاشیه و فاصله از لبه‌کادر سیال را تعیین می‌کند؟
الف) Optional
ب) Padding
ج) Vertical Alignment
د) Content Flow
- ۵ کدام حالت در بخش Wrap امکان نمایش محتوا به صورت متقارن را فراهم می‌کند؟
الف) Wrap to next row
ب) Squeeze in a row
ج) One Row/Col
د) Symmetrical
- ۶ کدام گزینه از زیرمنوی Improt در منوی File، امکان درج اسلاید پاورپوینت را می‌دهد؟
الف) Animation Slide
ب) CPVC Slide
ج) Powerpoint Slides
د) Photoshop Slide

کارگاه عملی

- ۱ یک پروژه واکنش‌گرا و یک پروژه بر اساس اسلایدهای پاورپوینت ایجاد کنید.
- ۲ تعدادی کادر سیال به پروژه اضافه کرده و پس از تنظیم اندازه و سایر خصوصیات، محتوای دلخواهی را در آن ایجاد نمایید و پیش‌نمایش را مشاهده کنید.

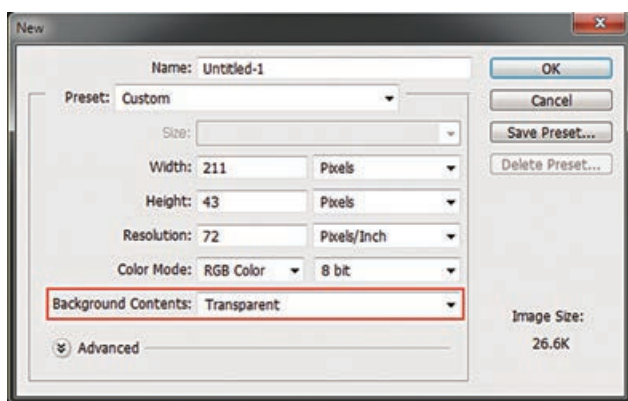
پیوست ۱: متغیرهای سیستمی رایج در نرم‌افزار Captivate

نام متغیر	عملکرد
cpCmndCC	فعال یا غیرفعال کردن زیرنویس (Closed Caption). اگر یک باشد زیرنویس نمایش داده می‌شود.
cpCmndExit	خروج از نرم‌افزار (اگر مقدار یک داشته باشد).
cpCmndGotoFrame	رفتن به یک فریم خاص و توقف در آن فریم
cpCmndGotoFrameAndResume	رفتن به یک فریم خاص و ادامه پخش
cpCmndGotoSlide	رفتن به یک اسلاید خاص
cpCmndMute	قطع صدای پروژه (اگر مقدار یک داشته باشد).
cpCmndNextSlide	رفتن به اسلاید بعدی (با اختصاص مقدار یک به این متغیر)
cpCmndPause	متوقف کردن اجرای پروژه (با اختصاص مقدار یک به این متغیر)
cpCmndPrevious	رفتن به اسلاید قبلی (با اختصاص مقدار یک به این متغیر)
cpCmndResume	ادامه اجرای پروژه (در صورت اختصاص مقدار یک)
cpCmndShowPlaybar	نمایش / عدم نمایش نوار کنترلی
cpCmndTOCVisible	نمایش / عدم نمایش جدول فهرست محتوا
cpCmndVolume	افزایش / کاهش بلندی صدا (مقداری بین ۰ تا ۱۰۰)
cpInfoAuthor	نمایش نام نویسنده
cpInfoCompany	نمایش نام پروژه
cpInfoCurrentDateString	تاریخ جاری را به فرمت سال/روز/ماه برمی‌گرداند.
cpInfoCurrentDateStringDDMMYYYY	تاریخ جاری را به فرمت سال/ماه/روز برمی‌گرداند.
cpInfoCurrentFrame	شماره فریم جاری را برمی‌گرداند.
cpInfoCurrentSlide	شماره اسلاید جاری را برمی‌گرداند.
cpInfoCurrentTime	ساعت جاری را برمی‌گرداند.
cpInfoSlideCount	تعداد اسلایدها در پروژه را برمی‌گرداند.
CpLockTOC	در صورتی که یک باشد، فهرست محتوا را قفل می‌کند.

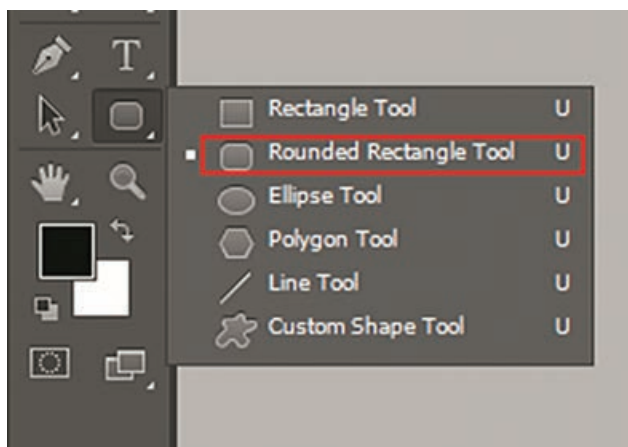
پیوست ۲: ساخت دکمه در فتوشاپ

در صورتی که می‌خواهید دکمه‌های اختصاصی برای پروژه خود داشته باشید، از نرم‌افزار فتوشاپ جهت طراحی دکمه استفاده کنید. برای ایجاد دکمه در فتوشاپ، مراحل زیر را انجام دهید:

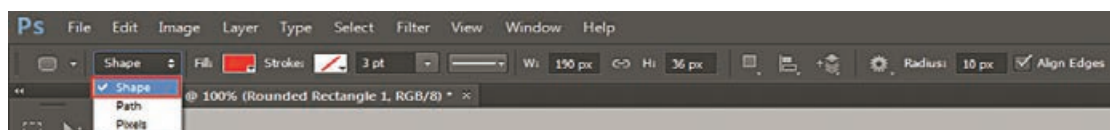
۱ ابتدا از منوی File گزینه New را انتخاب کرده و در کادر ظاهر شده، ابعاد دکمه را تعیین کنید. برای نمونه در قسمت Width (پهنا) عدد ۲۱۱ و در قسمت Height (ارتفاع) عدد ۴۳ را وارد کنید. در قسمت Background Contents، حالت Transparent (شفاف) را برای پس زمینه انتخاب نموده و روی دکمه کلیک کنید.



۲ در جعبه ابزار، روی گزینه Rectangle Tool کلیک راست نموده و ابزار Rounded Rectangle Tool (مستطیل با گوشه‌های گرد) را انتخاب نمایید.



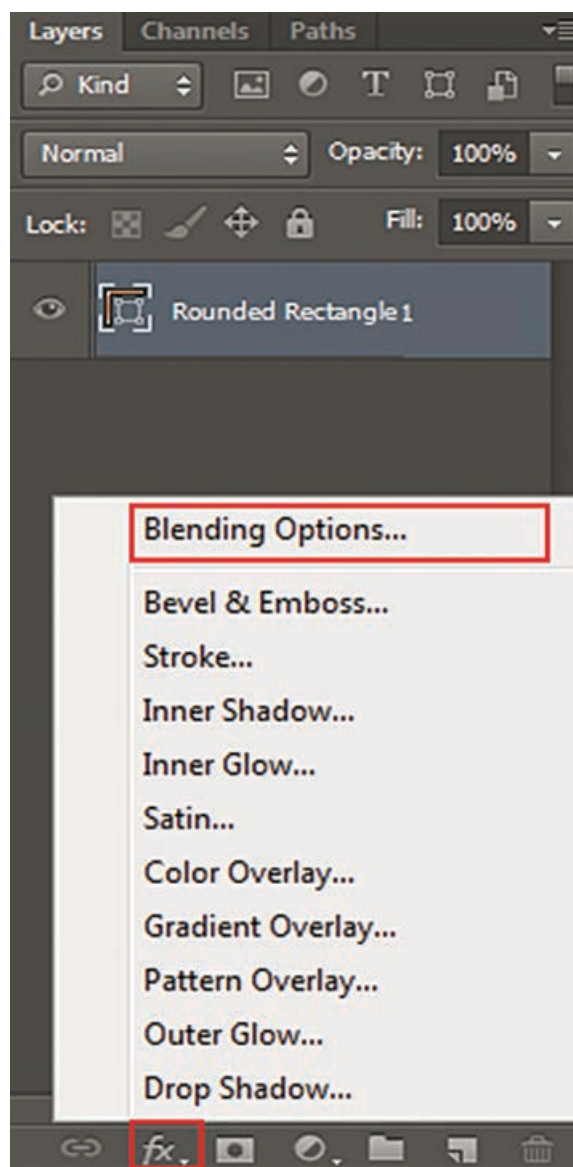
۳ در نوار Option بالای پنجره، گزینه Shape را انتخاب نموده و شکل را به رنگ دلخواه رسم کنید.

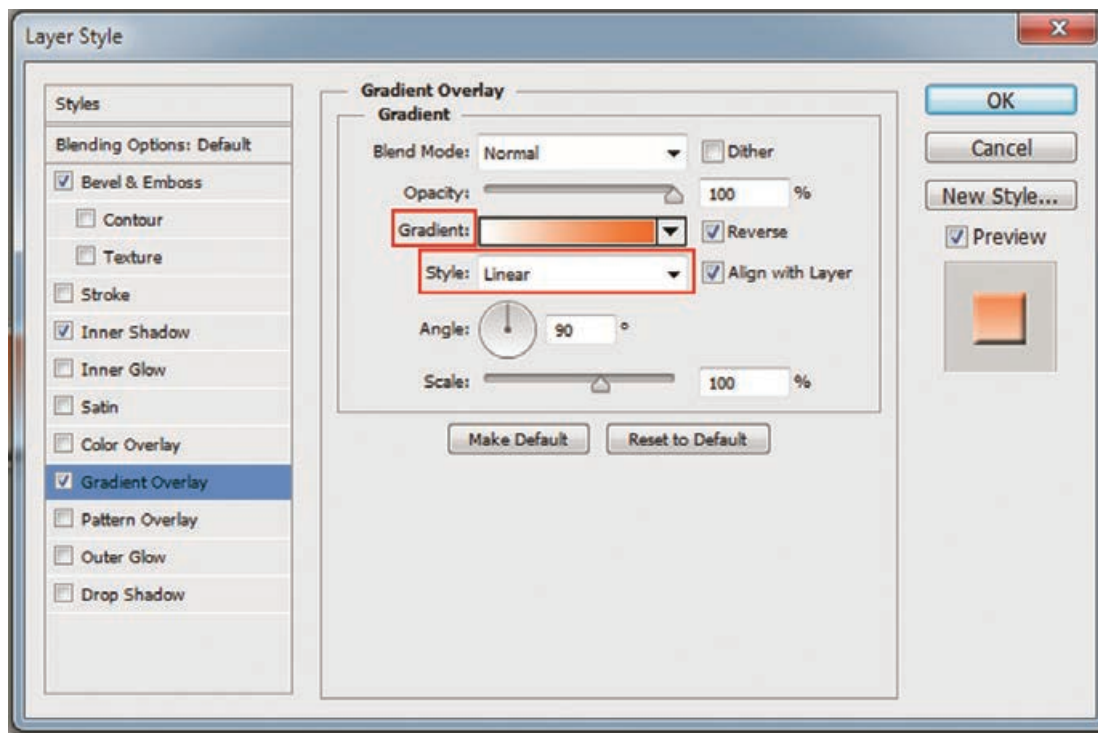


۴ در پالت Layer روی گزینه Add a layer style کلیک نموده و گزینه Blending Options را برای افزودن جلوه‌های مختلف انتخاب کنید.

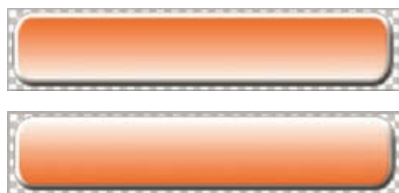
۵ در پنجره‌ای که باز می‌شود، جلوه‌های مختلف وجود دارد. گزینه Inner Shadow را برای سایه داخلی، Bevel and Emboss را برای ایجاد برجستگی و دادن عمق به دکمه انتخاب نمایید.

۶ گزینه Gradient Overlay را برای ایجاد طیف رنگ انتخاب نموده 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 برای طیف شعاعی استفاده می‌شود) و روی دکمه OK کلیک کنید.





- ۷ از منوی File گزینه Save را انتخاب نموده و فایل را با نام a_up.psd ذخیره کنید تا بتوانید در صورت تمایل مجدداً 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_up.png ذخیره کنید.
- ۹ از طریق منوی File، گزینه Open، فایل a_up.psd را باز کنید. در کادر جلوه‌ها، در قسمت Gradient Overlay، 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_over.psd و بار دیگر با پسوند png در مسیر قبل 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)
می‌توانید از سایر گزینه‌ها و افکت‌ها به دلخواه استفاده کنید.

کلید سؤالات چهارگزینه‌ای کتاب

فصل ۷					فصل ۴					فصل ۱				
د	ج	ب	الف	سؤال	د	ج	ب	الف	سؤال	د	ج	ب	الف	سؤال
✓				۱	✓				۱		✓			۱
	✓			۲			✓		۲	✓				۲
		✓		۳		✓			۳				✓	۳
	✓			۴				✓	۴	✓				۴
			✓	۵	✓				۵			✓		۵
		✓		۶		✓			۶			✓		۶
		✓		۷		✓			۷		✓			۷
✓				۸				✓	۸	فصل ۲				
	✓			۹			✓		۹	د	ج	ب	الف	سؤال
			✓	۱۰				✓	۱۰			✓		۱
	✓			۱۱	فصل ۵					✓				۲
		✓		۱۲	د	ج	ب	الف	سؤال		✓			۳
✓				۱۳				✓	۱	✓				۴
	✓			۱۴			✓		۲				✓	۵
					✓				۳		✓			۶
							✓		۴			✓		۷
						✓			۵			✓		۸
							✓		۶					

فصل ٨					فصل ٦					فصل ٣				
د	ج	ب	الف	سؤال	د	ج	ب	الف	سؤال	د	ج	ب	الف	سؤال
	✓			١			✓		١			✓		١
		✓		٢	✓				٢		✓			٢
✓				٣				✓	٣	✓				٣
			✓	٤		✓			٤			✓		٤
	✓			٥		✓			٥				✓	٥
		✓		٦				✓	٦				✓	٦
		✓		٨			✓		٨	✓				٨
			✓	٩		✓			٩	فصل ٩				
			✓	١٠				✓	١٠	د	ج	ب	الف	سؤال
	✓			١١	فصل ١٠							✓		١
					د	ج	ب	الف	سؤال	✓				٢
							✓		١		✓			٣
						✓			٢			✓		٤
								✓	٣	✓				٥
							✓		٤				✓	٦
					✓				٥				✓	٧
						✓			٦			✓		٨
											✓			٩
													✓	١٠
										✓				١١
												✓		١٢
											✓			١٣
										✓				١٤
											✓			١٥

- راهنمای Online نرم‌افزار Captivate 2019
- Adobe Captivate 2019 References
- ویدئوهای آموزشی مؤسسه Adobe elearning Evangelist
- کتاب کاربر تولید محتوا، تألیف مهرانوش نوبخت و رضا سهرابی
- کتاب محیط‌های چندرسانه‌ای (تولید محتوای الکترونیکی با نرم‌افزار Storyline)، تألیف مهرانوش نوبخت و مرضیه کشاورز.



سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی جهت ایفای نقش خطیر خود در اجرای سند تحول بنیادین در آموزش و پرورش و برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران، مشارکت هنرآموزان را به‌عنوان یک سیاست اجرایی مهم دنبال می‌کند. به‌منظور تحقق این امر مهم، اعتبارسنجی کتاب‌های درسی را در دستور کار خود قرار داده است تا با دریافت نظرات هنرآموزان درباره کتاب‌های نو نگاشت، کتاب‌های درسی را در اولین سال چاپ، با کمترین اشکال به‌هنگام و هنرآموزان ارجمند تقدیم نماید. در اجرای مطلوب این فرایند، همکاران گروه تحلیل محتوای آموزشی و پرورشی استان‌ها، گروه‌های آموزشی نقش سازنده‌ای را برعهده داشتند. ضمن ارج نهادن به تلاش تمامی این همکاران، اسامی هنرآموزانی که تلاش مضاعفی را در این زمینه داشته و با ارائه نظرات خود سازمان را در بهبود محتوای این کتاب یاری کرده‌اند به‌شرح زیر اعلام می‌شود.

**اسامی دبیران و هنرآموزان شرکت‌کننده در اعتبارسنجی کتاب محتواساز آموزش الکترونیکی
(جلد اول) - کد ۳۱۲۲۶۷**

ردیف	نام و نام خانوادگی	استان محل خدمت
۱	سحر اسماعیلی	تهران
۲	زهرا کردی	شهرستان‌های تهران
۳	لیلا سعید	تهران
۴	مریم شفیعی	تهران
۵	لیلا داودی ثانی	خراسان رضوی
۶	بیبا رهنمای زربیحاری	شهرستان‌های تهران
۷	رامین مولاناپور	تهران
۸	همتا بیداریان	تهران
۹	نگار نصر	تهران
۱۰	شهلا پورآرین	تهران
۱۱	مریم اسدی	رشت
۱۲	عباس احسان‌جو	تهران
۱۳	مژگان خلیلی درمنی	تهران
۱۴	عباسعلی رضایی	تهران
۱۵	محمد نقوی	تهران