

محیط‌های چندرسانه‌ای
تولید محتوای الکترونیکی با نرم افزار Storyline2

دکتر مهرنوش نوبخت . مرضیه کشاورز



۳-۱۶-۸۲۶۴-۶۰۰-۹۷۸ / ۳-۱۶-۸۲۶۴-۶۰۰-۹۷۸

همه حقوق برای مولف محفوظ است

کرج. شهرک وحدت. نگارستان. نگار اول. بلوک ۲۲۱. طبقه دوم. واحد ۲۵

تلفن: ۰۹۳۸۴۹۸۸۴۰۷ / ۰۹۳۸۳۰۰۶۱۸۳

کارگاه آموزش، کامپیوتر

سر شناسه: نوبخت، مهرنوش، ۱۳۶۲.

عنوان و نام پدیدآورنده: محیط های چند رسانه ای، تولید محتوای الکترونیکی با نرم افزار storyline2/

مهرنوش نوبخت. مرضیه کشاورز

مشخصات نشر : کرج: آبارون، ۱۳۹۵

مشخصات ظاهری: ۲۱۵ ص: مصور، جدول

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۲۶۴-۱۶-۳

وضعیت فهرست نویسی: فیا

عنوان دیگر : تولید محتوای الکترونیکی با نرم افزار storyline2

موضوع: سامانه های چند رسانه ای - نرم افزار

موضوع: آموزش به کمک کامپیوتر - نرم افزار

موضوع: برنامه های چند رسانه ای

شناسه افیس: کشاورز، مرضیه، ۱۳۷۶

رده بندی کنفرانس: ۴۰۳/۱۰۴/۱/۷۶/۵۲ QA

رده بندی دیویی: ۰۰۶/۱

شماره کتابشناسی ملی: ۱۲۶۵-۴

نشر آبارون

عنوان: محیط های چند رسانه ای (تولید محتوای الکترونیکی با نرم افزار Storyline2)

مولفان: مهرنوش نوبخت، مرضیه کشاورز

ناشر: نشر آبارون

چاپ: اول ۱۳۹۵

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

لیتوگرافی: پیشگام

طراح جلد: مجتبی حسینی علی پور

چاپخانه: پیشگام

بها: ۱۵۰۰۰ تومان

مقدمه مولف

محتوای الکترونیکی چند رسانه‌ای ترکیبی از رسانه‌های مختلف مانند متن، صدا، تصویر، فیلم و پویانمایی است که توسط رایانه تولید می‌شود. با توجه به فراگیر شدن کاربرد رایانه‌ها در کلیه امور، محتوای الکترونیکی چند رسانه‌ای توانسته کاربردهای مختلفی در آموزش الکترونیکی، مدارس هوشمند، تبلیغات و فروش، توریسم و جهانگردی و صنعت سینما داشته باشد. نرم‌افزارهای مختلفی برای تولید محتوای الکترونیکی وجود دارد که اغلب دارای محیطی پیچیده بوده که کار با آن‌ها برای بسیاری از کاربران دشوار است ولی نرم‌افزار Storyline به دلیل داشتن محیط یکپارچه، ساده و مزایایی نظیر پشتیبانی مستقیم از فای، ان فای سی، شباهت به نرم‌افزار پاورپوینت، سرعت مناسب اجرا، فیلم‌برداری از صفحه نمایش و شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری، تولید خروجی‌های متنوع، ضبط و ویرایش صدا و سایر امکانات جانبی، یکی از نرم‌افزارهای مناسب برای تولید محتوای چند رسانه‌ای می‌باشد. پس از مطالعه و آموزش کتاب، فراگیر قادر به تولید محتوای آموزشی، کاتالوگ تبلیغاتی و آزمون الکترونیکی خواهد بود. مخاطبین کتاب حاضر ترجیح به شیوه نگارش پروژه محور، می‌توانند دانش آموزان، دانشجویان و علاقه‌مندان به تولید محتوای الکترونیکی باشند. دانش آموزان، مدرسين و دانشجویان غیر رشته کامپیوتر و افرادی که آشنایی کمتری با نرم‌افزارهای تولید محتوا دارند، می‌توانند به راحتی با محیط نرم‌افزار ارتباط برقرار کرده، از دکمه‌ها، طرح‌ها و امکانات نرم‌افزار Storyline استفاده و محتوای خود را به سادگی تولید نمایند. دانش آموزان، دبیران و دانشجویان رشته کامپیوتر که به نرم‌افزارهایی مانند فتوشاپ، Flash، Captivate و ... آشنا هستند می‌توانند، تسلط خود در سایر نرم‌افزارها را وارد نرم‌افزار Storyline کرده و به صورت ترکیبی، محتواهای حرفه‌ای را خلق نمایند. هم‌چنین، مباحث پیشرفته در قالب مطالعه آزاد در کتاب گنجانده شده که علاقه‌مندان می‌توانند از آن بهره‌مند شوند. در صورت تمایل، مولف را از نظرات و پیشنهادات ارزنده خود در زمینه محتوای کتاب، از طریق رایانامه mehrnoosh.nobakht@gmail.com مطلع فرمایید.

با تشکر

مهرنوش نوبخت

فهرست مطالب

عنوان

صفحه

فصل ۱: آشنایی با مفاهیم تولید محتوای الکترونیکی	
چند رسانه‌ای	۷
۱-۱ آشنایی با مفاهیم مهم تولید محتوای الکترونیکی	
چند رسانه‌ای	۸
۱-۲ مزایای استفاده از محتوای الکترونیکی	۸
۱-۳ معرفی نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی	۹
۱-۴ آشنایی با مراحل تولید محتوای الکترونیکی	۹
۱-۵ آشنایی با نحوه رسم فلو چارت	۱۰
۱-۶ نحوه تنظیم ستاره	۱۰
۱-۷ معیارهای ارزیابی محتوای الکترونیکی	۱۲
فصل ۲: مقدمات کار با نرم افزار Storyline	۱۵
۲-۱ آشنایی با Storyline و کارهای آن	۱۶
۲-۲ قابلیت‌های جدید نسخه نرم افزار	۱۶
۲-۳ حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب	۱۷
۲-۴ شیوه نصب نرم افزار	۱۷
۲-۵ شیوه اجرای نرم افزار	۱۸
۲-۶ صفحه شروع نرم افزار	۱۹
۲-۷ آشنایی با اجزای یک پروژه	۱۹
۲-۸ ایجاد یک پروژه خالی	۲۰
۲-۹ اجزای محیط نرم افزار Storyline	۲۰
۲-۱۰ آشنایی با نماهای مختلف (Views)	۲۳
۲-۱۱ تغییر بزرگ‌نمایی صفحه (Zoom)	۲۴
۲-۱۲ تعیین ابعاد پروژه	۲۴
۲-۱۳ ذخیره فایل پروژه	۲۵
۲-۱۴ باز نمودن یک پروژه	۲۵
فصل ۳: توانایی مدیریت Scene ها و اسلایدها	۳۰
۳-۱ مدیریت صحنه‌ها (Scenes)	۳۱
۳-۲ مدیریت اسلایدها	۳۲
۳-۳ طراحی ظاهر اسلایدها	۳۵
۳-۴ تغییر رنگ یا تصویر پس زمینه اسلاید	۳۷
۳-۵ توشن متن در اسلاید	۳۹
۳-۶ قالب‌بندی متن	۳۹
۳-۷ ایجاد اسلاید الگو (Slide Master)	۴۰

فهرست مطالب

عنوان

صفحه

۳-۸ پیش نمایش اسلایدها	۴۲
فصل ۴: توانایی کار با اشیاء غیر تعاملی	۴۶
۴-۱ انواع اشیاء در نرم افزار	۴۷
۴-۲ تصویر (Picture)	۴۸
۴-۳ تصویر برداری از صفحه (Screenshot)	۵۰
۴-۴ اشکال ترسیمی (Shapes)	۵۱
۴-۵ عنوان متنی (Caption)	۵۲
۴-۶ کاراکتر یا شخصیت (Character)	۵۳
۴-۷ ویدیو (Video)	۵۴
۴-۸ پویانمایی (Flash)	۵۷
۴-۹ صدا (Audio)	۵۷
۴-۱۰ اشیاء وب (Web Object)	۵۹
۴-۱۱ کادر متن (Text Box)	۶۰
۴-۱۲ نماد (Symbol)	۶۱
۴-۱۳ ناحیه بزرگ‌نمایی (Zoom Region)	۶۱
فصل ۵: توانایی کار با اشیاء تعاملی	۶۷
۵-۱ نشانگر (Marker)	۶۷
۵-۲ پانل پیمایشگر (Scrolling Panel)	۶۹
۵-۳ نشانگر موس (Mouse Cursor)	۷۰
۵-۴ دکمه (Button)	۷۲
۵-۵ پانل حالت‌ها (States)	۷۴
۵-۶ محرک‌ها (Triggers)	۷۸
۵-۷ متغیر (Variable)	۸۲
۵-۸ جعبه ورودی متن (Text Entry Box)	۸۷
۵-۹ نوار لغزنده (Slider)	۸۸
۵-۱۰ هپراپیوند (Hyperlink)	۹۱
۵-۱۱ ایجاد نقاط حساس (Hotspots)	۹۱
فصل ۶: فیلم برداری و شیه سازی محیط‌های نرم-افزاری	۹۶
۶-۱ فیلم برداری از صفحه	۹۷
۶-۲ ویرایش ویدیوهای ضبط شده	۱۰۲
۶-۳ خروجی گرفتن از ویدیوی ضبط شده	۱۰۲

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
۴-۶ حذف و ویدیوهای ضبط شده	۱۰۳
فصل ۷: توانایی کار با Timeline	۱۰۸
۷-۱ آشنایی با Timeline و کاربرد آن	۱۰۹
۷-۲ همزمان سازی اشیاء با صدا	۱۱۲
۷-۳ بزرگ نمایی Timeline	۱۱۴
۷-۴ پیش نمایش اسلاید در Timeline	۱۱۴
فصل ۸: توانایی کار با جلوه های متحرک سازی	۱۱۸
۸-۱ اضافه کردن به انیمایی	۱۱۹
۸-۲ آشنایی با اندر اسلاید (Transition)	۱۲۵
فصل ۹: سفارشی کردن نرانه و پخش کننده (Player)	۱۳۰
۹-۱ امکانات پخش کننده	۱۳۱
۹-۲ سفارشی کردن منوی پخش کننده	۱۳۵
۹-۳ سربرگ منابع (Resources)	۱۳۶
۹-۴ سربرگ واژه نامه (Glossary)	۱۳۷
۹-۵ تنظیم رنگ و جلوه ظاهری پخش کننده	۱۳۷
۹-۶ سربرگ برجسب های متنی (Text Label)	۱۳۸
۹-۷ یادداشت ها (Notes)	۱۴۰
۹-۸ سربرگ سایر تنظیمات (Other)	۱۴۲
۹-۹ صدور تنظیمات پخش کننده	۱۴۴
۹-۱۰ بارگذاری مجدد تنظیمات ذخیره شده	۱۴۴
فصل ۱۰: توانایی کار با لایه ها و امکانات جانبی	۱۴۹
۱۰-۱ مفهوم لایه و کاربرد آن	۱۵۰
۱۰-۲ مدیریت لایه ها	۱۵۰
۱۰-۳ کادرهای شفاف (Light Box)	۱۵۳
۱۰-۴ اوارد کردن و ویرایش فایل های پاورپوینت	۱۵۶
۱۰-۵ اوارد کردن فایل های پروژه Storyline	۱۵۷
۱۰-۶ نمایش فایل های PDF در پروژه	۱۵۸
فصل ۱۱: ساخت آزمون های الکترونیکی	۱۶۲
۱۱-۱ ایجاد یک آزمون الکترونیکی	۱۶۳
۱۱-۲ انواع سوالات	۱۶۴
۱۱-۳ بانک سوال (Question Bank)	۱۸۷

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
۴-۱۱ سربرگ Draw From Bank	۱۸۹
فصل ۱۲: پیش نمایش و انتشار پروژه	۱۹۴
۱۲-۱ پیش نمایش یک پروژه (Preview)	۱۹۵
۱۲-۲ مفهوم انتشار پروژه و انواع قالب های نشر	۱۹۷
۱۲-۳ آشنایی با نحوه انتشار پروژه	۱۹۷
۱۲-۴ اقرار دادن موسیقی زمینه در خروجی	۲۰۵
پیوست ها	۲۱۰
آشنایی با نرم افزارهای آموزشی و انواع محتوای الکترونیکی	۲۱۰
مقایسه نرم افزار ۲ Storyline و Adobe Captivate	۲۱۲
کلید پرسش های چهارگزینه ای	۲۱۳
کلیدهای میانبر پر کاربرد در Storyline	۲۱۴
منابع	۲۱۵