

## فهرست مطالب

۱۱	مقدمه
۱۴	بخش ۱ طرز نصب MMB
	بخش ۲ فارسی نویسی در صفحه‌ی MMB و درج عنوان محتوای در دست تولید
۱۵	الف) درج عنوان محتوای در دست تولید
۱۶	ب) Save و نامگذاری فایل
۱۶	ج) فارسی نویسی در صفحه‌ی MMB بدون استفاده از فارسی نویس مریم
۱۶	مبنای تعیین نوع فونت
۱۷	رنگی نویسی و افکت دهی به کاراکترهایی از متن
۱۷	Group بندی و یک پارچه سازی اشیا
	بخش ۳ خصوصیات دهی به پروژه
۱۹	حروف گچ پزک
۱۹	تغییر پس زمینه‌ی پروژه
	بخش ۴ خصوصیات دهی به صفحه
۲۰	تغییر رنگ صفحه
۲۱	اضافه کردن صفحه به بعد از آخرین صفحه
۲۱	ورق زدن صفحات طراحی
۲۱	تغییر نام صفحه
۲۱	موسیقی افزایی به صفحه
۲۲	تبدیل صفحه‌ی طراحی به صفحه‌ی اجرا و بر عکس
۲۲	حذف موسیقی از صفحه یا تغییر آن
۲۲	ظهور نوار زرد رنگ و طرز حذف آن
۲۲	چگونه می توان بدون برگشت به صفحه‌ی طراحی، صفحه‌ی دیگری اجرا کرد؟

۲۲	ایجاد دکمه‌های ورق‌زنی
۲۳	گذر گذاری روی صفحه
۲۳	افزودن ۵ پرتو نور به صفحه
۲۳	اضافه کردن صفحه به قبل یا بعد از صفحه‌ی دلخواه
۲۳	پس و پیش کردن صفحات
۲۴	کپی صفحه
۲۴	اجرای آزمایشی کل برنامه

۲۵	<b>بخش ۵ اسکرپت (Script)</b>
۲۵	اسکرپت چیست و چند نوع است؟
۲۵	۳ منبع اسکرپت دهی به صفحه، شیء یا کلید
۲۶	اسکرپت دهی به صفحه از آیکون اسکرپت
۲۶	اسکرپت دهی به صفحه از بانک اسکرپت‌های نوشته شده
۲۷	اسکرپت نویسی برای صفحه



۲۸	<b>بخش ۶ اشیای داخلی</b>
۲۸	ایجاد شیء ۹۰ درجه چرخیده
۲۸	تغییر اندازه‌ی اشیا
۲۹	جابجایی اشیا

۳۰	<b>بخش ۷ روش‌های وارد سازی اشیا خارجی</b>
----	---

۳۱	<b>بخش ۸ لیست اشیا خارجی و ابزار وارد سازی هر کدام</b>
----	--

۳۳	<b>بخش ۹ دکمه</b>
۳۳	معرفی دکمه
۳۳	انواع دکمه‌ی نوشتاری
۳۳	طراحی دکمه‌ی فقط کلمه‌ای
۳۴	تغییر نام ویندوزی دکمه و ترتیب ثبت اسامی
۳۴	ایجاد جعبه‌ی راهنما، پیام یا دستورالعمل زیر دکمه (Tool tip)
۳۴	برخوردار سازی دکمه‌ی فقط کلمه‌ای از ۳ رنگ

## چگونه محتوای الکترونیکی بسازم؟ / ۷

- ۳۴ ..... ایجاد دکمه‌ی ویندوزی و دارای کاسه‌ی نوشتار
- ۳۵ ..... در آوردن مکان‌نما به شکل دلخواه روی دکمه
- ۳۶ ..... تعاملی نمودن دکمه به وسیله‌ی اسکریپت
- ۳۶ ..... به سخن آوری دکمه
- ۳۶ ..... (۱م) تولید فایل سخنان خودمان
- ۳۶ ..... (۲م) فراخوانی فایل تولید شده به دکمه
- ۳۷ ..... تفاوت  Mouse click on object با  Mouse over the object
- ۳۷ ..... تفاوت عملکرد دکمه‌ی ۳ نقطه‌ای با دکمه‌ی موجی
- ۳۸ ..... تجهیز دکمه به فایل Word، بازی، ایمیل و هر پروژه‌ی دیگر
- ۳۸ ..... وصل دکمه به صفحه‌ی دلخواه

### بخش ۱۰ تهیه فهرست ..... ۳۹

### بخش ۱۱ فعل و انفعال آفرینی بین برخی اشیا ..... ۴۱

- ۴۱ ..... طراحی الکترونیکی این نکته که «در صف الفبا بعد از خ، نوبت د است»
- ۴۱ ..... نمایش چند شیء با یک کلیک و بر عکس

### بخش ۱۲ چند شیء خارجی دیگر و کار هر کدام ..... ۴۳

- ۴۳ ..... ۱- آزمون‌سازی، متن‌نویسی و ویرایش
- ۴۴ ..... ۱-۱- چه کنیم تا بتوان در مرحله‌ی اجرا (F5)، متن فارسی و انگلیسی نوشت؟
- ۴۴ ..... ۲- درج توضیحات بیش از ۱ خطی
- ۴۴ ..... ۳- رسم مربع و مستطیل
- ۴۵ ..... ۴- رسم دایره و بیضی
- ۴۵ ..... ۵- رسم خط
- ۴۵ ..... ۶- رسم بیش از ۲ ضلعی
- ۴۵ ..... ۷- افزودن نور، آتش و دود
- ۴۶ ..... ۸- اسکریپت دهی به Key board
- ۴۶ ..... ۹- تصویر شبکه‌ای - طراحی بازی جدولی
- ۴۷ ..... ۱۰- افزودن سایت، اجتمبل، Internet Explorer (®)، فایل فلاش و PDF
- ۴۷ ..... ۱۱- Flash

- ۱۲- اجرای Word و دیگر برنامه‌ها روی صفحه‌ی الکترونیکی ما ..... ۴۷
- ۱۳- Plug-In ..... ۴۷
- بخش ۱۳** چگونه Group و شیء فاقد ابزار ۲ سویه‌سازی را، دو سویه و خصوصیت‌مند نمایم؟ ..... ۴۸
- طراحی الکترونیکی پاسخ سؤال «ضرب‌هایی که به کمک اصل ضرب در ۱ آموخته‌ای خط بزن» ..... ۴۸
- Polygonal Hot spot - شیء نامرئی بیش از ۲ ضلعی ..... ۴۹
- بخش ۱۴** اشاره‌ابزار و جذاب‌سازی برخی شیء‌ها ..... ۵۰
- بخش ۱۵** موسیقی ..... ۵۱
- قرار دادن همه‌ی موسیقی‌ها در اختیار دانش‌آموز ..... ۵۱
- قرار دادن ۱ موسیقی در اختیار دانش‌آموز - ساخت ۲ دکمه‌ی Play و Stop ..... ۵۱
- مجسم‌سازی موسیقی ..... ۵۱
- طراحی آلبوم موسیقی ..... ۵۲
- بخش ۱۶** عکس ..... ۵۴
- تصویر افزایشی حرکت‌دار به محتوای مورد تولید ..... ۵۴
- تصویر افزایشی غیر حرکت‌دار به محتوای مورد تولید ..... ۵۴
- قرار دادن عکسی یا طرحی به عنوان دکمه و در نقش دکمه ..... ۵۶
- نوراندازی رنگی روی عکس ..... ۵۷
- سایه‌دار کردن عکس و دکمه ..... ۵۷
- برش تصویر و اثر گذاری‌های دیگر روی آن ..... ۵۷
- واردسازی نمودار و عکس‌های vector ..... ۵۸
- ایجاد تصویر چرخان برای نشاط دانش‌آموز ..... ۵۸
- طراحی آلبوم عکس ..... ۵۸
- بخش ۱۷** فیلم ..... ۶۰
- نمایش فیلم دارای دکمه‌های کنترل ..... ۶۰
- نمایش فیلم فاقد دکمه‌های کنترل ..... ۶۱
- طراحی آلبوم فیلم ..... ۶۱

- بخش ۱۸ چاپ صفحه‌ی نمایش توسط یادگیرنده ..... ۶۲
- بخش ۱۹ آیکون ..... ۶۳
- تهیه‌ی آیکون‌های مختلف ..... ۶۳
- تبدیل عکس به آیکون ..... ۶۳
- بخش ۲۰ مستقل‌سازی فایل تولیدی برنامه‌ی Multimedia Builder ..... ۶۴
- انتقال فایل خود اجرا به روی CD ..... ۶۷
- بخش ۲۱ معیارهای ارزیابی محتوای الکترونیکی ..... ۶۸
- منابع و مآخذ ..... ۷۱