

## فصل هفتم

### اضافه کردن اشیاء غیر تعاملی به پروژه

#### هدف های رفتاری

#### در پایان این فصل از هنرجو انتظار می رود:

۱. انواع اشیاء غیر تعاملی در **captivate** را نام ببرد.
۲. مفهوم **Rollover** و کاربرد آن در چند رسانه ای را توضیح دهد.
۳. کاربرد **rollover caption** و **rollover Image** را شرح دهد.
۴. کاربرد های اختصاصی **Rollover Slidelet** را نام ببرد.
۵. نحوه درج تصویر ، انیمیشن و متن متحرک در صفحه را انجام دهد.
۶. عملیات ویرایشی بر روی تصویر را انجام دهد.
۷. کاربرد **zoom Area** و **highlight** را توضیح دهد.
۸. تفاوت فایل های **Flv** و **F4V** را بیان کند.
۹. انواع **Widget** و کاربرد آنها را توضیح دهد.

## مقدمه

علاوه بر اشیاء تعاملی که باعث ارتباط بین برنامه و کاربر می شوند و می توانند نسبت به رویدادهای مختلف از خود واکنش های متفاوتی نشان دهند ، نوع دیگری از اشیاء نیز در **captivate** وجود دارند که از آنها می توان در شکل گیری یک محتوا استفاده کرد این اشیاء بر خلاف نوع قبلی ویژگی نمایشی داشته و از آنها عموماً برای ایجاد نواحی تمرکز ، ناحیه بزرگنمایی و ساخت متن و تصاویر راهنما در یک پروژه چند رسانه ای استفاده می شود.

## آشنایی با اشیاء غیرتعاملی در Captivate

برای دسترسی به این اشیاء می توان از نوار ابزار برنامه یا از منوی **Insert** و زیر منوی **Standard Objects** استفاده کرد. این اشیاء را می توان به گروههای زیر تقسیم بندی کرد:

**الف- اشیاء ایجادکننده Rollover :** اشیایی هستند که باعث ایجاد نواحی می شوند که در نتیجه قرار گرفتن اشاره گر

ماوس در این نواحی ، متن یا تصویر راهنما به نمایش در می آید. مانند **Rollover Image، Rollover Caption**

**Rollover slidelet،**

**ب- اشیاء ایجادکننده نواحی تمرکز:** اشیایی هستند که باعث جلب توجه بیننده به ناحیه خاصی از صفحه می شوند مانند

**Highlight Box و Zoom Area**

**ج- اشیاء معمولی :** از این اشیاء برای قرار دادن متن ، تصویر و انیمیشن بر روی صفحه استفاده می شود. مانند **Image،**

**Text Caption ، Animation**

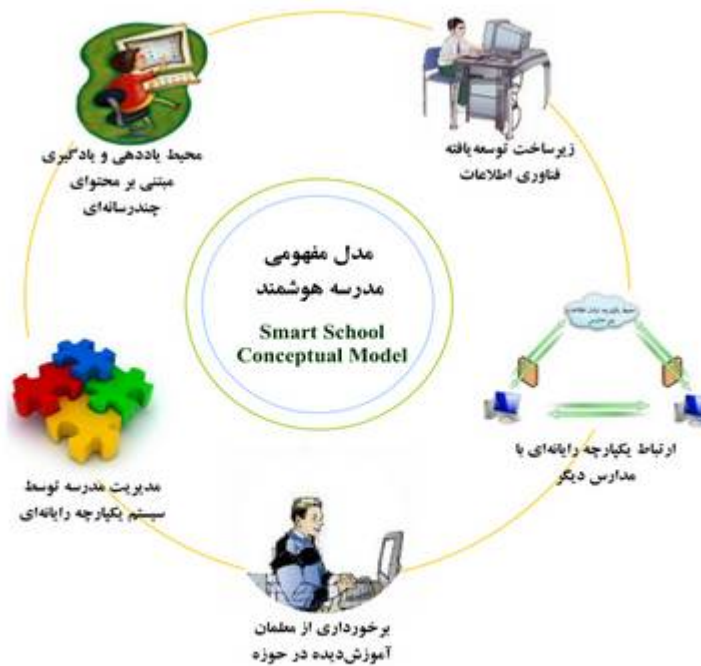
## ۱- اشیاء ایجاد Rollover در captivate

### ۱-۱ Rollover Caption :

یکی از اصول کاربردی در ساخت چند رسانه ای ، استفاده از متون راهنما<sup>۱</sup> بر روی بخش ها و اجزاء مختلف یک صفحه است . بدین لحاظ در **captivate** ابزاری به نام **rollover Caption** وجود دارد که توسط آن می توان اقدام به ایجاد متن راهنما کرد.

برای اینکه بیشتر با این اشیاء و کاربرد آنها آشنا شوید به مثال زیر توجه کنید:

مثال : بر روی صفحه ، تصویری را مانند تصویر زیر قرار دهید(شکل ۷-۱) به طوری که بتوان با قرار دادن اشاره گر ماوس بر روی هریک از تصاویر، متنی در زیر آن به صورت rollover به نمایش درآید.ضمن اینکه دارای یک دکمه Continue نیز باشد که با کلیک بر روی آن بتوان به صفحه بعد رفت.



شکل ۷-۱ تصویری با متن راهنما

## مراحل انجام کار:

۱. از منوی Insert و زیر منوی Image تصویر بدون متن فوق را بر روی صفحه قرار دهید. ضمناً از نوار ابزار برنامه یک دکمه با عنوان Continue نیز به صفحه اضافه کنید که با کلیک بر روی آن بتوان به صفحه بعد رفت.
۲. مجدداً از منوی insert و زیر منوی Standard Objects با استفاده از دستور rollover caption (Shift+Ctrl+R) پنج متن راهنما را بر روی صفحه قرار دهید البته روش سریع تری نیز برای این منظور وجود دارد و آن استفاده از نوار ابزار برنامه و ابزار Rollover Caption می باشد.

۳. با اضافه کردن هر Rollover Caption دو بخش به صفحه اضافه می شود بخش اول rollover Area می باشد که آن را بر روی تصویر قرار داده و بخش دوم یک Text Caption است که متن راهنمای مورد نظر در آن قرار می گیرد. (شکل ۷-۲)



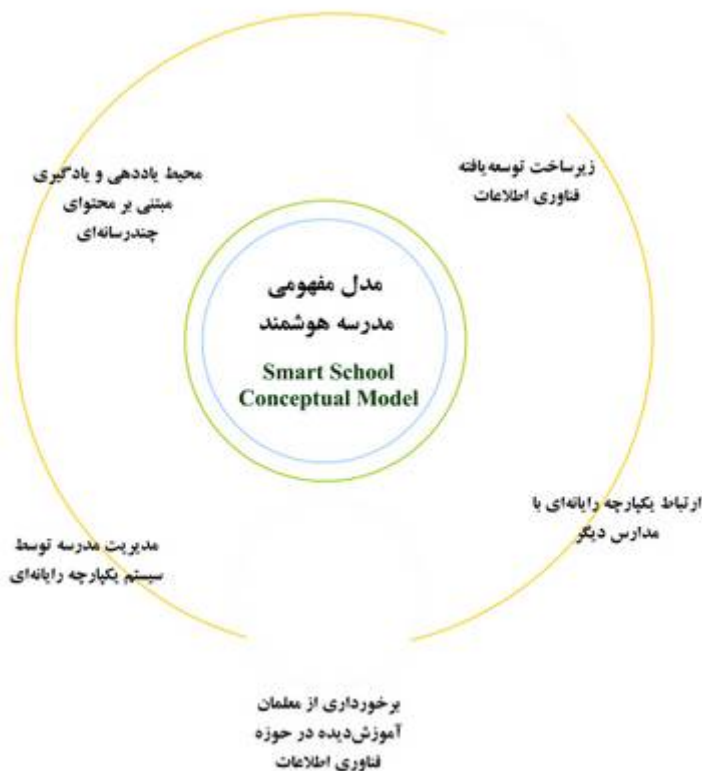
شکل ۷-۲ اجزاء یک rollover Caption

۴. سایر متون راهنما (rollover Caption) را مانند تصویر قبل بر روی بخش های مختلف تصویر قرار دهید
۵. با زدن کلید f4 پیش نمایش پروژه را مشاهده کنید در این حالت باید با رفتن اشاره گر ماوس بر روی هریک از تصاویر، متن راهنما در زیر آن نمایش داده شود.
۶. پروژه را با نام Sample7\_1 ذخیره کنید.

## ۲-۱ Rollover Image

در ساخت چند رسانه ای های آموزشی معمولاً یکی از اشیایی که می تواند فراگیران را در درک بهتر موضوع کمک نماید استفاده از تصاویر راهنماست که ما اصطلاحاً به آنها Rollover Image می گوئیم. کاربرد تصاویر راهنما زمانی است که در یک محتوای متنی، نیاز به استفاده از تصویر در ارائه بهتر بعضی از کلمات است در این حالت می توان بر روی تعدادی از این کلمات نواحی را تعریف کرد که با قرار گرفتن اشاره گر بر روی کلمه مورد نظر، تصویر آن به نمایش در آید. برای اینکه بیشتر با این نوع از اشیاء و کاربرد آنها آشنا شوید به مثال زیر توجه کنید:

مثال ۲ بر روی صفحه ، تصویری را مانند تصویر زیر قرار دهید(شکل ۳-۷) به طوری که بتوان با قرار دادن اشاره گر ماوس بر روی هریک از متون در بالای آن تصویری به صورت rollover به نمایش درآید.ضمن اینکه دارای یک دکمه Continue نیز باشد که با کلیک بر روی آن بتوان به صفحه بعد رفت.



شکل ۳-۷ متونی برای قرار دادن تصویر راهنما

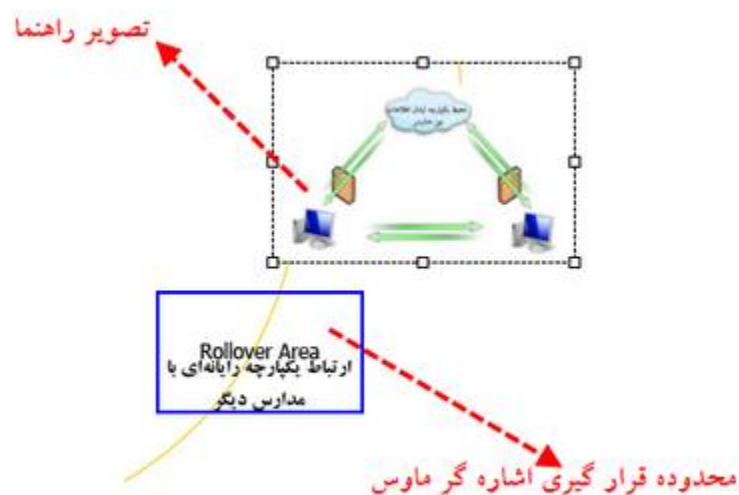
## مراحل انجام کار:

۱. از منوی Insert و زیر منوی Image تصویر فوق را بر روی صفحه قرار دهید. البته به جای تصویر فوق می توانید از Text Caption نیز برای قرار دادن متون بر روی صفحه استفاده کنید. ضمناً از نوار ابزار برنامه یک دکمه با عنوان Continue نیز به صفحه اضافه کنید که با کلیک بر روی آن بتوان به صفحه بعد رفت.
۲. مجدداً از منوی insert و زیر منوی Standard Objects با استفاده از دستور rollover Image (Shift+Ctrl+o) پنج تصویر راهنما را بر روی صفحه قرار دهید با اضافه کردن هر rollover Image پنجره ای باز خواهد شد که با استفاده از آن می توانید تصویر مورد نظر را انتخاب نمایید(شکل ۴-۷).



شکل ۴-۷ پنجره انتخاب تصویر راهنما

در این حالت دو بخش به صفحه اضافه می شود بخش اول Rollover Area یا محدوده قرار گیری اشاره گر ماوس می باشد که آن را بر روی متن قرار می دهیم و بخش دوم تصویر انتخاب شده است که با قرار گرفتن اشاره گر در محدوده تنظیم شده ، به نمایش در خواهد آمد.(شکل ۵-۷)



شکل ۵-۷ اجزاء یک rollover Image

۳. سایر تصاویر راهنما (rollover Image) را مانند مرحله قبل بر روی سایر متون قرار دهید

۴. با زدن کلید f4 پیش نمایش پروژه را مشاهده کنید در این حالت باید با رفتن اشاره گر ماوس بر روی هریک از متون تصویر راهنما در بالای آن نمایش داده شود.

۵. پروژه را با نام Sample7\_2 ذخیره کنید.

### ۳-۱ Rollover Slidelet :

نوع دیگری از ابزار های Rollover می باشد که نسبت به دو نوع قبلی ، ساختاری پیشرفته تر داشته و دارای تفاوت های اساسی نسبت به Rollover Caption و Rollover Image است:

۱. می توانند در بخش نمایش دهنده خود (Slidelet) ، به طور همزمان متن ، تصویر ، انیمیشن و حتی فیلم نیز نمایش دهند. به عبارتی Slidelet قابلیت نمایش بیش از یک شیء را دارد.

۲. محدوده Rollover آنها می تواند به شکل چند ضلعی ترسیم شود در حالیکه در دو نوع قبلی این محدوده چهار ضلعی است.

۳. قابلیت اکشن نویسی داشته و به همین دلیل این شیء را جزء اشیاء تعاملی captivate نیز محسوب می کنند. برای اینکه بیشتر با این اشیاء و کاربرد های آنها آشنا شوید به ذکر مثالی در این زمینه می پردازیم:

مثال ۳: در یک پروژه که حاوی یک نقشه ایران است بر روی استان خراسان جنوبی ناحیه Rollover ایجاد کنید که با رفتن اشاره گر بر روی این استان ، تصاویری از اماکن تاریخی به همراه توضیحات مختصری در مورد استان نمایش داده شود ضمن اینکه با کلیک در این محدوده بتوان به اسلاید دیگری هدایت شده و اطلاعات کامل تری از این استان را بدست آورد (شکل ۶-۷).



شکل ۶-۷ Rollover slidelet

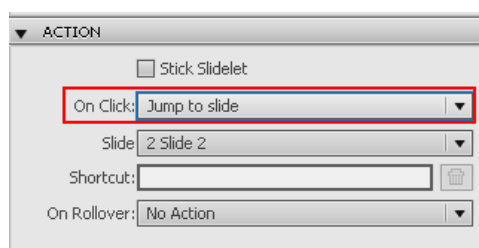
## مراحل انجام کار:

۱. پروژه ای با اندازه ۷۶۸\*۱۰۲۴ پیکسل ایجاد کرده که دارای دو اسلاید باشد.
۲. از منوی Insert دستور Image را اجرا کرده و تصویر نقشه مورد نظر را بر روی صفحه قرار دهید
۳. مجدداً از منوی insert و زیر منوی Standard Objects با استفاده از دستور rollover Slidelet  
(Shift+Ctrl+Z) یا از جعبه ابزار برنامه بر روی آیکن مربوطه  کلیک نمایید. تا دو محدوده rollover Slidelet بر روی صفحه قرار گیرد.
۴. محدوده rollover Slidelet را بر روی استان مورد نظر قرار داده و برای اینکه بتوان محدوده چند ضلعی آن را انتخاب کرد از کلید های Alt+CTRL+W استفاده کنید تا اشاره گر به شکل + تبدیل شود سپس با کلیک بر روی خطوط تشکیل دهنده استان، نقطه ابتدا را به انتها متصل کنید تا محدوده چند ضلعی ایجاد شود. برای تعیین ضخامت و رنگ محدوده چند ضلعی، می توانید از پالت properties و بخش Fill&Stroke (شکل ۷-۷) استفاده نمایید.



شکل ۷-۷ تنظیمات محدوده Slidelet

۵. برای اینکه با کلیک در ناحیه rollover بتوان به اسلاید بعد رفته و اطلاعاتی در مورد استان مورد نظر را مشاهده کرد، می توانید به پالت properties و بخش Action رفته (شکل ۷-۸) و از قسمت Onclick گزینه jump to slide و از بخش Slide نیز شماره اسلاید مورد نظر را انتخاب نمایید.

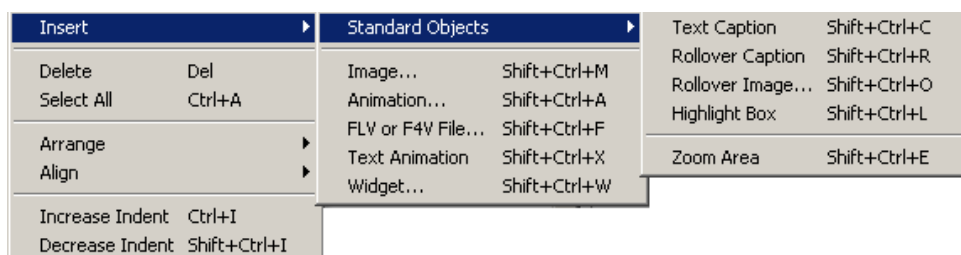


شکل ۷-۸ تنظیم محدوده کلیک Slidelet

توجه داشته باشید که با انتخاب گزینه Stick Slidelet تنها توفیقی در پخش اسلاید ایجاد شده و محتویات Slidelet نمایش داده می شود و با کلیک روند اجرای پروژه ادامه می یابد. ضمن اینکه در بخش On Rollover می توان دستوری را انتخاب کرد که تنها با قرار گرفتن اشاره گر ماوس در محدوده مورد نظر، دستور مربوطه اجرا شود.



۶. بر روی ناحیه **Slidelet** کلیک کرده تا به حالت انتخاب درآید سپس با کلیک راست در این محدوده ، مشاهده خواهید کرد که منوی زمینه ای (شکل ۹-۷) با امکان اضافه کردن اشیاء مختلف ایجاد می شود. که شما می توانید با استفاده از دستور **Insert/image** تصاویر مورد نظر را به محدوده **Slidelet** اضافه کرده و با استفاده از **Insert/standard** **objects/Text Caption** نیز متن مورد نظر را به این محدوده اضافه نمایید.



شکل ۹-۷ منوی زمینه ای **Slidelet**

۷. با زدن کلید **f4** پیش نمایش پروژه را مشاهده کنید در این حالت باید با رفتن اشاره گر ماوس بر روی استان مربوطه ، تصاویر و متن راهنما در بالای آن نمایش داده شود. در ضمن با کلیک در این محدوده به اسلاید دیگری منتقل شده ، که حاوی اطلاعاتی در مورد استان مربوطه است.

۸. پروژه را با نام **Sample7\_3** ذخیره کنید.

## ۲- آشنایی با اشیاء ایجادکننده نواحی تمرکز

گروهی از اشیاء هستند که توسط آنها می توان توجه بیننده را بر روی بخش خاصی از صفحه متمرکز کرد. این اشیاء در تولید محتوای آموزشی کاربرد داشته و برای عملیاتی مانند بزرگنمایی بخشی از تصویر (**Zoom Area**) و ایجاد محدوده های رنگی (**Highlight Box**) مورد استفاده قرار می گیرند. از آنجایی که در مورد نواحی **Highlight Box** قبلاً صحبت کرده ایم در این قسمت به بررسی **Zoom Area** و کاربرد های ویژه آن می پردازیم.

### ۱- ۲ ناحیه بزرگنمایی (**Zoom Area**)

در هنگام کار با تصاویر ، برای اینکه بر روی بخش خاصی از آن، تمرکز و توجه بیشتری را ایجاد کنید یکی از روش ها،



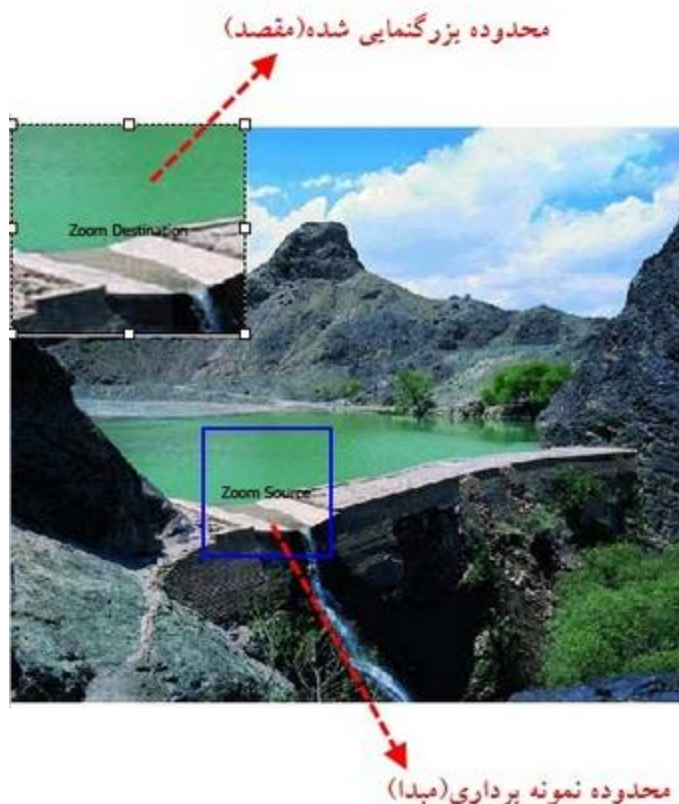
بزرگنمایی محدوده مورد نظر می باشد. در نرم افزار **captivate** برای انجام این عمل، ابزاری به نام **Zoom Area**

وجود دارد که برای دسترسی به آن علاوه بر جعبه ابزار می توان از منوی **Insert** و زیر منوی **standard Objects** و یا از کلید میانبر **Shift+ctrl+E** نیز استفاده کرد. برای اینکه بیشتر با این ابزار و کاربرد های آن آشنا شوید به مثال زیر توجه کنید:

مثال ۴: در یک پروژه با اندازه ۸۰۰\*۶۰۰، تصویر دلخواهی قرار داده به طوری که با اجرای پروژه بخشی از تصویر بزرگنمایی شده و در گوشه تصویر قرار گیرد. ضمناً دکمه ای نیز بر روی پروژه قرار دهید که بتوان با کلیک بر روی آن، فرایند اجرایی پروژه را ادامه داد.

مراحل انجام کار:

۱. پروژه خالی با اندازه ۸۰۰\*۶۰۰ ایجاد کنید که حاوی ۲ اسلاید باشد.
۲. به منوی Insert رفته و با اجرای دستور Image تصویری را بر روی صفحه قرار دهید.
۳. از منوی insert و زیر منوی standard Objects یا از نوار ابزار برنامه Zoom Area را اجرا کنید.
۴. همانطور که مشاهده می کنید با اجرای Zoom Area دو ناحیه بر روی صفحه قرار می گیرد (شکل ۱۰-۷). ناحیه اول که به آن Zoom Source گفته می شود محدوده نمونه برداری از تصویر است و ناحیه دوم که به آن Zoom Destination گفته می شود، ناحیه ای است که منطقه نمونه برداری شده را بزرگنمایی خواهد کرد ضمن اینکه در هنگام اجرای پروژه منطقه بزرگنمایی شده از مبدا به مقصد جابجا خواهد شد.



شکل ۱۰-۷ Zoom Area

۵. از جعبه ابزار برنامه یک دکمه بر روی اسلاید و در کنار تصویر قرار دهید.

۶. با زدن کلید F4 پیش نمایش پروژه را مشاهده کنید.

۷. پروژه را با نام sample7\_4 ذخیره کنید.

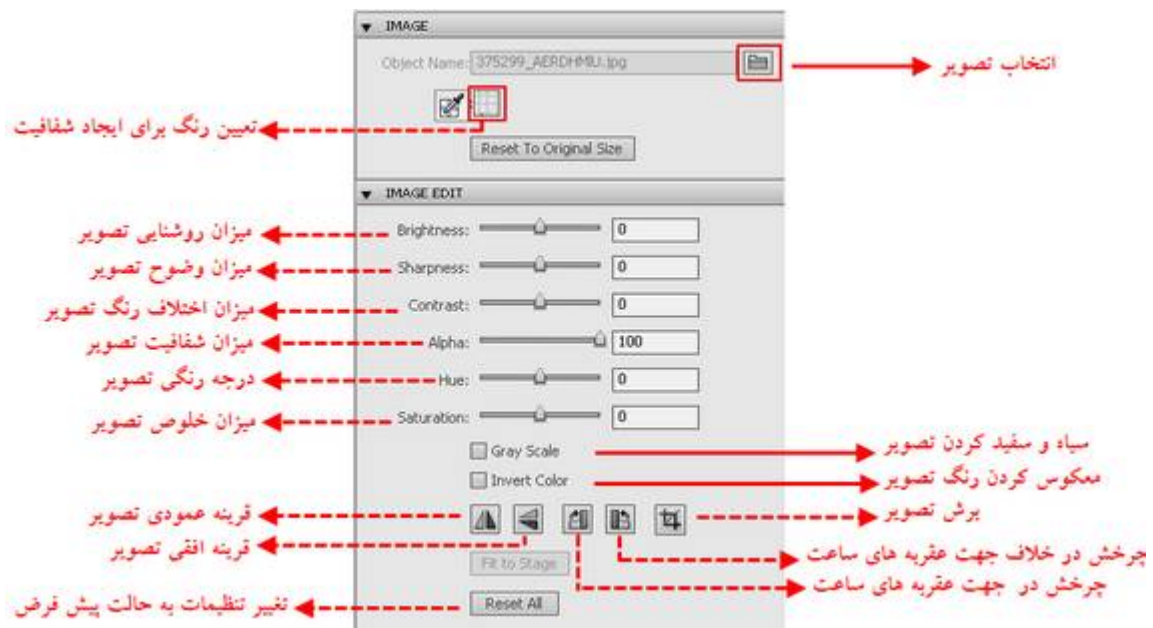
### ۳- آشنایی با اشیاء معمولی

در میان اشیاء نمایشی و غیر تعاملی نرم افزار **captive** گروهی از اشیاء وجود دارند که نسبت به بقیه دارای کاربرد های بیشتری بوده و جزء گزینه های اصلی منوی **Insert** می باشند. برای آشنایی هرچه بیشتر با این اشیاء به بررسی عملکرد آنها می پردازیم:

#### ۳-۱ نحوه درج تصاویر

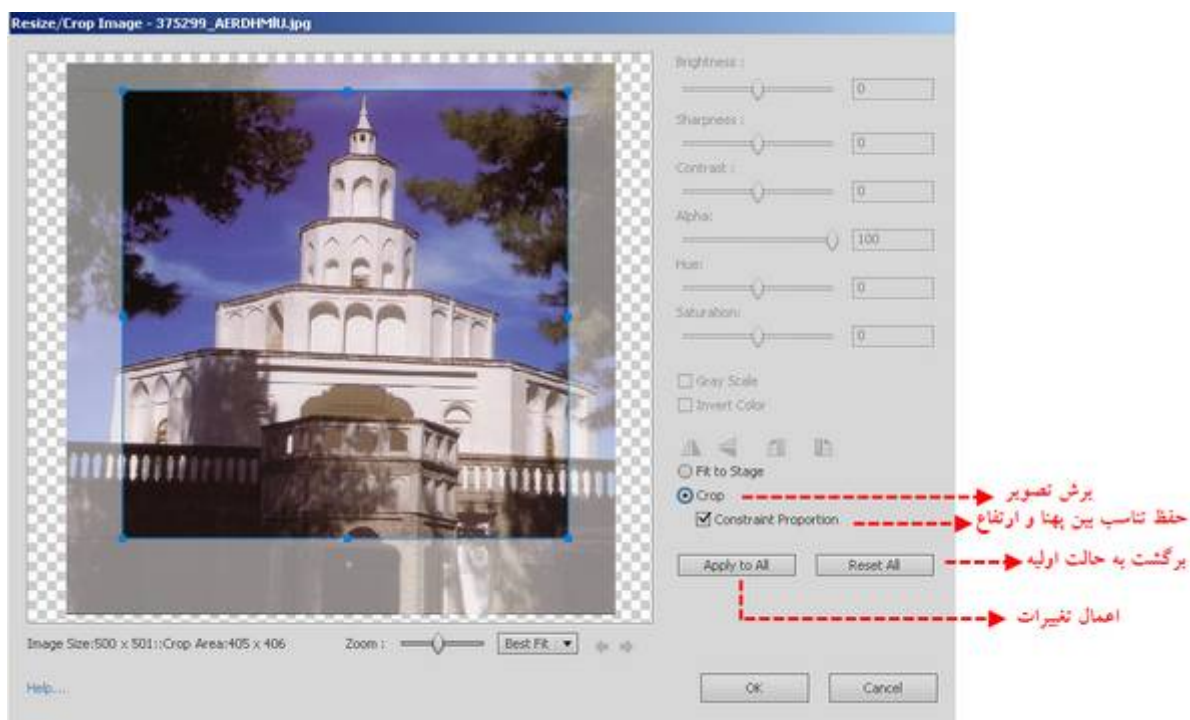
اگرچه در قسمت های قبل با نحوه درج تصویر در پروژه آشنا شدید اما در این بخش به برخی از ویژگی های درج تصاویر در **captive** می پردازیم که در نسخه ۵.۰ آن اضافه شده و کاربرد را در ویرایش و اعمال تغییر بر روی تصویر در محیط نرم افزار و بدون استفاده از نرم افزار ویرایشگر خارجی کمک خواهد کرد. برای این منظور به منوی **Insert** رفته و دستور **Image (Shift+Ctrl+M)** را اجرا کنید.

سپس در پنجره باز شده تصویر مورد نظر را انتخاب کرده و بر روی دکمه **Open** کلیک کنید. با اضافه شدن تصویر بر روی صفحه، در پالت **Properties** (شکل ۱۱-۷) می توان اکثر تغییرات اولیه بر روی تصویر را انجام داد.



شکل ۱۱-۷ پنجره تغییرات تصویر

همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید علاوه بر تغییرات نور و رنگ، عملیاتی مانند چرخش، قرینه سازی و برش تصویر را نیز می توان انجام داد. به عنوان مثال با کلیک بر روی دکمه برش تصویر، پنجره ای باز خواهد شد (شکل ۱۲-۷) که براحتی می توان با درگ کردن دستگیره ها و جابجایی محدوده برش بر روی تصویر و زدن دکمه **Ok** تصویر مورد نظر را برش زد.



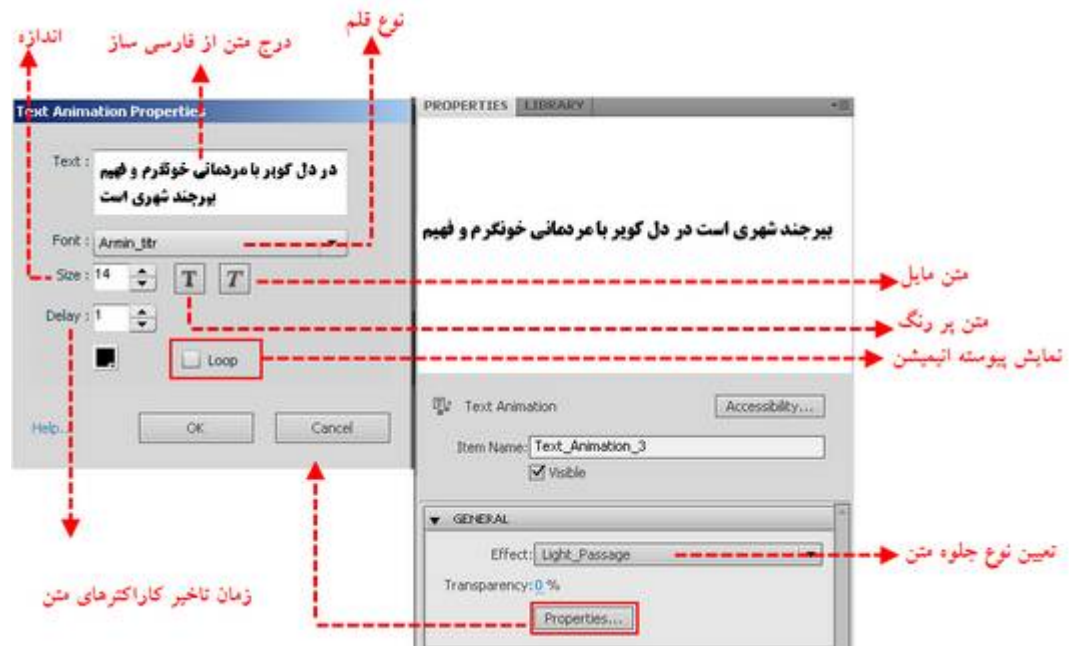
شکل ۷-۱۲ برش تصویر

سوال: به نظر شما چه تفاوتی بین Apply to all و اجرای مستقیم دکمه Ok وجود دارد؟

### نحوه درج انیمیشن در پروژه

انیمیشن ها همیشه یکی از رسانه های جذاب و تاثیر گذار یک پروژه بوده و در ساخت چند رسانه ای ها کاربرد فراوانی دارند. در Captivate امکان درج فایل های انیمیشن با فرمت های Swf و Gif وجود دارد. که در این میان یک مجموعه از فایل های آماده در پوشه Gallery\Swf Animation در مسیر نصب نرم افزار Captivate وجود دارد که شامل پیکان های متحرک ، محدوده های Highlight و تعدادی فایل های Fla می باشد که کاربر می تواند فایل های Fla را در محیط نرم افزار flash تغییر داده و سپس به محیط نرم افزار captivate اضافه نماید در مورد این سری از فایل ها و نحوه اضافه کردن آنها به پروژه قبلا صحبت کردیم اما نوع دیگری از انیمیشن ها نیز وجود دارند که به صورت متن متحرک به پروژه اضافه می شوند برای استفاده از آنها کافی است به منوی Insert رفته و دستور Text Animation (Shift+Ctrl+X) را اجرا کنید یا از نوار

ابزار برنامه بر روی آیکن  کلیک نمایید تا پنجره Text Animation Properties (شکل ۷-۱۳) باز شود.



شکل ۱۳-۷ پنجره تنظیمات متن متحرک

توجه داشته باشید که برای نوشتن متن فارسی لازم است از فارسی ساز متن مورد نظر کپی شده و در بخش text پنجره متن متحرک Paste شود. البته در هنگام paste باید فونت آن، همان فونت مورد استفاده در فارسی ساز انتخاب گردد.

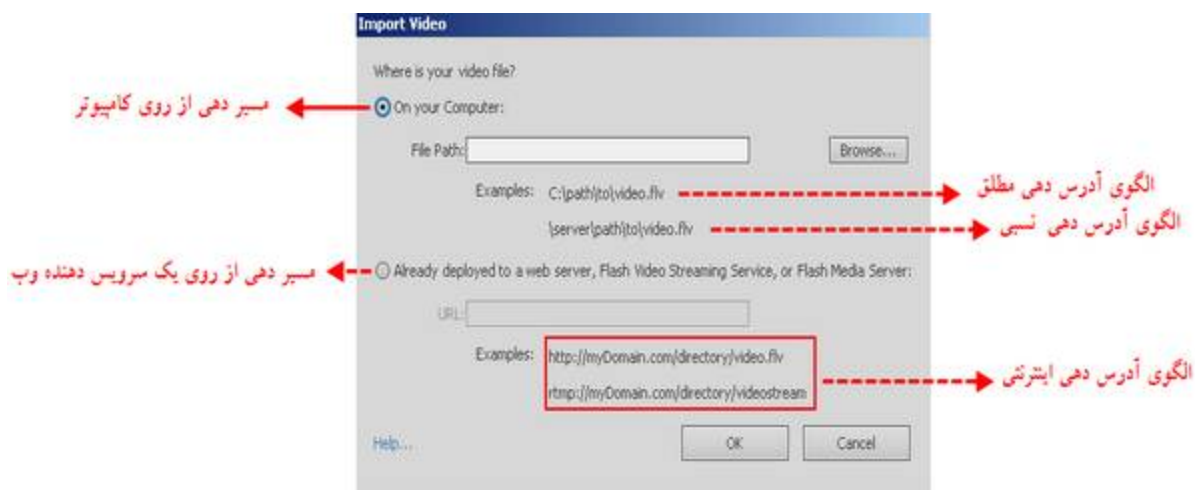
### نحوه درج فایل های FLV و F4V

همانطور که در قسمت های قبل گفتیم فایل های FLV یک فرمت مناسب برای تصاویر معمولی یا SD (Standard Definition) و فایل های F4V فرمت مناسب برای تصاویر با کیفیت بالا یا HD (High Definition) است. ضمن اینکه هر دو فرمت فوق کم حجم و با کیفیت بالا می باشند که مناسب صفحات وب طراحی شده اند.

با اجرای دستور Insert/Flv Or F4V File پنجره ای (شکل ۱۴-۷) باز خواهد شد که می توان به دروش فایل مورد نظر را بار گذاری کرد، در روش اول، فایل ویدیویی مستقیماً از روی کامپیوتر مبداء مسیر دهی می شود به طور یکه اگر در این مسیر دهی نام درایو ذکر شود به این روش مسیر دهی مطلق و در صورتی که بدون نام درایو مسیر فایل مورد نظر تعیین گردد مسیر دهی نسبی نام دارد. به عنوان مثال:

آدرس مطلق D:\My\_Flv\edu.flv

آدرس نسبی My\_Flv\edu.flv



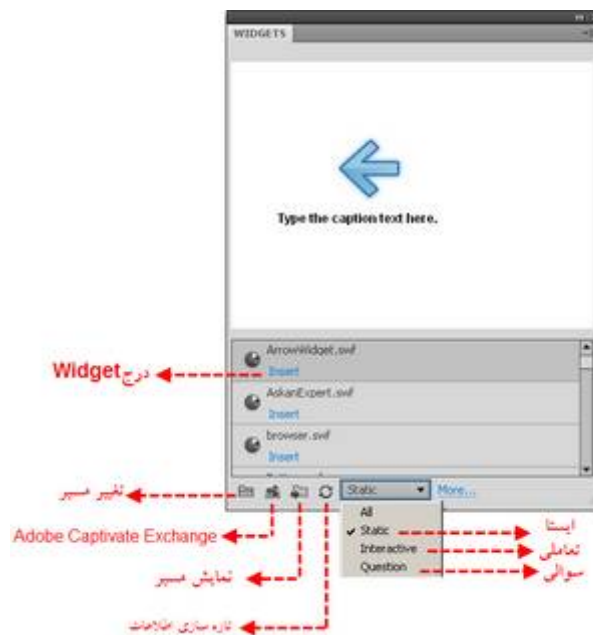
شکل ۱۴-۷ درج فایل ویدیویی با فرمت FLV یا F4V

در روش دوم عمل بارگذاری فایل مورد نظر از روی یک سرور وب صورت گرفته ، به همین دلیل در این روش لازم است در کادر URL آدرس کامل فایل ویدیویی از روی سرور وب تعیین گردد.

#### نحوه درج Widget

در نرم افزار captivate نوع خاصی از اشیاء آماده وجود دارد که قابلیت تنظیم و تغییر داشته و می توان از آنها در بخش های مختلف پروژه استفاده کرد این اشیاء که اصطلاحاً Widget نام دارند، در نرم افزار Flash تولید شده و با فرمت های swf و wdg ذخیره می شوند . برای دسترسی به این اشیاء می توانید به محل نصب نرم افزار captivate رفته و از پوشه gallery و زیر پوشه Widgets آنها را در برنامه بارگذاری نمایید البته برای دسترسی سریع تر به این اشیاء می توان به منوی Window رفته و با انتخاب گزینه Widget (Alt+Ctrl+Z) پالت مربوط به آن را بر روی صفحه نمایش داد(۷-۱۵). برای نمایش این اشیاء در پالت Widget ابتدا بر روی دکمه تغییر مسیر کلیک کرده و مسیر بارگذاری آنها را پوشه Widgets قرار دهید سپس برای درج هریک از آنها بر روی دکمه Insert در پالت کلیک کنید البته برای درج اشیاء Widget می توانید از منوی insert و گزینه Widget (Shift+ctrl+w) نیز استفاده نمایید.





شکل ۱۵-۷ پالت Widget

همانطور که در پالت Widget مشاهده می کنید این اشیاء به سه دسته اصلی زیر تقسیم می شوند:

۱. **Static widget** (ایستا): این نوع از اشیاء ماهیتی صرفاً نمایشی داشته و برای نمایش بر روی صفحه و نمایش

اطلاعات معمولاً مورد استفاده قرار می گیرند. مانند: **VividTextCaption.swf**

۲. **Interactive widget** (تعاملی): در این نوع از **Widget** ها همانطور که از نام آن ها پیداست برای انجام

عملیاتی تعاملی مانند کلیک و درگ کردن مورد استفاده قرار می گیرند. مانند: **RadioButtons.swf**.

۳. **Question widget** (سوالاتی): این نوع از اشیاء، نوع جدیدی از سوالات را می توانند به آزمون های

الکترونیکی شما اضافه نمایند **TXG 4@2\$**.

برای اینکه بیشتر با این نوع خاص از اشیاء و کاربرد آنها در یک پروژه آشنا شوید به بررسی نوعی از **Text**

**caption** یعنی **VividTextCaption** می پردازیم.

### کاربرد **VividTextCaption** در پروژه

این نوع از جعبه های متنی همانطور که گفتیم اشیاء آماده ای هستند که از آنها می توان برای توضیحات و عبارات

متنی موجود در یک پروژه استفاده کرد یکی از ویژگی های این نوع از اشیاء، قابلیت تایپ مستقیم فارسی بدون نیاز

به فارسی ساز است. برای درج این **Widget** می توانید علاوه بر منوی **Insert**، از پالت **Widget** استفاده کرده و

بر روی دکمه **Insert** زیر نام آن کلیک کنید در این حالت پنجره مربوط به تنظیم ویژگی های آن باز شده (شکل

۱۶-۷) که می توان عبارت متنی مورد نظر را در آن تایپ کرد.



شکل ۱۶-۷ Widget نوع متنی

**نکته:** چنانچه بخواهید در کنار متن مورد نظر یک تصویر نیز نمایش داده شود پس از آدرسی دهی تصویر از بخش Image، لازم است پس از گرفتن خروجی نهایی از پروژه (Publish)، تصویر مورد نظر به پوشه Publish پروژه به صورت دستی کپی شود.

## Master Slide و کاربرد آن در پروژه

یکی از امکاناتی که در نسخه ۵ نرم افزار Captivate به آن اضافه شده، نوع جدیدی از اسلاید ها به نام Master Slide می باشد که توسط آن می توان تصویر زمینه، آرم ها و عناصر مشترک موجود در صفحات مانند سرصفحه و پا صفحه ها را در یک اسلاید به نام Master قرار داده سپس تنظیمات و اشیاء این صفحه را بر روی سایر اسلاید ها اعمال کرد. برای اینکه بیشتر با master Slide و کاربرد آن آشنا شوید به بررسی یک مثال می پردازیم:

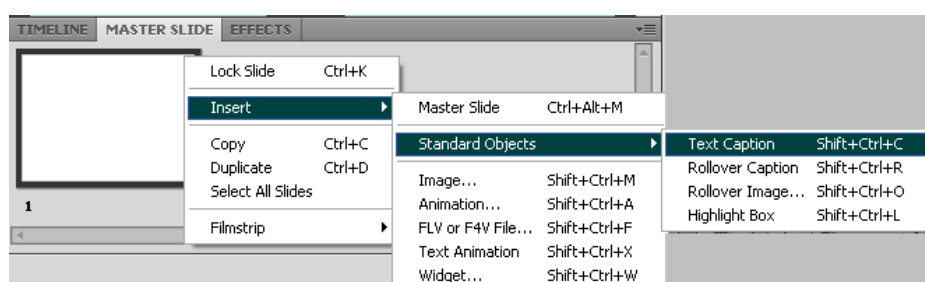
مثال ۵: پروژه ای با اندازه ۷۶۸\*۱۰۲۴ پیکسل و ۱۰ اسلاید ایجاد کرده به طوری که اسلاید های ۲ تا ۱۰ دارای یک تصویر زمینه و سرصفحه مشترک با عنوان "آموزش نرم افزار های چند رسانه ای" باشند.



مراحل انجام کار:

۱. پروژه ای با اندازه ۷۶۸\*۱۰۲۴ پیکسل ایجاد کرده که دارای ۱۰ اسلاید خالی باشند.

۲. با ایجاد پروژه خالی به طور پیش فرض یک Master Slide به پروژه اضافه خواهد شد که برای مشاهده آن کافی است به منوی Window رفته و گزینه Master Slide را اجرا کنید (شکل ۷-۱۷) در این حالت، پالت آن در پایین صفحه نمایش داده شود. همانطور که در این پالت مشاهده می کنید با کلیک راست بر روی Master Slide می توان منوی زمینه ای را باز کرد که توسط آن امکان اضافه کردن اشیاء به اسلاید فراهم می شود.



شکل ۷-۱۷ Master Slide

۳. برای قرار دادن یک تصویر به عنوان زمینه (background) کافی است Master Slide را انتخاب کرده سپس به

پالت Properties رفته (شکل ۷-۱۸) و با کلیک بر روی دکمه Browse تصویر مورد نظر را از مسیر دلخواه انتخاب کنید. ضمن اینکه با دکمه Clear امکان حذف تصویر و با دکمه edit امکان ویرایش تصویر مورد نظر فراهم خواهد شد.

نکته: برای اینکه بتوان از تنظیمات و اشیاء Master Slide برای اعمال روی سایر اسلاید ها استفاده کرد لازم است در پالت Properties در بخش Label، نامی برای آن در نظر گرفته شود.

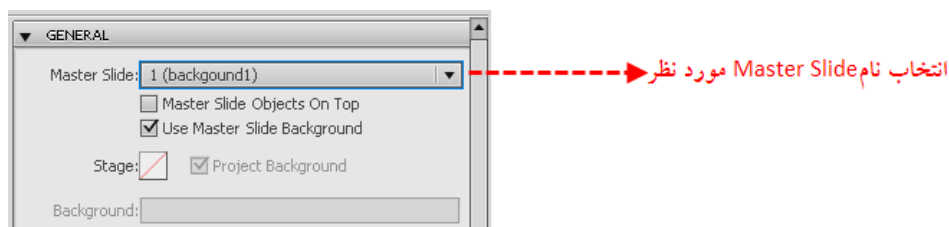


شکل ۷-۱۸ پالت تنظیمات Master Slide

۴. برای اضافه کردن متن "آموزش نرم افزار های چند رسانه ای" به عنوان سرصفحه، ابتدا بر روی master Slide کلیک راست کرده سپس از منوی زمینه ای باز شده واز مسیر Insert/Standard Objects/Text Caption جعبه متن به master Slide اضافه کرده در ادامه با استفاده از فارسی ساز عبارت فوق را در جعبه متن قرار دهید.

۵. حال برای اینکه ویژگی های Master Slide بر روی اسلاید شماره ۲ تا ۱۰ اعمال شود کافی است اسلاید ۱ را انتخاب کرده سپس در پالت properties (شکل ۷-۱۹) از بخش Master Slide گزینه None را انتخاب کرده تا ویژگی های آن بر روی این اسلاید اعمال نگردد. در ادامه اسلاید های ۲ تا ۱۰ را در بخش filmStrip با پایین نگه داشتن کلید Shift انتخاب گروهی کرده سپس در پالت properties از بخش Master Slide نام اسلاید Master مورد نظر را انتخاب کنید. در این حالت ویژگی های Master Slide بر روی اسلاید های انتخابی اعمال خواهد شد.

نکته: در پالت Master Slide می توان با دستور Insert/Master Slide بیش از یک اسلاید Master ایجاد کرد سپس برای اسلاید های مختلف از Master Slide های متفاوتی استفاده کرد.



شکل ۷-۱۹ اعمال ویژگی های Master Slide بر روی سایر اسلاید ها

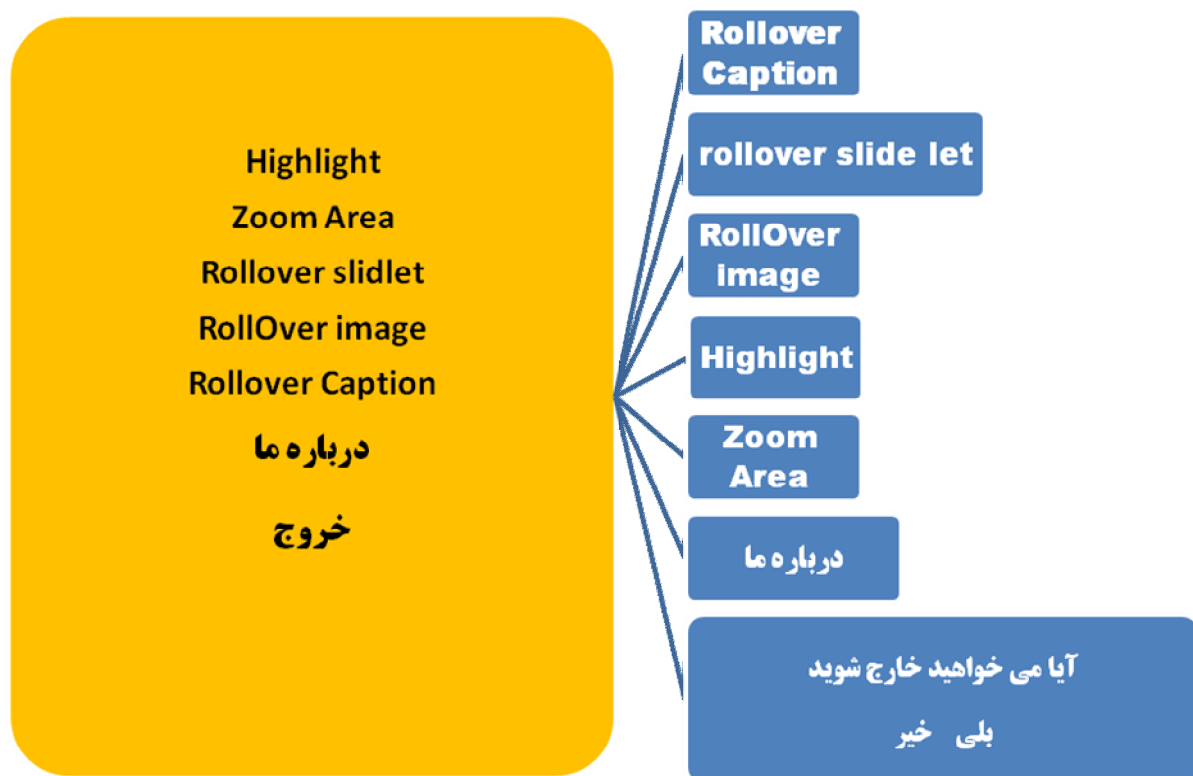
همانطور که در پالت Properties و در بخش General (شکل ۱۹-۷) مشاهده می کنید با انتخاب گزینه Master Slide Objects On Top اشیایی که در Master Slide قرار دارند بالای سایر عناصر موجود در پروژه قرار می گیرند در ضمن با فعال کردن گزینه Use Master Slide Background نیز می توان تصویر زمینه Master Slide را بر روی اسلاید یا اسلاید های مورد نظر اعمال کرد.

## خود آزمایی

۱. مفهوم Rollover و کاربرد آن در ساخت چند رسانه ای ها توضیح دهید؟
۲. تفاوت های اساسی بین Rollover Slidelet و Rollover Image و Rollover Caption را نام ببرید؟
۳. از Zoom Area و Highlight Box در Captivate چه استفاده ای می شود؟
۴. چه عملیات ویرایشی را می توان در هنگام درج تصویر در نرم افزار Captivate بر روی عکس انجام داد؟
۵. تفاوت فایل های FLV و F4V را توضیح دهید؟
۶. انواع Widget را نام برده و از هر کدام مثالی را بیان کنید؟

## کارگاه چند رسانه ای

- ۱- بر طبق فلوچارت زیر پروژه های ایجاد کنید دارای گزینه های Highlight ، Zoom Area ، Rollover slidlet. Rollover Caption، RollOver image، دوباره ما و خروج باشد.



در پروژه بالا به نکات زیر توجه کنید:

۱. تمامی صفحات دکمه برگشت به منو داشته باشند
۲. صفحه درباره ما ، اطلاعات افراد گروه را شامل خواهد شد.
۳. با کلیک بر روی دکمه خروج پیغامی نمایش داده شود که با کلیک بر روی دکمه بلی از برنامه خارج و با کلیک بر روی دکمه خیر نیز به منو برگردد
۴. دکمه های منوی پروژه فوق در تمامی صفحات قرار داده شده باشند.

پروژه را با فرمت **Cp** و فرمت **Exe** در قالب یک پوشه **Autorun** ذخیره کنید.

۲- به پروژه معرفی رشته های هنرستان که در فصل قبل ایجاد کردید به بخش های مورد نیاز آن متن راهنما و تصویر راهنما اضافه کنید.