

فهرست مطالب

۲	فصل اول: مفاهیم محتوای الکترونیکی
۳	محتوای الکترونیکی چیست؟
۴	محتوای الکترونیکی با چه ابزارهایی تولید می شود؟
۵	یک محتوای الکترونیکی خوب چه ویژگی هایی دارد؟
۶	چهار گام اصلی تولید محتوای الکترونیک
۷	طراحی اولیه محتوای الکترونیکی
۸	طراحی استاندارد محتوای الکترونیکی
۱۱	انواع محتوای الکترونیکی آموزشی مورد استفاده در آموزش و پرورش
۱۲	فصل دوم: آشنایی با برخی نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیک
۱۳	Photoshop
۱۵	PowerPoint
۱۹	word
۲۰	Adobe InDesign
۲۲	Adobe Reader
۲۳	PDF-XChange Viewer
۲۴	Snipping Tool
۲۶	Ulead PhotoImpact
۲۷	paint
۳۰	Xilisoft HD Video Converter
۳۱	Windows Movie Maker
۳۵	Corel VideoStudio
۳۶	SWiSH Max
۳۸	Adobe Flash Professional
۳۹	Sothink SWF Easy
۴۰	Multimedia Builder (MMB)
۴۱	Adobe Captivate
۴۲	ZD Soft Screen Recorder
۴۳	نرم افزار AutoPlay Media Studio
۴۴	آشنایی با موتورهای جستجو و انواع آن
۴۷	آشنایی با مرورگرهای وب
۵۰	برد هوشمند چیست؟
۵۴	فصل سوم: آشنایی با نرم افزار swish max
۵۵	درس اول: آشنایی با محیط نرم افزار swish max
۵۸	درس دوم: نوار منو و تنظیمات Swish
۶۵	درس سوم: نوار ابزار
۶۷	جلسه چهارم: پانل ها
۷۰	درس پنجم: انواع اشیاء

فصل اوّل

مفاهیم محتوای الکترونیکی

- ✓ محتوای الکترونیکی چیست؟
- ✓ محتوای الکترونیکی با چه ابزارهایی تولید می شود
- ✓ یک محتوای الکترونیکی خوب چه ویژگی هایی دارد؟
- ✓ چهار گام اصلی تولید محتوای الکترونیک
- ✓ طراحی اولیه محتوای الکترونیکی
- ✓ طراحی استاندارد محتوای الکترونیکی

محتوای الکترونیکی چیست؟

محتوای الکترونیکی به مجموعه ای از تصاویر ، متون ، فیلم ها و صدا ها گفته می شود که هدف آن آموزش یک یا چند بخش از محتوای درسی است . البته می توان مجموعه ای تصاویر و یا متون و یا انیمیشن های مرتبط با یک موضوع درسی را جداگانه و هر کدام به تنهایی یک محتوای آموزشی به شمار آورد .

طبق نظریه ی هوش های چندگانه گاردنر می دانیم که همه ی مخاطبان ما از یک شیوه برای یادگیری استفاده نمی کنند. طبق آنچه گاردنر می گوید و نظریات سایر دانشمندان، سه روش عمده ی یادگیری وجود دارد.

۱- جنبشی

۲- شنیداری

۳- دیداری

استفاده از روش جنبشی برای آموزش الکترونیکی کار بسیار حرفه ای تری است. استفاده از یادگیری جنبشی به همراه تلفیق سایر روش ها ، اکنون در دانشکده های آموزش خلبان صورت می گیرید به این صورت که یک ماکت متحرک از هواپیما با تمام جزئیات ساخته می شود و دانشجوی خلبانی درون آن، شرایط یک پرواز واقعی را تجربه می کند.



اما ما در بسیاری از کلاس های امروزی می توانیم از دو روش شنیداری و دیداری به خوبی استفاده کنیم.



بکار گیری نرم افزار ها و فناوری های رایانه ای با توجه تنوع و گستردگی که دارند می توانند در ارائه ی بهتر و قوی تر محتوای آموزشی بسیار موثر باشند.

محتوای الکترونیکی با چه ابزارهایی تولید می شود؟

نمونه هایی از ابزارهای تولید محتوا در زیر فهرست شده اند.

متن: Photoshop- PDF XChange Viewer -Word-Adobe In Design-Adobe Reader
Power point

تصاویر: Photoshop-Snipping Tools- Photo impact-Paint

فیلم: HD video converter-Windows Movie Maker- Corel Video Studio

انیمیشن: power point-Swish max-Adobe Flash- Sothink SWF Easy

در صفحات بعدی به توضیح چندین نرم افزار از این گروه ها خواهیم پرداخت.

یک محتوای الکترونیکی خوب چه ویژگی هایی دارد؟

اول اینکه باید یک الگوی طراحی خوب داشته باشد، در اینجا منظورمان از طراحی، نقش و رنگ نیست، منظور این است که مراحل ساخت طوری طی شود که ما را به هدف برساند. الگوی های طراحی محتوای آموزشی مختلفی وجود دارد که در این جا فقط به دو مورد اشاره می کنیم:

الگوی عمومی طراحی آموزشی ADDIE

۱- تحلیل Analysis

۲- طراحی Design

۳- توسعه Development

۴- اجرا Implementation

۵- ارزشیابی Evaluation

الگوی طراحی آموزشی MMS

۱- تعیین اهداف یادگیری

۲- تحلیل یادگیرنده و محیط

۳- تهیه راهبرد آموزشی

۴- انتخاب روش و ابزار آموزشی

۵- طراحی و تهیه محیط یادگیری

۶- تهیه طرح ارزیابی

۷- اجرا

دومین ملاک یک محتوای الکترونیکی خوب این است ما را به هدفمان برساند.

گاهی هدف شما از تولید محتوا فقط این است که مخاطب بدون حضور شما به حل تمرین بپردازد و بازخورد دریافت کند. گاهی هدف شما این است که مخاطب بدون حضور شما بتواند یک مبحث را گام به گام یاد بگیرد. اگر مخاطب بتواند یاد بگیرد پس شما به هدف خودتان رسیدید. گاهی هدف شما این است که محتوای الکترونیکی آماده کنید تا در سر کلاس به جای پاورپوینت استفاده کنید.

اگر این محتوای الکترونیکی بتواند به تدریس شما کمک کند پس شما به هدف خود رسیده اید

چهار گام اصلی تولید محتوای الکترونیک

مسیر تولید یک محتوای آموزشی شامل ۴ فرآیند اساسی است

۱- جمع آوری محتوای آموزشی

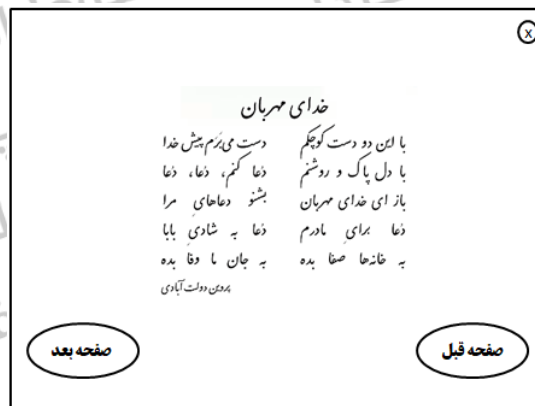
۲- پختن و آماده سازی محتواهای گردآوری شده

۳- طراحی گرافیکی صفحات و سرفصلها مطابق محتوای جمع آوری شده

۴- اتوران سازی محتوا

۱-۲ جمع آوری محتوای آموزشی

محتوا مهمترین بخش یک درس افزار است که شامل فیلم ، عکس ، صدا ، متن ، پویانمایی و ... بوده و هدف آن آموزش یک یا چند بخش از محتوای درسی است .



۲-۲ آماده سازی محتوای جمع آوری شده

بعد از اینکه محتوای اولیه ی شما آماده شد نمی توانید به همان صورت استفاده کنید بلکه ابتدا بایستی هر کدام از آنها را با نرم افزار های ادیت، ویرایش نموده و آماده ی استفاده در نرم افزار های اتوران ساز کنید.

۲-۳ طراحی گرافیکی صفحات

این قسمت بعد از محتوا قابل لمس ترین قسمت یک نرم افزار است در واقع داشتن یک محتوای مناسب و کامل ، بدون توجه به رنگ آمیزی آن محتوا ، تاثیر پذیری و کاربر پسندی آن را به شدت کاهش می دهد . بنابراین طراحی گرافیکی صفحات به منظور نمایش محتوای تهیه شده می تواند منجر به ارائه ی اثر تاثیر گذار و موفقی خواهد بود.

۲-۴ اتوران سازی

شما تا به اینجای کار بیشتر روند تولید محتوای خودتان را انجام داده اید . بسیاری از افراد تازه کار و مبتدی برعکس این فکر می کنند آنها باور دارند که بخش اعظم کار یک پروژه قسمت اتوران سازی آن است . در حالی که بیشترین وقت یک محتوا ساز تهیه ی محتوا ، رنگ آمیزی محتوا و سپس تبدیل به اتوران است.

۳- طراحی اولیه محتوای الکترونیکی

۳-۱ روش طراحی خطی محتوای الکترونیکی

شما در این روش که اغلب برای مقاله و نوشته های طولانی استفاده می شود، فهرست و یا منوی مطالب ندارید بلکه مقاله را صفحه اول شروع کرده و تا پایان آن با زدن کلید های back و next مرور می کنید . از این شیوه همچنین برای مشاهده ی چند تصویر که هر کدام در یک اسلاید و یا صفحه جای گرفته اند استفاده می شود.

۲-۳ روش طراحی فهرستی محتوای الکترونیکی

در این روش برای مرور مطالب، به صفحه ای مراجعه می کنید که لیستی از مطالب در آنجا چیده شده اند و هر کدام از آن لیست ها به صفحه ی مربوط به آن مطلب لینک داده شده است. مثال کتاب و دفترچه ی تلفن مثال خوبی برای این گزینه است. در مدل کتاب، فهرست شما به گونه ای است که در هر بار استفاده از مطلب جدید باید به فهرست مطالب برگشته و عنوان مطلب جدید را انتخاب کنید ولی در حالت دفترچه تلفن شما در هر صفحه ای مطالب محتوای آن که باشید در همان لحظه امکان انتخاب مطالب دیگر وجود دارد.

۳-۳ روش ترکیبی طراحی محتوای الکترونیکی

در این روش از ترکیب دو روش قبلی استفاده می شود فرض کنید یک محتوای الکترونیکی تولید کرده اید که شامل یک مقاله ی چند صفحه ای، یک فیلم آموزشی و یک فلش بازی یا هر چیز دیگری است.

شما یک فهرستی با عناوین مقاله، فیلم و فلش می سازید که با کلیک بر روی هر کدام از آنها به صفحه مربوط به نمایش مقاله، فیلم و یا فلش رجوع می کند. صفحات فیلم و فلش که هر کدام شامل یک صفحه است به صورت ساده طراحی شده و فقط لینک برگشت به فهرست در درون اسلاید آن ها ایجاد می شود ولی صفحه ای که مقاله قرار دارد خود شامل چند صفحه است. بنابراین برای صفحات مقاله از روش خطی استفاده می شود.

۴- طراحی استاندارد محتوای الکترونیکی

یکی از روش های طراحی، طراحی به روش فهرستی می باشد.

یک صفحه ی فهرست نیاز به المان های زیر دارد.

۱- پشت زمینه یا background

۲- عناصری که در صفحه فهرست استفاده می شود.

۳- مدلها و استانداردهای چیدمان عناوین و سایر عناصر بر روی صفحه

۴-۱ پشت زمینه یا background

انتخاب پشت زمینه مناسب برای صفحه فهرست می تواند در دیده شدن راحت تر عناوین فهرست و جلب توجه مخاطب بسیار تاثیرگذار باشد. همیشه در طراحی های خود، چه صفحه ی فهرست مطالب و چه صفحات جانبی دیگر، اصل ساده بودن رو حتماً رعایت کنید. چون صفحات ساده بر خلاف تصاویر شلوغ، هیچ وقت حس کهنگی و تکراری بودن رو در مخاطب ایجاد نمی کند.

در طراحی باید رنگ متن باید با رنگ زمینه متفاوت باشد تا راحت تر خوانده شود.

۴-۲ عناصر راهبری محتوای الکترونیکی

عناصر و موضوعاتی که در اولین صفحه ی یک محتوای الکترونیکی قرار می گیرند چون وظیفه ی هدایت کاربران به صفحات خاصی را برعهده دارند به عنوان عوامل راهبری یک پروژه محسوب می شوند. که شامل دو دسته ی زیر است.

۱- عناصر و موضوعات اصلی

شامل عناوین اصلی مربوط به سرفصل های یک پروژه الکترونیکی است.

۲-عناصر و موضوعات فرعی

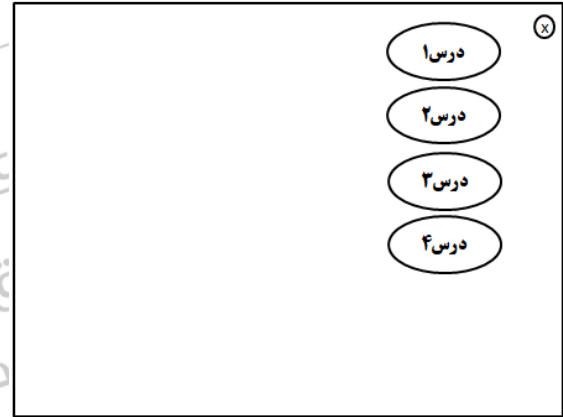
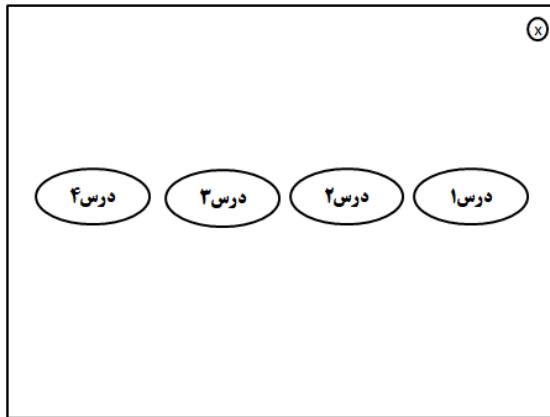
شامل دکمه ی خروج و آیکن های درباره ما، ارتباط با ما، راهنمایی استفاده و ...

نوع چینش و هدایت این آیکن ها بایستی به گونه ای باشد که مخاطبان را دچار سردرگمی نکند چون در غیر این صورت از عملکرد و کارایی اون نرم افزار به شدت می کاهد. بنابراین اصلی ترین بخش یک صفحه از لحاظ بصری به عنوان جایگاه عناصر و موضوعات اصلی انتخاب می شود.

معمولا چینش عناصر اصلی در صفحه به ۴ صورت است.

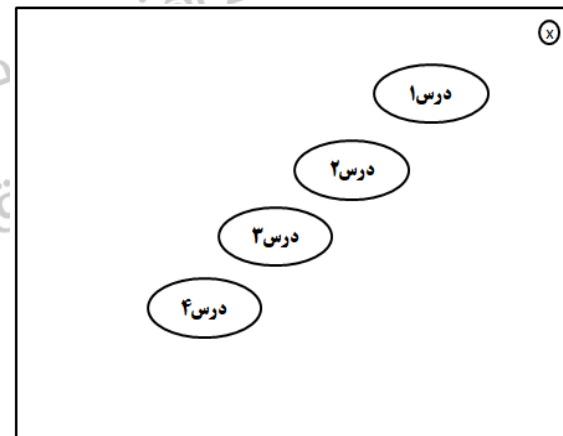
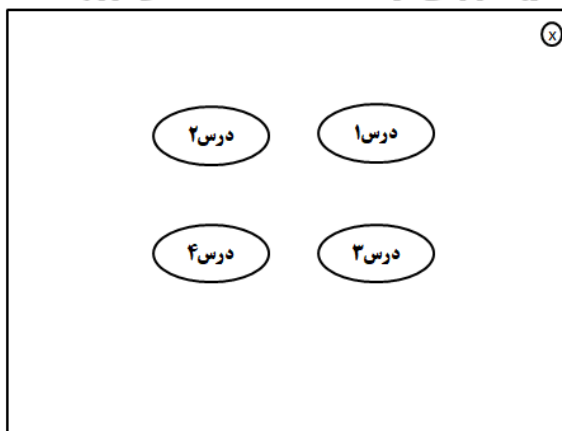
۱- عمودی

۲- افقی



۳- آبشاری

۴- نامتقارن



هر کدام از این مدل های چینش بسته به نوع کاربری نرم افزار و شرایط سنی می تواند تغییر کند به طور مثال اغلب نرم افزار های کودکان به صورت نامتقارن یا درهم می باشد و یا اغلب نرم افزار های رسمی به صورت عمودی چیده می شود هرچند ممکن است در همه ی شرایط از همه ی مدل ها استفاده نمود.

محل قرار گیری عناصر فرعی نیز به طور معمول در پایین و سمت چپ صفحه و بوده و اغلب به صورت افقی است. همچنین جایگاه دکمه ی خروج ؛ بسته به پراکندگی سایر موضوعات در صفحه ، همیشه در گوشه وبالا سمت راست و یا چپ، می باشد.

همانطور که می دانید در تمامی صفحات به جز صفحه ی فهرست ، آیکنی به نام دکمه ی بازگشت به صفحه ی اصلی قرار دارد. بنابراین باید دقت داشته باشیم که:

- ۱- محل قرارگیری این آیکن در تمامی صفحات جانبی ثابت باشد
- ۲- از یک آیکن مشخص و یکسان برای این کار استفاده شود.



نرم افزار آموزشی به نرم افزاری گفته می شود که در فرآیند یاددهی یادگیری آموزش دهنده و آموزش گیرنده تا حد ممکن یاری رساند. با توجه به تعریف فوق مخاطبین اینگونه نرم افزارهای دودسته آموزش دهنده و آموزش گیرنده خواهند بود و بر همین اساس می توان نرم افزارهای آموزشی را (باز نظر گرفتن کاربری آن در آموزش و پرورش) دسته بندی و تعریف نمود.

انواع محتوای الکترونیکی آموزشی مورد استفاده در آموزش و پرورش

۱. درس افزارهای خودآموز
۲. نرم افزارهای کمک آموزشی (مکمل آموزش یا نرم افزارهای همراه کتاب)
۳. نرم افزارهای ابزار معلم (راهنما معلم)
۴. نرم افزارهای دایره المعارف و فرهنگ (دانشنامه)
۵. بازی و سرگرمی های آموزشی
۶. کتاب های الکترونیکی
۷. تکلیف الکترونیکی
۸. شبکه های آموزشی وب سایت ها و وبلاگ ها آموزشی
۹. نرم افزارهای آزمون ساز
۱۰. نرم افزارهای شبیه ساز کارگاه یا آزمایشگاه
۱۱. اجزاء آموزشی

فصل دوم

آشنایی با برخی از نرم افزارهای

تولید محتوای الکترونیک

- Photoshop ✓
- PowerPoint ✓
- word ✓
- Adobe InDesign ✓
- Adobe Reader ✓
- PDF-XChange Viewer ✓
- Snipping Tool ✓
- Ulead PhotoImpact ✓
- paint ✓
- Xilisoft HD Video Converter ✓
- Windows Movie Maker ✓
- Corel VideoStudio ✓
- SWiSH Max ✓

فتوشاپ Photoshop

فتوشاپ (به زبان انگلیسی: Photoshop، به معنی نما پرداز) یک پردازشگر گرافیکی است که بدست شرکت ادوبی گسترش یافته و برای ایجاد، ترکیب، ویرایش، بازسازی، رتوش، ماسک یا دگرگونی تصاویر بکار می‌رود.



کار اصلی این نرم افزار، تدوین و ادیت عکس است که می‌توان با امکانات موجود در این نرم افزار در عکس‌ها تغییرات بسیار زیاد و متنوعی را به وجود آورد.

نرم افزار فتوشاپ یک نرم افزار ویرایشگر حرفه‌ای است و توسط شرکت Adobe توسعه یافته‌است که برای ساخت و ویرایش عکس‌ها بکار می‌رود. کاربردهای فتوشاپ را می‌توان گفت بخش عمده‌ای از محیط اطراف ما را در بر گرفته‌است: پوسترهای تبلیغاتی، کارت ویزیت، لوگو، بنرها، سربرگ‌ها، رابط گرافیکی نرم افزارها و جلد کتاب و محیط‌های گرافیکی سایت‌ها همگی برای زیباتر شدن همگی باید با فتوشاپ طراحی بشوند.

در حقیقت زادگاه فتوشاپ ایالت میشیگان آمریکا بوده‌است، گلن نول یک استاد دانشگاه علاقه‌مند به عکاسی بود که در خانه خود یک تاریک خانه شخصی داشت. رایانه‌های شخصی در آن زمان تازه اختراع شده بودند و گلن بسیار این اختراع را دوست داشت. فرزندان گلن نول نیز همچون پدرشان ذهن خلاق داشتند و با در اختیار داشتن رایانه شخصی و یک تاریک‌خانه توانستند آینده روشنی برای خود خلق نمایند.

نرم‌افزار ادوبی فتوشاپ که در فوریه ۱۹۹۰ میلادی روانه بازار شده بود توسط توماس نول ابداع شده بود.

پیشرفت هنر و تکنولوژی

پس از ساخت و توسعه نرم‌افزار قدرتمند فتوشاپ این نرم‌افزار در میان مردم محبوب شناخته شد.

اما در ابتدا شروع کار، این نرم‌افزار رنگ و ابزارهای کاملی نداشت و در بعضی از به‌روزرسانی‌ها به دلیل مشکلات نرم‌افزار (در برنامه‌نویسی) مخاطبان ناراضی بودند و به سعی می‌کردند از نسخه‌های پیشین استفاده کنند تا

نسخه پایدار و جدیدی با امکانات بیشتر فرا برسد. برای مثال مشکل در خروجی گرفتن عکس، فرمت‌های محدود و ...

اما امروزه شاهد این هستیم که این محصول قدرتمند شرکت ادوبی برترین نرم‌افزار در زمینه ویرایش عکس به‌شمار می‌آید، با این حال با کامل شدن امکانات، دستیابی به خواسته‌ها از یک عکس بیشتر می‌شود و در همین بین هنرها، سبک‌ها و شغل‌های زیادی به وجود آمده‌اند که البته امروزه طرفداران زیادی پیدا کرده‌اند.

ویژگی‌ها

اگرچه در ابتدا فتوشاپ برای ویرایش عکس‌ها جهت چاپ روی کاغذ طراحی شده بود، اما به خاطر تنوع ابزارهایی که در اختیار کاربر می‌گذارد، از فتوشاپ به‌طور فزاینده‌ای برای تولید و ویرایش عکس‌ها در فرمت‌های دیجیتال (به خصوص برای استفاده در وب) استفاده می‌شود.

در نسخه‌های پیشین، این نرم‌افزار همراه با نرم‌افزار دیگری به نام ادوبی ایمیج‌ردی نصب می‌شد که روی آماده‌سازی تصاویر برای وب تمرکز داشت. تنظیم دقیق فرمت، کیفیت، فشردگی تصاویر و انیمیشن در فرمت گیف از امکانات این برنامه بودند. بعد از خرید شرکت مکرومدیا توسط ادوبی و اضافه شدن برنامه فایرورکس بسته‌های نرم‌افزاری ادوبی، اکثر امکانات این برنامه با فتوشاپ ادغام شدند.

از دید گرافیکی نرم‌افزار فتوشاپ توانایی کار با چندین نمونه رنگی را دارد، که عبارت‌اند از نمونه‌های رنگی آرجی‌بی، ال‌ای‌بی، سی‌ام‌وای‌کی، سیاه و سفید و غیره.

فتوشاپ قادر به خواندن و نوشتن پرونده‌های تصویری در قالب‌هایی از قبیل تیف TIF، گیف GIF، جی‌پی‌ای جی JPEG، پی‌ان‌جی PNG و غیره است. همچنین فرمت اختصاصی این نرم‌افزار پی‌اس‌دی (به انگلیسی: PSD) نام دارد (مخفف Photoshop Document یا سند فتوشاپ).

شهرت فتوشاپ به این دلیل است که فرمت پی‌اس‌دی به صورت گسترده استفاده می‌شود و تا حدی توسط نرم‌افزارهای رقیب حمایت می‌شود.

فرمت پی‌اس‌بی نسخه جدیدتری از فرمت قبلی است که برای فایل‌هایی با اندازه بیشتر از ۲ گیگابایت طراحی شده است

پاورپوینت PowerPoint



نرم افزار پاورپوینت (PowerPoint) از مجموعه ی برنامه های بسته نرم افزاری آفیس (Office) محصول شرکت مایکروسافت میباشد. یکی از مهارت های هفتگانه icdl ، پاورپوینت است. PowerPoint را می توان برای ارائه بهتر سمینارها و سخنرانی ها بکار برد . شما می توانید محتوای مورد نظرتان را با نرم افزار پاورپوینت PowerPoint ، به طور بهتر و زیباتری ارائه بدهید.

ایجاد یک سند در PowerPoint

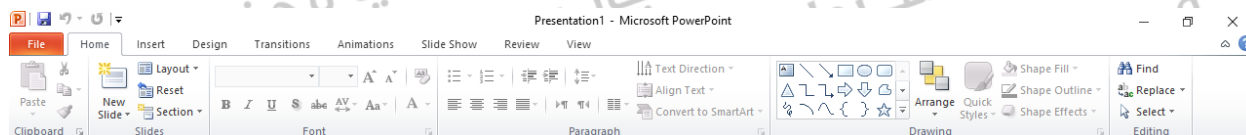
اگر به منوی Start در ویندوز بروید و گزینه All Programs را انتخاب کرده و با کلیک بر روی پوشه Office Microsoft ، و روی آیکون Microsoft Office PowerPoint کلیک کنید. به این شکل یک سند PowerPoint را می توانید ایجاد کنید.

معرفی زبانه های اصلی

زبانه های اصلی نرم افزار پاورپوینت PowerPoint به ۷ دسته تقسیم می شوند:

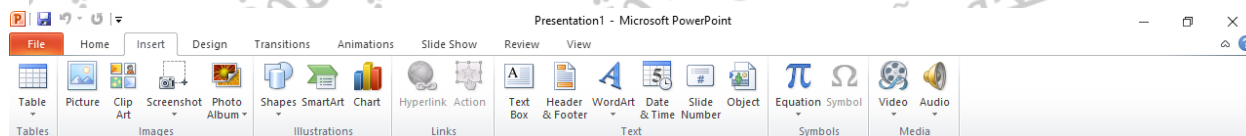
۱- زبانه HOME

گزینه های این زبانه، امکان تایپ متن، ویرایش متن، رسم شکل و کاربردهای اولیه برای ایجاد یک مجموعه اسلاید را به شما می دهد.



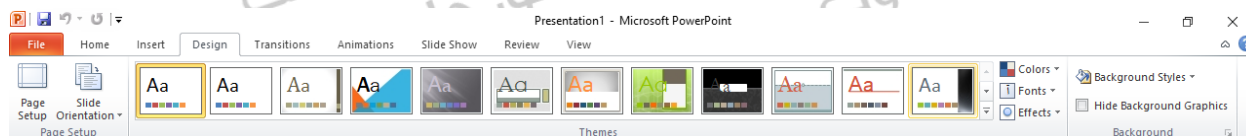
۲- زبانه Insert

با استفاده از مجموعه گزینه های زبانه Insert، می توانید مواردی از قبیل جدول، عکس، نمودار و... را در یک سند درج کنید. به طور کلی برای «درج» هر چیزی در یک سند، می توانید از این زبانه استفاده کنید

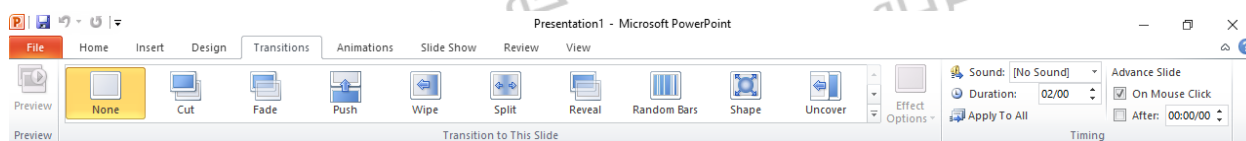


۳- زبانه Design

از مجموعه گزینه های این زبانه برای طراحی زیباتر اسلایدها استفاده می کنید. به عنوان مثال می توان پس زمینه اسلایدها را از طریق گزینه های بخش Theme در این زبانه تغییر داد.



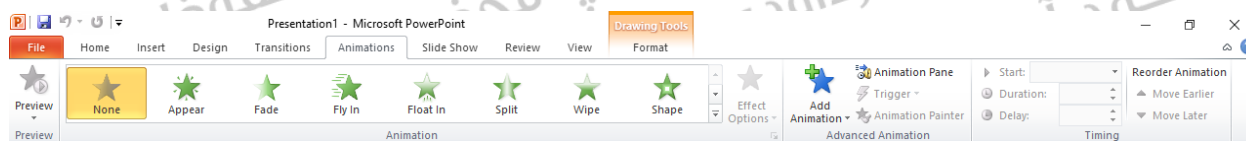
۴- زبانه Transitions



برای ایجاد جلوه های ویژه در اسلایدها و اضافه کردن صدا یا تنظیم کارکرد اسلاید با موس یا زمان استفاده می شود.

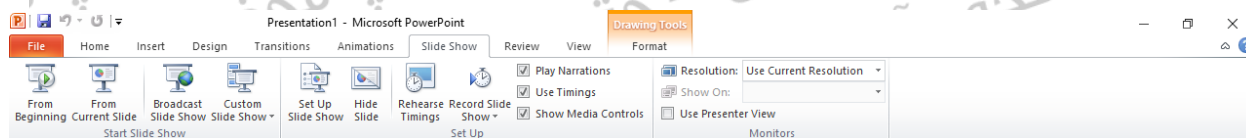
۵- زبانه Animations

برای ایجاد انیمیشن در شکل ها، بزرگ و کوچک کردن تصاویر، حالت های مختلف عکس ها و نوشته ها و ... استفاده می شود.



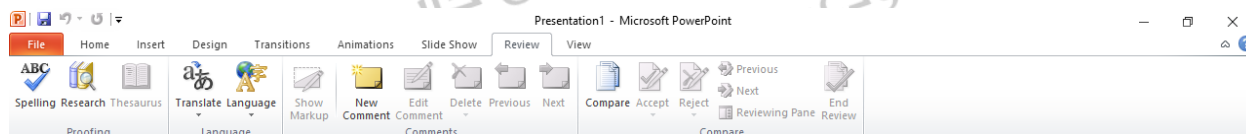
۶- زبانه Slide Show

برای تنظیم و بررسی وضعیت نمایشی اسلایدها و تماشای پروژه انجام شده، از گزینه های زبانه Slide Show استفاده می شود.



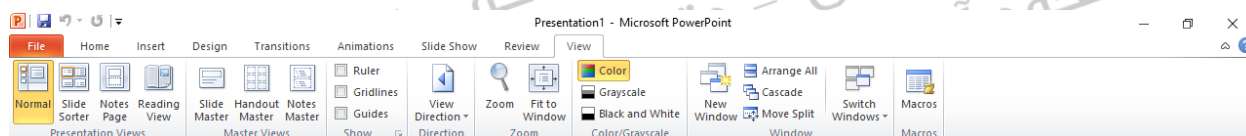
۷- زبانه Review

با استفاده از گزینه های این زبانه می توانید تغییرات خاصی در نرم افزار ایجاد کرد. مثلاً تصحیح گر واکان را به دلخواه خودتان تنظیم کنید و از مترجم اسناد پاورپوینت برای بهبود کیفیت متن خود استفاده کنید، متن تان را با متون دیگر مقایسه کنید، از پروژه پاورپوینت تان به طور امنیتی محافظت کنید و غیره.



۸- زبانه View

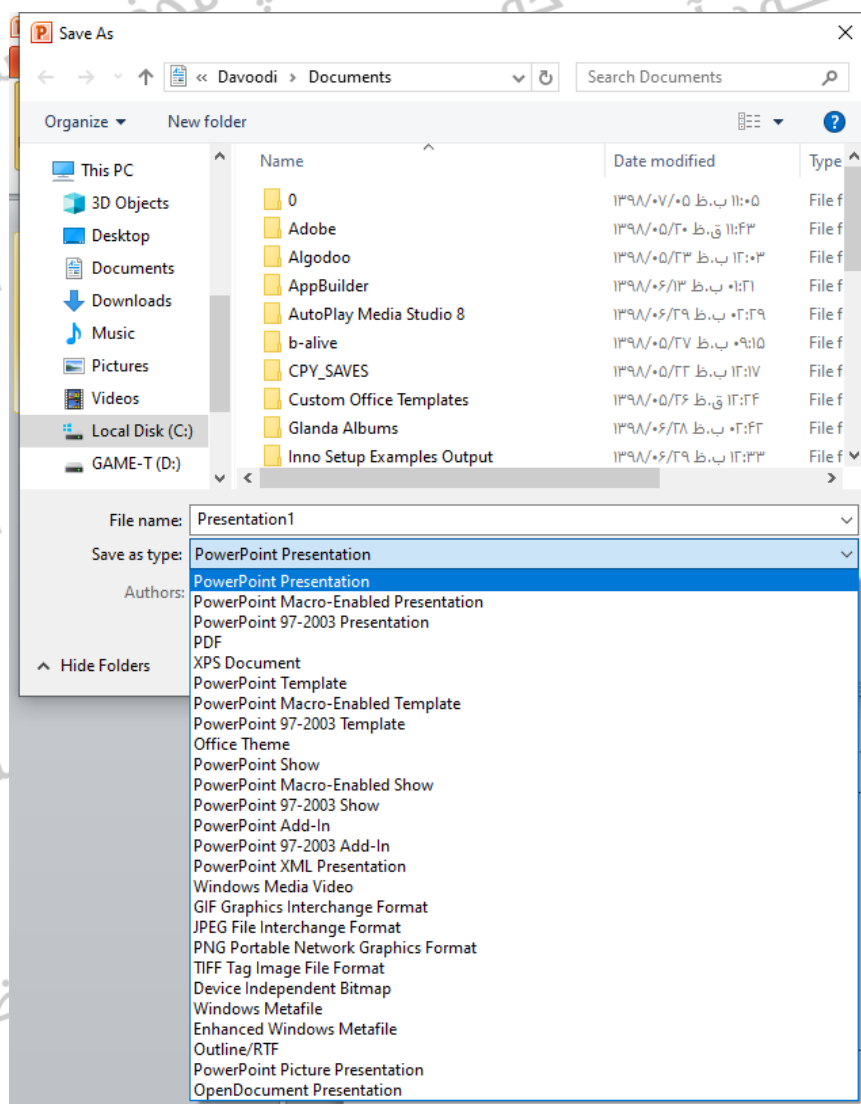
از گزینه های این زبانه برای شیوه نمایش یک سند پاورپوینت استفاده می شود. مثلاً می توان شکل نمایش صفحه را انتخاب کرد، می توان سند را در حالت بزرگنمایی تماشا کرد و غیره. همچنین می توان گزینه های دلخواهی را در صفحه نمایش یک سند پاورپوینت اضافه یا حذف کنید.



ذخیره سازی یک سند

بعد از ایجاد یک سند پاورپوینت و درج اسلایدهای مورد نظر، نیاز به ذخیره سازی آن سند دارید. برای ذخیره کردن یک سند ابتدا بر روی دکمه Microsoft Office Button کلیک کنید و سپس گزینه Save را انتخاب کنید. در صورتی که برای نخستین بار بر روی گزینه Save کلیک کنید، ویندوز از شما محلی برای ذخیره سازی می خواهد. با انتخاب نام و محلی برای ذخیره سازی، می توان سند مورد نظر را ذخیره کرد.

می توان از صفحه پاورپوینت با قالب خود پاورپوینت، فایل pdf یا فرمت های مختلف عکس ذخیره سازی کرد.



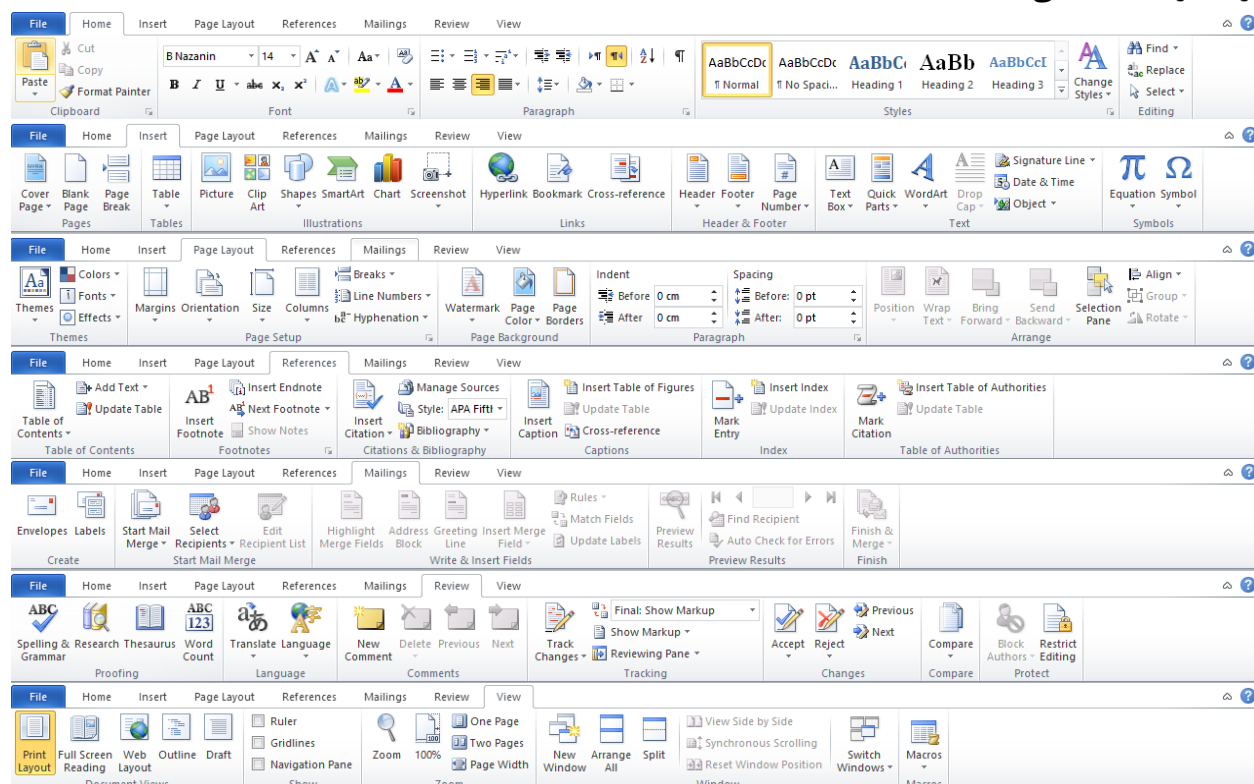
Word



نرم افزار word یا Microsoft Word یک نرم افزار واژه پرداز است که در اکثر ادارات و شرکت های دولتی و خصوصی برای تایپ، ویرایش و طراحی متون استفاده می شود. اما Word چیست؟ ورد در زبان انگلیسی به معنای کلمه است و انتخاب این کلمه به عنوان نام برای این نرم افزار، بی مناسبت نیست. چرا که تمام ساختار این نرم افزار با کلمات و ویرایش کلمات درگیر است.

خوب است بدانید که این نرم افزار علاوه بر ایجاد فایل های متنی قادر به ایجاد جداول، وارد کردن تصاویر و اشکال نیز می باشد.

بیشتر امکانات و تب های موجود در پاورپوینت در برنامه word هم وجود دارد. در زیر تب های مختلف این برنامه را مشاهده می کنید.



Adobe InDesign



وقتی صحبت از تایپ و صفحه بندی به میان می آید معمولاً نرم افزاری که در ذهن همه ما تداعی می شود نرم افزار Word از مجموعه Microsoft Office است؛ اما وقتی بخواهیم صفحه بندی یک مجله یا کتابی را انجام دهیم که حاوی تصاویر، نمودارها و جداول زیادی در بین نوشته هایش است، اکثراً خواهیم دید که نرم افزار Word قدرت کافی برای تنظیم دقیق آنها را ندارد. علاوه بر آن در صورتی که بخواهیم محصول را برای چاپ صنعتی آماده کنیم، نرم افزار Word نمی تواند امکانات کافی را در زمینه تنظیمات چاپی در اختیار ما قرار دهد.

به عبارت دقیق تر نرم افزار Word بیشتر در زمینه تایپ متون کاربرد دارد و در زمینه صفحه بندی و چیدمان چندان قدرتمند نخواهد بود. اینجاست که در جستجوی نرم افزاری جهت صفحه بندی و تنظیم کتاب یا مجله خود خواهیم بود که برای این منظور نرم افزارهای زیادی وجود دارد. اما تعداد نرم افزارهایی که اختصاصاً برای این هدف طراحی شده اند انگشت شمارند که از قدرتمندترین آنها نرم افزار Quark Express و نرم افزار Adobe InDesign را می توان نام برد. InDesign در واقع جایگزینی است که شرکت ادوبی در سال ۱۹۹۴ برای جلوگیری از شکست نرم افزار PageMaker خود در برابر Quark Express ارائه کرد. در دهه ۹۰ میلادی رقابت سختی بین نرم افزارهای Quark Express و PageMaker در جریان بود که Quark توانست با ارائه امکانات قدرتمندی در نسخه های ۴ و ۳ خود در سال های ۹۲ و ۹۶ رقیبانش را از میان بردارد و بازار فروش رقیب را تصاحب کند. کم کم PageMaker با از دست دادن بازار فروش خود در آستانه حذف از دنیای نرم افزارهای صفحه بندی و چاپ قرار گرفت. در این هنگام بود که Quark با ارائه پیشنهادی خواستار خرید نرم افزار PageMaker از شرکت ادوبی و از میدان خارج کردن رقیب و تبدیل شدن به سلطان بلامنازع نرم افزارهای صفحه بندی شد. ولی شرکت ادوبی با این پیشنهاد مخالفت کرد و در فکر تولید نرم افزاری جدید جهت جایگزینی نرم افزار خود بود که سرانجام InDesign متولد شد و توانست به کمک امکانات فوق العاده قدرتمندی که به مرور و با ارائه نسخه های جدید به آن اضافه می شد، در اندک مدتی بازار فروش چشمگیری به دست آورد و دوباره به رقیبی قدرتمند برای نرم افزار Quark Express تبدیل شود. اکنون قصد داریم شما را با CS6 نسخه محصول ۶۹۹ دلاری شرکت ادوبی در زمینه صفحه بندی و نشر، که چند هفته پیش با نام Adobe InDesign CS6 ارائه شده، آشنا کنیم. با این که به کمک ابزارهای

موجود در داخل این برنامه امکان طراحی مستقیم جزئیات وجود دارد، اما از این نرم افزار بیشتر در جهت صفحه بندی و تنظیم ستون و چیدمان کار استفاده می شود و طراحی جزئیات بیشتر توسط فتوشاپ یا **Illustrator** انجام می گیرد و به راحتی به محیط **InDesign** منتقل می شود. از ویژگی های مهم این طراحی می توان به توانایی بسیار بالای آن در حروف نگاری، صفحه آرای، ستون بندی، کادربندی، صفحه بندی و مواردی از این قبیل اشاره کرد. در دنیای کنونی با افزایش نشر دیجیتال و نیاز به ایجاد خروجی های متنوع که در همه رسانه ها مثل تلفن های همراه، تبلت ها، کتاب های دیجیتال و رایانه های شخصی قابل ارائه باشد، توانایی های این نرم افزار قدرتمند بیشتر و بهتر به چشم می آید. از ویژگی هایی که در سایت خود شرکت ادوبی ذکر شده و ما را ترغیب به انتخاب و استفاده از این نرم افزار می کند می توان به موارد زیر اشاره کرد:

- ۱- امکان تولید و نشر دیجیتال با ایجاد خروجی دیجیتال به صورت فایل های **swf** و **pdf** جهت اجرا در رسانه های مختلف و تولید کتاب های دیجیتال جذاب.
 - ۲- امکان دسترسی به سرویس های آنلاین شرکت ادوبی **Adobe Digital Publishing Suite** و **Adobe CS Live** و استفاده از آنها در طراحی پروژه های تعاملی جذاب.
 - ۳- هدایت پروژه از مرحله طراحی تا مرحله چاپ یا خروجی دیجیتال با هماهنگی بسیار نزدیکی که بین نرم افزارهای مجموعه ادوبی مثل فتوشاپ، **Illustrator**، **Acrobat**، **Adobe Flash** و ... به وجود آمده است.
 - ۴- افزایش سرعت کار در مراحل چاپ، پیش از چاپ و طراحی با استفاده از ابزارهای سودمند کنترلی همچون غلط گیری خودکار در این نرم افزار.
 - ۵- وجود ابزارهای تنظیمی سودمند همچون خطوط راهنمای هوشمند، ابزار تعریف سریع جدول و ...
 - ۶- وجود ابزارهای طراحی قدرتمند در داخل خود نرم افزار **InDesign**
 - ۷- سهولت خودکارسازی کارها در این نرم افزار.
 - ۸- وجود ابزارهایی قدرتمند جهت تایپوگرافی حرفه ای با امکان تعریف استیل، اعوجاج و پاراگراف بندی.
- بطور خلاصه می توان گفت با استفاده از این نرم افزار زمان مورد نیاز جهت تنظیمات چاپی و صفحه بندی بسیار کمتر می شود و به سهولت می توان در مدت زمانی کم کارهای بسیار جذابی را ارائه کرد. شایان ذکر است که در نسخه های **ME** این نرم افزار امکانات فارسی به صورت پیش فرض وجود دارد و می توانیم بدون نیاز به نرم افزار فارسی نویس، از آن استفاده کنیم.

محمداوردی - حق چاپ محفوظ است
محمداوردی - حق چاپ محفوظ است
محمداوردی - حق چاپ محفوظ است

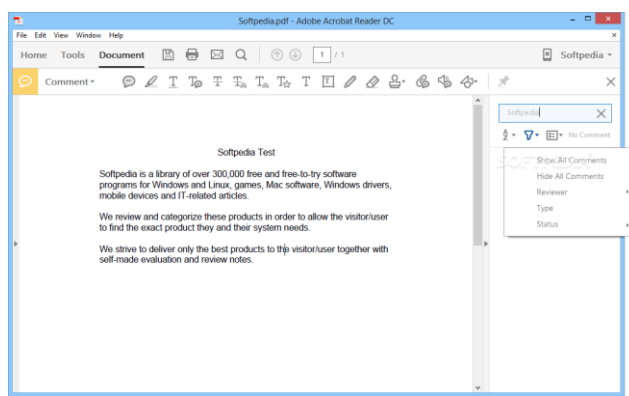
Adobe Reader



نرم افزاری برای نمایش فایل‌های پی دی اف (PDF) ، این نرم افزار یا مشابه آن از کاربردی ترین نرم افزارهایی است که در تمام کامپیوترها مورد استفاده قرار میگیرد PDF. یک استاندارد جهانی برای انتشار اطلاعات است ، یک فایل PDF می تواند شامل یک یا چندین صفحه باشد که صفحات نیز شامل اعداد، متن ، عکس و... باشد. یکی از موارد استفاده PDF ، نشر کتاب های الکترونیکی در اینترنت می باشد.

مروزه فایل های PDF جز مرسوم ترین فایل های متنی شده اند و بسیاری از کتاب های الکترونیکی با این فرمت ایجاد و منتشر می شوند.

علاوه بر این نرم افزارهای ویندوزی و اندرویدی بسیاری نیز برای استفاده از این نوع فایل ها وجود دارند که نرم افزار شرکت Adobe با عنوان Acrobat Reader از قدیمی ترین این نرم افزارها می باشد که به سبب امکانات بی نظیری که در اختیار کاربران خود قرار می دهد جز بهترین آن ها نیز به حساب می آید. جالب تر اینکه این نرم افزار علاوه بر نسخه ی ویندوز، برای اندروید نیز موجود می باشد.



PDF-XChange Viewer



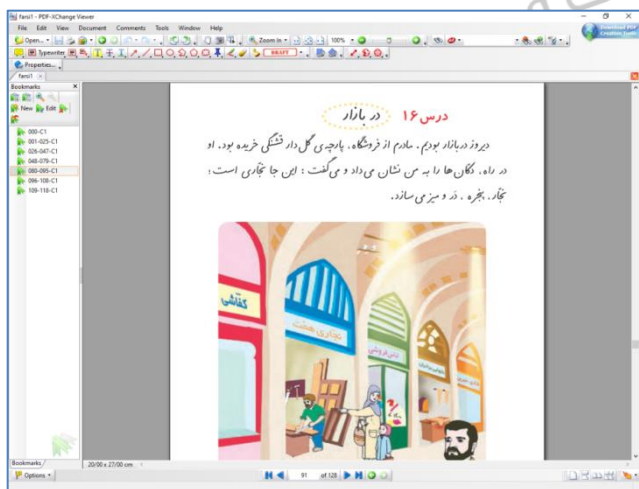
نرم افزاری قدرتمند برای ساخت و تهیه فایل های PDF می باشد. به کمک این نرم افزار کاربران قادر خواهند بود تا سندهای متنی و عکس های خود را با استفاده از ابزارهای موجود در این نرم افزار به فایل های PDF تبدیل نمایند. این نرم افزار قادر است تا هر فایلی که قابلیت Print شدن را دارا باشد به PDF تبدیل نماید. نرم افزار PDF-XChange Viewer پس از نصب در لیست چاپگرهای سیستم یک چاپگر مجازی را اضافه می کند تا کاربران به راحتی و همانند روش Print یک سند قادر به ساخت یک فایل PDF باشند.

از قابلیت های دیگر نرم افزار PDF-XChange Viewer توانایی embed نمودن فونت ها می باشد. همچنین می توان فایل های PDF ساخته شده را به صورت Encrypt شده تولید نمود تا قابلیت تغییر آن ها پس از ساخته شدن موجود نباشد. این نرم افزار قدرتمند که از امکانات متعددی برای ساخت pdf برخوردار

می باشد محصولی از شرکت Tracker Software می باشد.

قابلیت های نرم افزار PDF-XChange Viewer

- مشاهده-پرینت-گرفتن خروجی متن و تصاویر از اسناد
- امکان اضافه کردن توضیح به بخشی از مطالب
- امکان اضافه کردن فرم و پر کردن فرم ها و ذخیره آنها در اسناد
- نشانه گذاری برخی از متن ها و صفحات
- گرفتن خروجی از اسناد به فرمت های محبوب و معروف تصویری
- امکان خروجی گرفتن از یک صفحه از سند
- پشتیبانی کامل از موتور جاوا اسکریپت
- پشتیبانی از فرمت های مختلف تصویری
- پلاگین و افزونه لازم برای اضافه شدن به اینترنت اکسپلورر و فایرفاکس



Snipping Tool



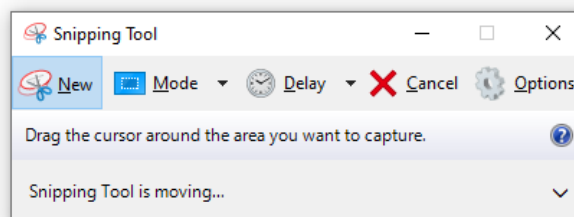
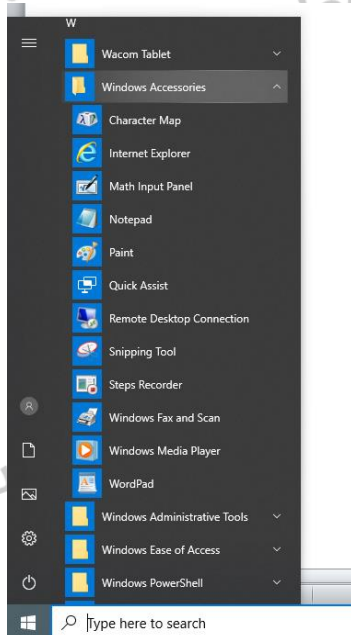
ابزاری در ویندوز می‌باشد که به کاربران اجازه می‌دهد تا بتوانند از صفحه نمایش عکس گرفته و آن را ویرایش نمایند. برای مثال حاشیه‌های آن را برش دهند، قسمتی را هایلایت کنند و...

گفتنی است که نرم‌افزارهای جانبی دیگری هم هستند که به شما امکان تهیه اسکرین‌شات همراه با سایر امکانات را می‌دهند.

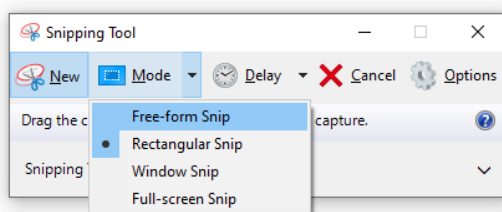
ابزار **Snipping Tool** برای دانش آموزان و دانشجویان هم کاربرد زیادی دارد. به عنوان مثال با این ابزار می‌تواند فایل‌های ورد و اکسل را به عکس تبدیل کنید.

باز کردن snipping tool

بعد از باز کردن start به windows Accessories رفته و از لیست گزینه Snipping Tool را انتخاب کنید.



نوع گرفتن اسکرین شات را از گزینه mode انتخاب نمایید.



Free-form Snip

اگر این گزینه را انتخاب کنید، می‌توانید قسمتی از صفحه را با استفاده از ابزار مخصوص (قیچی) و به صورت دستی برش دهید.

Rectangular Snip

با انتخاب این گزینه هم، می‌توانید به صورت مستطیلی، قسمتی از صفحه را انتخاب و به نرم‌افزار منتقل کنید.

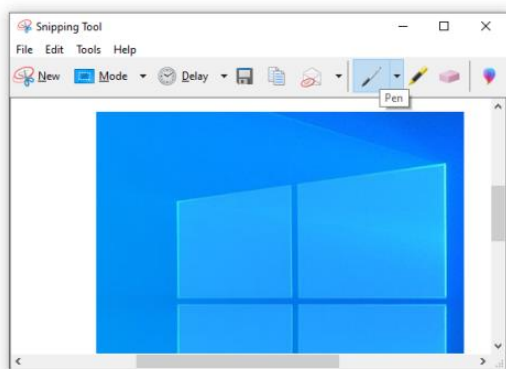
Window Snip

نیز ابزاری می‌باشد که به شما امکان می‌دهد تا عکس یک پنجره باز (مانند نرم‌افزار و...) را به اسنپینگ منتقل کنید.

Full-screen Snip

با انتخاب گزینه آخر نیز، هر آنچه که در صفحه نمایش می‌باشد، به **Snipping Tool** منتقل خواهد شد.

اگر مجدداً نیاز به اسکرین شات گرفتن داشتید، روی گزینه "New" کلیک کنید.



با استفاده از ابزار مداد، هایلایت و پاک کن می‌توانید در تصویر تغییر ایجاد نمایید.

Ulead PhotoImpact

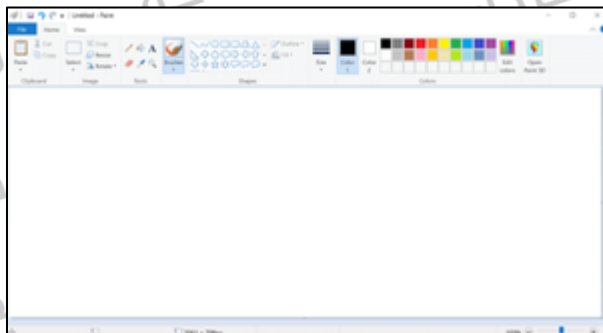


یکی از نرم افزار های معروف شرکت Ulead است که مخصوص ویرایش تصاویر می باشد، این نرم افزار تقریباً شبیه به فتوشاپ است ولی دارای قالب ها، فیلتر ها و افکت های پیش ساخته زیبایی است که کار را برای افراد مبتدی بسیار آسان می کند، با استفاده از این ویژگی های آماده شما خیلی سریع می توانید به مقصود خود برسید و دیگر لازم نیست در میان منو های گوناگون فتوشاپ سردرگم شوید. این نسخه از نرم افزار دارای ابزارهای متعدد و قدرتمند ویرایشی جهت انجام سریع و با کیفیت امور طراحی می باشد.

قابلیت های نرم افزار : Ulead PhotoImpact

- امکان از بین بردن سریع Noise تصاویر
- قابلیت به اشتراک گذاری سریع تصاویر
- قابلیت حذف راحت و سریع قرمزی چشم
- اصلاح رنگ تصاویر با قابلیت Auto White Balance
- پیش نمایش همزمان تصاویر، قبل و بعد از ویرایش
- امکان ایجاد تغییرات تنها با فشردن یک کلیک در پانل Express Fix
- قابلیت خلق منو ها و آیتم های مختلف جهت طراحی وب و منو فیلم های DVD
- قابلیت جدا سازی سریع عناصر دلخواه موجود در تصاویر با استفاده از ابزار مناسب
- ساخت کارت های تبریک و لیبل های زیبا از تصاویر شخصی در سریع ترین زمان ممکن
- ...

Paint



همگی کاربران چه مبتدی و چه پیشرفته، مطمئناً نرم افزار Paint یا همان نقاشی ویندوز را می شناسند. همگی زمانی را به تفریح صرف این برنامه کوچک کرده ایم. اما با آمدن نرم افزارهای حرفه ای ویرایش عکس همچون Photoshop، Corel و ... این برنامه دیگر کاملاً به یک نرم افزار ابتدایی تبدیل گشته است. اما پیشنهاد میکنیم این نرم افزار را اصلاً دست کم نگیرید! چرا که توانایی بسیار جالبی در این برنامه وجود دارد که تاکنون از دید شما پنهان مانده است.

با استفاده از ترفندهای مخفی که اکنون به شما معرفی خواهیم کرد می توانید اعمالی را با Paint انجام دهید که جزء ویژگی های نرم افزارهای حرفه ای ویرایش تصویر است.

ابتدا برای اجرا کردن برنامه Paint، از منوی Start و سپس All Programs وارد Accessories شده و Paint را انتخاب کنید.

پس از باز شدن برنامه، از منوی File، گزینه Open را انتخاب کنید. سپس در پنجره جدید باز شده یک عکس را برای نمونه انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک نمایید.

حالا عکس مورد نظر شما در برنامه باز شده است.

مهر زدن قطعه ای از عکس:

در Paint قابلیت مخفی وجود دارد که با استفاده از آن می توانید قطعه ای از عکس را همانند مهر کردن تکرار کنید.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه، ابزار Select را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه Ctrl نگه دارید و مستطیلی را که ایجاد کردید جابجا کنید و رها کنید. همواره دستان که روی دکمه Ctrl است این عمل را ادامه دهید تا قطعه عکس انتخاب شده همانند عمل مهر زدن تکرار گردد.

ساییدن قطعه ای از عکس

با استفاده از این قابلیت مخفی، می توانید قطعه ای از عکس را همانند عمل ساییدن روی کل عکس بکشانید.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه، ابزار Select را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه Shift نگه دارید و مستطیلی را که ایجاد کردید جابجا کنید. تا زمانی که دستان روی دکمه Shift باشد این عمل تکرار خواهد شد.

کوچک و بزرگ کردن قطعه ای از عکس

قابلیت مخفی دیگری که در Paint وجود دارد کوچک و بزرگ کردن قطعه ای از عکس به شکلی است که دیگر اجزای عکس تغییری نکند.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه، ابزار Select را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه Ctrl نگه دارید و یکی از دکمه های + و - را بزنید. دکمه های Ctrl+ و عکس قطعه انتخابی را بزرگ و دکمه Ctrl- و- قطعه انتخابی را کوچک می کند.

آموزش تغییر اندازه تصویر به وسیله Paint به شکلی سریع



قطعا برای شما نیز گاهی پیش آمده است که قصد کوچک یا بزرگ کردن اندازه یک تصویر را داشته اید. در این هنگام باز نمودن نرم افزار سنگینی نظیر فتوشاپ و استفاده از آن برای کوچک کردن تصویر از نظر منطقی مقداری وقت گیر است. اما فراموش نکنید که این کار را می توانید به شکل سریع و بدون دردسر در محیط ویندوز انجام دهید، آن هم از طریق Paint ویندوز

در این ترفند به معرفی نحوه تغییر اندازه یک تصویر با استفاده از Paint ویندوز خواهیم پرداخت.

روش کار:

- از منوی Start به مسیر All Programs > Accessories Paint را اجرا کنید

- با استفاده از منوی File و انتخاب Open، تصویر مورد نظر خود را وارد برنامه کنید

- اکنون از منوی Image گزینه Resize را بزنید.

(در ویندوز XP، این گزینه با نام Stretch/Skew وجود دارد)

Xilisoft HD Video Converter

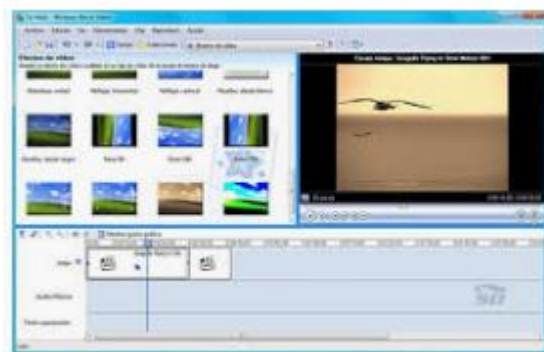
نرم افزاری بسیار کامل که تقریباً فرمتی نیست که از محدوده کاری آن خارج باشد. شاید تمامی فرمت های موجود را پشتیبانی کرده و کاربر تنها کافیست فایل مورد نظر را انتخاب از میان ده ها فرمت یکی را انتخاب و با کلیک بر روی Start شروع به تبدیل فرمت ها نماید. جالب تر این این موارد قابلیت تبدیل فرمت عکس ها هم است Xilisoft HD Video Converter. حتی قابلیت تبدیل عکس ها را هم دارد. عدم کاهش کیفیت، تنظیم فرمت ها با قابلیت انتخاب اندازه تصاویر، میزان کیفیت صوت و ... تنها بخشی از قابلیت های این نرم افزار را تشکیل می دهند. یک قابلیت مهم دیگر هم در این نرم افزار نهفته و آن هم قابلیت تکه تکه کردن فایل است. کاربر می توان در زمان تبدیل فایل را به اندازه های مورد نظر که قابل تغییر است بخش بخش نماید. محیط کاربری نرم افزار ساخت شرکت Xilisoft آن قدر جذاب است که بتواند جدای از قابلیت های فوق العاده اش کاربران را هم به سوی خود جذب نماید.

قابلیت های نرم افزار Xilisoft HD Video Converter



- سرعت بسیار بالا در زمان تبدیل
- پشتیبانی از تقریباً تمامی فرمت های صوتی و تصویری
- عدم کاهش کیفیت در صوت و تصویر
- قابلیت تبدیل فرمت های عکس ها
- قابلیت تبدیل میان تصاویر و ویدئو ها
- قابلیت بخش بخش کردن فایل ها با حجم های تعیین شده در زمان تبدیل
- قابلیت تنظیم کیفیت تصویر و همچنین صوت
- هماهنگی و سازگاری بسیار مناسب با سیستم های
- قابلیت تبدیل فرمت ها به منظور استفاده در گوشی های تلفن همراه
- پشتیبانی فرمت های به کار رفته در دی وی دی ها
- قابلیت اجرا و عمل تبدیل به صورت محو شونده در پس زمینه
- قابلیت فعال سازی کارهایی نظیر خاموش شدن سیستم بعد از به پایان رسیدن عمل تبدیل
- پوسته ها و زبان ها متعدد
- نمایش تمامی صحنه های فیلم به صورت Preview
- قابلیت تبدیل همزمان چندین فایل
- محیط کاربری بسیار ساده در عین جذابیت
- پشتیبانی از نسخه های مختلف

Windows Movie Maker



بی تردید جلوه های ویژه بسیار قدرتمند فیلم های امروزی برای همه ما جذاب و مسحور کننده است. تولیدکنندگان میلیون ها دلار سرمایه گذاری می کنند تا در پوشش جلوه ها و انیمیشن های کامپیوتری، فیلم ها را به خاطراتی فراموش نشدنی و ماندگار در ذهن بینندگان تبدیل کنند. بسیاری از ما که به صورت تفریحی و آماتور فیلم می سازیم، قادر به صرف هزینه های میلیونی نیستیم. با این حال دوست داریم توانایی خود را در تولید و ارائه محصولی مناسب و با کیفیت نشان دهیم. این نرم افزار در برخی از نسخه های ویندوز، یک ابزار توانمند و مناسب برای ایجاد، وارد کردن فیلم ها و عکس ها از دوربین، ویرایش و ذخیره فیلم ها و عکس های خانگی به شمار می رود. در برخی از نسخه های ویندوز این نرم افزار به صورت اولیه وجود ندارد ولی می توان آن را نصب کرد.

انتقال فایل های ویدیویی و عکس

اولین چیزی که قبل از آغاز عملیات ویرایش فیلم ها نیاز دارید، انتقال فیلم ها به کامپیوترتان است. می خواهیم فیلم هایمان را با استفاده از عکس ها و ویدیوهای کوتاهی که قبلا تهیه کرده ایم، ایجاد کنیم.

قدم بعدی، وارد کردن فایل ها به MovieMaker است. در MovieMaker یک سند جدید باز کنید و روی پیوند **Import Video** که در قسمت **Capture Video** واقع در سمت چپ صفحه مانیتور شما قرار گرفته است، کلیک کنید.

پس از کلیک **Import Video** با استفاده از منوی پایین افتادنی **Look In** واقع در بالای کادر محاوره ای **Import File** به محل ذخیره فایل مورد نظر بروید. هنگامی که فایل را یافتید، با کلیک آن را انتخاب کنید. در پایین و سمت چپ کادر محاوره ای، بخش **Import Options** حاوی گزینه **Create Clips For Video Files** همراه با یک مربع تیک خورده، وجود دارد.

با انتخاب این گزینه هنگام وارد کردن فایل ویدیو، **MovieMaker** آن را برای اضافه کردن افکت ها و جلوه های تصویری به چند بخش کوچک تر تکه تکه خواهد کرد. اگر می خواهید خودتان ویدیو را برش دهید، هنگام وارد کردن آن، گزینه **Create Clips For Video Files** را از حالت انتخاب خارج کنید.

ویرایش فیلم

ممکن است به توانایی ها و امکانات یک برنامه ویرایشگر رایگان که همراه با سیستم عاملی همچون ویندوز ارائه شده باشد، خوش بین و مطمئن نباشید، ولی **MovieMaker** یک ابزار ویرایشگر قوی، قابل اطمینان و با قابلیت استفاده و کاربرد بسیار آسان است.

پس از این که فیلمتان را به **MovieMaker** وارد کردید، آن را در مدیاپلیر موجود در سمت راست صفحه نمایش تماشا کنید. هنگام نمایش فیلم در مدیاپلیر، نقاطی را که می خواهید فیلم از آن جا برش بخورد و دو تکه شود، انتخاب کنید. با کلیک دکمه **Split Clip** فیلم از آن نقطه برش می خورد و تکه بریده شده در قالب یک کلیپ جدید ایجاد می شود. این کلید در قسمت پایین و سمت راست مدیاپلیر قرار دارد.

وقتی فیلم را در قالب کلیپ های جداگانه تفکیک کردید، گام بعدی، اضافه کردن افکت و جلوه های تصویری است. توجه کنید که در پایین صفحه، ردیفی از جعبه های خالی تعبیه شده است. این قسمت **Storyboard** نام دارد.

با کلیک کلیپ های مجتمع در قسمت میانی بالای صفحه و کشیدن آن ها به سمت جعبه های موجود در **Storyboard**، تکه فیلم ها را به داخل جعبه های مورد نظر هدایت کنید. وقتی کلیپ ها را در جاهای صحیح منظم کردید، می توانید افزودن افکت های تصویری را آغاز کنید.

دو الگوی اصلی برای ویرایش وجود دارد که می توانید از آن ها استفاده کنید **Video Effects** و **Video Transitions**

Video Effects اصلاحاتی مانند افزایش یا کاهش روشنایی و نور، تغییر رنگ یک کلیپ یا افزایش و کاهش سرعت نمایش فیلم را شامل می شود. روی پیوند **View Video Effects** کلیک کنید تا ببینید **MovieMaker** در این بخش چه نمونه ها و امکاناتی را ارائه داده است.

اگر خواستید یک تکه کلیپ دیگر را به قسمتی از فیلمتان بچسبانید، کافی است با کلیک و کشیدن کلیپ

جدید به محل مناسب، آن را در جای مورد نظر قرار دهید.

به طور مشابه، می توانید جلوه های بصری **Video Transitions** را در میان دو کلیپ از فیلم قرار دهید. این ها تکنیک ها و جلوه های بصری جالبی برای پایان یک صحنه و آغاز صحنه بعدی هستند که توجه بینندگان را به خوبی جلب می کنند.

کار با **Video Transitions** شبیه **Video Effects** است. تنها به جای کشیدن یک **Video Transition** روی یک کلیپ، باید آن را روی مربع های کوچک میان دو کلیپ در **Storyboard** بکشید و قرار دهید. با کلیک روی **Effect** ها و **Transition** ها تمام آن ها را دوباره اجرا و بازبینی کنید و سپس روی دکمه **Play** در مدیاپلیر کلیک کنید.

افزودن موسیقی متن به فیلم

یک موسیقی متن مناسب می تواند به جذابیت هر فیلم بزرگ یا حتی فیلم های بسیار کوچکی که از چینش تعدادی تصویر در کنار هم درست شده اند (**Slideshow**) کمک کند **MovieMaker**. به آسانی امکان وارد کردن یک فایل صوتی کامل و مناسب برای فیلمتان را مهیا کرده است.

وارد کردن فایل صوتی (**Import**) به طور کلی شبیه وارد کردن فایل های ویدیویی است. کار را با کلیک روی پیوند **Import Audio or Music** در قسمت **Capture Video** از ستون **Movie Tasks** آغاز کنید. سپس از منوی پایین افتادنی **Look In** برای انتخاب موسیقی مورد نظر استفاده کنید.

پس از یافتن موسیقی آن را انتخاب نمایید و به **MovieMaker** وارد کنید. این فایل موسیقی به انتهای فهرست مجموعه فایل های پروژه اضافه خواهد شد.

روی دکمه **Show Timeline** کلیک کنید. می توانید از این نما برای دیدن زمان کلی اجرای پروژه و کنترل هماهنگی صدا و تصویر استفاده کنید.

اگر می خواهید فایل موسیقی ای که به **MovieMaker** وارد کرده اید را به فیلم اضافه کنید، کافی است روی فایل موسیقی از میان فایل های پروژه کلیک کنید و آن را به قسمت مربوط به صدا در نوار **Timeline** بکشید. می توانید اندازه زمانی فایل صوتی را نیز با کلیک در قسمت **Timeline** و کشیدن یک لبه موسیقی برای تناسب و هماهنگی با فیلم تنظیم کنید.

ذخیره فیلم

می خواهید مانند هر فایل دیگری فیلمتان را ذخیره کنید. برای انجام دادن این کار، در ستون **Movie Tasks** واقع در سمت چپ صفحه بخش **Finish Movie** را بیابید.

MovieMaker چند گزینه مختلف برای ذخیره در اختیار شما قرار می دهد، مانند ذخیره فیلم در کامپیوتر یا روی **CD**، امکان فرستادن فیلم به یک دوربین ویدیویی دیجیتال، انتشار در وب یا ارسال به ایمیل در قالب یک فایل ضمیمه.

با کلیک روی پیوند **Save to My Computer**، گزینه ذخیره روی کامپیوتر را انتخاب کنید.

ویزارد **Save Movie** باز خواهد شد. در اولین جعبه متنی، نامی را برای فیلم وارد کنید. در قسمت دوم محل ذخیره فیلم را انتخاب کنید. پس از انتخاب نام و محل ذخیره سازی با کلیک روی **Next** به قسمت انتخاب کیفیت مورد نیاز برای ذخیره فیلم می روید. با انتخاب مقدار پیش فرض **Windows MovieMake** فیلم را با بهترین کیفیت ممکن ذخیره می کند.

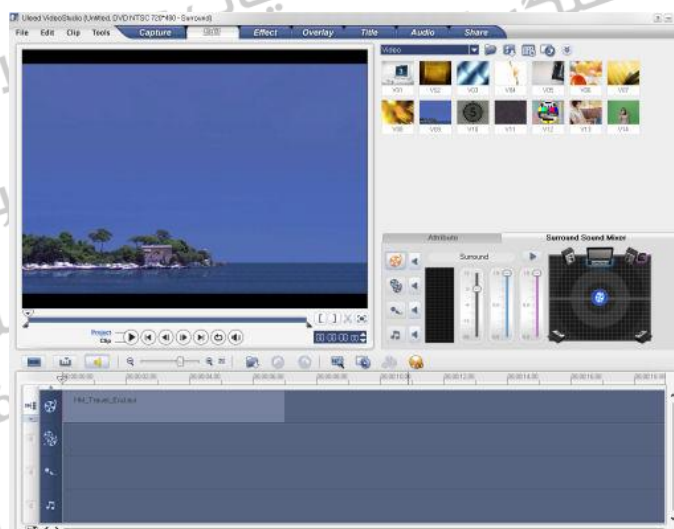
اگر نگران کمبود فضای روی دیسک سخت برای ذخیره با بهترین کیفیت هستید، می توانید از گزینه های ذخیره سازی دیگر استفاده کنید. همچنین می توانید فیلم را برای پخش روی موبایل ذخیره کنید.

بعد از انتخاب متد ذخیره سازی، روی **Next** کلیک کنید **MovieMaker**. فیلم را به فرمت **WMV** تبدیل و در مکان مشخص شده ذخیره می کند.

حتی پس از پایان کامل کار و ذخیره فیلم، این احتمال وجود دارد که فکر و ایده خوبی برای افزودن به فیلم به ذهنتان خطور کند. بنابراین حتما قبل از بستن پروژه، حتما یک نسخه از آن را با پسوند **MSWMM** در مکانی از کامپیوترتان ذخیره کنید. این کار کاملا شبیه ذخیره پروژه های **Word** یا **Excel** است. با انتخاب گزینه **Save Project** از منوی **File**، می توانید نسخه **MSWMM** پروژه را ذخیره کنید.

سپس نام و محلی برای ذخیره انتخاب کنید و روی **Save** کلیک نمایید. هر گاه خواستید ویدیو یا موسیقی جدیدی به این فیلم اضافه کنید، کافی است فایل **MSWMM** را باز کنید و ویدیوها، موسیقی ها یا جلوه های تصویری جدید را اضافه کنید.

Corel VideoStudio



آرزوی هر کاربری است که بتواند به سادگی فیلم هایی را که در آرشیو خود دارد مورد ویرایش قرار دهد. شاید در ابتدا این کار سخت به نظر برسد، اما در دنیای مجازی رایانه نرم افزار های زیادی در این زمینه وجود دارند که کار کاربران را تا حدودی برای ویرایش فیلم ها ساده می کنند. در این میان دو نرم افزار هستند که به نوعی رهبری این ابزارهای ویرایش را بر عهده دارند Adobe Premier و Corel Video Studio این دو نرم افزار می باشند. نکته ای که در مورد این دو نرم افزار اهمیت دارد این است که Corel VideoStudio محیط کاربری بسیار ساده تری دارد و کار با آن نیاز به آموزش خاصی ندارد و به سادگی می توان کار با نرم افزار را آموخت.

قابلیت های نرم افزار Corel VideoStudio

- پشتیبانی از تقریبا تمامی فرمت های رایج صوتی و تصویری
- به اشتراک گذاری فایل های صوتی و تصویری
- قابلیت دریافت فایل ها صوتی از دوربین های دیجیتال
- قابلیت ساخت لوح های فشرده به صورت مالتی مدیا
- افکت های متعدد و متنوع
- ویرایش صداها
- ضبط صدا با فرمت های مختلف
- پشتیبانی از دالبی دیجیتال
- پشتیبانی از فرمت Blu-ray
- ذخیره با بهترین کیفیت ممکن و با هر فرمت دلخواه
- طرح های آماده زیبا و متنوع
- قطعه قطعه کردن یک فیلم به سادگی
- ساخت فیلم های DVD با بهترین کیفیت
- امکان استفاده اجرا بخش های مختلف ویدئوها به صورت صحنه آهسته
- قابلیتی به نام Time-Lapse برای عکاسان حرفه ای
- امکان زایت و ساخت دی وی ها با کیفیت HD
- افزایش سرعت و کارایی نرم افزار به واسطه سازگاری با CPU و GPU ها
- امکان ساخت فیلم های سه بعدی

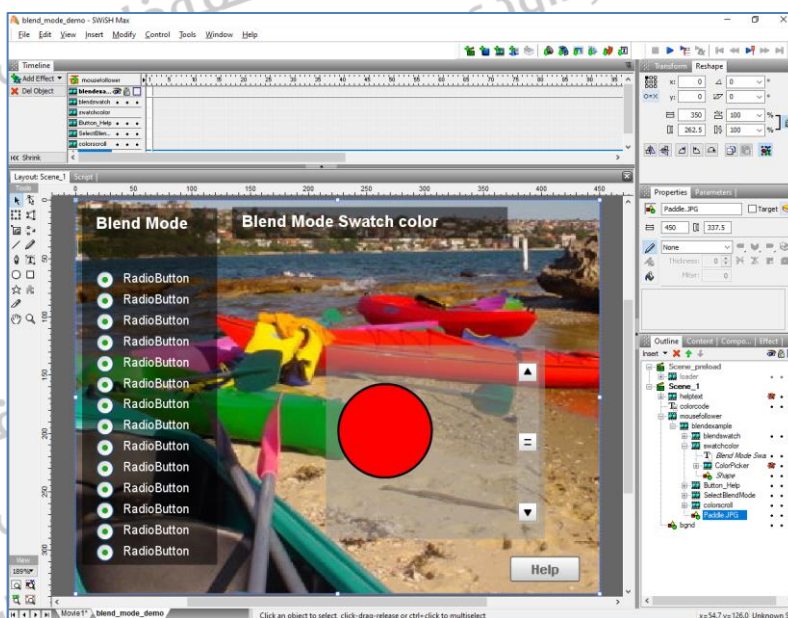
SWiSH Max



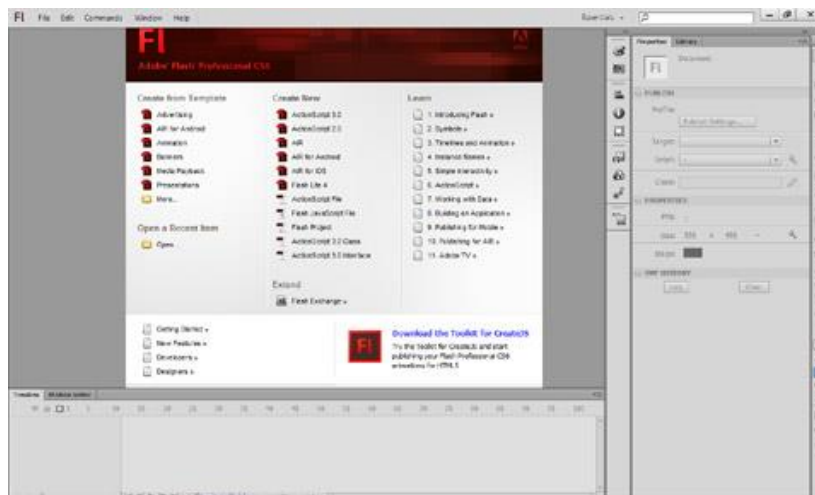
SWiSH Max نرم افزاری حرفه ای و در عین حال ساده ترین برنامه برای ساخت کلیپهای فلش و تبلیغات اینترنتی می باشد. با استفاده از این برنامه می توانید در کلیپ های خود از متن ، عکس ، صدا و تصویر و .. به راحتی بهره ببرید. می توانید از آن برای ساخت دکمه های فلش و دیگر جلوه های فلش برای به کار گیری در سایت و وبلاگ خود استفاده کنید و ...

نرم افزار SWiSH Max مجهز به ۲۳۰ افکت زیبا و جدید برای گذاردن بر روی متون و تصاویر میباشد که قدرت شما را در خلق اثر چندین برابر می نماید . مجهز بودن به بخش برنامه نویسی مانند جاوا , ساخت خودکار اشکال ساده , توانایی قدرتمند Import و Export نمودن فایل های SWF و همچنین توانایی بسیار جالب در کاهش فایل های فلش به کمترین مقدار نیز گوشه ای از ویژگی های این نرم افزار قدرتمند و محبوب می باشد.

به تحقیقات و آماری که از سوی NPD Research ارائه شده اند بیش از ۹۶٪ از کاربران اینترنت (یعنی چیزی در حدود ۳۳۴ میلیون نفر) یا از تهیه کنندگان و یا از کاربران صفحات طراحی شده با SWiSH هستند. علاوه بر کاربردهای اینترنتی، از این نرم افزار می توان در ساخت کارتون، بازیهای کامپیوتری، نرم افزارهای آموزشی، کلیپ های صوتی و تصویری و سایر محصولات ویدئویی استفاده کرد.



Adobe Flash Professional



نرم افزار Flash Professional یکی از بهترین و محبوب ترین نرم افزارها برای ساخت انیمیشن های کارتونی دو بعدی، بازی های آنلاین، و بنرهای تبلیغاتی اینترنتی است.

ویژگی اصلی انیمیشن های فلش، استفاده از تصاویر برداری (Vector) میباشد. به همین دلیل حجم فایل های فلش نسبت به سایر فرمت های تصویری بسیار کمتر است. امکان کد نویسی آسان به زبان Action Script برای کنترل اشیا و تصاویر در انیمیشن، از دیگر قابلیت های منحصر به فرد فلش میباشد.

جدیدترین نسخه نرم افزار فلش، یعنی Flash Professional CS6 به تازگی و با مجموعه ای از امکانات و ابزارهای جدید ارائه شده است.

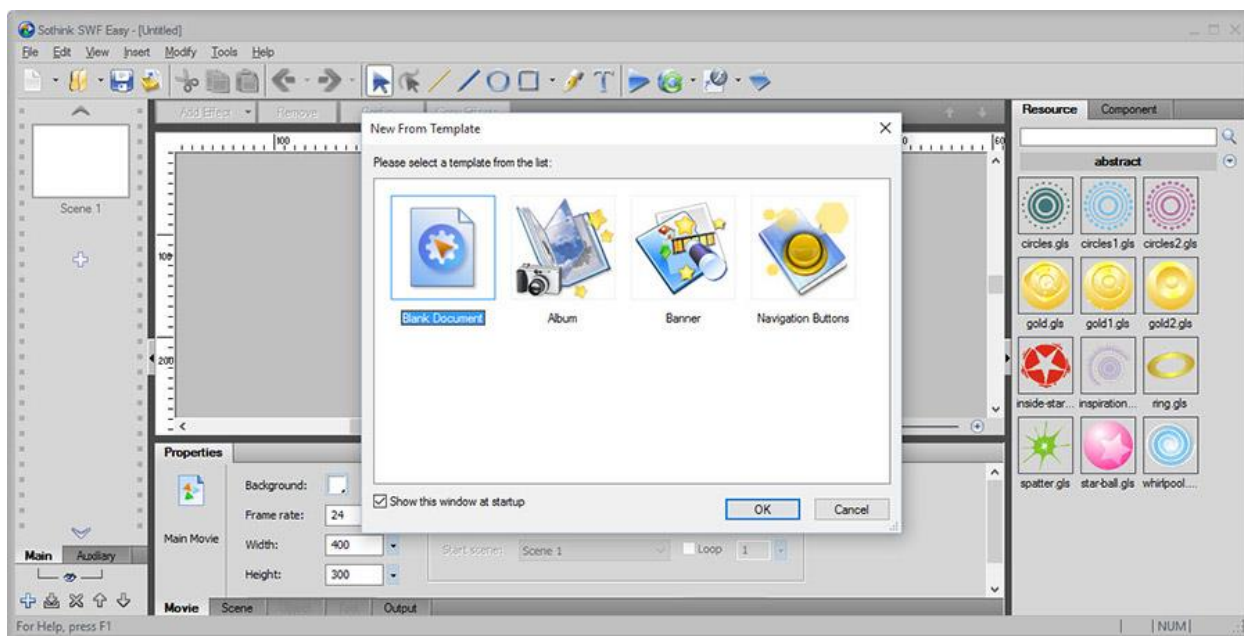
از این نرم افزار علاوه بر ساخت انیمیشن، بنر، و بازی های آنلاین، میتوانید برای طراحی منو های مالتی مدیا و همچنین نرم افزارهای آموزشی نیز استفاده کنید.

Sothink SWF Easy

اگر میخواهید در زمان کوتاه با سرعتی بالا به ساخت انیمیشن های فلش زیبا پردازید میتوانید از نرم افزار **Sothink SWF Easy** استفاده کنید.

نرم افزار **Sothink SWF Easy** دارای قالب های پیش فرض و دارای افکت های زیادی میباشد که میتوانید به سادگی انیمیشن دلخواه خود را بسازید.

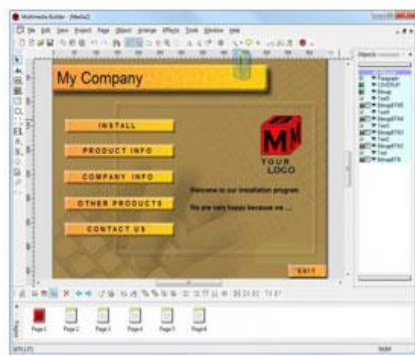
همچنین این نرم افزار از فرمت های مختلف نیز پشتیبانی می کند که کار را برای کاربران بسیار راحت تر کرده است.



مهم ترین ویژگی های نرم افزار: Sothink SWF Easy

- ✓ قابلیت ساخت انواع فلش
- ✓ قابلیت نمایش فایل های فلش
- ✓ دارای قالب های پیش فرض
- ✓ دارای بسیاری افکت آماده
- ✓ قابلیت ایجاد افکت های ترکیبی
- ✓ قابلیت ایجاد خروجی با فرمت GIF و AVI

Multimedia Builder (MMB)

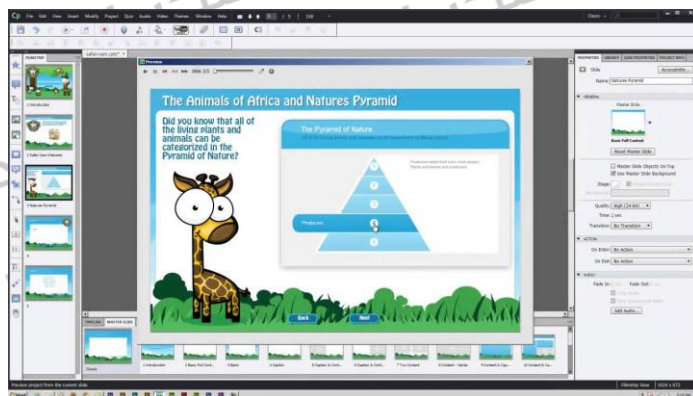


یکی از محبوب ترین نرم افزارهای ساخت اتوران و برنامه های مالتی مدیا می باشد که با گستردگی امکاناتی که در اختیار کاربران قرار می دهد، امکان ساخت انواع اتوران های زیبا و متنوع را برای آنها فراهم می کند. این نرم افزار با پشتیبانی از پلاگین های پیشرفته و رابط گرافیکی و ساده خود، تمام امکانات را برای ساخت یک اتوران کامل و حرفه ای برای کاربران فراهم می کند، Multimedia Builder محصول شرکت نرم افزاری MediaChance می باشد.

قابلیت های نرم افزار: Multimedia Builder

- امکان جابجایی اجزا در برنامه
- قابلیت تنظیم سایز تصاویر و محیط پیرامون آن
- ساخت و ذخیره سازی اتوران در یک فایل اجرایی
- توانایی ایجاد تغییرات و اعمال افکت بر روی تصاویر برنامه
- پشتیبانی از فرمت های مشهور گرافیکی
- امکان ضبط Object ها
- پشتیبانی از زبان فارسی
- قرار دادن موسیقی در متن برنامه و...

Adobe Captivate



نرم افزاری قدرتمند برای ساخت آموزش های چند رسانه ای می باشد که با توجه به امکانات گسترده و ابزارهای مختلف موجود در آن کاربران می توانند بسیاری از نیازهای خود را در این زمینه برطرف نمایند. به کمک نرم افزار Adobe Captivate کاربران می توانند آموزش های خود را به صورت تصویری آماده ساز نموده و یا دوره های آموزشی را با قوانین مربوط به خود برای کاربران ارائه نمایند. قابلیت پرسش از کاربران دوره ها و طراحی امتحانات مجازی از ویژگی های دیگر این نرم افزار می باشد. نرم افزار قدرتمند Adobe Captivate با ویژگی ها و ابزارهای فراوان یکی دیگر از تولیدات کاربردی کمپانی بزرگ نرم افزاری یعنی شرکت Adobe می باشد.

قابلیت های نرم افزار Adobe Captivate

- قابلیت تهیه آموزش ها به صورت فایل های فلش با فرمت SWF
- دارای template های آماده برای پروژه های حرفه ای
- قابلیت استفاده از فایل های برنامه PowerPoint در پروژه ها
- قابلیت فیلم برداری از محیط سیستم به منظور تهیه آموزش مجازی
- توانایی ضبط صدا به صورت حرفه ای و تنظیم آن برای قرار دادن بر روی آموزش ها
- قابلیت ایجاد دوره های آموزشی مجازی با ویژگی های همانند پرس و پاسخ در پایان هر درس ، مرور درس ، یادآوری نکات مهم درس و ...
- قابلیت ساخت امتحانات تستی و ایجاد شماره های تصادفی برای گزینه ها به منظور جلوگیری از موقعیت مجازی امتحان
- توانایی ایجاد امتحانات با سوالات یکسان و شماره ها و گزینه های تصادفی به منظور جلوگیری از سوء استفاده
- پشتیبانی از زبان فارسی

ZD Soft Screen Recorder



نرم افزاری جهت ضبط صفحه نمایش با کارایی بالا می باشد که همانند یک دوربین فیلم برداری واقعی تمامی رخداد های صورت گرفته بر روی صفحه نمایش را ثبت می کند. دوربین های واقعی قادر هستند تا موضوعات بسیار زیادی را در جهان پیرامون ثبت کنند همچنین اتفاقات صورت گرفته در صفحه نمایش کامپیوتر را، اما ZD Soft Screen Recorder تنها قادر است تا اتفاقات رخ داده در صفحه نمایش کامپیوتر را ثبت کند اما بسیار بهتر از دوربین های فیلم برداری واقعی است.

قابلیت های نرم افزار ZD Soft Screen Recorder

- مراحل ساده تنظیم ناحیه فیلم برداری
- فشرده سازی همزمان با فیلم برداری جهت فیلم برداری طولانی
- ضبط صفحه نمایش به صورت صاف و بدون کند شدن کامپیوتر
- قابلیت تعیین برنامه زمان بندی جهت شروع و پایان فیلم برداری
- هماهنگ سازی کامل صوتی و تصویری
- قابلیت ضبط صفحه نمایش چند مانیتوره
- قابلیت ثبت صداها از چند منبع مختلف به صورت همزمان
- قابلیت گرفتن عکس با استفاده از کلید های میانبر
- پشتیبانی از فرمت های ویدئویی AVI و WMV به عنوان خروجی برنامه
- امکان ضبط منابع چندگانه صوتی در یک زمان
- قابلیت فیلم برداری از چند صفحه نمایش
- قابلیت فیلم برداری از محیط بازی ها و ...

نرم افزار AutoPlay Media Studio

یکی از کامل ترین نرم افزار های ساخت اتوران به شمار می رود. ابزاری بسیار غنی از امکانات و با واسط کاربری جذاب باعث شده تا کاربران برای ساخت لوح های فشرده به صورت مالتی مدیا به از استفاده نرم افزار روی آورند. AutoPlay Media Studio دارای طرح های از پیش آماده است تا کاربران بتوانند با الگو گرفتن و حتی استفاده از این طرح ها اتوران هایی زیبا و در عین حال حرفه ای خلق نمایند. استفاده از سی دی ها و دی وی ها مالتی مدیا در میان کاربران بسیار رواج دارد. شرکت ها برای این که رزومه ای از کارهای خود را برای جذب مشتریان تهیه نمایند همگی از سی دی های مالتی مدیا استفاده می کنند. البته نرم افزار های زیادی هستند که باید در ساخت این لوح های فشرده از آن ها استفاده کرد. تنها شرکت ها نیستند که برای معرفی خدمات خود سی دی مالتی مدیا طراحی می کنند، افراد عادی هم با اهداف مختلف اقدام به طراحی و ساخت اتوران هایی برای لوح های فشرده می خود می نمایند.

قابلیت های نرم افزار: AutoPlay Media Studio

- استفاده بسیار آسان از نرم افزار و تنها و Drag-and-Drop
- پشتیبانی از اکثر Object های موجود نظیر عکس ، فیلم ، فلش ، متن و...
- رایت انواع سی دی و دی وی به صورت اتوران
- ساخت تنها یک فایل با فرمت EXE برای اتوران ها
- پشتیبانی از انواع فرمت های صوتی و تصویری و نمایش هریک از آنها
- طرح های آماده بسیار زیبا و متعدد
- قابلیت قرار دادن گالری تصاویر
- ساخت نامحدود صفحه برای اتوران
- نمایش سریع اتوران
- ساخت اسلاید شو از تصاویر و قابلیت رایت روی سی دی و دی وی
- پشتیبانی از زبان های برنامه نویسی مختلف
- محیط مجزا اسکریپت نویسی برای برنامه نویسان
- اجرای فایل های PowerPoint در اتوران
- تغییر اندازه صفحات اتوران
- نمایش کتاب های الکترونیکی با فرمت PDF و...

آشنایی با موتورهای جستجو و انواع آن

جهان ما همواره در حال پیشرفت می باشد و ما با هجومی از اطلاعات و داده ها در آن روبه رو هستیم. به طوریکه به ندرت می توان مطلبی را یافت که در مورد آن اطلاعات زیادی وجود نداشته باشد. بحث امروز دنیای اطلاعات با وجود گستردگی آن دسترسی به آن می باشد. اینجاست که موتورهای جستجو نمایان می شوند و شما با ارائه کلمات کلیدی خود به موتورهای جستجو دستور جستجو در دنیای اطلاعات را می دهید.



موتور جستجو چیست؟

دنیای اطلاعات دنیای وسیعی می باشد که به صورت داده هایی در پایگاه های داده ها، در فایل های و سند های وب سایت ها، آرشیو های خبری ذخیره شده اند. در واقع موتورهای جستجو مجموعه ایی از نرم افزارها و سخت افزارها می باشند که به دستور شما و کلماتی که به آن ارائه می کنید در این دنیای اطلاعات با توجه الگوریتم خاص و تعریف شده خود به دنبال اطلاعات می گردند.

قابل ذکر است که اگر موتور جستجو فقط در وب به دنبال اطلاعات موردنظر شما باشد به آن موتور جستجو وب گفته می شود.

تبعاً شما نیز مانند اکثر افراد زمانیکه صحبت از موتورهای جستجو به میان می آید به یاد موتور جستجوگر گوگل و یاهو می افتادید. جالب است بدانید موتور جستجوگر محبوب گول در مقایسه با سایر موتورهای جستجو دیرتر وارد این بازار رقابتی شده است و توانسته پیشتاز این رقابت باشد.

انواع موتورهای جستجو

صرف نظر از تعداد بسیار موتورهای جستجو به طور کلی آنها به دو دسته اصلی تقسیم می شوند که عبارتند از:

موتورهای جستجو Crawler-Based Search Engines یا به عبارتی پیمایشی، خزنده: می توان اینگونه بیان داشت که از دو قسمت تشکیل شده است. یک بخش خزنده و یک ربات اسپایدر یا عنکوبتی، ربات عنکوبتی تحت فرمان بخش خزنده می باشد و در وب سایت ها به خصوص وب سایت های جدید به صورت خزنده جستجو می کند. تمامی لینک ها را دنبال می کند و در صورت نبودن مشکلی آن را جهت در دسترس گذاشتن کاربر خود در پایگاه داده خود ذخیره می نماید. یکی از معروف ترین این دسته گوگل می باشد. در مرحله بعد اطلاعات جمع آوری شده به Indexer با به عبارتی فهرست کننده سپرده می شود و این المان اطلاعات را دریافت، تجزیه و تحلیل و طبقه بندی می کند.

فهرست تکمیل دستی Human-Powered Directories: در این نوع از موتورهای جستجو آنها به سراع دایرکتورهای دستی می روند و وابسته به کاربرانی هستند که این دایرکتورهای دستی را فهرست بندی می کنند و با تغییر در صفحات وب تغییری در فهرست بندی نتایج ایجاد نمی شود. موتورهای جستجو هیبریدی: وقتی یک موتور جستجو از هر دو روش پیمایشی و تکمیل دستی به منظور کسب بهترین نتیجه استفاده می کند. به آن جستجوگر هیبریدی گفته می شود. در اینجا ما به دسته بندی های شناخته شده و اصلی اشاره کردیم. واضح است که ممکن است دسته بندی های دیگری نیز وجود داشته باشد.

معروف ترین موتورهای جستجو

موتورهای جستجو بسیاری با توجه به عملکردشان وجود دارد که از معروف ترین و محبوب ترین آنها می توان به موارد ذیل اشاره نمود:

گوگل: محبوبیت و پر طرفدارترین موتور جستجو می باشد. بینگ: تولید کننده بینگ درصدد این هدف بودند که در جستجوهای محلی از سایر سایت ها پیشی بگیرند اما موفق نشدند. با این وجود بعد از یاهو بینگ بسیار پر کاربرد می باشد. یاهو: یاهو از موتورهای جستجوگر دایرکتوری می باشد و بخش ایمیل یاهو بسیار پر طرفدار و پرکاربرد می باشد. Ask.com: اساس این سایت از نامش پیداست و براساس پرسش و پاسخ کاربران می باشد و حدود ۳ درصد جستجو ها را به خود اختصاص می دهد. AOL.com: از چندین سایت جستجو جهت ارائه داده ها استفاده می کند و ۰.۶ درصد سرچ ها را به خود اختصاص می دهد. Baidu: در سال ۲۰۰۰ به کاربران معرفی شد و از آنجاییکه در کشور چین بسیار پرطرفدار است. به واسطه جمعیت میلیاردي آن در رتبه بندی الکسا رتبه بندی ۴ ام را به خود اختصاص میدهد.

Wolframapha: این موتور جستجو یک موتور جستجو محاسباتی است و اطلاعات مربوط به محاسبات عددی مانند فرمول و جدول را در اختیار کاربر می‌گذارد.

DuckDuckGo: این سایت دارای مزیت‌ها و قابلیت‌های بسیاری است به طوریکه می‌توان گفت اگر جایگاه خود را در بین کاربران پیدا نماید می‌تواند به رقیب جدی گوگل تبدیل شود. مزیت‌هایی مانند: عدم پشتیبانی از تبلیغات و رابط کاربری ساده.

Internet Archive: همانطور که از نامش پیداست یک آرشیو می‌باشد. آرشیویی از اطلاعات سایر سایت‌ها.

Yandex.ru: محبوب‌ترین موتور جستجو در روسیه می‌باشد و ۶۵ درصد سرچ‌ها را به خود اختصاص می‌دهد و در رتبه بندی الکسا در سی‌تای اول قرار دارد.

آشنایی با مرورگرهای وب

همزمان با توسعه اینترنت و همه گیر شدن آن در سراسر جهان ، رقابت برای تولید و عرضه نرم افزارهایی که بتوانند باعث جلب رضایت بیشتر کاربران اینترنت بشوند نیز بالا گرفت. در سال ۱۹۹۳ مرورگر Mosaic به بازار عرضه شد و در سال ۲۰۰۰ نیز رقابت اصلی مابین Internet Explorer و Netscape بود اما در این سال کم کم پای مرورگرهای وب جدیدی نیز به بازار باز شد و هر یک از این مرورگرها نیز سعی داشتند با عرضه امکانات و ویژگی های بهتر و بیشتر بخشی از این بازار رو به رشد را در دست گیرند.



شاخص های اصلی امروزی در میان مرورگرهای اینترنتی موارد زیر هستند:

- ✓ کارایی در نمایش سریع و صحیح صفحات وب
- ✓ حفظ اطلاعات ، امنیت و حریم شخصی کاربران در اینترنت
- ✓ کاربری ساده اما در عین حال با محیط کارآمد و جذاب
- ✓ داشتن راهنما و خدمات پشتیبانی قوی و دائم

این روزها ده ها مرورگر مختلف توسط شرکت های گوناگون تولید و به بازار عرضه شده اند اما تنها چند نمونه از آنها توانسته اند در میان کاربران توجه بیشتری را به خود جلب کنند.

در ادامه به معرفی برترین و معروفترین مرورگرهای وب خواهیم پرداخت.

Internet Explorer - این مرورگر محصولی از شرکت Microsoft است و یکی از دلایل محبوبیت این مرورگر ، همراه بودن آن با سیستم های عامل ویتدوز است. در حال حاضر میلیون ها کاربر وب در سراسر جهان از نسخه ۶ الی ۹ این نرم افزار استفاده میکنند. همواره انتقادهایی از نظر امنیت به این مرورگر وجود داشته است و مایکروسافت نیز همواره سعی کرده تا این نواقص را برطرف نماید. همچنین در نسخه های جدید این مرورگر وب امکان Tabed Browsing فراهم شده تا کاربران بتوانند در یک پنجره برای نمایش صفحات جدید ، یک زبانه جدید در پنجره اصلی ایجاد کنند.

با این حال وجود برخی مشکلات مانند پایین بودن سرعت نمایش و ذخیره سازی صفحات وب و همچنین عدم وجود کنترل کافی بر روی Active X باعث شده تا بسیاری از کاربران ترجیح دهند تا از مرورگرهای وب دیگری استفاده کنند.

Firefox - این مرورگر اینترنتی قدرتمند و محبوب توسط شرکت Mozilla عرضه شده است و موفق شده تا با ارائه سرعت و قابلیت های مناسب در سال های اخیر توجه بسیاری از کاربران را به خود جلب نماید. طبق آماري که در سال ۲۰۱۰ گرفته شده است ، فایرفاکس در نظرسنجي صورت گرفته میان کارشناسان عادی و همچنین حرفه ای رتبه اول را از نظر کارایی کسب کرده است.

از جمله قابلیت های جالب این مرورگر محبوب میتوان به مدیریت آسان ، سرعت بالا در بارگذاری صفحات وب ، وجود افزونه های متنوع برای مصارف گوناگون ، امکان تغییر پوسته ظاهري و ... اشاره نمود. همچنین این مرورگر دارای یک کنترلر برای امور مربوط به دانلود فایل نیز میباشد.

Google Chrome - گوگل کروم برای اولین بار در سال ۲۰۰۸ معرفی شد. هر چند این مرورگر در مقایسه با مرورگرهای دیگر چندان سابقه ای ندارد اما در همین مدت کوتاه توانسته است بسیاری از کاربران اینترنت را به خود جلب نماید.

محیط ساده و زیبای کاربری در کنار سرعت بارگذاری فوق العاده ، مسدود کردن هوشمند پنجره های تبلیغاتی و امکانات خاص برای دانلود فایل از جمله ویژگی های این مرورگر به شمار میروند. همچنین هماهنگی بالای این مرورگر با موتور جستجوگر گوگل نیز یکی دیگر از قابلیت های این مرورگر محبوب به شمار می رود.

Opera - اپرا یکی دیگر از مرورگرهای محبوب در میان کاربران اینترنت به شمار می رود. اپرا روش خاصی را در نمایش صفحات وب سایت به کار میبرد ، بدین شکل که ابتدا نوشته ها را نمایش داده و سپس تصاویر سایت را با کیفیت پایین نمایش میدهد و بعد به مرور وضوح این تصاویر را به حد مطلوب میرساند. همین امر باعث میشود که اطلاعات سایت با سرعت بیشتری در معرض دید کاربران قرار گیرد.

در نسخه های اخیر این مرورگر امکاناتی برای دانلود فایل ، استفاده بهتر از موتورهای جستجوگر و همچنین فایل های RSS پیش بینی شده است.

Safari - شرکت معروف Apple نیز با ارائه مرورگر سافاری که قابلیت های جالبی برای استفاده بر روی گوشی های همراه نیز دارد ، موفق شده تا در میان مرورگرهای مطرح رتبه ای هر چند نسبتا پایین داشته باشد. این مرورگر وب در کنار ظاهر زیبا و امنیت مناسب ، از نظر سرعت نمایش و بارگذاری صفحات وب نیز نمره قابل قبولی دارد و همچنین کدهای جاوااسکریپت را نیز با سرعت بسیار بالایی اجرا می کند.



برد هوشمند چیست؟

تخته هوشمند یا E-board، ابزاری پیشرفته جهت استفاده در کلاس های آموزشی و سالن های کنفرانس می باشد.



برد هوشمند، معمولا جنبه ی وسیله ای کمک آموزشی را دارد.

این وایت برد الکترونیکی، جایگزین مناسبی برای تخته وایت بردهای ساده و قدیمی می باشد.

تخته هوشمند با عناوین دیگری نظیر “برد الکترونیکی” یا “اسمارت برد” نیز شناخته می شود.

امروزه استفاده از برد هوشمند در اکثر مراکز آموزشی و دانشگاهی و نیز اتاق های جلسات و کنفرانس رایج گردیده است. برد هوشمند با قرار گرفتن در کنار ابزار هایی مانند ویدئو پروژکتور و ویژوالایزر می تواند یک سیستم کمک آموزشی بسیار کار آمد و کامل را برای کاربران ایجاد کند.

استفاده از برد هوشمند در کلاس ها و سالن ها، امکان نمایش مطالب را به طور کاملا پویا برای کاربر مهیا می نماید.

برد هوشمند یک سخت افزار است یا نرم افزار؟

برد هوشمند علاوه بر بخش سخت افزاری خود ، دارای یک بخش نرم افزاری اصلی هم میباشد.

سخت افزار تخته هوشمند از یک سطح الکترونیکی ،شامل مجموعه ای از سنسور های لمسی ، تشکیل شده است .

بخش نرم افزاری برد، معمولا قابلیت ها و ویژگیهای خاص محصول را پشتیبانی می کند.

این بخش ضمن رعایت اصول استفاده آسان کاربران (user friendly بودن) ، محیط مناسبی را جهت محیط های آموزش ، همایشها و حتی جلسات عملیاتی فراهم می نماید .

چگونه از برد هوشمند استفاده کنیم؟

برای استفاده از برد هوشمند شما نیاز به یک ویدئو پروژکتور و یک رایانه دارید ، تا تصویر کامپیوتر از طریق پروژکتور روی تخته هوشمند منعکس شود .

به طور کلی یک برد هوشمند می تواند جایگزین مناسبی برای پرده نمایش و تخته وایت بردهای معمولی باشد.

انواع برد هوشمند

- ✓ برد هوشمند مدارس
- ✓ برد هوشمند الکترومغناطیسی
- ✓ برد هوشمند الکترونیکی یا لمسی
- ✓ برد هوشمند سرامیکی یا ضد خش

در ادامه هریک از این مدل ها را بطور مختصر آورده ایم.

۱. برد هوشمند مدارس

در این مدل از تخته هوشمند ، امکان نمایش تصاویر و فایل های کامپیوتری به وسیله “دیتا ویدئو پروژکتور” بر روی برد هوشمند وجود دارد.

۲. برد هوشمند الکترومغناطیسی

قبل از وارد شدن برد هوشمند لمسی به بازار، این نوع از تخته هوشمند، رایج ترین مدل در بازار بودند. در برد هوشمند الکترومغناطیسی، کاربر برای انجام دستورات، با یک قلم مغناطیسی مخصوص یا ماوس کامپیوتر، صفحه نمایش را کنترل میکند.

۳. برد هوشمند لمسی یا الکترونیکی

برد هوشمند یا "تخته لمسی الکترونیکی" به عنوان صفحه لمسی کار می کنند. در این نوع برد، به جای استفاده از ماژیک وایت برد معمولی، از قلم هوشمند استفاده می شود. این نوع برد هوشمند همانند کامپیوتر، بر پایه سیستم عامل های ویندوز و لینوکس کار می کند.

معایب:

مشکل اساسی این نوع بردها استهلاکی بودن آن هاست. در صورت استفاده از قلمی غیر از قلم مخصوص بر روی برد هوشمند، سایه ها و هاله هایی روی صفحه ایجاد می شود. و پس از مدتی خطوط ریز و درشت زیادی روی صفحه نمایش تشکیل میشود، که عملاً کیفیت تصویر را کم می کند.

۴. برد هوشمند ضد خش یا سرامیک استیل

نسل جدید برد هوشمند لمسی دارای روکش مغناطیسی "سرامیک استیل" می باشد.

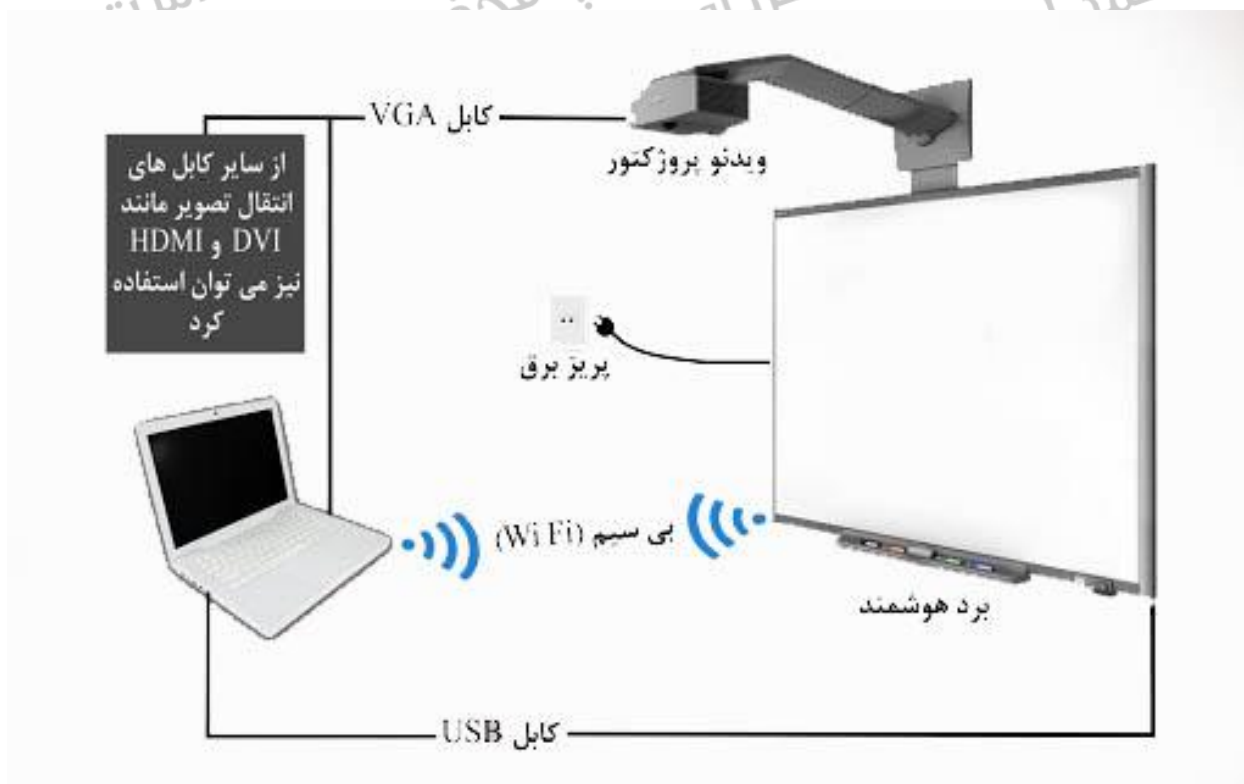
در برد هوشمند ضد خش، امکان نوشتن با هر نوع قلم یا ماژیک و حتی با دست هم وجود دارد. صفحه ی نمایش این بردهای هوشمند کاملاً مقاوم و ضد ضربه، ضد آب، ضد خش و ساییدگی، ضد حرارت و نسوز می باشد.

تخته هوشمند ضدخش در برابر مواد شیمیایی نیز مقاوم میباشد.

هیچ گونه لک گرفتگی، رنگ پذیری و جذب باکتری نداشته، که این ویژگی باعث استقبال بسیار زیاد مدیران از این محصول شده است.

خرید برد هوشمند

امروزه بسیاری از مدارس از برد های هوشمند برای هوشمندسازی کلاس های خود استفاده کرده و می کنند. اما به علت هزینه ی بالای تهیه این تکنولوژی به خصوص پس از مشکلات و بحران های اقتصادی اخیر در ایران، راه حل های ارزان تر مانند قلم نوری جایگزین آن می شود. همچنین هزینه تعمیرات و نگهداری این برد ها هم بسیار بالا می باشد. و مدیران در درازمدت باعث مشکلات زیادی می شوند. به همین خاطر برای مدرسی که بودجه فناوری زیادی ندارند، استفاده از برد هوشمند راه حل مناسبی نمی باشد.

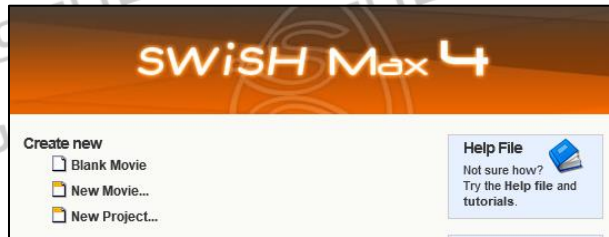


فصل سوم

آموزش swish max

- ✓ درس اول: آشنایی با محیط نرم افزار swish max
- ✓ درس دوم : نوار منو و تنظیمات Swish max
- ✓ درس سوم : نوار ابزار
- ✓ جلسه چهارم : پانل ها
- ✓ درس پنجم : انواع اشیاء

درس اول: آشنایی با محیط نرم افزار swish max



هنگامی که برنامه باز می شود گزینه های زیر نمایان می شود.

Blank Movie

برای ایجاد یک طرح خالی جدید استفاده می شود.

New Movie

برای ایجاد یک فیلم جدید با استفاده از صفحات کمکی با اندازه ی مشخص کاربرد دارد.

New Project

برای ایجاد یک پروژه جدید از میان گزینه های پیشنهادی (مانند ساخت بتر، گالری، پخش کننده و یا سایت) استفاده می شود.

محیط نرم افزار swish max شامل قسمت های زیر می باشد.

منو که شامل ۹ گزینه است.

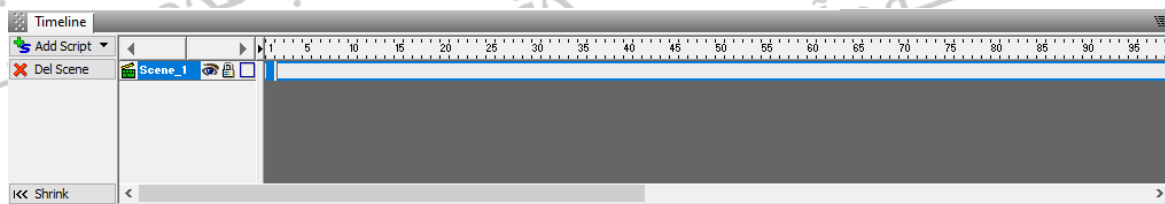


نوار ابزار که شامل قسمت های مختلفی است.



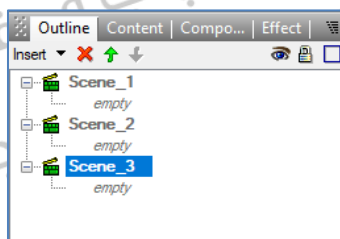
پانل time line

که برای مشاهده لایه ها، اشیاء و جلوه ها می باشد. در این پانل هر کدام از موارد گفته شده را می توان تغییر داد و یا حذف و اضافه نمود.



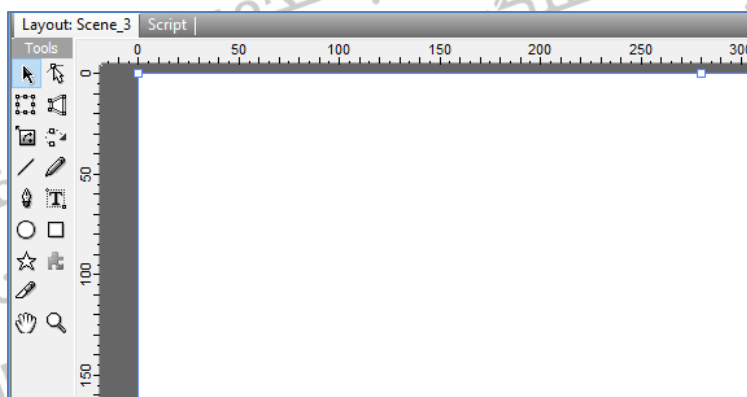
پانل Outline

در این پانل می توان اشیاء را مشاهده نمود، تغییر نام داد، حذف کرد و یا ترتیب اجرای پرده های فیلم را مشخص کرد. همچنین می توان موقعیت لایه های مختلف را در این پانل تغییر داد.



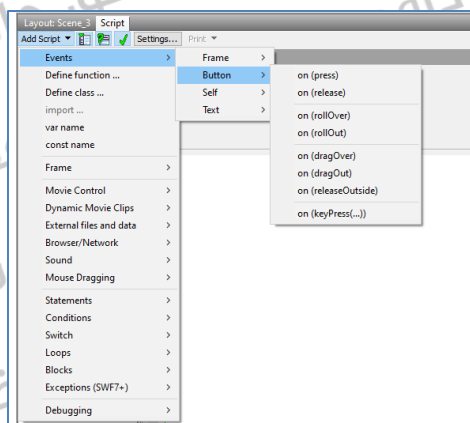
پانل layout

که در واقع همان پانل اصلی ویرایش و تعریف اشیاء و جلوه ها می باشد. طراحی و تغییرات اشیاء و جلوه ها از وظایف اصلی این قسمت است.



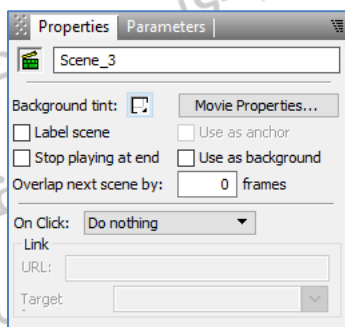
پانل Script

در این قسمت می توان برای اشیای انتخاب شده یا فریم جاری دستورات لازم را نوشت.



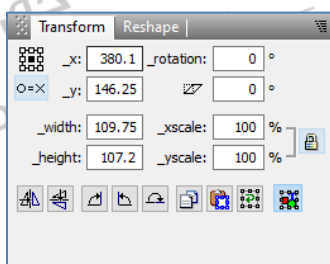
Properties

در این قسمت می توان تنظیمات مربوط به انیمیشن صفحه، پس زمینه، اندازه پروژه و ... را انجام داد.

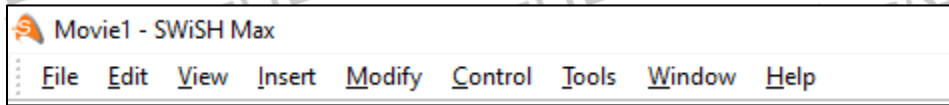


Transform

در این قسمت می توانید تغییرات اندازه، میزان چرخش و فاصله اشیای ساخته شده را از صفحه تنظیم کنید.



درس دوم : نوار منو و تنظیمات Swish



نوار منو:

این نوار شامل ۹ گزینه است :

۱- منوی File : صدور فیلم با فرمت‌های مختلف و با باز کردن مثال‌های Swish و آزمایش فیلم ساخته شده بکار می‌رود.

۲- منوی Edit : ویرایش پرده ها ، اشیاء و جلوه های فیلم نمایش اشیاء و جلوگیری از تغییرات آنان نیز در این منو امکان پذیر است.

۳- منوی View : نوار ها بزرگنمایی دید فیلم از وظایف دیگر منوی View می باشد.

۴- منوی Insert :وارد کردن دکمه، صدا، فیلم، انیمیشن و ... از این منو می باشد.

۵- منوی Modify : کار با اشیاء از وظایف این منو می باشد

از وظایف اصلی این منو می باشد. همچنین نمایش یا عدم

۶- منوی Control : پخش،توقف و جلو و عقب کشیدن پروژه از این قسمت انجام می شود.

۷- منوی Tools : که شامل تغییرات اصلی محیط و فضای کاری Swish می باشد. گزینه های این منو را به ترتیب توضیح می دهیم :

• Preferences : پنجره Preferences شامل ۶ برگ نشان می باشد که به توضیح موارد مهم و کاربردی آن میپردازیم :

برگ نشان General :

گزینه Startup option u Show Startup Menu : فعال و غیر فعال کردن پنجره Startup سوییچ را برعهده دارد. در مورد این پنجره در درس اول توضیح دادیم

گزینه **Automatically Export to SWF File When Saving Movie** : با فعال کردن این گزینه ، پس از ذخیره فیلم ، به طور خودکار فایل SWF آن که همان فایل مستقل و قابل اجرا می باشد نیز تشکیل می شود.

گزینه **Always Use LAMEEncoder to encode MP3 sounds** : این گزینه جهت استفاده از امکان LAMEEncoder در الحاق صدا به فایل SWF به کار می رود که وظیفه آن علاوه بر الحاق صدا ، کم حجم کردن صدا در قالب Mp3 نیز می باشد.

Undo buffer size : این کادر جهت تخصیص مقداری از حافظه برای عمل "لغو" (UNDO) بکار می رود . دقت کنید که عدد داخل این کادر نشان دهنده حداکثر تعداد بازگشت نمی باشد. بلکه مقداری از حافظه بر حسب MB به عمل Undo اختصاص می یابد که تعداد بازگشت به بزرگی حجم اطلاعات انجام شده بستگی دارد.

برگ نشان **Appearance** :

در قسمت **Color Options Outline** را مشخص کرد برای آنکه اشیاء در پانلهای **Outline** و **Timeline** **Thumbnails** را فعال کنید .

برگ نشان **Editing** :

بخش **Select objects by** :

گزینه **Clicking inside object** باعث می شود ، شیء با فشردن کلید چپ موس بر روی نقطه ای واقع در داخل آن انتخاب شود اما فعال بودن گزینه **Clicking inside bounding box** سبب می گردد با کلیک کردن بر روی مستطیل در بر گیرنده شیء بتوان آنرا انتخاب نمود.

بخش Drag Selects objects: نحوه کشیدن اشیاء را می توان به همان صورتی که در بالا گفته شد، در این قسمت هم تعریف نمود که آیا شیء توسط نقطه ای از داخل خود Drag شود یا توسط مستطیل در بر گیرنده.

بخش Double - click sprite to: در این بخش از تنظیمات Swish، چگونگی ویرایش یک Sprite تعیین می شود. در مورد Sprite در درس های بعدی کاملاً بحث خواهیم نمود. اما فعلاً به این توضیح بسنده می کنیم که یک Sprite یک شیء حاوی چند شیء ثابت یا متحرک است که خود نیز می تواند ثابت یا متحرک باشد.

فعال بودن گزینه Edit in place سبب می گردد، با دابل کلیک روی Sprite، آن Sprite در همان مکان قابل ویرایش باشد. اما گزینه Open Sprite موجب باز شدن Sprite در یک دید مجزا می شود. در این وضعیت پس از دابل کلیک روی Sprite می توان آن را در یک دید بزرگتر و کاملاً جدا به همراه تمامی محتویات آن، ویرایش کرد. پیشنهاد می کنیم این گزینه را جهت ویرایش بهتر Sprite ها انتخاب کنید.

در قسمت On closing Sprite نیز می توانید تعیین کنید پس از بسته شدن Sprite بلافاصله محیط ویرایش به دید اصلی فیلم برگردد.

بخش Motion path follows: در این قسمت می توان نقطه ای را که در مسیر حرکت شیء، تعیین کننده است، مشخص نمود. با انتخاب گزینه Origin of object آن نقطه را، نقطه مرکزی شیء (نقطه پیش فرض) تعیین می کنیم. گزینه Anchor Point نیز آن نقطه را، نقطه گرانیگاه شکل تعریف می کند. (این نقطه در شرایط مختلف توسط سازنده قابل جابجایی است. با این نقطه و طرز کار آن در بخش تعریف مسیر در حرکت اشیاء بیشتر آشنا خواهید شد).

بخش Color Picker: همانطور که می دانید بیشترین کاربرد فیلمهای SWF در طراحی وب می باشد. در طراحی وب، انتخاب رنگ، از نظریکسان بودن آن در مانیتور ها و Browser های مختلف و با کارتهای گرافیک متفاوت، بسیار مهم است. چرا که رعایت آن سبب می شود رنگها در تمامی شرایط و برای همه یکسان باشند. در طراحی وب تعدادی رنگ تعریف شده اند که Web safe colors نامیده می شوند. این رنگها دارای شرایط گفته شده هستند. گزینه Convert colors to nearest web - safe color نیز جهت نزدیک کردن

خود کار رنگهای بکار برده شده در فیلم به رنگهای web safe می باشد. البته انتخاب این گزینه برای کسانی که می خواهند فیلمشان فقط با رنگهای موردنظر نمایش داده شود ، مطلوب نخواهد بود.

برگ نشان Effects :

بخش Effect settings dialog :

گزینه show dialog when inserting effect : با فعال کردن این گزینه ، چنانچه جلوه ای بر روی یک شیء ایجاد شود ، پنجره ای باز می شود که در آن می توان تغییراتی را بر روی جلوه ایجاد شده انجام داد . پیشنهاد می کنیم این گزینه را نیز فعال کنید چرا که اعمال تمامی تغییرات در یک جلوه از طریق همین Dialog ممکن می شود.

بخش Effect Authoring : گزینه Allow Effect Authoring اجازه می دهد تا در جلوه های موجود بتوان تغییراتی داد . این عمل باعث ایجاد جلوه های خلاقانه از طرف سازنده می شود

پانل Effects Folder : در این پانل می توانید تعیین کنید ، Swish جلوه ها را در چه شاخه ای از سیستم جستجو کند. گزینه Use default effects folder : استفاده از شاخه پیش فرض گزینه Specify folder : استفاده از یک شاخه دیگر توسط کاربر که به محض انتخاب شدن این گزینه رویت می شود را ممکن می سازد. این حالت زمانی مفید است که شما تعدادی جلوه را از سایت مخصوص این نرم افزار [www . SWishzone . com](http://www.SWishzone.com) دانلود کنید و بخواهید از آنها استفاده کنید.

برگ نشان Player :

پانل Test / Load Movie Folder : در این پانل می توان تعیین نمود که انجام عملیات ذخیره و بازیابی در چه شاخه ای انجام گیرد.

✓ شاخه فایل سورس

✓ -شاخه فایل SWF

✓ شاخه فایل HTML (از امکانات صدور فایل)

✓ در یک شاخه خاص تعریف شده توسط کاربر

پانل infinite loop detection: در این پانل تعیین می کنید که Swish پس از اجرای چند دستور اشتباه ،

خطایی اعلام کند . که می تواند یک دستور اشتباه که در داخل حلقه انجام می گیرد را نیز شامل شود.

در بخش action() Onexectuting getURL مشخص می کنید که در هنگام اجرای دستور getURL که

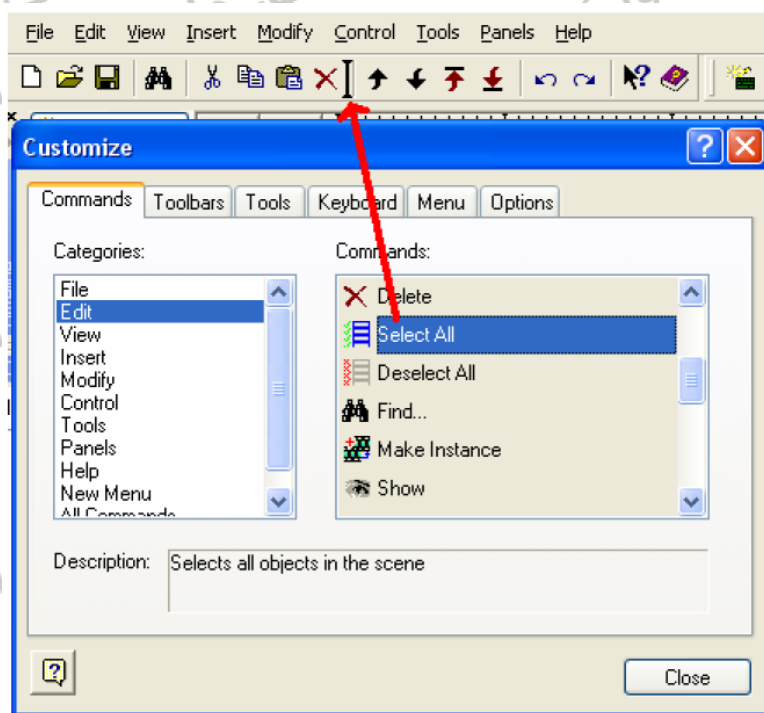
مربوط م بشود به باز کردن یک صفحه وب ، آیا مرورگر باز شود یا خیر.

برگ نشان Script Editor: در این سربرگ اندازه پرش کلید TAB و همچنین فونت نوشتاری دستورات در پانل

Script تعیین می شود.

• **Customize**: در این پنجره تغییراتی در مشاهده گزینه های منو ها و نوارها ، تغییر کلیدهای میانبر ، ایجاد فرامین جدید و اجرای برنامه های دیگر امکان پذیر است. این پنجره دارای ۶ سربرگ است که وظایف آنها را به اختصار شرح می دهیم:

برگ نشان Commands: در این سربرگ لیست منو ها و گزینه های آن به نمایش درمی آید. توسط این بخش شما قادر خواهید بود محل گزینه ها را تغییر دهید یعنی یک گزینه را از یک منو به منویی دیگر منتقل نمایید. برای انجام این عمل (پس از آنکه این سربرگ را فعال کردید) یک گزینه را با مویس گرفته و به طرف هریک از نوار های دلخواه در محیط سوییچ برده و چنانچه در آن قسمت مجاز به رها کردن باشید (علامت x کنار آن نباشد) آن را رها کنید. این گزینه روی آن نوار قرار می گیرد:



حتی در زمان فعال بودن این سربرگ می توان منو های سوییچ را باز کرد و سپس گزینه های آنها را به روش کشیدن و رها کردن، تغییر مکان داد. برای حذف یک گزینه نیز آنرا کشیده و در بیرون از محل فعلی رها کنید.

و برگ نشان **Toolbars**: در این سربرگ نوار های نرم افزار را می توان آشکار و مخفی کرد. و برگ نشان **Tools**: این سربرگ امکانات جالبی را برای کاربر فراهم می کند. در این سربرگ می توان یک برنامه را به

Swish معرفی کرد و آنرا از داخل منوی Tools اجرا نمود. فرض کنید می خواهید برنامه Flash MX را از

داخل سوییچ به روش سریع اجرا کنید :

در ابتدا کلید New را بزنید. سپس در کادر Menu contexts عنوان گزینه را تایپ کنید. حال کلید انتهایی کادر Command را بزنید و فایل اجرایی Flash MX را آدرس دهی کنید. زین پس در منوی Tools گزینه ای جدید خواهید داشت که از آن می توانید جهت اجرای Flash MX استفاده کنید.

برگ نشان Keyboard: در این بخش شما قادر خواهید بود تا کلید Category منوی مورد نظر را انتخاب کنید. حال در پانل Commands گزینه ای از منو را انتخاب کنید. چنانچه آن گزینه کلید میانبری داشته باشد ، در پانل Current Key نمایش داده می شود. در کادر Press Any Shortcut Key یک کلید یا ترکیبی از کلید ها را بزنید تا به عنوان میانبر گزینه منو ، معرفی شود [برگ نشان Menu: در این سربرگ ، کاربر می تواند برای خود یک منو تعریف کند و یا | شدن معین نماید.

برگ نشان Options: گزینه های این سربرگ وظایف زیر را بر عهده دارند:

نمایش توضیح مختصر روی گزینه های نوارها - نمایش کلیدهای میانبر گزینه ها

نمایش آیکن ها در اندازه بزرگ نمایش محیط در فرم جدید

• Keyboard Map: این پنجره کلیدهای میانبر گزینه های منو ها و توضیحاتی در مورد آنها دارد ، چگونگی تغییر

کلید ها را در بالا شرح دادیم

۸ - منوی Panels: در این منو می توانید پانل ها و نوار های نرم افزار را آشکار و یا مخفی نمایید. دقت کنید که با مخفی کردن هر پانل ، در آشکار سازی مجدد آن ، ممکن است پانل در کافیسیت نوار عنوان پانل را گرفته ، بکشید و در مکان مورد نظر رها کنید

- منوی Help: استفاده از محیط Swish می باشد.

درس سوم : نوار ابزار

نوار ابزار : این نوار دارای ۵ نوار مختلف است :

۱- نوار Standard :

کلید های این نوار به ترتیب از چپ به راست وظایف زیر را دارند : ایجاد یک فیلم جدید ، باز کردن یک فیلم موجود ، ذخیره کردن فیلم جار عنصر ، چسباندن عنصر ، حذف عنصر ، بالا بردن عنصر به اندازه یک لایه ، و بالاترین سطح ، پایین بردن عنصر به پایینترین سطح ، لغو عمل ، تکرار عمل ، راهنمای کوچک و راهنمای اصلی

۲- نوار Insert :

این نوار جهت درج عناصر مختلف در صفحه بکار می رود. کلید های آن از چپ به راست عبارتند از :

Insert Scene : درج یک پرده جدید در فیلم

Insert Text : درج متن Insert Image : درج تصویر

Insert Content : درج شیئی شامل چند شیء داخلی که هر کدام قابلیت قرار دادن در فیلم را دارند (مثل

یک فایل Insert Button (SWF) : درج کلید (دکمه)

Insert Sprite : درج یک شیء متحرک (که مهمترین نوع عناصر می باشد)

۳- نوار Control : کلید های این نوار جهت کنترل پخش فیلم بکار می روند. کلید های Control Toolbar

از چپ به راست :

Stop : توقف پخش فیلم

Play Movie : اجرای فیلم به طور کامل

Play Timeline : آنچه که در پنل

TimeLine مشاهده می شود ، پخش می کند

Play Effect : قسمتی از Timeline که دارای یک جلوه است (جلوه جاری) را پخش می کند

Rewind : پخش فیلم از ابتدای آن (باید کلید Preview Frame فعال باشد)

Step Back : بازگشت پخش به کمی عقبتر (باید کلید Preview Frame فعال باشد) : Preview Frame

با فعال بودن این کلید در Timeline فریم جاری و در Layout پیش نمایش فریم ، قابل مشاهده هستند

Step Forward : پرش پخش فیلم به کمی جلوتر (باید کلید Preview Frame فعال باشد)

Go to End : پرش به انتهای فیلم (باید کلید Preview Frame فعال باشد)

۴- **Export** : از این نوار برای صدور و ساخت فرمت های گوناگون از فیلم استفاده می شود .

SWF : ساخت فایل SWF از فیلم (فرمت اصلی) HTML : ساخت یک صفحه وب از فیلم (در این حالت فرمت SWF نیز ایجاد میشود)

EXE : ایجاد فایل اجرایی از فیلم (پر حجم اما قابل اجرا در کامپیوترهایی که FlashPlayer ندارند)

AVI : ایجاد فایل ویدئویی از فیلم

Export HTML to Clipboard : کد HTML جهت استفاده در وب سایت برای طراحان صفحات وب تولید می کند.

Test In Browser : تست فیلم در مرورگر پیش فرض

Test In Player : تست فیلم در Flash Player

Report : نمایش یک گزارش از فیلم بصورت متنی

۵- **Grouping** : این نوار برای گروه بندی || کلید های آن از چپ به راست عبارتند از :

Group as Group : گروه بندی اشیاء انتخاب شده در یک گروه (جهت جابجایی اشیائی که بخواهیم با هم حرکت کنند، مفید است)

Group as Button : گروه بندی در یک کلید

Group as Sprite : گروه بندی اشیاء در یک شیء متحرک

Group as Shape : گروه بندی در یک شکل ثابت

Ungroup : خارج کردن از حالت گروه

Convert to Button : تبدیل کردن به کلید

Convert to Sprite : تبدیل به شیء متحرک

Brake into Shapes : جدا کردن کاراکترهای یک متن و تبدیل هر یک به یک شکل ثابت در یک گروه

Brake into Letters : جدا کردن کاراکترهای یک متن و تبدیل هر یک به متن جداگانه در یک گروه

Brake into Pieces : قطعه قطعه کردن شکل

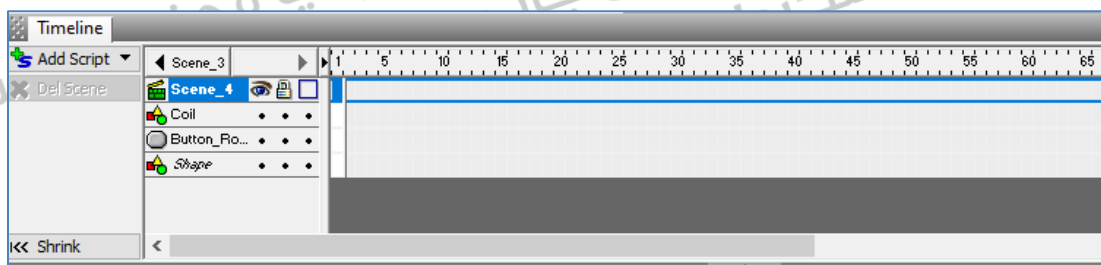
چنانچه هر یک از نوارهای بالا را نمی بینید روی یک نقطه از نوار ابزار راست کلیک کنید و آنرا از منوی باز شده اضافه کنید.

درس چهارم : پانل ها

پانل Timeline :

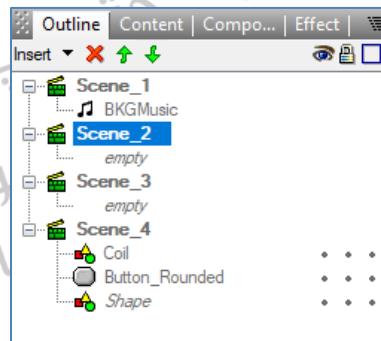
این پانل شامل تعداد Frame های فیلم و پرده های آن و همچنین طول جلوه ها می باشد. چنانچه در Timeline یک پرده که بالاترین Timeline می باشد کلیک کنید ، گزینه Add Script فعال شده که با استفاده از آن می توان در فریم جاری این پرده ، دستور نویسی کرد.

چنان چه شیئی در داخل پرده موجود باشد، و روی Timeline مربوط به آن شیء کلیک کنید، این گزینه به Add Effect تغییر می یابد که می توان یک جلوه در Frame جاری آن شیء اضافه کرد و یا با گزینه Delete جلوه جاری را حذف کرد.



کلید Shrink برای جمع کردن پانل Timeline و باز کردن آن بکار می رود.

پانل Outline: در این پانل پرده های فیلم به ترتیبی که اجرا خواهند شد، نمایش داده می شوند. همچنین اشیاء داخل هر پرده و اشیاء داخل Sprite ها نیز به صورت نماد درختی مشخص می شوند. با استفاده از کلید Insert می توان شیء مورد نظر خود را به این ساختار درختی اضافه نمود یا با کلید Delete شیء انتخاب شده را حذف کرد. همچنین با دو پیکان سمت راست می توان اشیاء را یک لایه به بالا یا پایین منتقل کرد.



پانل Layout: این پانل دارای چند قسمت می باشد

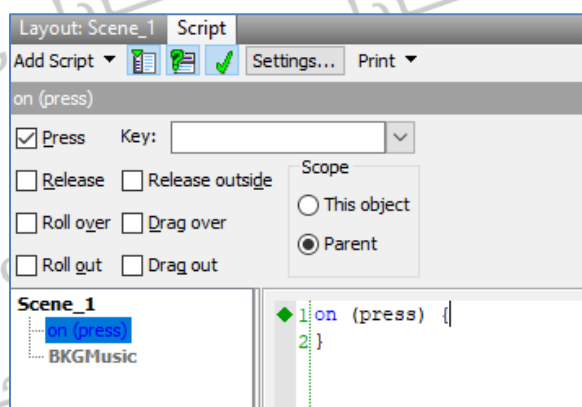
۱- نمای مشاهده یک پرده از فیلم (... Layout)

۲- ابزار ترسیم و ویرایش (tools)

۳- تنظیمات (Options)

۴- تنظیم اندازه دید (View)

در بخش اصلی این پانل (در شکل بالا با نام Layout:Scene_1 نمایش داده شده است) می توان یک فریم از فیلم را مشاهده و ویرایش کرد. به کمک کلیدهای بخش Tools می توان اشیاء را انتخاب کرد، تغییر داد، دوران و حرکت به آنها اعمال کرد. همچنین می توان یک سری اشیاء ساده به صورت شکل و یا متن در صفحه درج کرد. در قسمت Options نیز ابزارهایی برای تغییر اندازه شکل و چرخش آن وجود دارد.



این پانل که در کنار پانل Layout وجود دارد ، دارای ۲ منو و ۳ کلید می باشد، وظیفه اصلی این منو نوشتن دستورات در یک فریم خاص و یا برای یک شیء خاص می باشد. از منوی Add Script می توان برای یک فریم و یا یک شیء ، بسته به نیاز و هدف مورد نظر ، دستوراتی را انتخاب نمود .

منوی دوم در حالت Guided و Expert قابل استفاده است و برای مشخص نمودن نحوه دید دستورات Script در وضعیت های راهنما و تخصصی بکار می رود. با انتخاب هر حالت کلیدهای مربوط به آن وضعیت در پانل ظاهر میشوند . در وضعیت Guided قابلیت جابجایی و حذف دستورات وجود دارد و در وضعیت Expert سه حالت دید دستورات امکان پذیر است.

- سایر پانل های نرم افزار در جای خود توضیح داده خواهند شد

درس پنجم: انواع اشیاء

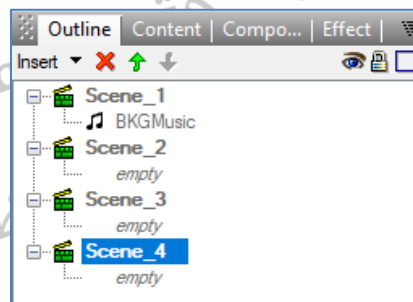
مهمترین اشیاء در Swish MAX شامل موارد زیر است:

- ✓ پرده ها یا Scene
- ✓ اشکال یا Shape
- ✓ تصاویر یا Image
- ✓ متن ها یا Text
- ✓ کلید ها یا Button
- ✓ صدا یا Sound

البته نوع Content هم وجود دارد که از ترکیب انواع با بدست می آید.

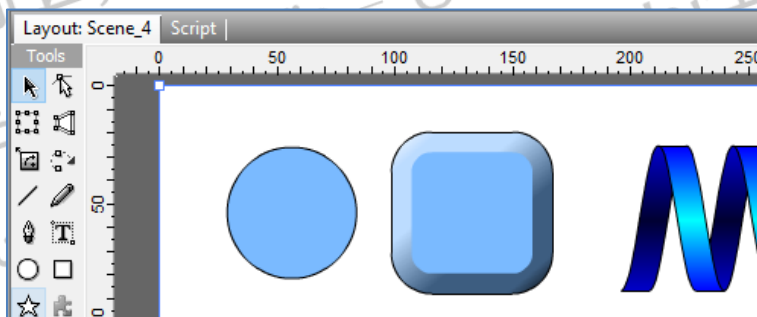
پرده ها یا Scene:

با پرده ها در Swish MAX آمدن اشیاء را مدیریت کرد. بدین ترتیب از بهم ریختگی و شلوغی صفحه طراحی جلوگیری می شود. توجه کنید که برای دیدن اشیاء یک پرده فقط کافیست روی نام آن کلیک کنید و اشیاء آن را ویرایش کرده و یا به آن ها جلوه بدهید. نکته مهم در مورد پرده ها این است که آن ها به ترتیبی که در پنل OutLine مشاهده می شوند اجرا می گردند. که البته در این پنل تغییر ترتیب پرده ها امکان پذیر است. نحوه درج اشیاء و تغییر ترتیب قبلاً توضیح داده شده است.



اشکال یا Shape:

با استفاده از نوار ابزار موجود در پنل Layout می توان اشکال مختلفی را در صفحه قرار داد و آن ها را ویرایش کرد. این اشکال شامل خطوط، مستطیل ها، دایره و سایر اشکالی که در گزینه Autoshape هستند می باشد. پس از ایجاد این اشکال نوار تنظیمات در زیر نوار Tools ظاهر می گردد. (حالت تغییر اندازه - دوران - تغییر اندازه نسبت به گوشه های اطراف)



تصاویر یا Image:

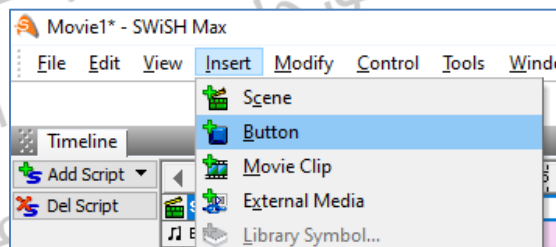
تصاویر با استفاده از کلید Insert image از نوار درج در پرده ای از فیلم قرار می گیرند. در برنامه Swish در واقع تصاویر همان اشکال هستند با این تفاوت که داخل آنها با یک Bitmap پر شده است. پس می توان همانند اشکال آن ها را از نوار تنظیمات ویرایش کرد. برای تصاویر در پنل Shape دکمه ای به نام Properties ظاهر می شود که با فشردن آن پنجره خواص تصویر ظاهر می گردد. در این پنجره می توان ابعاد، میزان چرخش، میزان روشنایی، Contrast و Resolution تصویر را تعیین کرد. توجه داشته باشید که میزان این خواص در حجم فایل SWF تاثیر گذار است.

متن ها یا Text:

یک متن را با استفاده از کلید Insert Text از نوار درج و یا کلید Text از نوار ابزار پانل Layout می توان وارد پرده ای از فیلم نمود. نام، نوع فونت و اندازه، حالت و تراز بندی متن را می توان از پنل Text تغییر داد. در نرم افزار Swish متن ها به سه دسته تقسیم می شوند: ساکن یا معمولی Static، پویا یا Dynamic که در زمان اجرای فیلم قابل تغییرند و متنهای ورودی یا Input که قابل ورود و ویرایش از طرف کاربر هستند. توجه داشته باشید برای دو حالت آخر چنانچه بخواهید دستور نویسی کنید باید گزینه Target را فعال کرده و نامی برای متن در بخش Name از پنل Text تعریف نمایید.

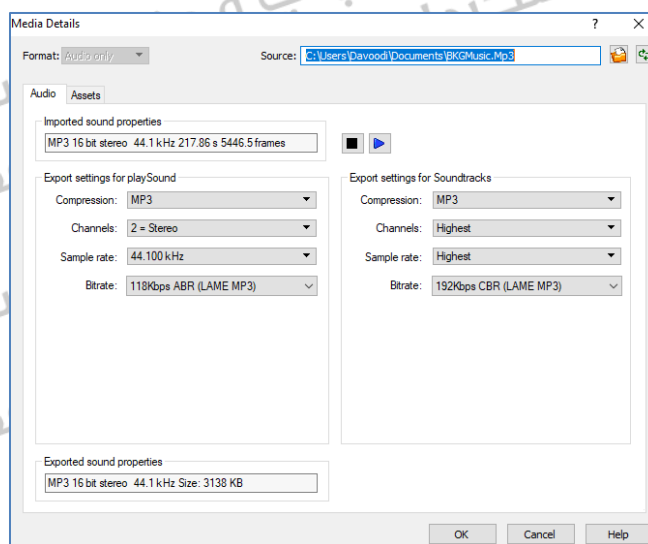
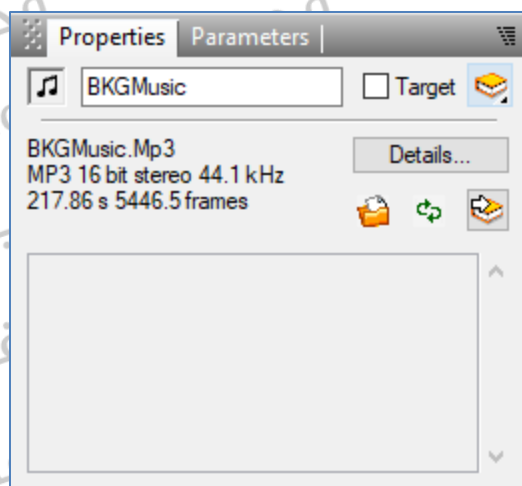
کلید ها یا Button :

کلیدها با استفاده از کلید Insert Button از نوار درج در صفحه قرار می گیرند و برای تصمیم گیری کاربر در انجام فعالیتی خاص در فیلم قرار می گیرند. دقت کنید که یک کلید به تنهایی در صفحه قابل مشاهده نیست و باید برای قسمتهای مختلف آن در صورت نیاز اشکالی را تعریف کرد که می توانند ثابت یا متحرک باشند. برای اضافه کردن این قسمتها روی نام کلید در پانل Outline کلیک کنید تا پانل Button ظاهر گردد. حال قسمتهای مختلف آنرا که می خواهید اضافه کنید در این پانل انتخاب کنید. به طور کلی چهار حالت برای یک کلید وجود دارد : معمولی یا Up فشرده یا Down ، زمانی که موس روی آن قرار دارد یا Over و حالت فضای کلی کلید که موس اگر روی این فضا قرار گیرد به این معناست که روی کلید است یا همان Hit. پس از فعال کردن هر بخش آن بخش به کلید اضافه میشود . سپس با انتخاب آن بخش در زیر شاخه های کلید پس از رسم یک شکل آن بخش به طور خودکار به شکل ترسیم شده می چسبد.



صدا یا Sound:

یک فایل صوتی را در Swish می توان از طریق منوی File و گزینه Import وارد فیلم کرد. محتویات یک فیلم شامل صداهای آن را می توان در پانل Content مشاهده کرد. پس در این پانل از زیر شاخه Sounds روی صدای وارد شده راست کلیک کنید و از منوی باز شده گزینه Properties را انتخاب نمایید. پنجره زیر را مشاهده خواهید کرد که شامل گزینه هایی برای تنظیم صداست.



در بخش preload sound

بخش Compression و کانال خروجی در بخش Channels و میزان Bit Rate در Sample Rate تعیین می شوند که ارتباط مستقیم کیفیت صدا و حجم فایل swf دارند.