

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



شرکت آموزش و پژوهش

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

دفتر تحقیق و توسعه آموزش های مجازی

دی ماه ۱۳۹۴

فهرست مطالب

مقدمه

۴.....

۷.....	نصب برنامه:	<input type="checkbox"/>
۱۰.....	ساخت پروژه:	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	نوار فهرست (Menu bar)	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	نوار استاندارد (Standard bar)	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	نوار شی (object bar)	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	پنل خصوصیات (Propreties bar)	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	جدول (Project Explorer)	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	فضای کار (Work Area)	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	نوار وضعیت (Status bar)	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	Menu bar	<input type="checkbox"/>
۱۱.....	File	<input type="checkbox"/>
۱۲.....	Edit	<input type="checkbox"/>
۱۲.....	Align	<input type="checkbox"/>
۱۲.....	Page	<input type="checkbox"/>
۱۳.....	Dialog	<input type="checkbox"/>
۱۳.....	Object	<input type="checkbox"/>
۱۴.....	Project	<input type="checkbox"/>
۱۴.....	View	<input type="checkbox"/>
۱۴.....	Toolbar	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	New	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Open	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Save	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Save As	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Export	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Revert	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Properties	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Recent File	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Exit	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Undo	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Redo	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Cut	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Copy	<input type="checkbox"/>
۱۵.....	Paste	<input type="checkbox"/>

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

۱۵.....Delete	<input type="checkbox"/>
۱۵.....Duplicate	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Select	<input type="checkbox"/>
۱۶..... Arrange	<input type="checkbox"/>
۱۶..... Group & UnGroup	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Lock & UnLock All	<input type="checkbox"/>
۱۶..... Pin & UnPin	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Hide & UnHide All	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Preferences	<input type="checkbox"/>
۱۶.....ترازبندی (Align):	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Left	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Center Horizontal	<input type="checkbox"/>
۱۶..... Right	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Top	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Center Vertical	<input type="checkbox"/>
۱۶..... Bottom	<input type="checkbox"/>
۱۶..... Distribute Vertical	<input type="checkbox"/>
۱۶.....Distribute Horizontal	<input type="checkbox"/>
۱۷.....Make same width	<input type="checkbox"/>
۱۷..... Make same height	<input type="checkbox"/>
۱۷..... Make same Size	<input type="checkbox"/>
۱۷.....Restore Size	<input type="checkbox"/>
۱۸.....تنظیمات مربوط به رنگ:	<input type="checkbox"/>
۱۸..... Selected object colors	<input type="checkbox"/>
۱۸.....Stage Colors	<input type="checkbox"/>
۱۸..... Themes	<input type="checkbox"/>
۱۹.....تنظیمات پروژه:	<input type="checkbox"/>
۱۹.....تغییر نام پروژه (windows title):	<input type="checkbox"/>
۱۹.....اندازه ی صفحه (Page Size)	<input type="checkbox"/>
۱۹.....مدل (Style)	<input type="checkbox"/>
۲۰.....انتخاب آیکن برای پروژه	<input type="checkbox"/>
۲۰..... Taskbar	<input type="checkbox"/>
۲۰.....Resize	<input type="checkbox"/>
۲۰.....اضافه کردن صفحه (Add Page)	<input type="checkbox"/>
۲۱.....Page	<input type="checkbox"/>
۲۱.....Background	<input type="checkbox"/>
۲۲.....Inherit	<input type="checkbox"/>

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

۲۲.....	Transition	<input type="checkbox"/>
۲۲.....	اضافه کردن دکمه (Button)	<input type="checkbox"/>
۲۳.....	تنظیمات دکمه	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Show Page	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Show Dialog	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Close Dialog	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Run Program	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Open Document	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Print Document	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Send Email	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	View Website	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Explore Folder	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Play MultiMedia	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Play/Pause	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Exit/Close	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	اضافه کردن اشیا	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Image	<input type="checkbox"/>
۲۵.....	Label	<input type="checkbox"/>
۲۶.....	Paragraph	<input type="checkbox"/>
۲۶.....	اضافه کردن فیلم (Video):	<input type="checkbox"/>
۲۸.....	Flash	<input type="checkbox"/>
۲۹.....	اضافه کردن آلبوم عکس (SlideShow)	<input type="checkbox"/>
۳۰.....	Image File	<input type="checkbox"/>
۳۰.....	Background Style	<input type="checkbox"/>
۳۰.....	Border Style	<input type="checkbox"/>
۳۰.....	Timer	<input type="checkbox"/>
۳۰.....	Options	<input type="checkbox"/>
۳۱.....	اضافه کردن فایل PDF	<input type="checkbox"/>
۳۲.....	اضافه کردن صفحه وب Web	<input type="checkbox"/>
۳۲.....	Show Menu bar	<input type="checkbox"/>
۳۲.....	Properties	<input type="checkbox"/>
۳۳.....	جابه جایی منو و زیر منو:	<input type="checkbox"/>
۳۴.....	کدخروج از برنامه:	<input type="checkbox"/>
۳۴.....	کد درباره ما	<input type="checkbox"/>
۳۵.....	تغییر صداها پیش فرض:	<input type="checkbox"/>
۳۵.....	Background Music	<input type="checkbox"/>
۳۵.....	Play Mode	<input type="checkbox"/>



جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

۳۶.....	Option	<input type="checkbox"/>
۳۷.....	Sound Effects	<input type="checkbox"/>
۳۸.....	اجرا کردن فیلم توسط دکمه	<input type="checkbox"/>
۴۰.....	نحوه مخفی کردن فیلم:	<input type="checkbox"/>
۴۲.....	نحوه تمام صفحه کردن فیلم	<input type="checkbox"/>
۴۲.....	Play Startup Movie	<input type="checkbox"/>
۴۲.....	Window Size	<input type="checkbox"/>
۴۲.....	Media Size	<input type="checkbox"/>
۴۲.....	Style	<input type="checkbox"/>
۴۳.....	اجزای تشکیل دهنده دکمه:	<input type="checkbox"/>
۴۳.....	نحوه دکمه ساختن	<input type="checkbox"/>
۴۳.....	پیش نمایش Preview	<input type="checkbox"/>
۴۳.....	انتشار پروژه Publish	<input type="checkbox"/>

مقدمه

ایمان و علم دو بال پرواز انسان بسوی سعادت است...

در دنیای امروز بیشترین یادگیری در تعامل با نرم افزارهای آموزشی می باشد .

آموزش از طریق خواندن کتب آموزشی نیازمند زمان کافی و مدرس حرفه ای است ...

امروزه مراکز آموزشی مجبور به تغییر روشهای سنتی آموزش و پژوهش به روشهای نوآورانه در زمینه‌ها مختلف و بخصوص تولید محتوا خواهند بود. یکی از نرم افزارهایی که در حوزه تولید محتوا و اتوران سازی با استفاده ساده و روان اما کاربردی، قابلیت تولید محتوای خوب را می دهد نرم افزار **autoplay media studio** می باشد.

یاد آوری این نکته نیز بجاست که ما به تنهایی نمی توانیم از این نرم افزار برای ساخت محیط های چند رسانه ای استفاده کنیم بلکه باید از سایر نرم افزار ها در راستای بهتر شدن تولید محتوایمان استفاده کنیم و در کل این نرم افزار به یک نوعی نقش مدیریت را ایفا می کند.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

نصب برنامه:

قبل از نصب برنامه حتما آخرین نسخه برنامه و حداقل نیازهای سخت افزاری آن را ذکر کنید.

Version: 8.5

CPU: Pentium to upper

RAM: 1 GB to upper

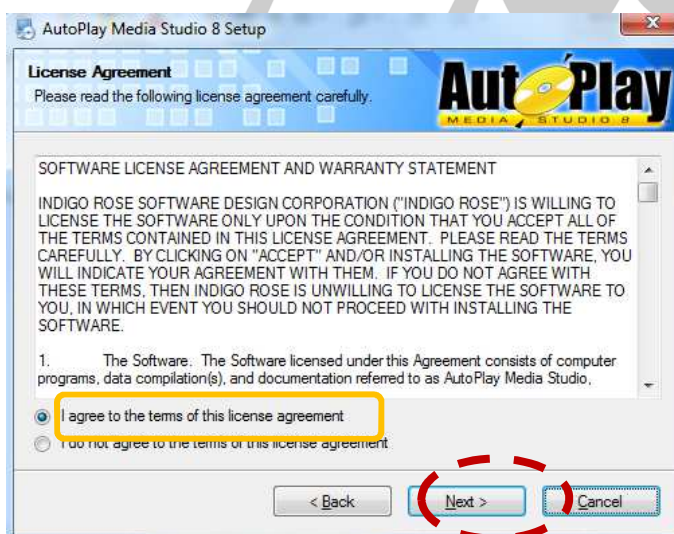
OS: XP, 7, 8, 10

ابتدا روی آیکن Setup برنامه کلیک کنید.

پنجره ای باز شده که روی دکمه Next کلیک می کنید.

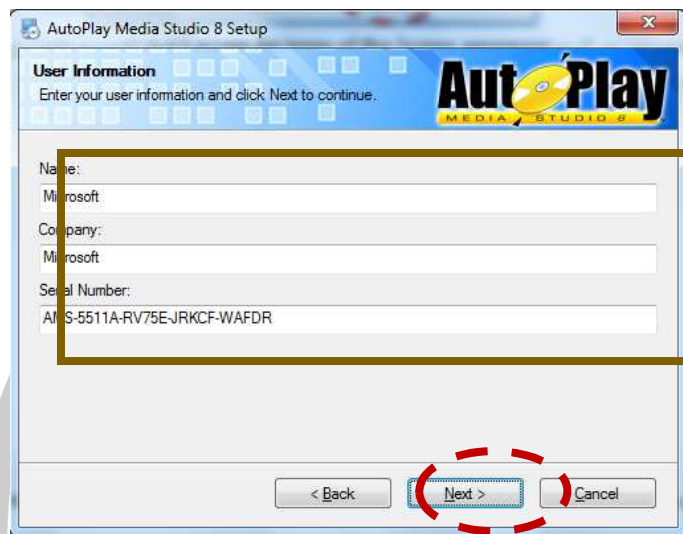


در صفحه بعد روی گزینه I accept the terms of this license agreement کلیک کنید و در ادامه روی گزینه Next کلیک کنید.

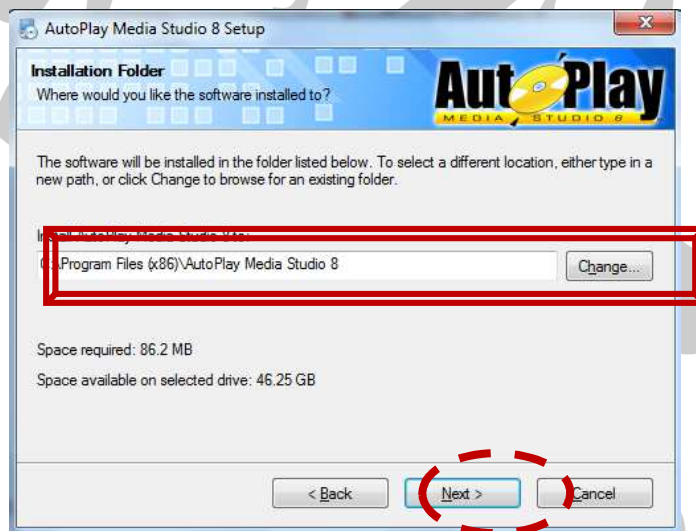


جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

در پنجره بعد نام و نام شرکت و شماره سریال مربوطه را وارد کنید (شماره سریال داخل فایل به نام Read Me می باشد. در ادامه روی دکمه Next کلیک کنید.



در این پنجره شما باید مسیر نصب برنامه خود را مشخص کنید که به طور پیش فرض این مسیر همان مسیر نصب سیستم عامل شما می باشد در صورتی که می خواهید مسیر را عوض کنید روی دکمه Change کلیک کنید در ادامه روی دکمه Next کلیک کنید.

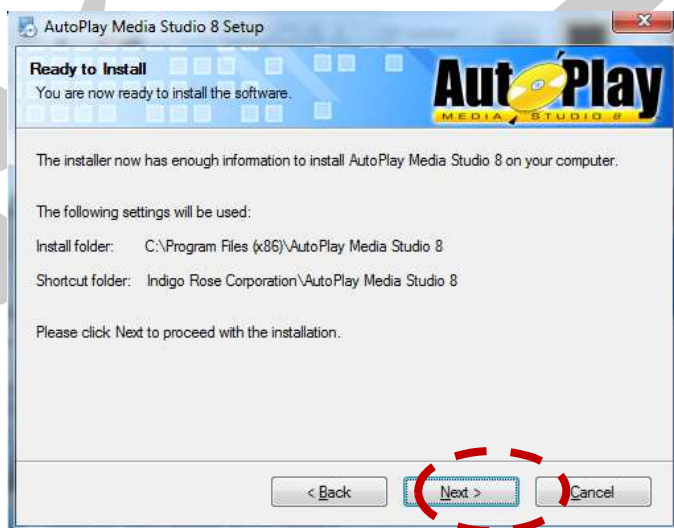


در پنجره بعد از شما سوال می شود که می خواهید این نرم افزار را در تمام کاربرها نصب کنید یا فقط در کاربری که درونش قرار دارید. بعد از انتخاب روی گزینه Next کلیک کنید.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی



در این پنجره اگر تمام مراحل به درستی و فضای نصب به اندازه کافی باشد می توانید روی دکمه Next کلیک کنید.



در ادامه نصب برنامه انجام شده و در نهایت روی دکمه Finish کلیک کنید.



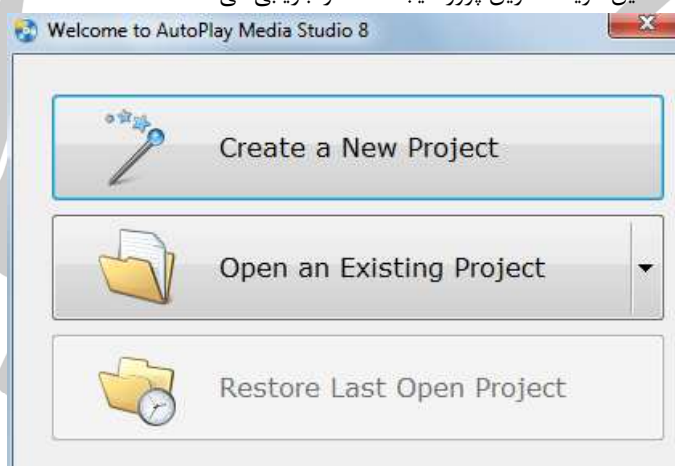
جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

در یک پروژه ساخته شده توسط این نرم افزار، مجموعه ای از صفات مختلف را در اختیار داریم که حرکت بین آن ها به سادگی قابل انجام است و در این صفحات می توانیم از اشیاء مورد نظرمان استفاده کنیم. هر یک از این اشیاء نیز بسته به نیازمان می توانند کارهای متفاوت انجام دهند. پس در نتیجه تمام قابلیت های مورد نیاز برای ارتباط بین کاربر با رایانه در این نرم افزار قرار گرفته است.

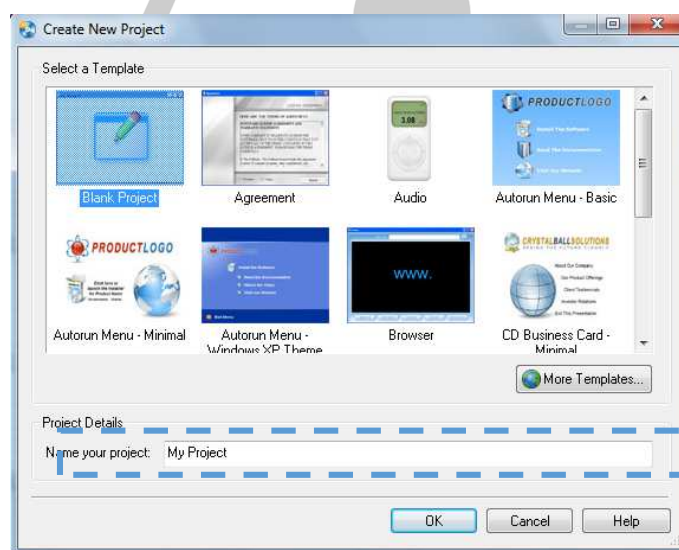
ساخت پروژه:

زمانی که برنامه را اجرا می کنید کادری باز شده که شامل سه گزینه زیر می باشد:

Create a New Project: این گزینه برای ساخت یک پروژه جدید به کار می رود.
Open an Existing Project: در صورتی که از قبل پروژه دارید و می خواهید آن را اجرا کنید کافیت روی گزینه کلیک کنید.
Restore Last Open Project: توسط این گزینه آخرین پروژه ایجاد شده را بازیابی می کند.



در صورتی که روی گزینه اول کلیک کنید کادر Create a new project باز شده که شما می توانید بر اساس نیازتان الگوهای متنوع را انتخاب کنید در صورتی که بخواهید پروژه شما بدون الگو باشد کافیت روی گزینه Blank Project کلیک کنید. در قسمت Name Your Project شما می توانید نام پروژه خود را مشخص کنید.



جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

معرفی نمای اصلی نرم افزار:

این برنامه از هفت بخش اصلی تشکیل شده است:

نوار فهرست (Menu bar)

نوار استاندارد (Standard bar)

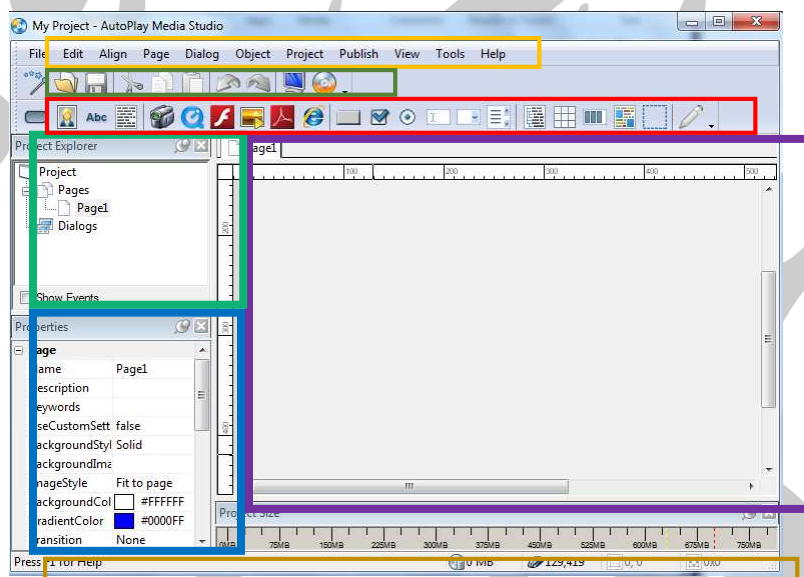
نوار شی (object bar)

پنل خصوصیات (Properties bar)

جدول (Project Explorer)

فضای کار (Work Area)

نوار وضعیت (Status bar)



:Menu bar

File

New: یک پروژه جدید ایجاد می کند.

Open: پروژه ای که از قبل وجود دارد را بارگذاری می کند.

Save: آخرین تغییرات ایجاد شده را در پروژه ذخیره می کند.

Save As: پروژه جاری را با نام و مکان دیگر ذخیره می کند.

Export: پروژه را با فرمتی به غیر از فرمت برنامه ذخیره می کند تا بتوان در جاهای مختلف از آن استفاده کرد.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

Revert: پروژه را به آخرین ذخیره برمی گرداند (مثلا اگر چند دقیقه پیش برنامه را ذخیره کرده اید و پس از اعمال تغییرات متوجه اشتباهی شدید و نیاز به بازگشتن به وضعیت قبلی را دارید، می توانید این گزینه را انتخاب کنید).

Properties: اطلاعات مربوط به پروژه را نمایش می دهد.

Recent File: نام آخرین پروژه های باز شده را نمایش می دهد.

Exit: خروج از برنامه

Edit

Undo: برای بازگشت عمل آخری که انجام داده اید.

Redo: برای بازگرداندن عمل Undo شده

Cut: انتقال شی برای استفاده در مکان دیگری.

Copy: از شی انتخاب شده کپی می گیرد.

Paste: شی copy و cut شده را در محل دیگری می چسباند.

Delete: شی انتخاب شده را حذف می کند.

Duplicate: کپی گرفتن از شیء

Select: انتخاب شیء یا اشیاء

Arrange: تنظیم نحوه قرارگیری اشیاء

Group & Ungroup: فعال و غیر فعال کردن گروه بندی اشیاء

Lock & Unlock All: قفل و آزاد کردن اشیاء

Pin & UnPin: سنجاق کردن و غیر فعال کردن سنجاق

Hide & UnHide All: مخفی و نمایان کردن اشیاء

Preferences: تنظیمات مربوط به نرم افزار.

Align

Left: سمت چپ شیء را با سمت چپ شیء انتخابی همتراز میکند.

Cemtral Horizontal: وسط (افقی) شیء را با وسط شیء انتخابی همتراز می کند.

Right: سمت راست شیء را با سمت راست شیء انتخابی هم تراز می کند

Top: شیء را با بالای شیء انتخابی همتراز می کند

Center Vertical: وسط عمودی شیء را با وسط شیء انتخابی همتراز می کند.

Bottom: شیء را با پایین شیء انتخابی همتراز می کند.

Distribute Vertical و Distribute Horizontal: فاصله بین اشیاء انتخابی را افقی و عمودی تنظیم می کند.

Make Same Width: طول شیء را برابر طول شیء دیگر قرار می دهد.

Make Same Height: عرض شیء را برابر عرض شیء دیگر قرار می دهد.

Make Same Size: طول و عرض را برابر طول و عرض شکل دیگر قرار می دهد.

Restore Size: طول عرض تغییر یافته را به حالت ولیه باز می گرداند.

To Page Dialog: با انتخاب این گزینه تمام عملیات بالا بدون نیاز به شیء دیگر و با توجه به قرارگیری در صفحه انجام می دهد.

Page

Add: ساخت صفحه ای جدید.

Remove: پاک کردن صفحه ی انتخاب شده

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

Insert: اضافه کردن صفحه با توجه به صفحات قبل

Duplicate: کپی برداری از صفحه

Arrange: تنظیم ترتیب قرارگیری صفحات

Move Up: جا به جا کردن صفحه به اندازه ی یک خانه رو به عقب بالا

Move Down: جا به جا کردن صفحه به اندازه ی یک خانه رو به جلوپایین

Export: ذخیره صفحه انتخاب شده با فرمت ZIP، XPG

Preview: پیش نمایش صفحه

Properties: مشاهده مشخصات و خصوصیات صفحه.

Dialog

Add: ساخت صفحه ای جدید.

Remove: پاک کردن صفحه ی انتخاب شده

Insert: اضافه کردن صفحه با توجه به صفحات قبل

Duplicate: کپی برداری از صفحه

Arrange: تنظیم ترتیب قرارگیری صفحات

Move Up: جا به جا کردن صفحه به اندازه ی یک خانه رو به عقب بالا

Move Down: جا به جا کردن صفحه به اندازه ی یک خانه رو به جلوپایین

Export: ذخیره صفحه انتخاب شده با فرمت ZIP، XPG

Preview: پیش نمایش صفحه

Properties: مشاهده مشخصات و خصوصیات صفحه.

Object

Button: اضافه کردن دکمه به صفحه جاری

Image: اضافه کردن تصویر به صفحه

Label: اضافه کردن برچسب به صفحه

Paragraph: اضافه کردن پاراگراف به صفحه

Video: اضافه کردن ویدئو به صفحه

Quick Time

Flash: اضافه کردن فایل های فلش (SWF) به صفحه

Slide Show: اضافه کردن آلبوم عکس به صفحه

PDF: اضافه کردن فایل با پسوند PDF به صفحه

Web: اضافه کردن فایل های وب به صفحه

Xbutton: اضافه کردن دکمه زبان های برنامه نویسی

CheckBox: اضافه کردن ابزار چک برای چک کردن

RadioButton: اضافه کردن ابزار انتخاب یک گزینه از بین چند گزینه

Input: اضافه کردن ابزار ورودی متن

ComboBox: اضافه کردن لیست کرکره ای

Listbox: اضافه کردن ابزار لیست.

Tree: اضافه کردن لیست درختی

Grid: اضافه کردن توری به صفحه

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

Progress: اضافه کردن ابزار پیش رونده کار

Rich Text: اضافه کردن جعبه متن

HotSpot: اضافه کردن ناحیه حساس

Plugins: اضافه کردن پلاگین های ویندوز به برنامه

Properties: مشاهده خصوصیات شی انتخاب شده

Project

Setings: تنظیمات مربوط به پروژه

Menu bar: ساخت منو برای پروژه

Audio: تنظیمات مربوط به موسیقی پروژه

Startup Movie: نمایش تصویر، فایل فلش یا ویدئو در آغاز اجرای نرم افزار

Dependencies: چک کردن نرم افزارهای خاص که در پروژه نیازاست و پیغام دادن به کاربر در صورت نصب نبودن آن نرم افزار.

Action: دستورات برای اجرای پروژه

Global Function: تعیین متغیرها و توابع سراسری

Plugins: اضافه کردن پلاگین

View

Toolbars: اضافه یا حذف نوار ابزارها

Panes: اضافه یا حذف پنل ها

Layouts: تغییر ظاهری برنامه

Previous tab: رفتن به صفحه قبلی

Next Page: رفتن به صفحه بعدی

Find Page: پیدا کردن یک صفحه

Refresh: رفرش (تجدید و بازبینی دوباره)

Grid: نمایش یا عدم نمایش جدول بندی صفحه

Snap to Grid: قرار دادن اشیاء در جدول بندی ها

Snap to Page: قرار دادن اشیاء در صفحه

Guidelines: نمایش یا عدم نمایش خطوط راهنما

Ruler: نمایش یا عدم نمایش خط کش

Toolbar

Button Maker: نرم افزار مربوط به ساخت دکمه

Optimize Resources: پاک کردن فایل های زائد پروژه

Script Explorer: نمایش تمام دستورات نوشته شده

Open Source File: باز کردن فایل اصلی شی انتخاب شده

Customize: تنظیمات مربوط به منوها

Standard Bar: این نوار ابزار هایی از قبیل (New, Open, Save,...) را شامل می شود.

Object Bar: این نوار ابزار های موجود در این نرم افزار را شامل می شود.

Properties Bar: مشخصات مربوط به هر شی را می توان در این قسمت تغییر داد.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

Project Explorer : در این قسمت صفحات ایجاد شده در پروژه را می توانید مشاهده کنید
Work Area: در این قسمت می توانید کارهای خود را انجام دهید. برای جدول بندی این قسمت می توانید از منوی **View**، گزینه **Grid** را انتخاب کنید تا کار خود را دقیق تر انجام دهید.
Status Bar: وضعیت ها را در این قسمت مشاهده کنید که شامل حجم نرم افزار و محل قرار گیری نشانه گر ماوس می باشد.

در این جلسه نحوه ایجاد پروژه ، ذخیره کردن ، بازکردن پروژه و..... که در منو **File** می باشد صحبت می کنیم.

New: یک پروژه جدید ایجاد می کند.

Open: پروژه ای که از قبل وجود دارد را بارگذاری می کند.

Save: آخرین تغییرات ایجاد شده را در پروژه ذخیره می کند.

Save As: پروژه جاری را با نام و مکان دیگر ذخیره می کند.

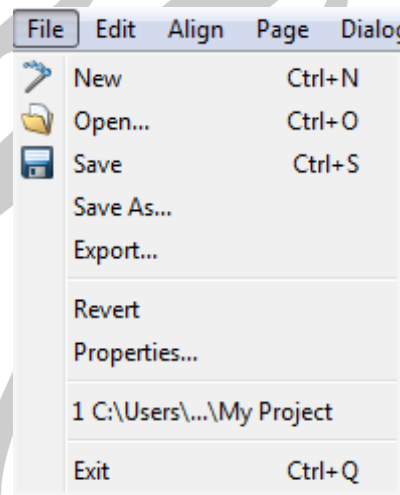
Export: پروژه را با فرمتی به غیر از فرمت برنامه ذخیره می کند تا بتوان در جاهای مختلف از آن استفاده کرد.

Revert: پروژه را به آخرین ذخیره برمی گرداند (مثلا اگر چند دقیقه پیش برنامه را ذخیره کرده اید و پس از اعمال تغییرات متوجه اشتباهی شدید و نیاز به بازگشتن به وضعیت قبلی را دارید، می توانید این گزینه را انتخاب کنید).

Properties: اطلاعات مربوط به پروژه را نمایش می دهد.

Recent File: نام آخرین پروژه های باز شده را نمایش می دهد.

Exit: خروج از برنامه



در این جلسه نحوه ویرایش، گروه بندی، انتخاب، قفل و..... اشیاء که در منو **Edit** است آشنا می شویم.

Undo: برای بازگشت عمل آخری که انجام داده اید.

Redo: برای بازگرداندن عمل **Undo** شده

Cut: انتقال شی برای استفاده در مکان دیگری.

Copy: از شی انتخاب شده کپی می گیرد.

Paste: شی **copy** و **cut** شده را در محل دیگری می چسباند.

Delete: شی انتخاب شده را حذف می کند.

Duplicate: کپی گرفتن از شیء

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

Select: انتخاب شیء یا اشیاء

Arrange: تنظیم نحوه قرارگیری اشیاء

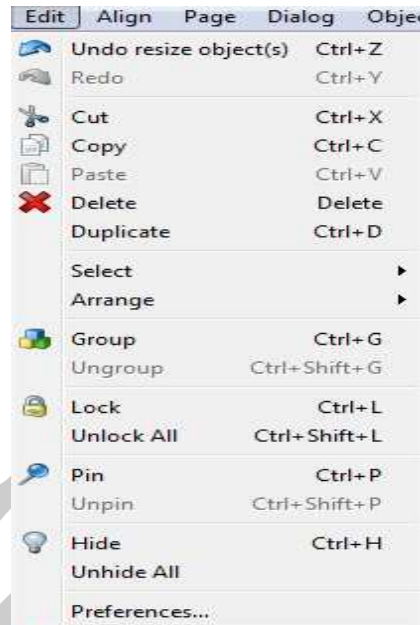
Group & Ungroup: فعال و غیر فعال کردن گروه بندی اشیاء

Lock & Unlock All: قفل و آزاد کردن اشیاء

Pin & Unpin: سنجاق کردن و غیر فعال کردن سنجاق

Hide & Unhide All: مخفی و نمایان کردن اشیاء

Preferences: تنظیمات مربوط به نرم افزار.



در اکثر نرم افزار ها شما قادر هستید شیء هایی را که ساخته اید ترازبندی کنید در این نرم افزار شما می توانید اشیاء را به مدل های متفاوت ترازبندی کنید.

ترازبندی (Align):

برای اینکه بخواهید اشیاء خود را ترازبندی کنید کافیست از منو **Align** را انتخاب کرده که شامل موارد زیر می باشد:

Left: از سمت چپ ترازبندی می کند

Center Horizontal: از مرکز عمودی اشیاء را ترازبندی می کند

Right: از سمت راست ترازبندی می کند

Top: از سمت بالا ترازبندی می کند

Center Vertical: از مرکز افقی مرتب سازی می کند

Bottom: از سمت پایین مرتب سازی می کند

Distribute Vertical:

Distribute Horizontal:

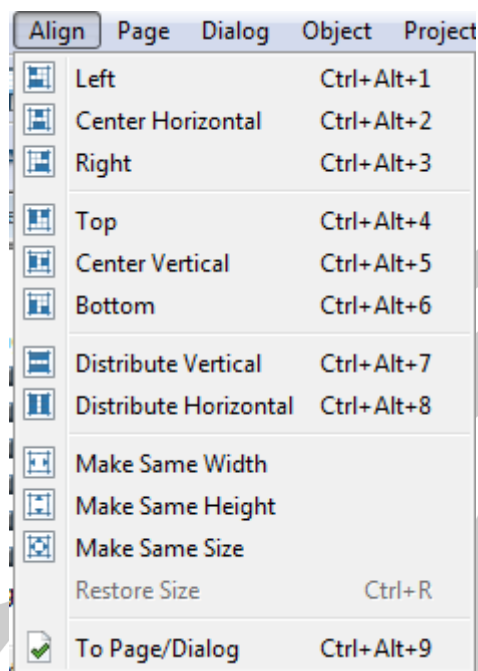
جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

Make same width: عرض شی ها را یکی می کند.

Make same height: ارتفاع شی ها را یکی می کند

Make same Size: اندازه شی ها را یکی می کند

Restore Size: در صورت استفاده از گزینه های بالا می توانید به حالت قبل باز گردانید.



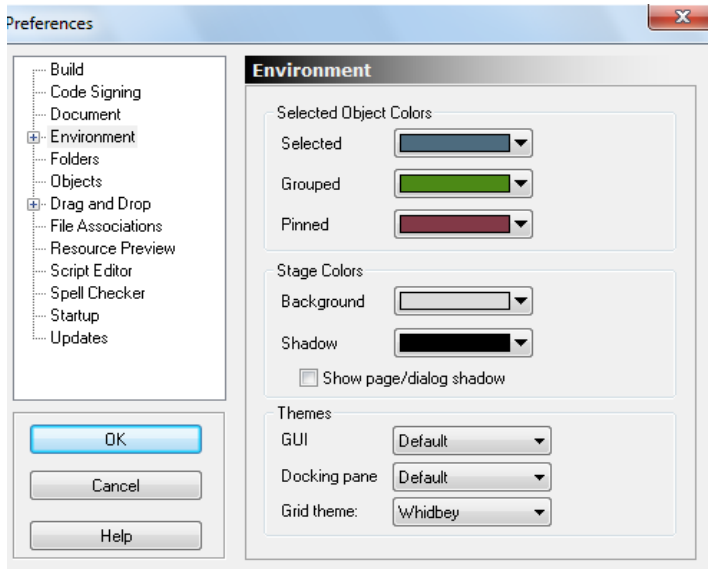
نکته: ترازبندی یا تغییر سایز بر اساس آخرین شی انتخاب شده صورت می گیرد.

تنظیمات مربوط به رنگ:

برای تنظیمات مربوط به نرم افزار از منوی Edit گزینه Perfernces را انتخاب کنید تا پنجره مربوط به آن باز شود.

در ادامه روی گزینه Enviromment کلیک کنید تا صفحه تنظیمات آن نشان داده شود.

Selected object colors



Selected: در این قسمت، رنگ نوار دور شیء انتخاب

شده را می توانید تعیین کنید.

Grouped: این قسمت، مخصوص اشیاء گروه بندی

شده است که با تغییر رنگ آن و زمانی که چند شی را با

هم Group نمایش دهید. با انتخاب این Group رنگ دور

اشیاء به رنگ انتخاب شده در خواهد آمد.

Pinned: در لغت Pinned به معنای سنجاق کردن

می باشد. وقتی یک شی pin می شود دیگر قادر به

تکان دادن آن نخواهید بود. حال می توانید رنگ آن را

تغییر دهید.

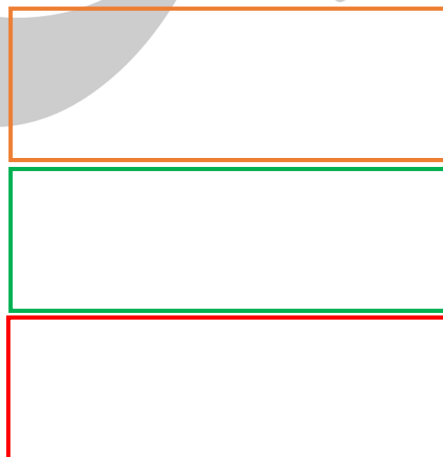
Stage Colors

Background: رنگ مربوط به پشت زمینه تغییر خواهد کرد.

Page Shadow: تنظیمات مربوط به رنگ سایه ی صفحه

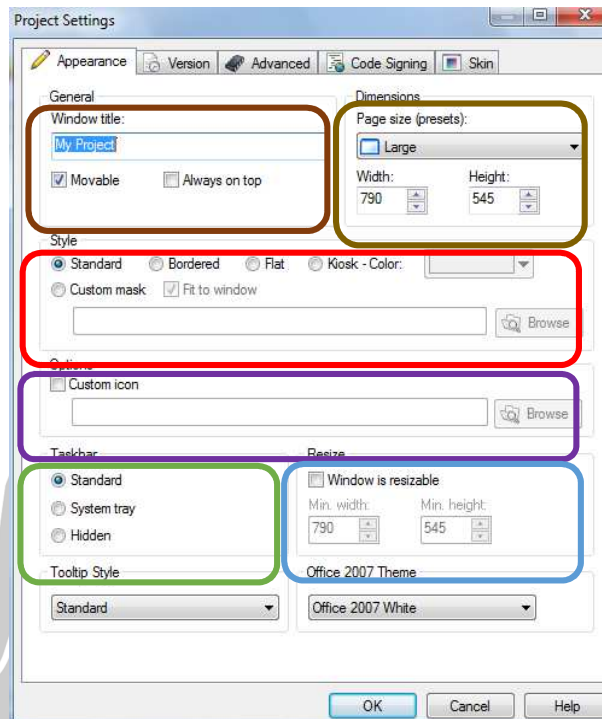
Themes

در این قسمت شما می توانید الگو پروژه خود را تغییر دهید.



تنظیمات پروژه:

برای باز کردن تنظیمات پروژه از قسمت **Project-->Setting** رفته و روی آن کلیک کنید.



تغییر نام پروژه (windows title):

نام پنجره ی اصلی برنامه به طور خودکار با نام پروژه شما تنظیم می شود برای تغییر نام آن، نام جدید آن را در فیلد **windows title** جایگزین نمایید.

Always on top: این گزینه باعث می شود پروژه (نرم افزار) همیشه روی همه ی پنجره ها قرار گ ی رد یعنی ی باشروع نرم افزار کاربر قادر به استفاده از نرم افزارهای دیگر و قسمت های دیگر ویندوز نخواهد بود.

Movable: انتخاب این گزینه قابلیت جا به جایی نرم افزار به پروژه ی شما اضافه خواهد شد.

اندازه ی صفحه (Page Size)

در این قسمت شما می توانید اندازه ی صفحات خود را مشخص کنید توجه داشته باشید که اندازه تمامی صفحات تغییر پیدا می کند.

مدل (Style)

در این قسمت تنظیمات مربوط به نمایش (Title bar, taskbar,) انجام می پذیرد. برای اینکه بخواهید صفحه پروژه خود را به شکل مورد نظر در بیاورید کافیست گزینه **Custom mask** را انتخاب کرده سپس از قسمت **Browse** مدل مد نظر خود را انتخاب کنید.

Kiosk-color: برای نمایش به صورت تمام صفحه مورد استفاده قرار می گیرد.

انتخاب آیکن برای پروژه

در قسمت پنجره تنظیمات، در قسمت Option گزینه custom icon را انتخاب کنید.

Taskbar

این قسمت محل تنظیم نحوه نمایش نوار وضعیت می باشد که شامل موارد زیر می باشد:

Standard: مانند بقیه نرم افزارها می باشد نام پنجره نیز نمایش داده می شود.
System Tray: آیکن برنامه مانند آیکن صدای ویندوز در کنار ساعت نمایش داده می شود. در این قسمت با نگه داشتن نشانه گر ماوس، نام پنجره مشخص می شود.
Hidden: به هیچ صورت در نوار وضعیت دیده نمی شود.

Resize

اگر بخواهید اندازه پنجره قابل تغییر باشد کافیست گزینه window is resizable را فعال کنید سپس در قسمت عرض و طول حداقل اندازه پنجره خود را وارد نمایید.

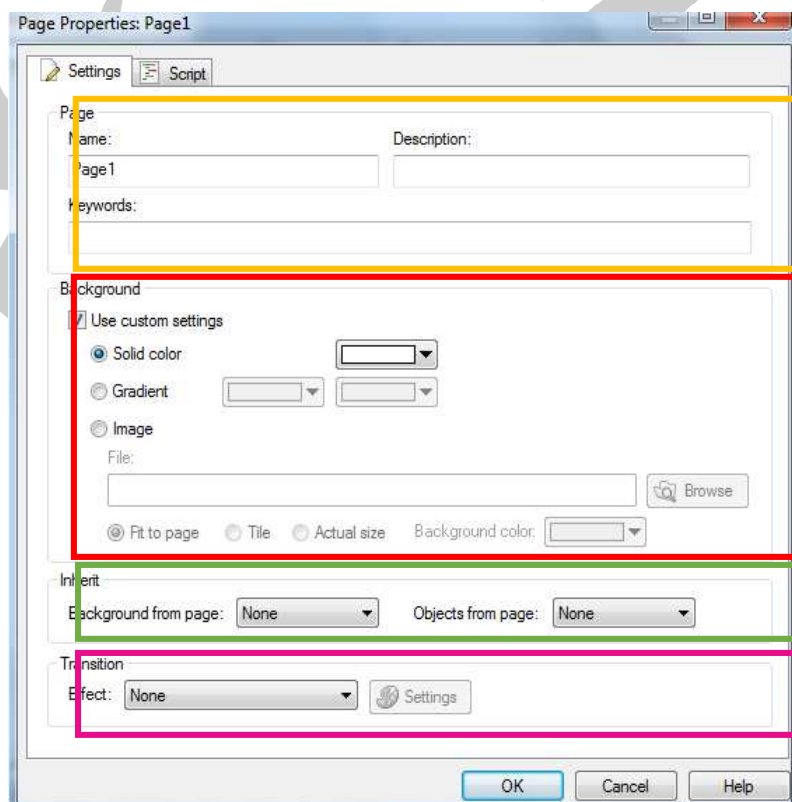
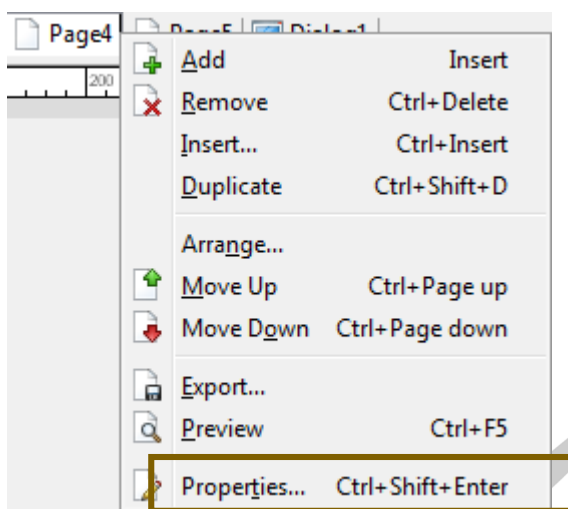
اضافه کردن صفحه (Add Page)

برای اضافه کردن صفحه کافیست از قسمت menu-----page-----Add را انتخاب کنید.



برای تنظیمات مربوط به صفحه کافیست روی صفحه مورد نظر کلیک راست کرده سپس گزینه properties را انتخاب کنیم.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی



Page

در این قسمت شما می توانید نام پروژه خود را در قسمت name و توضیحات مربوط به این صفحه را در قسمت description وارد نمایید. در صورتی که بخواهید از لغت کلیدی استفاده کنید در قسمت keywords وارد می کنید.

Background

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

در این قسمت شما می توانید پشت زمینه صفحه خود را تغییر دهید که شامل موارد زیر می باشد:

- Solid color:** این گزینه برای تغییر رنگ پس زمینه مورد استفاده قرار می گیرد.
- Gradient:** در صورتی که بخواهید از طیف رنگی استفاده کنید کافیست این گزینه را فعال کنید سپس می توانید دو رنگ مورد نظر خود را اعمال کنید.
- Images:** این گزینه برای اضافه کردن عکس به پشت زمینه مورد استفاده قرار می گیرد که شامل موارد زیر می باشد:
- Fit to page:** این گزینه عکس مورد نظر را کامل در پشت زمینه قرار می دهد.
- Tile:** این گزینه عکس را به صورت کاشی در می آورد.
- Actual size:** این گزینه عکس را به همان اندازه واقعی خودش اعمال می کند.

Inherit

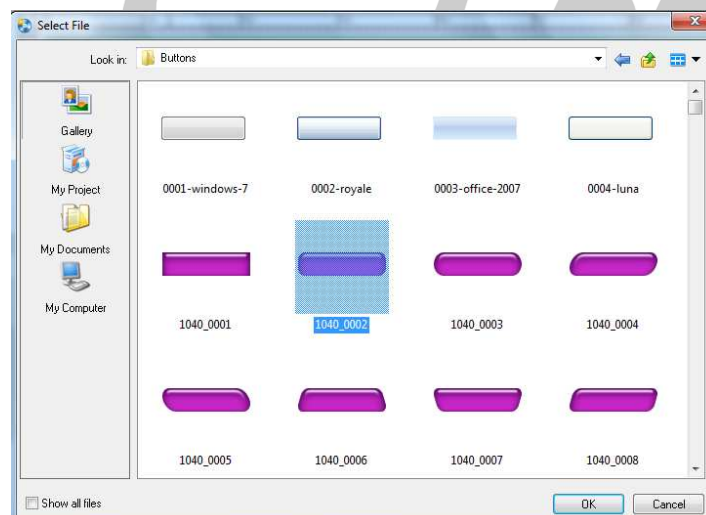
- در صورتی که بخواهید از صفحات دیگر ارث بری داشته باشید می توانید از این قسمت استفاده کنید:
- Background from page:** این گزینه از پشت زمینه های صفحات دیگر ارث بری می کند.
- Objects from page:** این گزینه از شی های ساخته شده توسط صفحات دیگر ارث بری می کند.

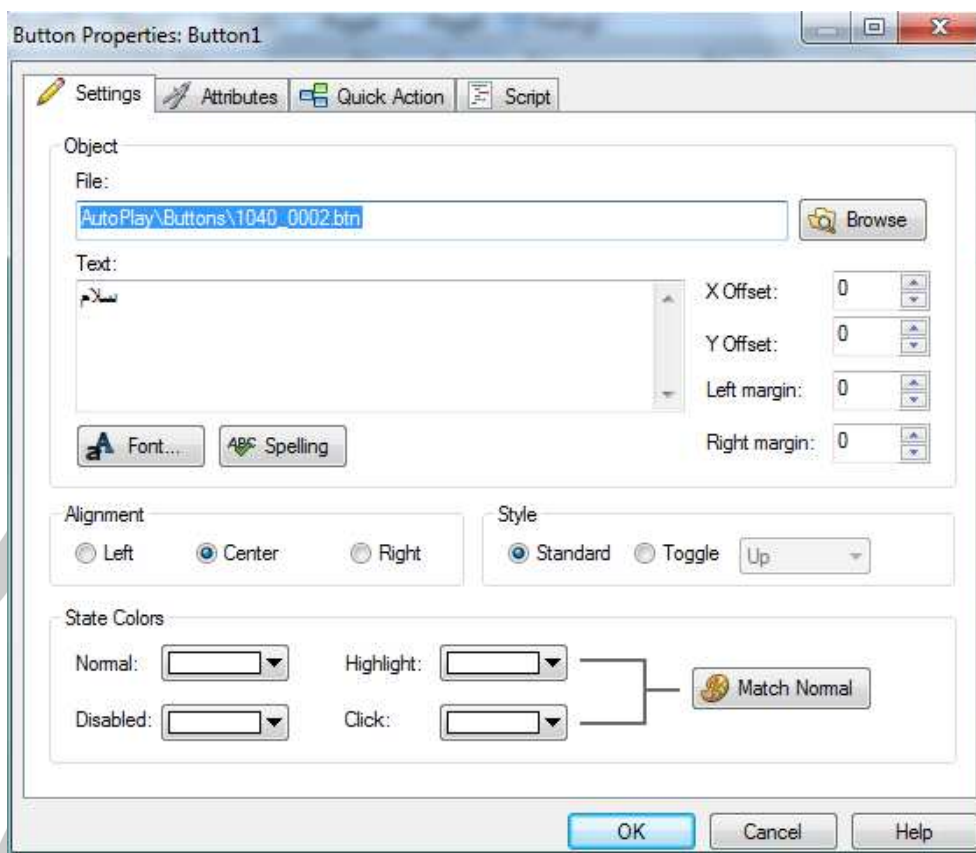
Transition

- این گزینه نحوه انتقال از یک صفحه به صفحه دیگر را افکت گذاری می کند.
- دکمه یکی از مهم ترین و اساسی ترین اشیاء موجود در این نرم افزار می باشد که برای انجام دستورات اصلی مانند باز کردن یک فایل استفاده می شود

اضافه کردن دکمه (Button)

- برای اضافه کردن دکمه کافیست از منوی **object** روی گزینه **Button** کلیک کنید. در پنجره باز شده دکمه مورد نظر خود را انتخاب کنید





تنظیمات دکمه

برای اینکه نام دکمه و کارکرد دکمه را مشخص کنید کافیست دکمه را انتخاب کرده، روی آن کلیک راست کرده و گزینه Properties را انتخاب کنید پنجره مربوط به تنظیمات دکمه نمایان می شود سربرگ settings شامل موارد زیر می باشد:

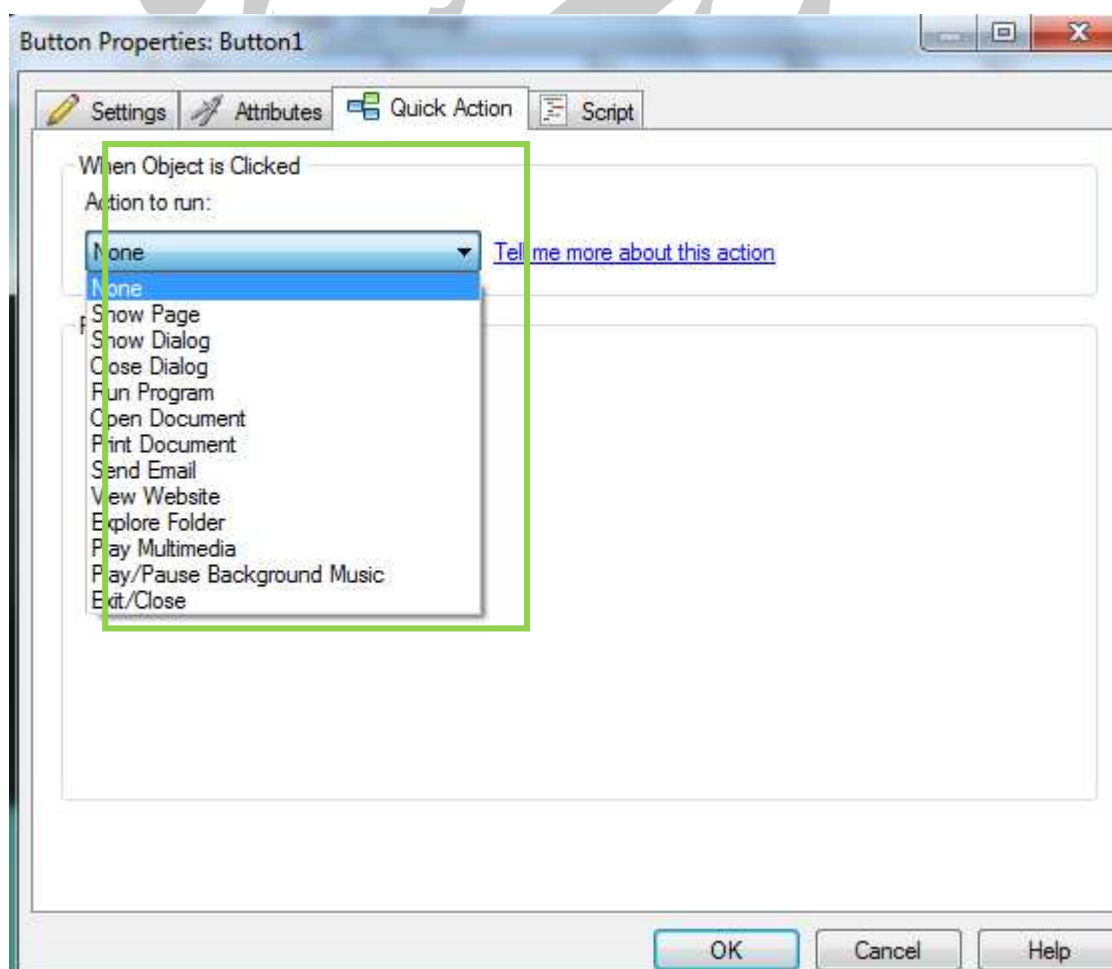




Object: در این قسمت ادرس دکمه شما قرار دارد که شما می توانید در صورت لزوم می توانید دکمه مورد نظر خود را تغییر دهید.
Text: در این قسمت شما می توانید متن مورد نظر خود را که بر روی دکمه قرار می گیرد مشخص کنید. در صورتی که بخواهید به صورت فارسی تایپ کنید روی گزینه font کلیک کرده سپس فونت خود را فارسی تنظیم کنید در نهایت script آن را به Arabic قرار دهید.

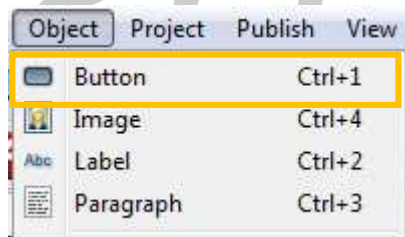
Alignment: در این قسمت شما می توانید
State colors: تنظیمات مربوط به رنگ متن، رنگ با ماوس رفتن روی دکمه، رنگ کلیک کردن روی دکمه را می توانید مشخص کنید.

برای اعمال کردن دستورات به دکمه ها برای انجام کاری (جابه جایی صفحه، اجرا برنامه، فرستادن ایمیل، اجرا موسیقی، بستن برنامه و) کفایت از سربرج Quick Action از قسمت Action to Run گزینه مورد نظر خود را انتخاب کنید که شامل موارد زیر می باشد:



جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

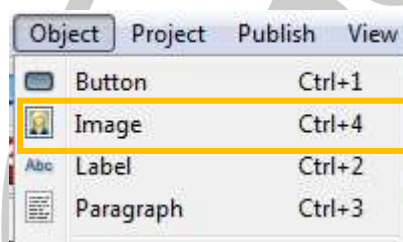
- Show Page:** این گزینه برای نمایش یک صفحه می باشد.
- Show Dialog:** این گزینه برای نمایش یک دیالوگ می باشد.
- Close Dialog:** این گزینه برای بستن دیالوگ به کار می رود.
- Run Program:** این گزینه برای اجرا کردن یک برنامه خاص استفاده می شود.
- Open Document:** این گزینه برای باز کردن یک فایل متنی به کار می رود.
- Print Document:** این گزینه برای چاپ یک فایل متنی به کار می رود.
- Send Email:** این گزینه برای فرستادن ایمیل کاربرد دارد.
- View Website:** این گزینه برای نمایش یک وب سایت کاربرد دارد.
- Explore Folder:** این گزینه برای باز کردن یک پوشه مورد استفاده قرار می گیرد.
- Play MultiMedia:** این گزینه برای اجرا یک فایل صوتی مورد استفاده قرار می گیرد.
- Play/Pause:** در صورتی که پروژه شما دارای آهنگ پشت زمینه باشد اگر در حال اجرا باشد متوقف و اگر متوقف باشد اجرا می شود.
- Exit/Close:** از برنامه خروج می کند.



اضافه کردن اشیا

Image

برای اضافه کردن عکس به یک صفحه از منو object گزینه Image را انتخاب کنید. در پنجره باز شده عکس مورد نظر خود را انتخاب کنید.



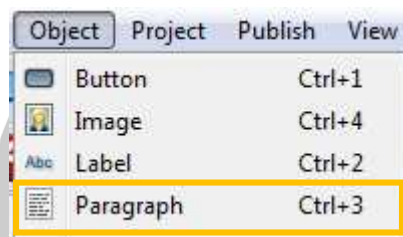
Label

برای اضافه کردن برچسب به صفحه از منو object گزینه Label را انتخاب کنید.

برای تنظیمات مربوط به برچسب روی آن کلیک راست کرده و روی گزینه Properties را کلیک کنید.
تمامی تنظیمات مانند تنظیمات دکمه می باشد.

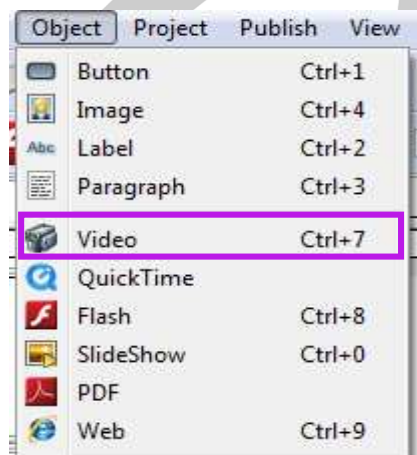
Paragraph

زمانی که شما بخواهید یک متن طولانی یا به اصطلاح پاراگراف داشته باشید از ابزار پاراگراف استفاده کنید.
برای اضافه کردن برچسب به صفحه از منو object گزینه paragraph را انتخاب کنید. تمامی تنظیمات همانند تنظیمات دکمه می باشد.



اضافه کردن فیلم (Video):

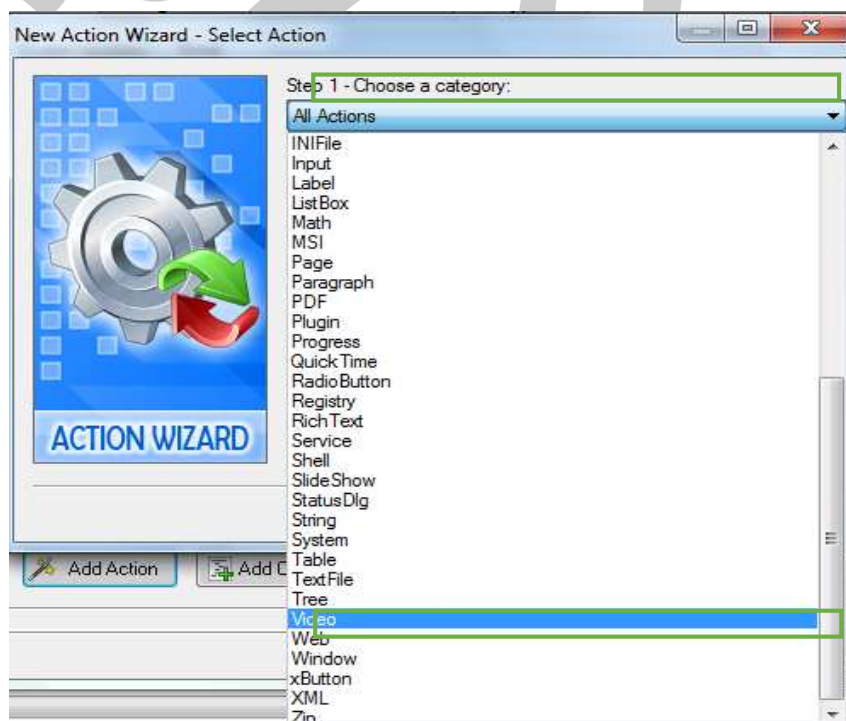
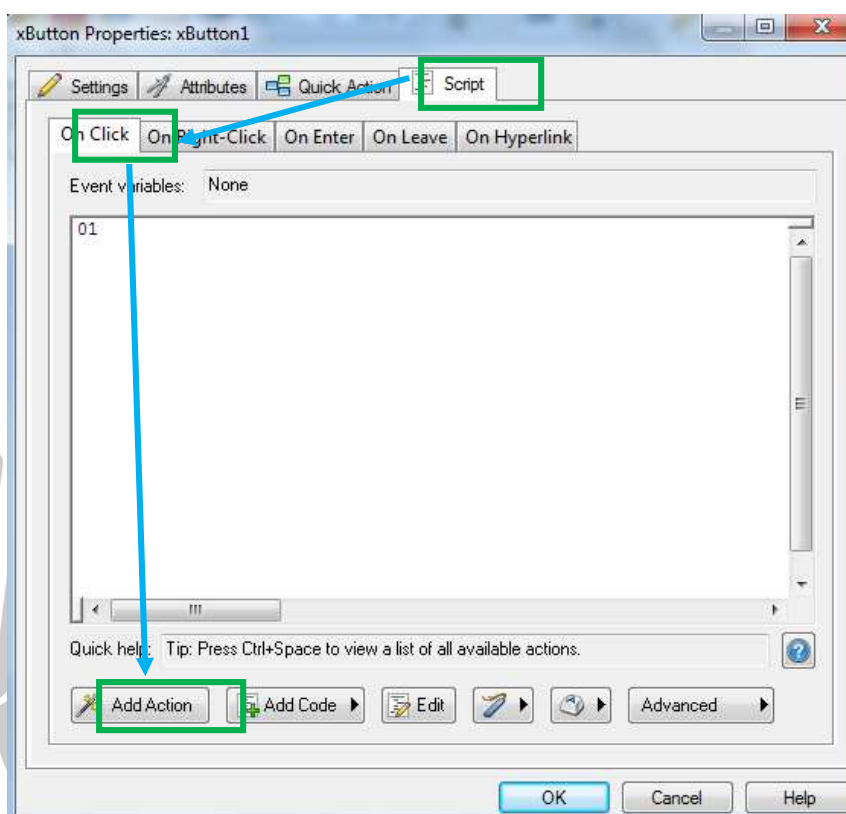
برای اضافه کردن فیلم به صفحه خود از منو به object رفته و سپس گزینه Video را انتخاب کنید.
در یک فصل جدا گانه در رابطه با ویدئو طرح درس ارائه خواهد شد.



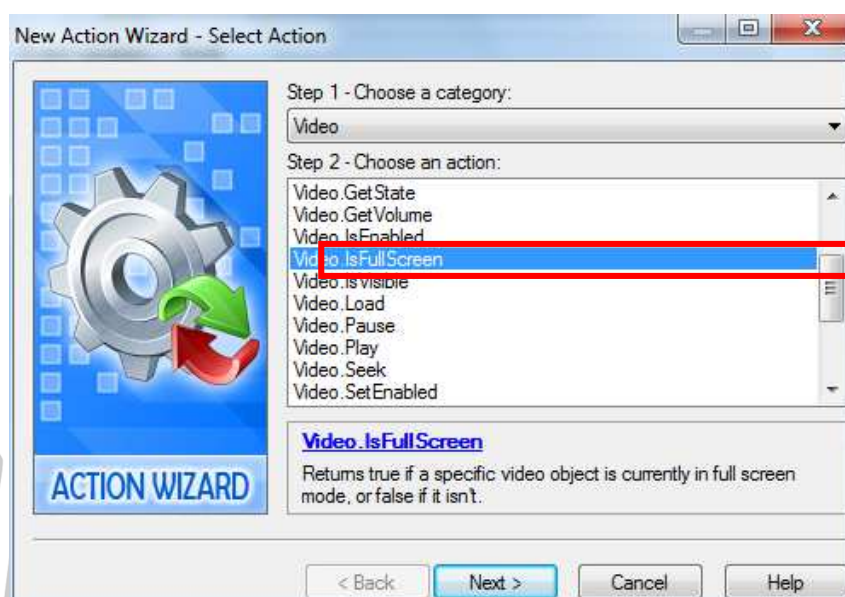
در صورتی که بخواهید فیلم شما توسط دکمه اجرا شود ابتدا یک دکمه ایجاد کرده سپس به قسمت تنظیمات آن رفته در سربرگ Script در قسمت on click روی گزینه Add Action کلیک کنید در پنجره باز شده در مرحله اول

Choose a category گزینه Video را انتخاب کنید در مرحله دوم گزینه Video.SetFullScreen را انتخاب کنید این گزینه برای تمام صفحه شدن فیلم شما می شود.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی



جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

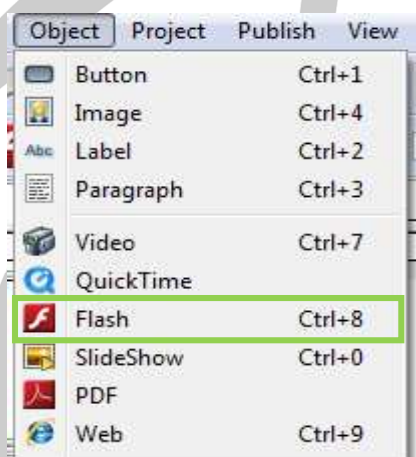


اضافه کردن فایل Flash

برای اضافه کردن فایل هایی با پسوند swf کافیست از منو Object گزینه Flash را انتخاب کنید.

سپس فایل مورد نظر خود را انتخاب کنید.

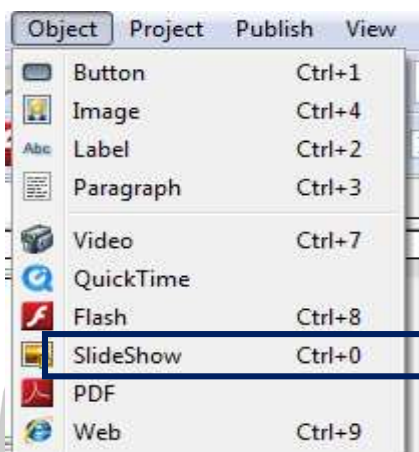
نکته: در صورت استفاده از این نوع فایل بایستی برنامه Adobe Flash Player را روی سیستم خود نصب کنید.



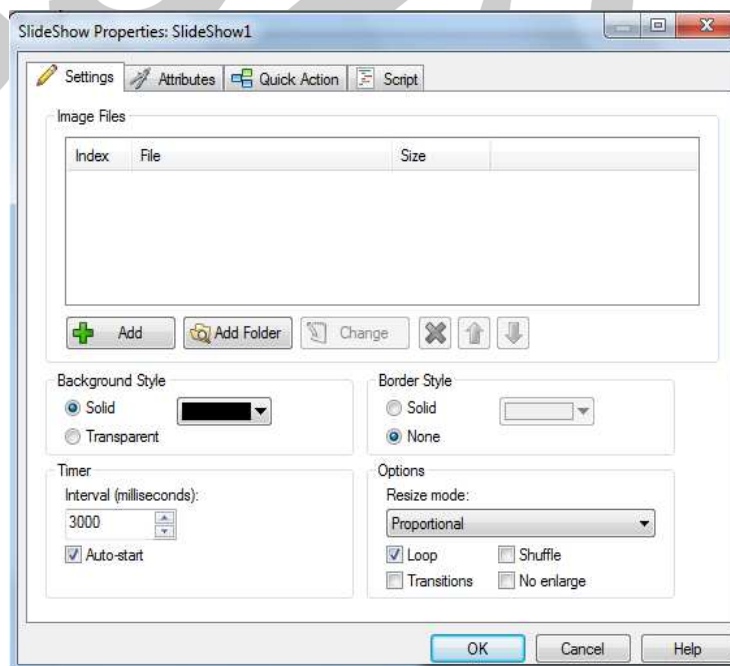
اضافه کردن آلبوم عکس (SlideShow)

در این برنامه یک قابلیت ایجاد شده است که شما قادر هستید عکس های خود را به صورت آلبوم اضافه نمایید.

در ابتدا از منوی Object گزینه Slide Show را انتخاب کنید .



در ادامه برای تنظیمات مربوطه کافیست روی شی ایجاد شده کلیک راست کرده و سپس گزینه Properties را انتخاب نمایید. کادر مربوط به تنظیمات مربوط به آلبوم عکس باز شده که دارای تنظیمات زیر می باشد:



جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

Image File

در این قسمت شما می توانید عکس های مربوط به آلبوم خود را انتخاب کنید. کافیسست روی گزینه Add کلیک کنید.

Add: برای اضافه کردن عکس استفاده می شود
Add Folder: برای اضافه کردن عکس به صورت پوشه ای کافیسست روی این گزینه کلیک کنید.

Background Style

برای تنظیمات مربوط به پشت زمینه استفاده می شود که شامل موارد زیر می باشد:

Solid: رنگ مربوط به پشت زمینه را انتخاب می کند.
Transparency: این گزینه به صورت شفاف در می آورد.

Border Style

این قسمت برای تنظیمات مربوط به قاب عکس می باشد که شامل موارد زیر می باشد:

Solid: این گزینه برای رنگ قاب مورد استفاده قرار می گیرد.
None: این گزینه برای نمایان نشدن قاب استفاده می شود.

Timer

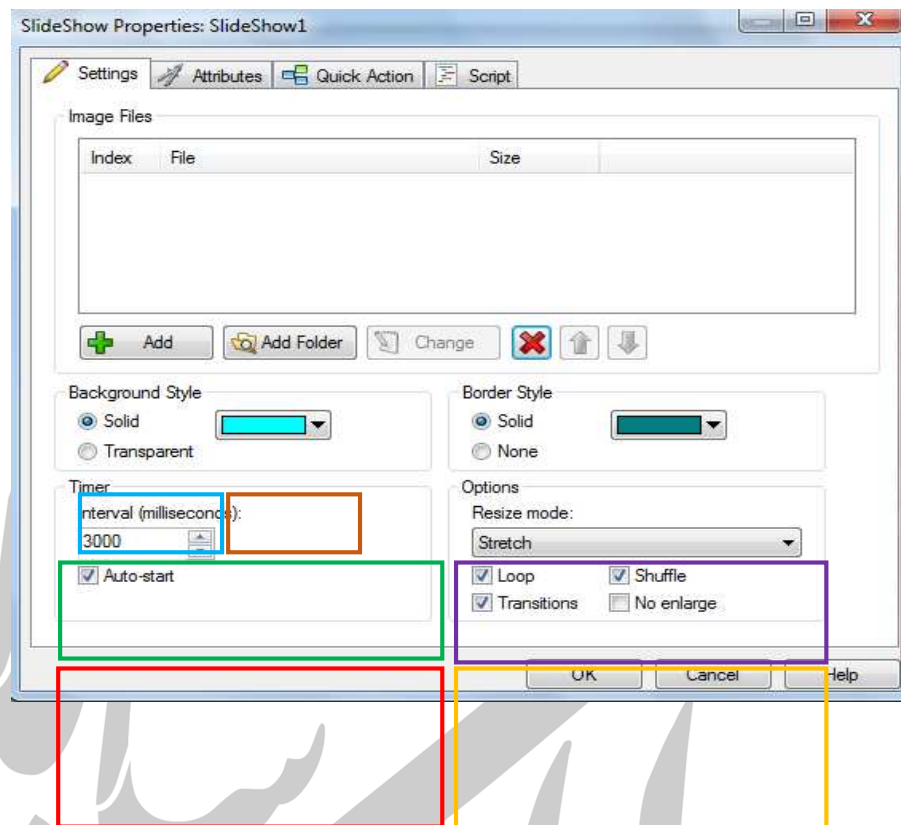
این قسمت برای انتقال عکس به عکس دیگر استفاده می شود:

Interval: زمان انتقال در این گزینه تنظیم می شود.
AutoStart: این گزینه برای اجرا شدن به صورت اتوماتیک استفاده می شود.

Options

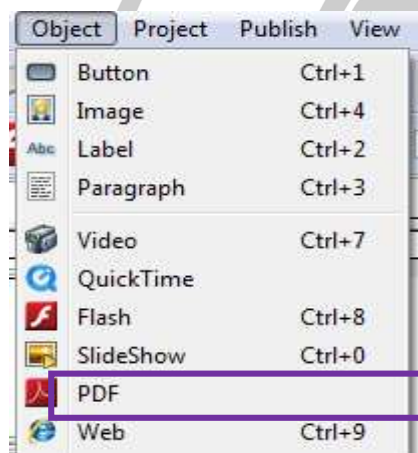
Crop: این گزینه عکس مورد نظر را فقط به اندازه سایز آلبوم عکس نمایش می دهد.
Proportional: این گزینه عکس را به صورت کامل نمایش می دهد.
Stretch: این گزینه در صورت اتمام عکس ها دوباره از اول شروع به نمایش می کند.
Loop: این گزینه برای افکت گذاری انتقال یک عکس به عکس دیگر کاربرد دارد.
Transition: این گزینه عکس ها مخلوط می کند و به صورت تصادفی نمایش می دهد.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی



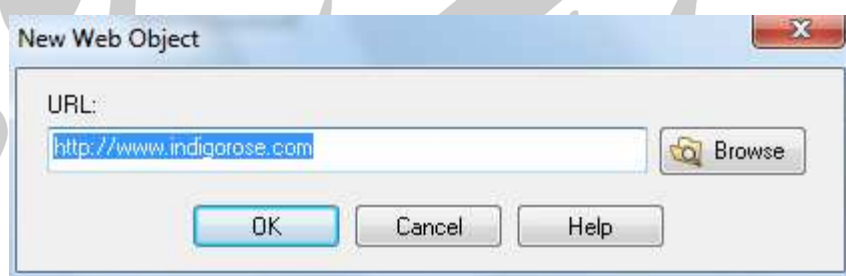
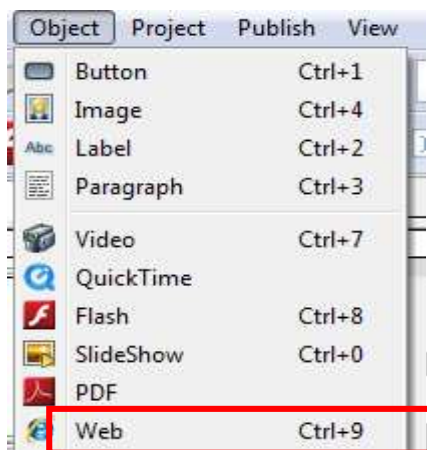
اضافه کردن فایل PDF:

برای اضافه کردن فایل های PDF کافست روی این گزینه کلیک کرده سپس پنجره مربوط به انتخاب فایل باز می شود کافست فایل مربوطه را انتخاب نمایید.



اضافه کردن صفحه وب Web

برای اضافه کردن صفحه وب از منوی Object گزینه Web را انتخاب کنید در ادامه شما می توانید آدرس سایت مورد نظر خود را وارد کنید.



در این نرم افزار شما قادر هستید منو به برنامه خود اضافه کنید فقط باید در نظر داشته باشید که شما در صورت استفاده از منو باید تخصص به کد نویسی در این نرم افزار را داشته باشید.

برای استفاده از منو کافیست از منو قسمت Project گزینه Menu bar کلیک کنید کادر باز شده تنظیمات مربوط به منو را شامل می شود:

Show Menu bar

برای نمایش منو بار کافیست این گزینه را فعال کنید. در قسمت پایین یک منو و دو زیر منو به طور پیش فرض ساخته شده است که شما می توانید به آن اضافه کنید. برای اضافه کردن کافیست روی دکمه Add کلیک کنید و تنظیمات روی گزینه Properties کلیک کنید

:Properties

Menu ID: شماره شناسه مربوط به منو در این قسمت مشخص می شود

Icon ID: شماره شناسه مربوط به آیکن

Text: متن مربوط به منو

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

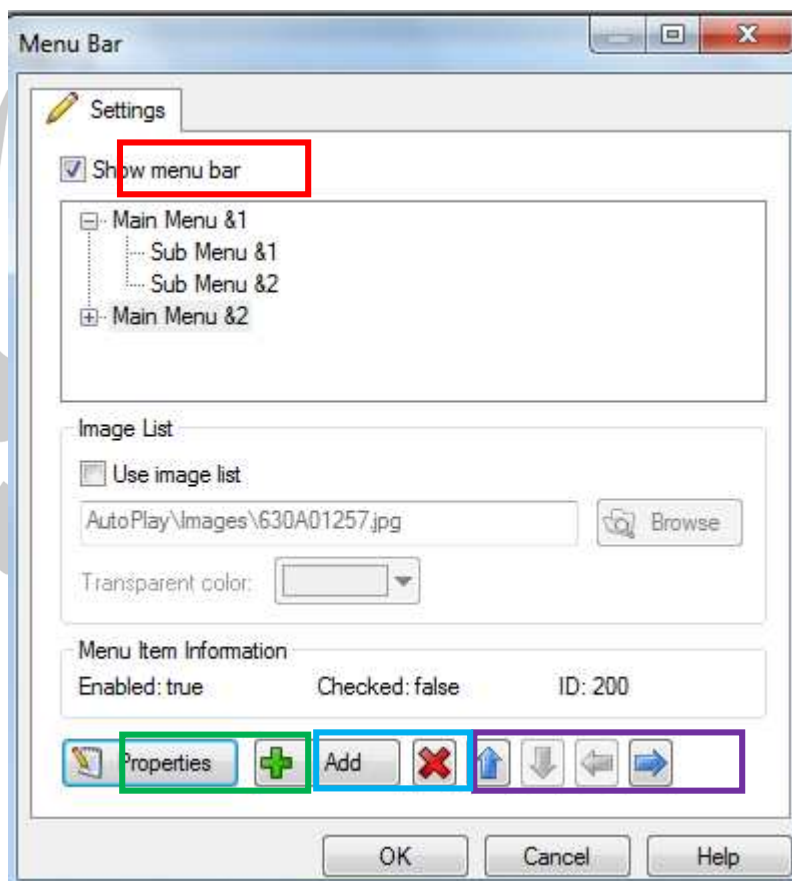
Enabled: برای فعال و غیر فعال بودن منو

Checked: برای تیک دار بودن منو

Separator: خط جدا کننده زیر شاخه منو اصلی.

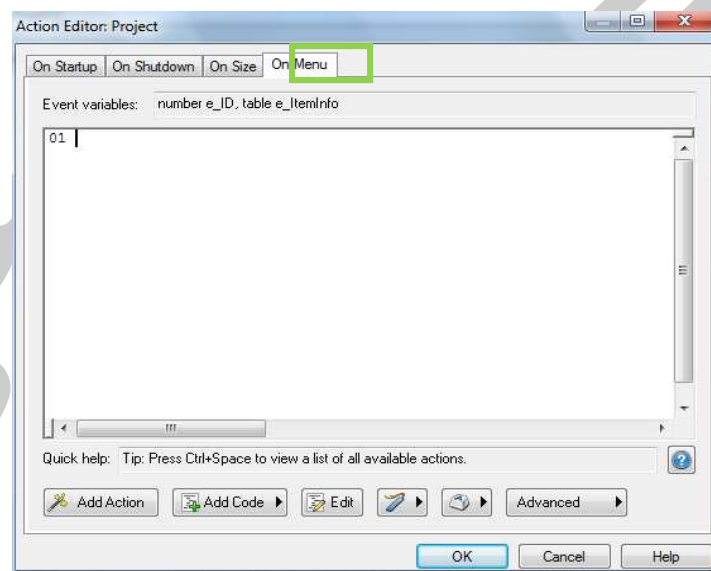
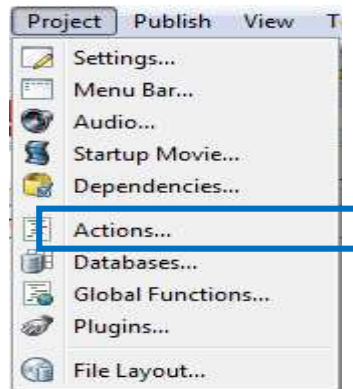
جا به جایی منو و زیر منو:

برای جا به جایی از منو به زیر منو و بالعکس کافیت از فلش های جهت دار استفاده کنید.



حال برای برنامه نویسی برای هر یک از منو ها، از منوی Project بروی Actions کلیک کنید و سربگ on Menu را انتخاب کنید حال با دستورات زیر آشنا می شویم.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی



کد خروج از برنامه:

```
If (e_ID==101) then  
Application exit ();  
End
```

کد درباره ما

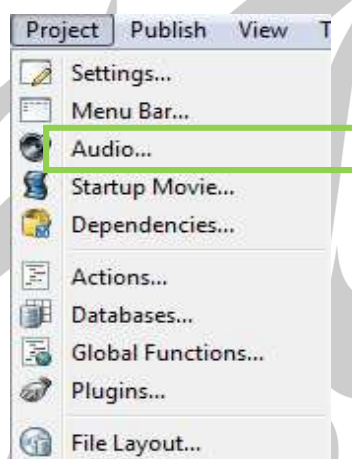
```
If (e_ID = 201) then  
Dialog.message ("about', "created by H.H")  
End
```

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

صداها یکی از مهمترین بخش های سی دی های چند منظوره ماست. برای مثال صداهایی بر ای دکمه ها که کاربر بتواند به راحتی نوع انتخاب و یا حالت دکمه را تشخیص دهد، و یا موزیک متن که با انتخاب درست و به جای آن می توانید مفهومی را به کاربر برسانید یا حتی در ساخت سی دی ای آموزشی از صدای خودتان و یا شخص دیگری برای القای بهتر مطالب استفاده نمایید. در این فصل، پایه کار کردن با فایل های صدا در پروژه راخواهید آموخت. برای شروع کار با این فصل فایل ذخیره شده در فصل هشتم را باز کرده تا ادامه ی پروژه را تکمیل کنیم.

تغییر صداهای پیش فرض:

زمانی که یک دکمه را ایجاد می کنید، ۲ صدا به صورت خودکار برای این دکمه ها قرار می گیرد. یکی برای زمانی که نشانه گر ماوس روی دکمه قرار می گیرد و دیگری برای زمانی که روی دکمه کلیک می کنید. این ۲ صدا، در قسمتی از برنامه تنظیم شده اند که زمانی که شما یک دکمه ایجاد می کنید، این صداها بر روی دکمه قرار می گیرند. حال برای تغییر این صداها، از منوی Project بر روی Audio کلیک کنید تا پنجره مربوطه باز شود. که شامل دو سربرگ زیر می باشد:



Background Music

این قسمت برای اضافه کردن موزیک برای پشت زمینه برنامه می باشد. که شامل موارد زیر می باشد:

Track List

Add: برای اضافه کردن موزیک

Remove: برای حذف موزیک

Play: برای اجرا موزیک

Play Mode

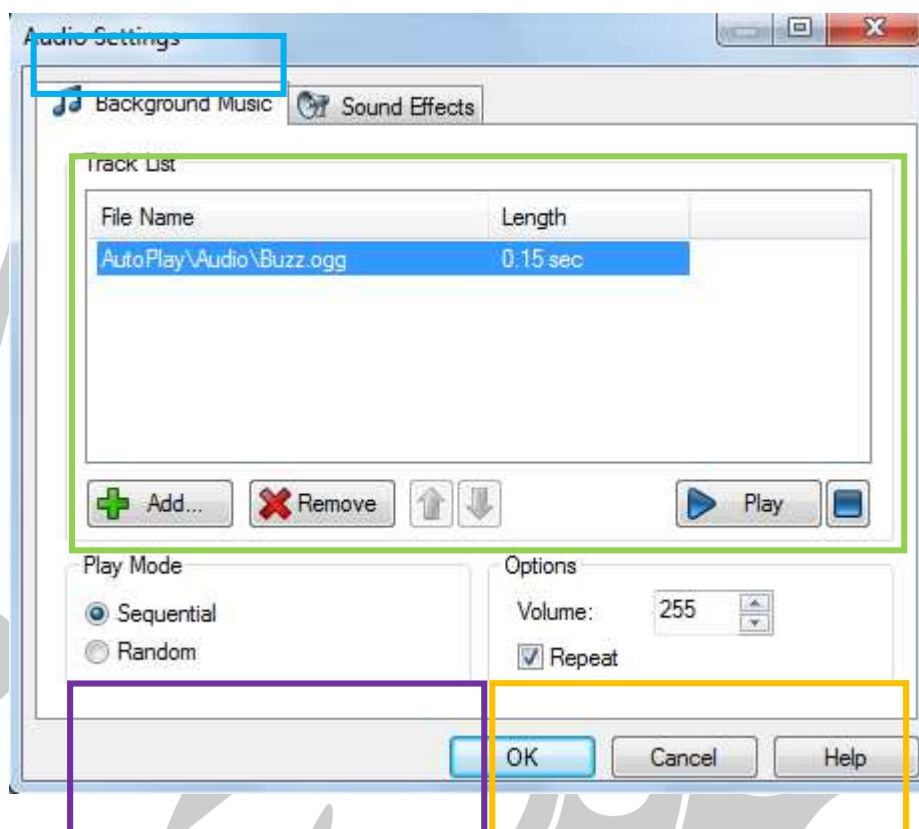
Sequential: این گزینه موزیک های انتخاب شده را به ترتیب انتخاب اجرا می کند

Random: این گزینه موزیک های انتخاب شده را به صورت تصادفی اجرا می کند

Option

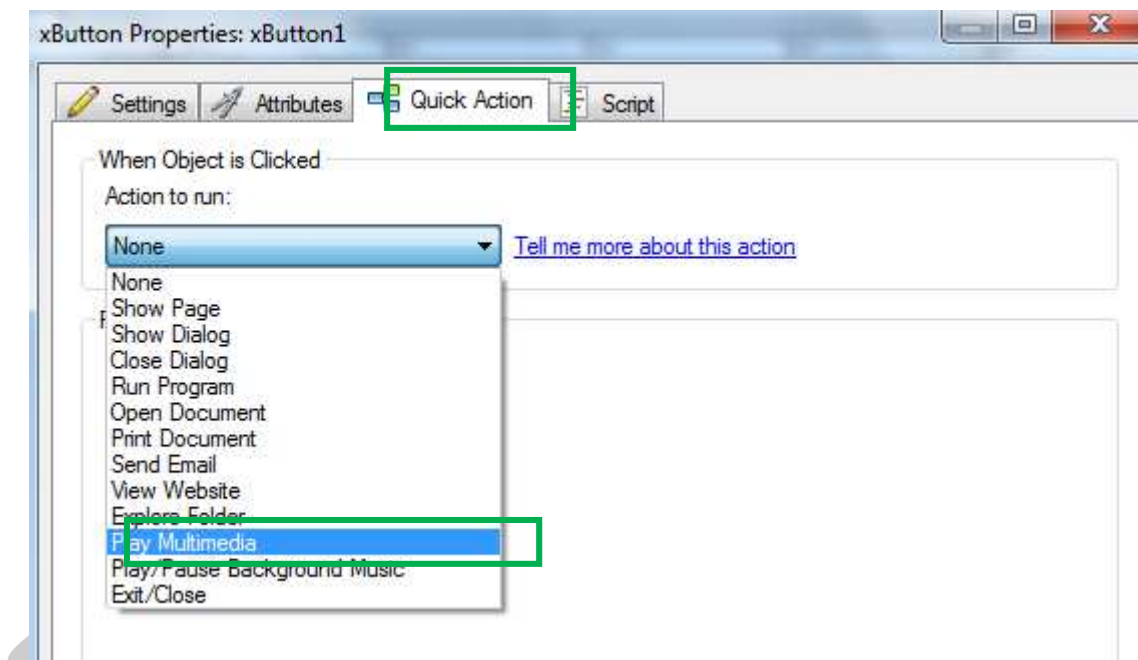
Volume: این گزینه برای میزان فرکانس صدا استفاده می شود.

Repeat: در صورت به پایان رسیدن موزیک دوباره اجرا شود.



نکته: فرض کنید کاربر نخواهد به موزیک گوش کند برای این کار شما باید دکمه ای درست کنید تا در صورت عدم تمایل گوش نکردن موزیک آن را قطع کند

ابتدا یک دکمه درست می کنید سپس در قسمت تنظیمات از سربرگ Quick Action گزینه Play/Puse Backgroun Music را انتخاب می کنید.

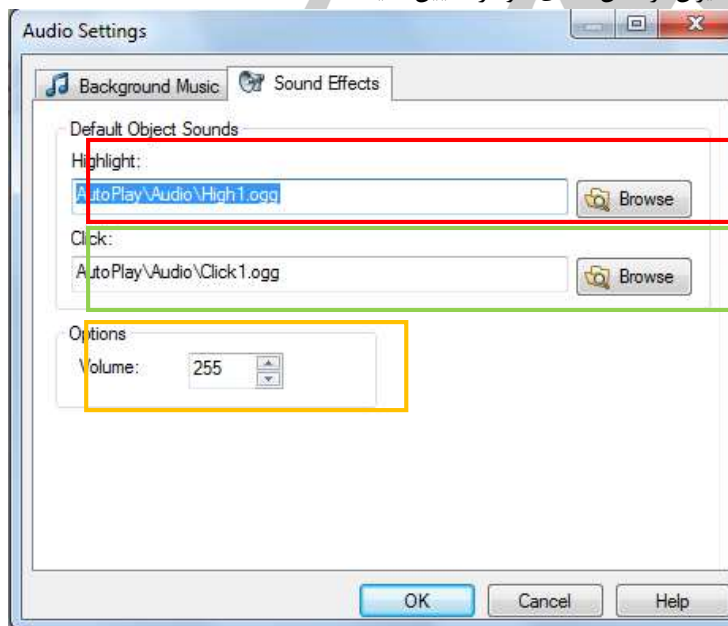


Sound Effects

این قسمت برای تنظیمات مربوط به صدای کلیک می باشد که شامل دو گزینه زیر می باشد:

Highlight: این گزینه برای تنظیم صدایی است که با ماوس روی دکمه ای رفتیم که شما می توانید با توجه به سلیقه خود آن را تغییر دهید

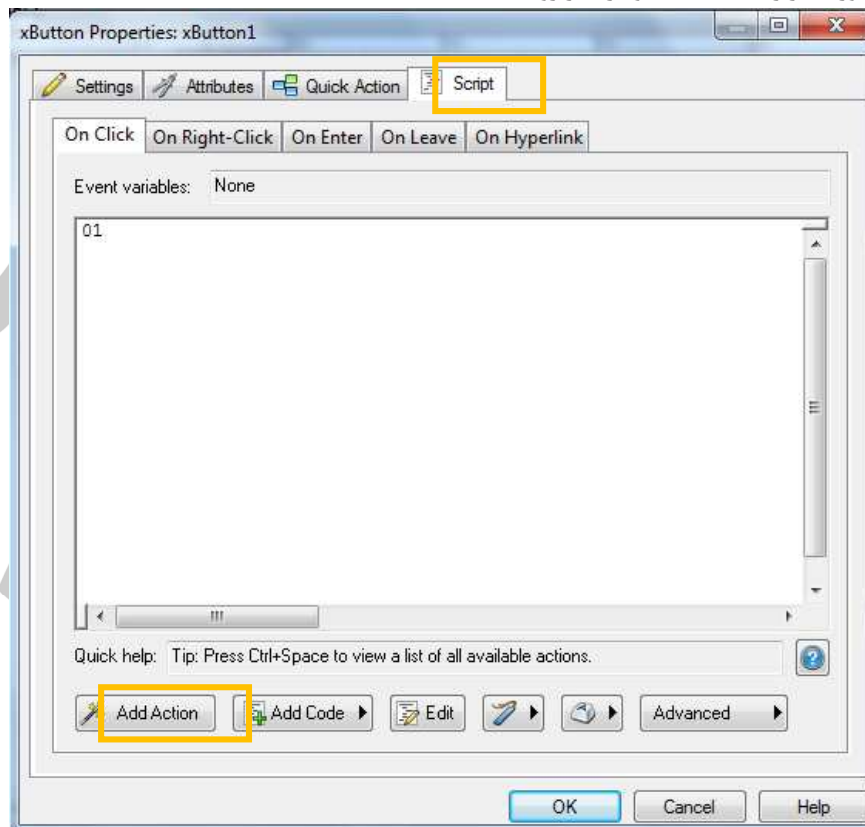
Click: این گزینه برای تنظیم صدایی است که با ماوس روی دکمه کلیک می کنیم
Volume: توسط این گزینه می توانید میزان فرکانس صدای خود را تعیین کنید



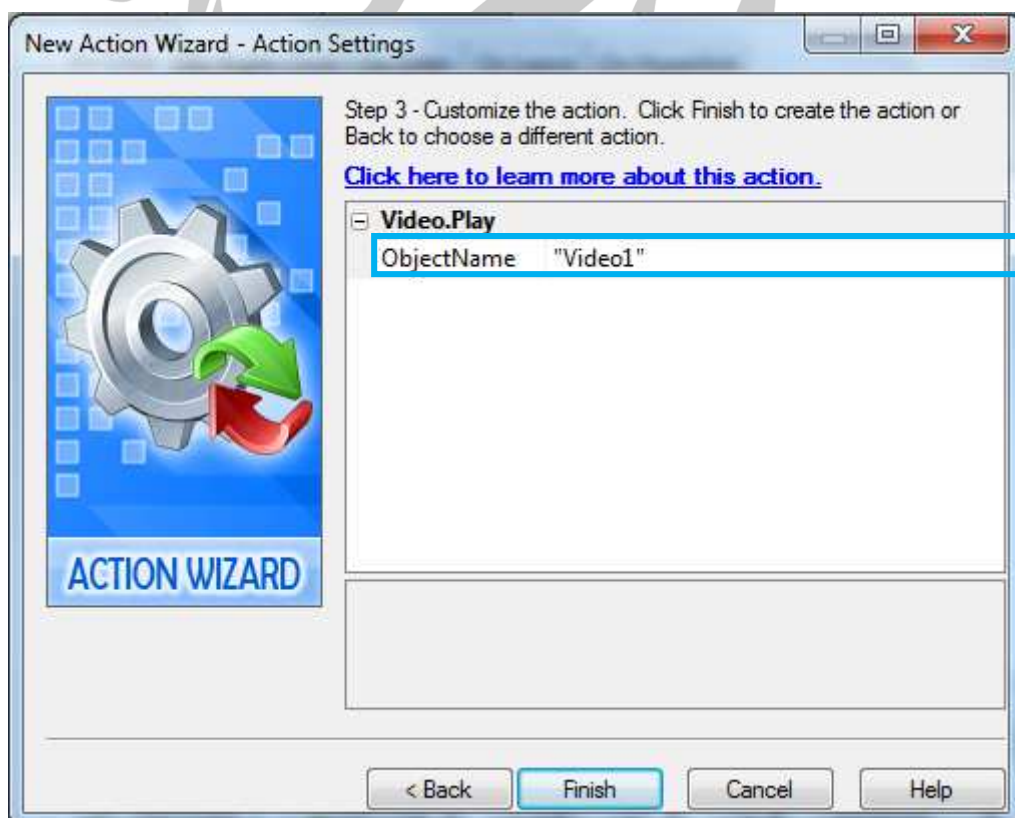
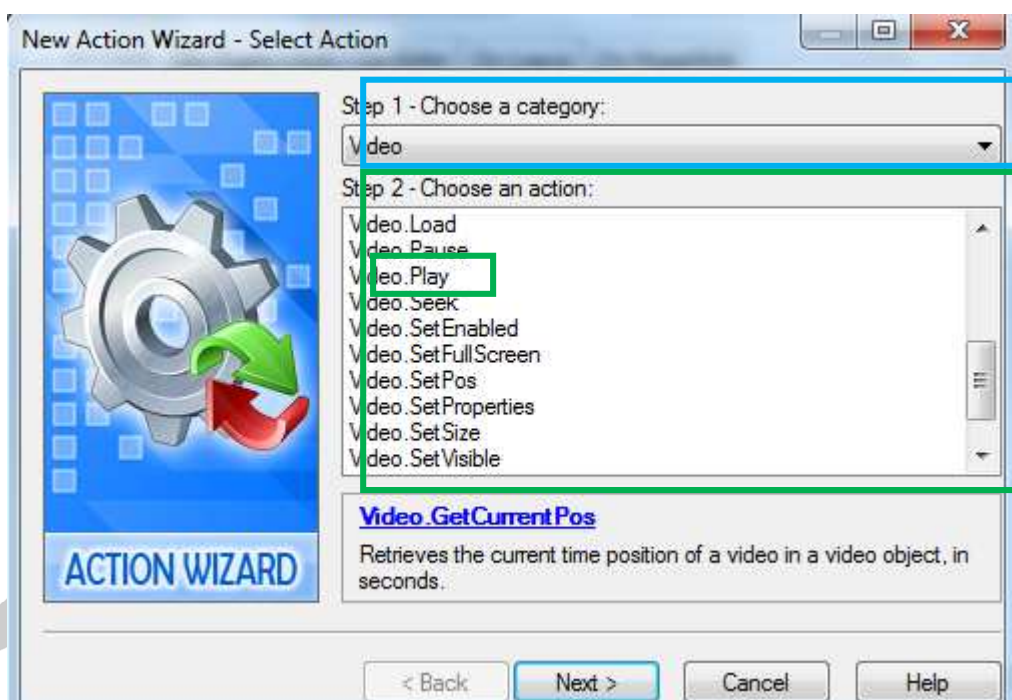
جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

در جلسه ۸ به طور مختصر درباره نحوه اضافه کردن فیلم به برنامه صحبت کردیم حال با تنظیمات مربوط به فیلم صحبت می کنیم که شامل موارد زیر می باشد:

اجرا کردن فیلم توسط دکمه: در صورتی که شما بخواهید یک فیلم را با فشردن دکمه (Button) اجرا کنید ابتدا یک دکمه ایجاد کرده سپس فیلم خود را اضافه کنید. سپس به تنظیمات دکمه رفته و در سربرگ Script دکمه Add Action کلیک کنید در قسمت Step 1 گزینه Video را انتخاب کنید و در قسمت Step 2 گزینه Play.Video را انتخاب کنید. در ادامه روی دکمه Next کلیک کنید در پنجره بعد ویدئو مورد نظر را انتخاب کنید و در آخر روی دکمه Finish کلیک کنید.

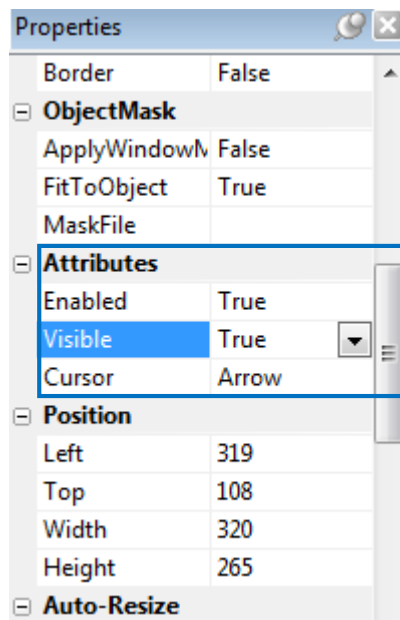


جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

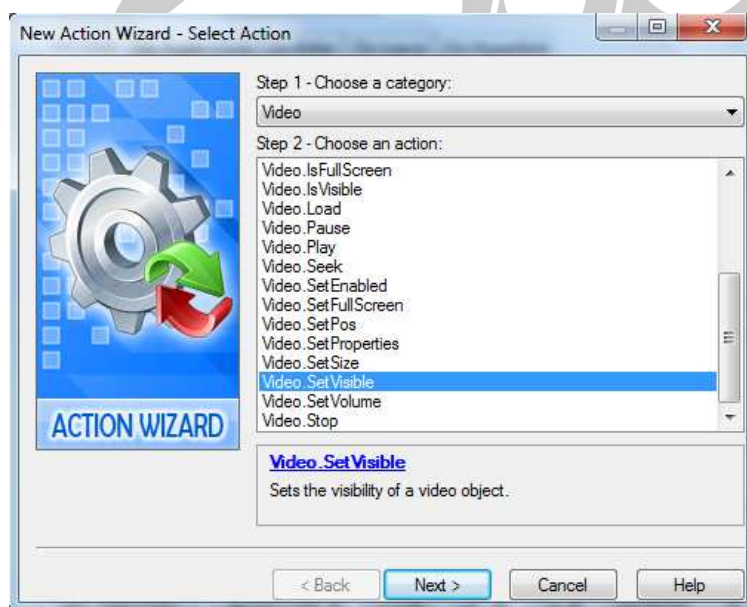


جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

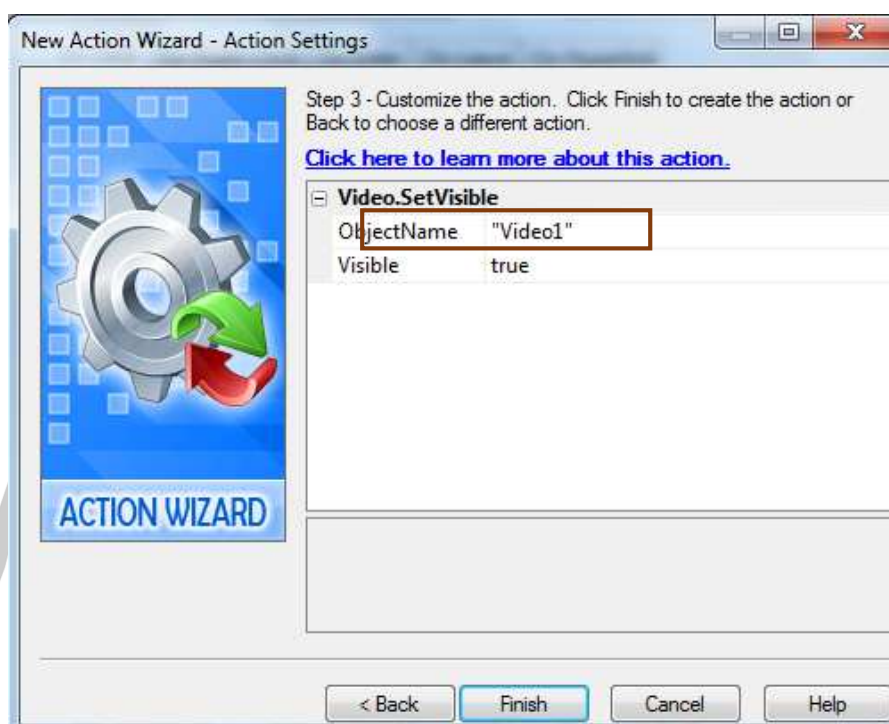
نحوه مخفی کردن فیلم: فرض کنید شما می خواهید فیلمی که توسط دکمه خاص اجرا شود در ابتدا مخفی بوده تا کاربر آن را مشاهده نکند برای این کار باید ابتدا فیلم مورد نظر را انتخاب کنید سپس در قسمت مشخصات خاصیت Visible فیلم را در حالت False قرار دهید.



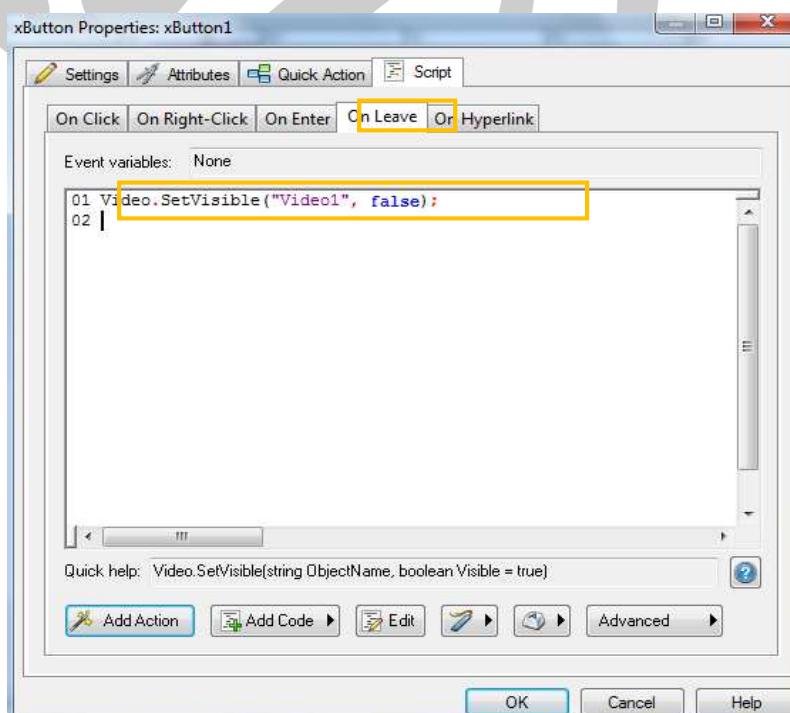
در ادامه وقتی شما روی دکمه کلیک کنید فیلم اجرا نمی شود به دلیل اینکه فیلم در حالت مخفی می باشد حال باید فیلم را از حالت مخفی در آورید. در ابتدا به مشخصات دکمه بروید سپس در سربرگ Script روی دکمه Add Action کلیک کنید در قسمت Step 1 روی گزینه Video و در قسمت Step2 گزینه Video.SetVisible را انتخاب کنید در ادامه خاصیت visible را در حالت True قرار دهید.



جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی



در ادامه وقتی شما از فیلم خارج می شوید باید دوباره فیلم در حالت مخفی قرار بگیرد برای این کار در سربرگ OnLeave دستور video.setvisible را در حالت False قرار دهید.



جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

نحوه تمام صفحه کردن فیلم: برای تمام صفحه کردن فیلم مراحل قبلی را طی کرده سپس در قسمت Step2 گزینه video.setfullscreen را انتخاب کنید.



در صورتی که بخواهید قبل از ورود به قسمت اصلی برنامه یک ویدئو کلیپ خاص در مدت زمان محدود داشته باشید کافیست از این بخش استفاده نمایید که در ادامه با نحوه کار با این قسمت را توضیح می دهیم.

برای اجرا کافیست از منو Project گزینه Startup Movie کلیک کنید کادر مربوط به تنظیمات این قسمت باز می شود که شامل موارد زیر می باشد:

Play Startup Movie: برای فعال شدن این قسمت استفاده می شود که شامل موارد زیر می باشد:

Video File: این گزینه برای فایل هایی است که فیلم می باشند.

Flash File: این گزینه برای فایل های است که پسوند SWF دارند.

Window Size: این قسمت شما می توانید اندازه پنجره را مشخص کنید که شامل موارد زیر می باشد:

Full Screen: به صورت تمام صفحه نمایش می دهد.

Size to media: اندازه پنجره به میزان اندازه ویدئو نمایش داده می شود.

Custom: به اندازه دلخواه می توانید پنجره را نمایش دهید.

Media Size: این قسمت برای اندازه فیلم استفاده می شود که شامل موارد زیر می باشد:

Fit to Window: هر اندازه ای که پنجره می باشد به همان اندازه در نمایش می دهد.

50%, 100%, 200%: با توجه به اندازه اصلی خود فیلم کمتر یا زیاد تر بر اساس درصد کار می کند

Custom: به اندازه دلخواه می توانید پنجره را نمایش دهید.

Style: برای تنظیمات مدل نمایش استفاده می شود که شامل موارد زیر می باشد:

Allow click to skip: در صورتی که این گزینه فعال باشد کاربر در صورت کلیک کردن فیلم قطع شده و به صفحه اصلی ارجاع داده می شود.

جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

Title bar: در صورتی که بخواهید کلیپ شما دارای عنوان باشد از این گزینه استفاده کنید.
Border: این گزینه برای ایجاد حاشیه استفاده می شود.
Background Color: این گزینه برای رنگ پس زمینه استفاده می شود.

در صورتی که بخواهید دکمه هایی به غیر از دکمه های خود نرم افزار داشته باشید می توانید توسط خود نرم افزار دکمه بسازید برای این کار کفایت از منو **Tools** گزینه **Button maker** را انتخاب کنید که در ادامه با نحوه ساخت دکمه آشنا می شویم.

اجزای تشکیل دهنده دکمه:

Normal: حالت عادی دمه
Highlight: زمانی که با ماوس روی دکمه می رویم
Down: زمانی که روی دکمه کلیک می کنیم.

نحوه دکمه ساختن

در نرم افزار باز شده مطابق شکل از منو **Button** روی گزینه **load image** کلیک کنید این گزینه برای انتخاب عکس مورد استفاده می شود.

در سه قسمت نام برده شده عکس مورد نظر خود را اعمال کنید
حال دکمه ایجاد شده را ذخیره کنید پسوند دکمه **Btn** می باشد.

در این جلسه در باره آخرین مرحله کار با **APMS** یعنی ساخت و انتشار برنامه (پروژه) بحث خواهیم کرد.

پیش نمایش Preview

برای پیش نمایش پروژه کفایت از منو **publish** گزینه **Preview** را انتخاب کنید.

انتشار پروژه Publish

برای این که پروژه را در حالت انتشار قرار دهید تا در اختیار کاربر قرار بگیرد کفایت پروژه را **Publish** کنید برای این کار از منو **Publish** را انتخاب کرده و سپس گزینه **Build** را انتخاب کنید. که شامل قسمت های زیر می باشد:

Burn data CD/DVD/Blu-Ray: برای انتشار پروژه در سی دی و دی وی و.....

در قسمت بعد تنظیمات مربوط به انتشار بر روی سی دی انجام می شود. از قبیل انتخاب سخت افزار و اسم فایل

Hard drive folder: انتشار پروژه در حافظه هارد



جزوه آموزشی تولید محتوای الکترونیکی

در این قسمت محل ذخیره سازی روی هارد و نام پروژه را مشخص می کنید.

Web/Email executable: ساخت تنها یک فایل برای استفاده در ایمیل و وب
ISO: یک Image از فایل شما می باشد و آن را با استفاده از نرم افزار های خاص باز کنید.

گرد آوری : مهندس روناک فرجی

