



آموزش نرم افزار

AutoPlay Media Studio

آموزش ساخت نرم افزارهای چند رسانه‌ای و تولید محتوای الکترونیکی
(پروژه منتخب چند جشنواره و مسابقات ملی و بین‌المللی)

تألیف

مهندس امین قاسمی

تابستان ۹۵





سرشناسه : قاسمی، امین، ۱۳۶۸ -
عنوان و نام پدیدآور : آموزش نرم افزار آتوپلی مديا استوديو/ نويسنده امين قاسمي.
مشخصات نشر : اصفهان : سناگستر، ۱۳۹۵ .
مشخصات ظاهری : ۲۰۳ ص.
شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۸۴۶۶-۴۹-۹ ۲۰۰,۰۰۰ ریال
وضعیت فهرست نویسی : فیپا
موضوع : نرم افزار آتوپلی مديا استوديو
موضوع : AutoPlay Media Studio (Computer software)
موضوع : گرافیک کامپیوتري
موضوع : Computer graphics
ردہ بندی کنگره : ۱۳۹۵ ۸۱۲/ق/۳۸۵T
ردہ بندی دیویی : ۶۸۶/۰۰۶
شماره کتابشناسی ملی : ۴۴۱۶۱۳۳

نام کتاب: آموزش نرم افزار **AutoPlay Media Studio**

نویسنده: مهندس امین قاسمی

نوبت چاپ: اول

سال چاپ: ۱۳۹۵

تیراز: ۱۰۰۰ جلد

قیمت: ۲۰,۰۰۰ تومان

مدیر تولید: سید محمد رضا سمسارزاده

صفحه آرا: هنگامه قهرمانی

طراح جلد: دانیال نصراصفهانی

شماره استاندارد بین المللی کتاب: ۹۷۸-۶۰۰-۸۴۶۶-۴۹-۹

انتشارات سناگستر (۰۹۱۳۱۱۷۲۶۴۲) www.iranzpub.com

«کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر محفوظ و مخصوص پدیدآورنده است»



این کتاب را تقدیم می‌کنم به آراسته‌ترین و بهترین داشته زندگی‌ام مادر مهربانم و
شکوه و اندوخته زندگی‌ام پدر بزرگوارم

امین قاسمی

۹۵ شهریور



فهرست

صفحه	عنوان
۷	پیشگفتار
۹	معرفی نرم افزار Autoplay media studio
۱۱	هدف کتاب
۱۳	فصل اول: تنظیمات زبان رایانه و نصب Autoplay media studio
۱۴	۱-۱ تنظیم زبان فارسی
۱۸	۱-۲ نصب برنامه Autoplay media studio
۲۵	فصل دوم: اجرای نرم افزار و معرفی محیط طراحی
۲۶	۲-۱ اجرای نرم افزار
۲۹	۲-۲ ایجاد یک پروژه جدید
۳۰	۲-۳ معرفی محیط نرم افزار Autoplay media studio
۳۲	۴-۱ توضیحات نوار منو
۴۴	۴-۲ معرفی منوی ابزارات
۴۷	۴-۳ فصل سوم: گام اول آموزش
۴۸	۴-۱ تنظیمات صفحه
۵۱	۴-۲ افزایش صفحات
۵۱	۴-۳ تغییر نام صفحه
۵۳	۴-۴ ایجاد تصویر زمینه و تنظیمات
۵۶	۴-۵ ایجاد فرآیند Loading و بیان کاربرد Slideshow
۶۲	۶-۳ اجرای صفحه مورد نظر
۶۴	۷-۳ ایجاد برچسب نوشتاری
۷۳	۷-۳ فصل چهارم: گام دوم آموزش
۷۴	۴-۱ منوی انتخاب زبان
۷۵	۴-۲ ایجاد چند زبان برای پروژه
۸۳	۴-۳ اجرا و راه اندازی پروژه
۸۵	۵-۱ فصل پنجم: گام سوم آموزش، طراحی و ایجاد منوی پروژه
۸۶	۵-۲ طراحی منو پروژه

۹۰	۲-۵ ادغام تصاویر.....
۹۸	۳-۵ ایجاد دکمه.....
۹۸	۱-۳-۵ دکمه‌های آماده.....
۹۹	۲-۳-۵ طراحی دکمه.....
۹۹	۱-۲-۳-۵ تعریف دکمه و اشیاء دیگر در محیط نرم‌افزار
۱۰۵	۲-۳-۵ طراحی دکمه.....
۱۱۶	۱-۲-۳-۵ ایجاد Icon متحرک.....
۱۱۷	۴-۵ ایجاد دکمه خروج و کوچک نمایی.....
۱۲۳	فصل ششم: گام چهارم آموزش، طراحی نهایی منو
۱۲۴	۱-۶ طراحی نهایی منو.....
۱۳۷	۲-۶ ایجاد پاراگراف و صفحه‌ی مطالب.....
۱۴۷	۴-۶ تنظیمات ذخیره متن و تغییر زبان متن‌ها.....
۱۵۳	۵-۶ برداشت متن و تعریف اشیاء در پوشه‌ی پروژه.....
۱۵۷	۶-۶ طراحی بخش کودکان.....
۱۶۰	۷-۶ ایجاد و طراحی صفحات Dialog.....
۱۶۶	۸-۶ طراحی تقویم.....
۱۶۹	۹-۶ ایجاد درگاه سایت.....
۱۷۱	۱۰-۶ بارگذاری نرم‌افزار در پروژه.....
۱۷۵	۱۱-۶ طراحی گزینه پخش کلیپ و ایجاد دستور Script.....
۱۸۳	۱۲-۶ طراحی گزینه نگار خانه و درباره‌ی ما.....
۱۸۹	۱۳-۶ بارگذاری Pdf و تصاویر چند بعدی.....
۱۹۳	فصل هفتم: خروجی گرفتن و ساخت پروژه.....
۱۹۴	۱-۷ ایجاد Icon برای پروژه.....
۱۹۵	۲-۸ خروجی گرفتن و ساخت پروژه.....
۲۰۳	سخن آخر.....

پیشگفتار

هرگاه سخنی از طراحی نرمافزار به میان می آید ناخودآگاه ذهن‌ها به سمت برنامه‌نویسی جهت داده می‌شود. افراد بسیاری هستند که به طراحی نرمافزار علاقه‌مند هستند اما نمی‌دانند که باید از کجا این راه سخت اما شیرین را آغاز کنند و حتی ممکن است در ابتدای راه با برخورد به مبحث یادگیری کدنویسی از این علاقه خود انصراف داده و ادامه ندهند.

در این پژوهه بر آنیم تا با ارائه نکات مهم و بیانی ساده با استفاده از رابطه‌های گرافیکی و بکارگیری شیوه‌ی آموزشی منحصر به فرد همراه شما باشیم و از طراحی نرمافزارهای چندرسانه‌ای لذت ببریم.

برای آن که راه آموزش خسته‌کننده نباشد از پیچیدگی در توضیحات که ممکن است شروع را برای شما سخت کند صرف‌نظر کرده‌ایم و همه‌ی مطالب را با ساده‌ترین راه ممکن به شما انتقال خواهیم داد که این خود یک مزیت در آموزش سریع و آسان به حساب می‌آید.

در این کتاب ما با نرمافزار Autoplay media studio کارخواهیم کرد. این نرمافزار یکی از قدرتمندترین نرمافزارهای دنیای کامپیوتر در مبحث تولید محتوای الکترونیکی، اتوران سازی، آموزش‌های چندرسانه‌ای و همچنین تبلیغات است.

با کمک این کتاب می‌توانید با مبحث گرافیک با حداقل نرم‌افزارهای گرافیکی، ایده پردازی، پرورش خلاقیت، استفاده از کدهای برنامه‌نویسی بدون داشتن دانش برنامه‌نویسی و ساختن یک نرم‌افزار چندرسانه‌ای حرفه‌ای آشنا شوید.

آموزش پیشنهادی را با سایر آموزش‌هایی که تاکنون در مباحث کامپیوتری دیده‌اید متفاوت خواهد بود و مرحله‌به‌مرحله شمارا با نرم‌افزار آشنا می‌کند. مزیت شیوه‌ی آموزش این کتاب آن است که شما با کارایی هر ابزار در زمان استفاده از آن در طراحی آشنا خواهید شد. این امر سبب می‌شود که کارایی و مطالب آن‌ها برای شما بهتر جا انداخته شود. شما به عنوان کاربر پیش از شروع آموزش پروژه منتخب را اجرا کرده و از آن استفاده نمایید تا با ساختار و طراحی آن آشنا شوید.

وضعیت شما در پایان بسیار متفاوت خواهد بود از این رو شما آموزش و طراحی را در بالاترین سطح ممکن با ساده‌ترین شیوه‌ی آموزشی فراخواهید گرفت و متوجه خواهید شد که با اندک دانش کامپیوتری، گرافیک، برنامه‌نویسی و... چگونه می‌توانید یک نرم‌افزار محتوای الکترونیکی و چندرسانه‌ای طراحی کنید. این کتاب برای دانش آموزان و دانشجویان در ارائه پروژه‌ها، معلمان و استادی برای آموزش و ارائه جزوات و دروس به صورت چندرسانه‌ای و همچنین شرکت‌ها و مراکز آموزشی برای معرفی رزومه، تبلیغات و آموزش مفید خواهد بود.

معرفی نرم افزار Autoplay media studio

نرم افزار Autoplay media studio شاهکار شرکت IndigoRose است که می توان آن را به عنوان قدرتمندترین و بهترین نرم افزار ساخت اتوران سازی دنیای کامپیوتر دانست. این در حالی است که کار با آن بسیار آسان است و این امر به شما کمک می کند که با اندکی خلاقیت به نتایج بزرگی دست یابید. با امکاناتی که این مجموعه در اختیار شما قرار می دهد می توانید به سادگی و بدون داشتن دانش برنامه نویسی و گرافیک هر آنچه که از یک طراحی حرفه ای چند رسانه ای و اتوران سازی انتظار دارید در محیط کار پیاده نمایید.





هدف کتاب

هدف کتاب ایجاد یک نرم افزار چند رسانه‌ای است. از این رو پروژه‌ای حرفه در بالاترین سطح طراحی برای کاربران و علاقه‌مندان به این نرم افزار انتخاب شده است. پروژه‌یاد شده قسمتی از نرم افزار منتخب چند جشنواره و مسابقات کشوری بوده و این به شما کمک می‌کند تا با اعتماد به نفسی کامل خود را برای آموزش آماده کنید. این کتاب برآن است تا شما را گام به گام همراه با مراحل طراحی و ساخت پروژه با نرم افزار آشنا کند. در این پروژه به کلیات، نکات مهم، مباحث خلاقیت در طراحی و ایجاد نمونه‌های کد نویسی بدون داشتن دانش برنامه‌نویسی پرداخته می‌شود.