

به نام خدا

آموزش تولید محتوای الکترونیکی برای کلاس درس

با نرم افزار قدرتمند و محبوب آتوپلی مدیا استادیو

به همراه لوح فشرده سورس مثال ها



مؤلف : امیر قاسمی راد

رتبه اول کشوری جشنواره ملی تولید محتوای الکترونیکی (رشد)

سرشناسه : قاسمی راد ، امیر ، ۱۳۵۹-

عنوان و نام بدیدآور : آموزش تولید محتوای الکترونیکی برای کلاس درس : با نرم افزار قدرتمند و محبوب آتوپلی مدیا استادیو / مؤلف : امیر قاسمی راد.

مشخصات نشر : شیراز ، مرکز نشر زرینه ، ۱۳۹۵.

مشخصات ظاهری : ۲۰۲ ص مصور

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۶۱۳۹-۳۶-۴

وضعیت فهرست نویسی : فیبا

موضوع : نرم افزار آتوپلی مدیا استادیو

موضوع : AutoPlay Media Studio (Computer software)

موضوع : فتوشاپ ادوبی (فایل کامپیوتر)

موضوع : Adobe Photoshop (Computer file)

موضوع : منابع اطلاعاتی الکترونیکی

موضوع : Electronic information resurces

رده بندی کنگره : ۳۸۵/ق۲۸ ۱۳۹۵

رده بندی دیویی : ۰۰۶/۶۸۶

شماره کتابشناسی ملی : ۴۵۵۵۶۴۹



مرکز نشر زرینه

نام کتاب : آموزش تولید محتوای الکترونیکی برای کلاس درس

مؤلف : امیر قاسمی راد

ناشر : مرکز نشر زرینه

چاپ : شمیم

طراح جلد و صفحه آرا : امیر قاسمی راد

نوبت چاپ : اول - بهمن ۱۳۹۵

تیراژ : ۱۰۰۰ جلد

قیمت : ۲۵۰۰۰ تومان

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۶۱۳۹-۳۶-۴

نشانی ناشر: شیراز- بلوار ایمان جنوبی- خیابان شهید شیخی- کوچه ۱۷ درب دوم سمت چپ

تلفن: ۰۹۱۷۷۱۶۷۱۶۳ • نمابر: ۰۷۱۳۸۴۲۲۴۱۸

سفارش کتاب از طریق :

پست الکترونیکی : Moralschool@yahoo.com

تلفن و پیامک : ۰۹۳۸۳۵۰۱۰۹۴

کانال تلگرام : <https://telegram.me/Moralschool>

شناسه تلگرام : @Amir_ghasemirad

وبلاگ آموزشی مدرسه خلاق : www.Moralschool.Mihanblog.com

کلیه حقوق این اثر محفوظ می باشد و هیچ شخص حقیقی یا حقوقی حق استفاده از اثر به صورت چاپ ، فتوکپی و یا انتشار الکترونیکی را ندارد و متخلفین به موجب بند ۵ از ماده ی ۲ قانون حمایت از ناشرین تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند .

فهرست مطالب

۷ سخن مؤلف
۸ مقدمه
	فصل اول (آموزش های مقدماتی)
۱۲ پیش نیازها
۱۳ حل مشکل فونت فارسی سیستم
۱۶ نصب و اجرای نرم افزار آتوپلی مدیا استادیو
۱۹ نحوه ایجاد پروژه و معرفی محیط آتوپلی
۲۱ معرفی قسمت های مهم محیط برنامه آتوپلی
۲۴ تنظیمات صفحات پروژه
۲۶ پیش نمایش و خروجی قابل ویرایش
۲۸ افزودن صفحات به پروژه ، حذف صفحات و سایر تنظیمات منوی Page
۲۹ استفاده از دکمه ها و فعال سازی آنها
۳۱ افزودن دکمه ی خروج
۳۳ ایجاد دکمه ی بازگشت
۳۳ استفاده از تصاویر به عنوان دکمه و یا متن
۳۵ ایجاد دکمه ی کمینه
۳۶ افزودن تصاویر به پروژه
۳۷ افزودن لیبل
۳۷ افزودن پاراگراف
۳۸ افزودن آبجکت هات اسپوت
۳۹ استفاده از ویدئو در پروژه
۴۱ استفاده از آبجکت Quick Time
۴۱ استفاده از فایل های فلش
۴۲ استفاده از آبجکت اسلایدشو
۴۵ استفاده از فایل های پی دی اف
۴۵ استفاده از صفحات وب
۴۶ استفاده از xbutton
۴۷ استفاده از ریچ تکست

۴۷ ساختن دکمه های سفارشی با Button Maker در برنامه آتوپلی
۴۹ افزودن صدای زمینه به پروژه
۵۰ توقف و پخش مجدد صدا
۵۱ توقف کامل صدا
۵۳ پخش مجدد صدا از ابتدا
۵۳ پخش صدا با کلیک روی دکمه ها
۵۴ قطع تمام صداهای برنامه
۵۵ تغییر استایل صفحات پروژه
۵۵ آیکون برنامه
۵۶ ایجاد دیالوگ
۵۷ استفاده از اسپلش اسکرین
۵۹ استفاده از هات اسپوت روی فلش
۵۹ اجرای یک برنامه خاص مانند یک نرم افزار ، با کلیک روی دکمه
۶۰ حذف فایل های اضافی
۶۱ ذخیره نهایی و خروجی گرفتن
	فصل دوم (آموزش های پیشرفته)
۶۴ آموزش ساده استفاده از دستورات شرطی if
۶۵ آموزش استفاده از حلقه ها (دستورات for)
۶۹ معرفی گلوبال فنکشن Global Function
۷۰ معرفی محیط اسکریپت
۷۰ معرفی قسمت Actions
۷۱ نحوه استفاده از پلاگین ها
۷۳ روش استفاده از چک باکس
۷۴ روش استفاده از رادیوباتن
۷۶ روش استفاده از اینپوت
۷۷ روش استفاده از کامبوباکس
۷۹ روش استفاده از لیست باکس
۸۰ روش استفاده از تری tree
۸۱ روش استفاده از گرید grid
۸۴ روش استفاده از پروگرس

۸۶ نمایش چند فایل در یک آبجکت
۸۷ استفاده از تصاویر متحرک گیف
۹۰ استفاده از ماسک در پروژه
۹۲ پرسش سوال اطمینان از خروج
۹۴ استفاده از رمز عبور برای برنامه
۹۷ محاسبات ساده ریاضی
۹۹ روش استفاده از منو در برنامه
۱۰۱ استفاده از پلاگین مدیا پلیر
۱۰۱ نوشتن فقط عدد یا فقط حروف در اینپوت
۱۰۲ تغییر اندازه عکس با رفتن ماوس روی آن
۱۰۳ فول اسکرین کردن فیلم
۱۰۴ نصب یک برنامه با کلیک روی دکمه
۱۰۵ تبدیل واحد های ریاضی به یکدیگر
فصل سوم (آموزش های ویژه)	
۱۰۸ استفاده از تایمر و تایمر معکوس
۱۱۰ نصب فونت روی سیستم کاربر
۱۱۴ کار با پایگاه داده (دیتابیس)
۱۱۹ روش استفاده از ini
۱۲۰ ذخیره متن در تکست و فراخوانی از آن
۱۲۱ حرکت متن یا عکس روی صفحه با کد نویسی
۱۲۵ چشمک زدن یک عکس یا نوشته با کد نویسی
۱۲۷ نمایش ساعت و تاریخ سیستم
۱۲۸ نمایش تاریخ شمسی
۱۲۹ جستجو در لیست باکس
۱۳۱ کپی فایل از درون برنامه در سیستم کاربر
۱۳۲ استفاده از رندم (اجرای تصادفی)
۱۳۳ کم و زیاد کردن ولوم صدا با اسلایدر
۱۳۴ نمایش زمان موسیقی و جلو و عقب بردن آن
۱۳۶ تکرار یک صدا به تعداد دلخواه
۱۳۸ قابلیت مفید تاگل برای دکمه ها

۱۳۹ رفتن به یک صفحه بصورت اتوماتیک
۱۴۱ استفاده از کدهای صفحه کلید
۱۴۴ چند نمونه دیالوگ مسیج راست چین
۱۴۵ تعیین عکس پس زمینه
۱۴۶ اسلایدشو کاملا سفارشی
۱۵۰ پرینت از صفحه یا از متن ریچ تکست
۱۵۱ بازکردن یک فایل یا فولدر
۱۵۲ تغییر رنگ اینپوت در صورت پاسخ صحیح
۱۵۴ نمایش پیشرفت پروگرس در لیبِل
۱۵۶ اجرای برنامه از ادمین
۱۵۷ شبیه سازی دکمه ی Backspace
۱۵۷ رفتن به یک صفحه از طریق دیالوگ
۱۵۹ انجام هر فعالیتی با تعیین زمان توسط کاربر
۱۶۰ یک نمونه از پخش آیه به آیه قرآن به همراه متن
۱۶۱ شروع برنامه از محلی که قبلا کاربر خارج شده
۱۶۳ استفاده از اسکروول بار در صفحات
۱۶۴ زوم کردن با استفاده از پلاگین اسلایدر

فصل چهارم (آموزش کاربردی ساخت انواع آزمون های تعاملی)

۱۶۹ (۱) کامل کردنی (تاییبی)
۱۷۵ (۲) چهارگزینه ای یا کمتر و بیشتر (تستی)
۱۷۹ (۳) انتخاب کردنی
۱۸۱ (۴) دراگ اند دراپ (کشیدن با ماوس و رها کردن)
۱۸۶ (۵) صحیح یا غلط
۱۸۸ (۶) آزمون های با قابلیت انتخاب چند گزینه ی صحیح
۱۹۰ (۷) انتخابی از لیست های کشویی
۱۹۲ (۸) الگویابی
۱۹۷ (۹) رنگ کردنی
۲۰۰ (۱۰) جدول سودو کو

سخن مؤلف :

همه کسانی که با برنامه های تولید محتوای الکترونیکی ، آشنایی دارند ، نام « آتوپلی مدیا استادیو » را شنیده اند و می دانند که این برنامه یکی از قدرتمندترین و در عین حال ساده ترین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی برای ویندوز است که دارای محیطی بسیار جذاب و آسان به همراه قابلیت های بسیار بالا در تولید برنامه های حرفه ای می باشد .

کتابی که در پیش رو دارید ، بهترین و سودمندترین منبع و مرجع برای یادگیری روش های تولید محتوای الکترونیکی ، برای استفاده در کلاس های درس است چرا که اطلاعاتی که در این کتاب ارائه شده ، بصورت کاملا کاربردی و گام به گام ، با استفاده از تکنیک ها و روش های اصولی و مثال های متنوع ، ساده ، و در عین حال حرفه ای ، شما را به سوی تولید برنامه های مورد نظران هدایت کرده و به شما ایده های خلاقانه ای خواهد بخشید تا بتوانید در پروژه های خود از آن ها استفاده و در این مسیر شاهد پیشرفت چشمگیر خود باشید .

بی شک ، پس از یادگیری مباحثی که در این کتاب آموزش داده شده است ، شما قادر خواهید بود تا با تسلط کامل ، برای کلاس های درس خود و حتی در زمینه های مختلف دیگر ، به راحتی محتواهای زیبا و جذاب و کاملا حرفه ای تولید کرده و منتشر نمایید .

لازم به ذکر است که این کتاب در زمینه تولید برنامه های آموزشی قابل انعطاف ، یک کتاب خاص و منحصر به فرد بوده و مطالب آن حاصل سال ها تجربه ی تولید محتواهای الکترونیکی می باشد که از این کتاب می توان به عنوان یک منبع آموزشی استاندارد ، برای دانش آموزان و دانشجویان و یا برای برگزاری دوره های آموزشی تولید محتوای الکترونیکی ، استفاده کرد و مخاطبین آن ، تمامی علاقمندان به تولید محتوای الکترونیکی می باشند .

تمامی مثال هایی که در این کتاب نوشته شده اند ، با کامپیوتر اجرا و تست شده اند و سورس قابل ویرایش مثال ها (که با برنامه ی AutoPlay Media Studio قابل اجرا می باشند) ، و همچنین خود نرم افزار « آتوپلی مدیا استادیو » و سایر فایل های مورد نیاز ، به همراه همین کتاب و بر روی یک لوح فشرده ، ارائه شده است . (برای تمامی کتاب ها لوح فشرده ارائه شده است ، بنابراین هنگام تهیه این کتاب حتما دقت کنید که به همراه آن لوح فشرده مثال های کتاب را نیز دریافت نمایید)