

الهايپر ستيوديو Hyper Studio



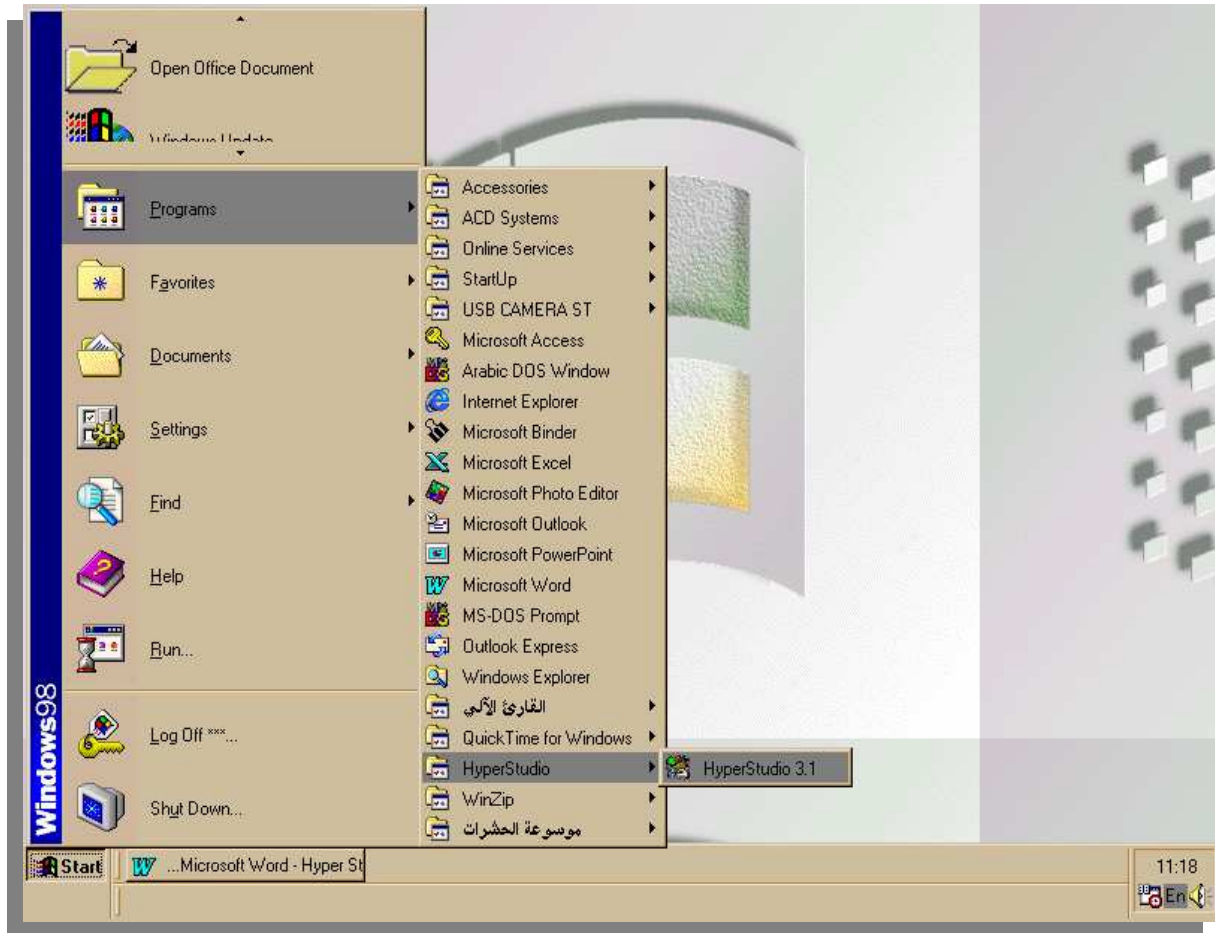
اعداد / سيف المحروقي
saif almhroqi@yahoo.com

Hyper Studio

تعريف البرنامج:

للإنشاء برنامج تعليمي في برنامج Hyper Studio يجب إتباع الخطوات التالية:

1- لفتح برنامج Hyper Studio : انقر على Start ثم Programs ثم اختبار Hyper Studio ثم انقر على Hyper Studio 3.1 الشكل ادناه يظهر هذه الخطوات.



2- ستظهر لك الصفحة الرئيسية لبرنامج Hyper Studio التي تحتوي على المفاتيح التالية :

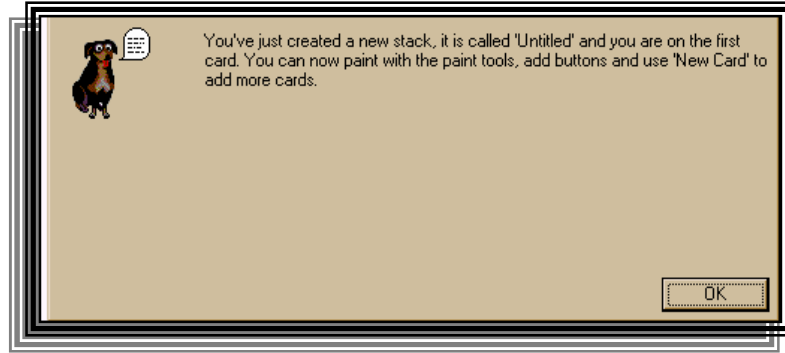


- ❖ المفتاح :Sample
- ❖ المفتاح : Projects
- ❖ المفتاح : Show meHow
- ❖ المفتاح : Sharing and Showing
- ❖ المفتاح :Media Library
- ❖ المفتاح : New Stack
- ❖ المفتاح : Open Stack
- ❖ المفتاح : Quit

3- انقر على المفتاح شريحة جديدة (New Stack) لإنشاء أول الشريحة والذي في العادة يحتوي على أسم البرنامج التعليمي وغيرها من العناوين الفرعية . " سوف يظهر لك مربع يسألك : هل أنت متأكد من رغبتك في ترك الصفحة الرئيسية Home Stack وإنشاء شريحة جديدة غير مسماة Untitled Stack ؟ " . انقر على نعم " Yes



انقر على موافق "Ok" كما هو موضح أدناه .



4- ستظهر لك صفحة غير مسماة "Untitled Window" وهي صفحة تحتوي على شريحة فارغة "Card 1" ثم سيظهر لك مؤشر الفأرة بصورة يد .



5- لا بد هنا من التعرف على الأوامر التالية في قائمة "File" :

الوظيفة	الأمر	م
إنشاء ملف جديد " يتكون الملف Stack من مجموعة من البطاقات "	New Stack	-1
افتح ملف موجود مسبقاً .	Open Stack	-2
لحفظ التغيرات التي أجريت على الملف المحفوظ باسم جديد .	Save Stack as....	-3
لحفظ التغيرات التي أجريت على الملف	Save Stack	-4

اختيار خلفية الشريحة	Import Background	-5
لتحويل الشريحة الحالية إلى صورة	Export screen	-6
إضافة صور مختلفة إلى الشريحة	Add Clip art	-7
طباعة الشريحة الحالية .	Print	-8
تغيير أعدادات الشريحة أو البطاقة .	Page Setup	-9
تنفيذ العرض .	Print to Video	-10
الخروج من البرنامج	Exit	-11



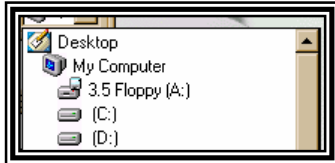
هذا شرح مفصل لكل واحد من الأوامر التالية :

1- New Stack :

لإنشاء ملف جديد " يتكون الملف Stack من مجموعة من البطاقات "

2- Open Stack :

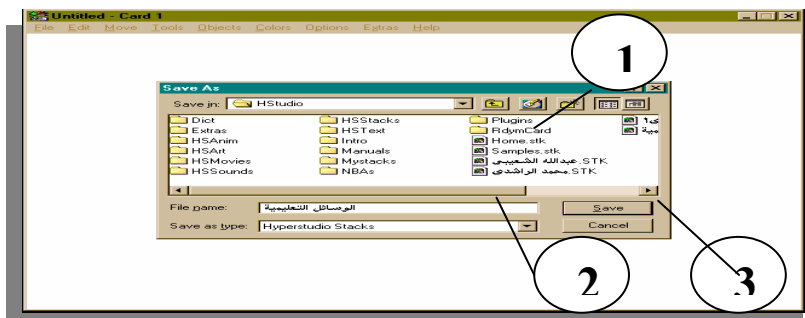
لفتح ملف موجود مسبقاً ، قد يكون الملف مخزن في جهاز الحاسوب أو القرص المرن أو القرص الصلب .



3- Save Stack as.... :

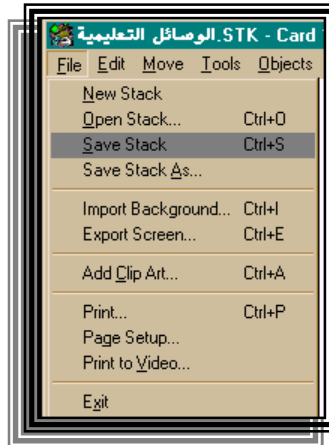
لحفظ البرنامج باسم وذلك باتباع الخطوات التالية

- 1- تحديد موقع المراد الحفظ فيه .
- 2- كتابة اسم البرنامج (الوسائل التعليمية) .
- 3- . ثم انقر على " Save " .



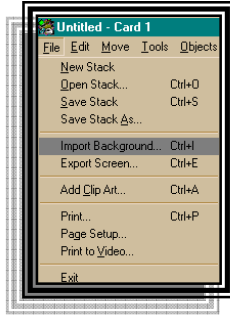
:Save Stack -4

لحفظ التغيرات التي أجريت على الملف المحفوظ باسم جديد .



: Import Background -5

لاختيار خلفية الشريحة ، ستظهر لك سؤال عن الخيار الذي ترغب فيه أن يكون خلفية للبطاقة أو الشريحة من ثلاثة خيارات :



- 1- صورة ثابتة .
 - 2- لقطات فيديو .
 - 3- صورة من ماسح ضوئي أو كاميرة رقمية " فيديو " .
- اختار إحدى ثلاثة خيارات ثم انقر على "OK".



: Export screen -6

لتحويل الشريحة الحالية إلى صورة



- سوف تظهر لك الشاشة التالية التي
تمكنك من حفظ الشريحة أو البطاقة
إلى صورة اتبع الخطوات التالية :
- 1- تحديد موقع المراد الحفظ فيه .
 - 2- كتابة اسم الصورة (الوسائل) .
 - 3- ثم انقر على " Save " .



: Add Clip art -6

لإضافة صور مختلفة إلى الشريحة أو البطاقة .



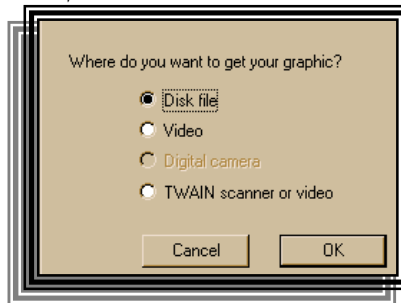
ستظهر لك سؤال عن الخيار الذي ترغب تكون الصورة للبطاقة أو الشريحة من ثلاثة خيارات :

4- صورة ثابتة .

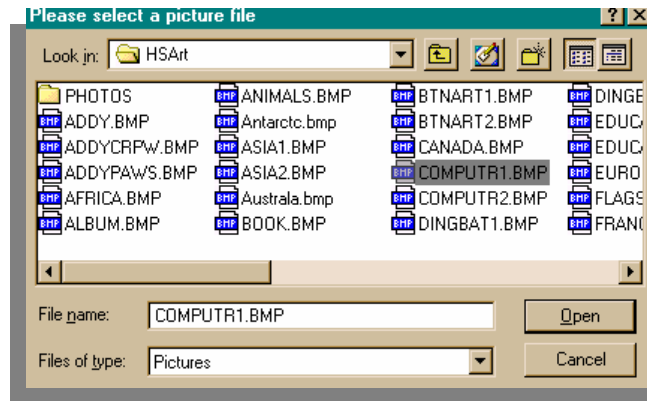
5- لقطات فيديو .

6- صورة من ماسح ضوئي أو كاميرة رقمية " فيديو " .

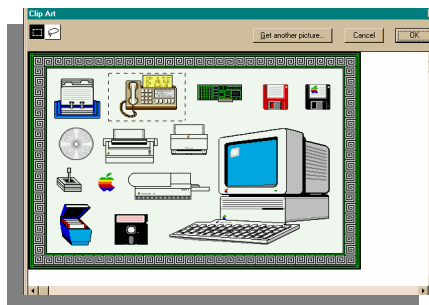
✎ اختار أول خيارات " الصورة الثابتة " ثم انقر على " OK " .



✎ ثم حدد الصورة المراد إدراجها على الشريحة أو البطاقة " انقر على " Open " .

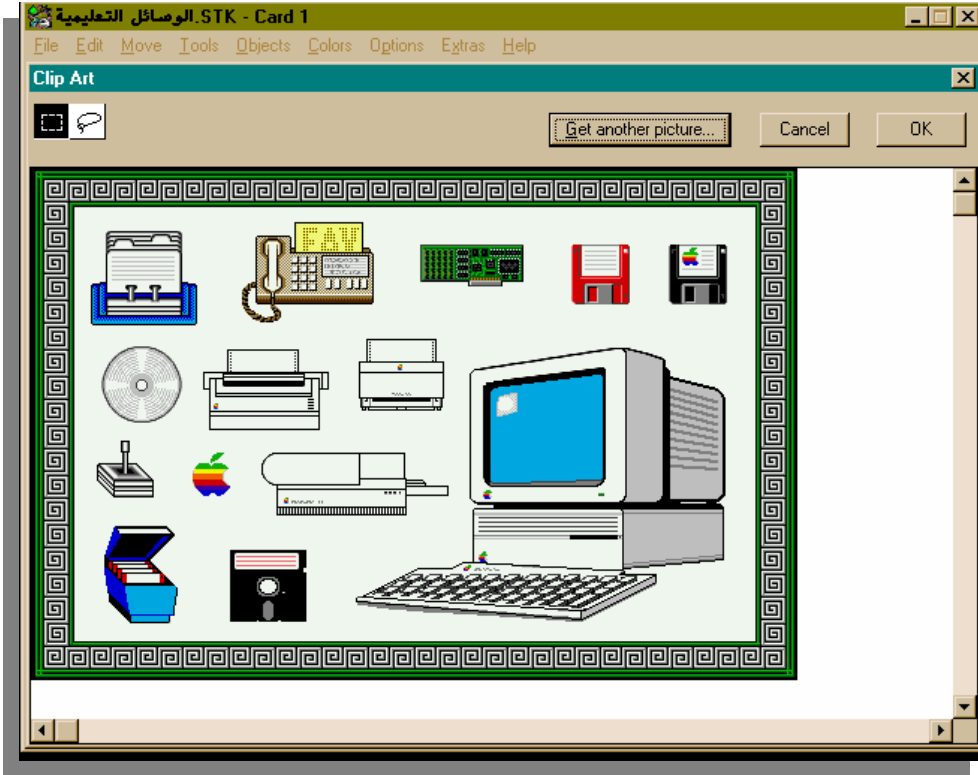


✎ بعد ذلك سوف تظهر الصورة ويتحول المؤشرة الفارة إلى إشارة الزايد (+) يمكنك الضغط عليه وتحديد الجزء المراد وسحبه ومن ثم النقر على موافق " OK " .

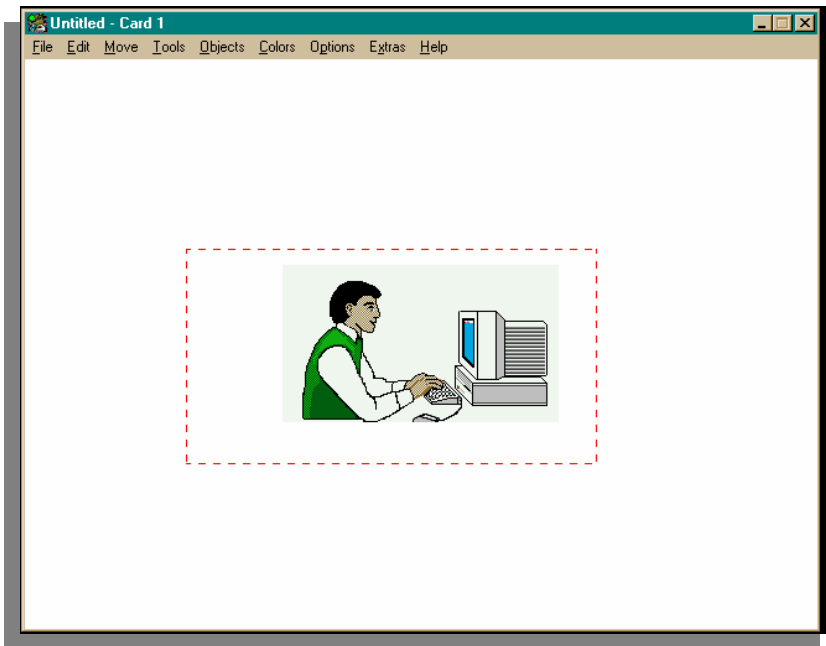


يمكنك اختيار الإشارة الحلقة لتحديد حدود الصورة المختارة بدقة أكبر

يمكنك تغيير الصورة الحالية إلى صورة مختلفة دون العودة إلى القائمة الرئيسية لـ Add Clip art ، وذلك بالضغط على Get another picture



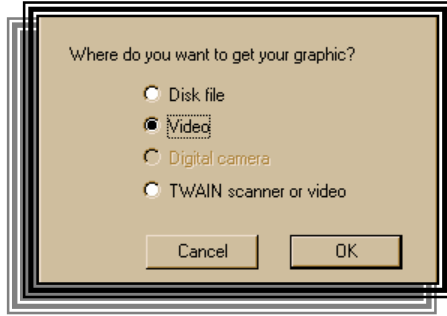
صورة مدرجة على الشريحة أو البطاقة :



كذلك يمكنك إدراج لقطات فيديو باتباع الخطوات التالية :

1- اختر الأمر Video.

2- انقر على موافق " OK".



3- انقر على الأمر Options.



4- تحديد الملف الفيديو المراد إدراجه على الشريحة أو البطاقة من الخيارات التالية :

1- Video Display

2- VideoFormat

3- VideoSource

انقر على موافق " OK".



: Print -8

لطباعة الشريحة الحالية .



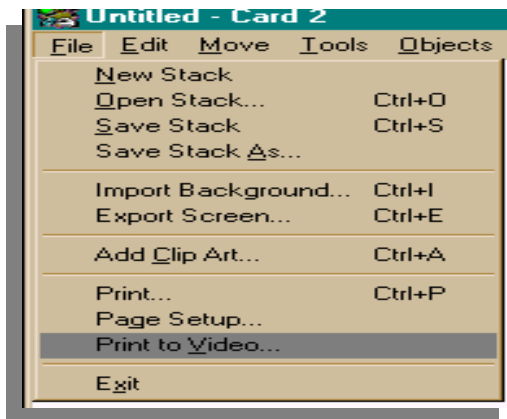
: Page Setup -9

تغيير أعدادات الشريحة أو البطاقة .



: Print to Video-10

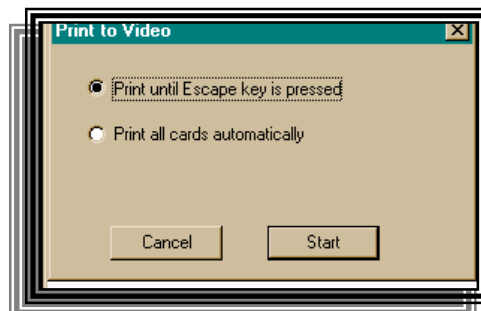
تنفيذ العرض .



هناك طرقتان لتنفيذ العرض :

1- Print until Escape key is pressed

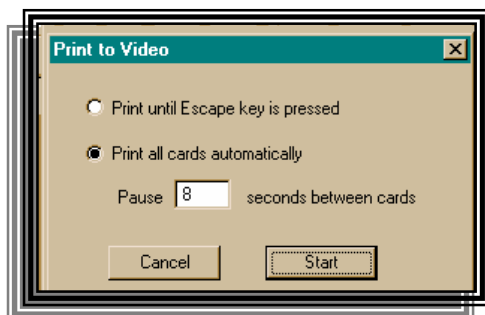
:
يكون العرض بشكل مستمر لجميع الشرائح أو البطاقات الموجودة في البرنامج.



2- Pint cards automatically :

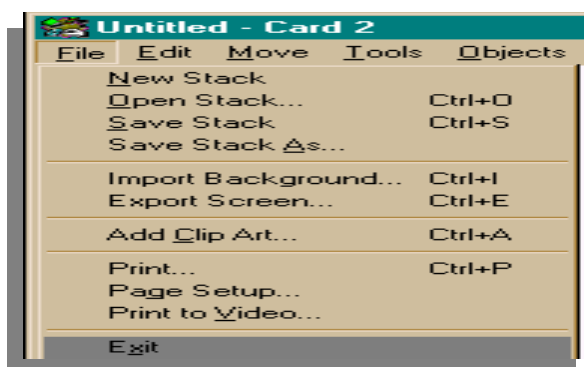
يكون العرض لجميع الشرائح أو البطاقات حسب المدة الزمنية لكل شريحة وآخر " على سبيل المثال (8) ثواني .

ثم انقر على الزر " Start " أبدا .



11- Exit :

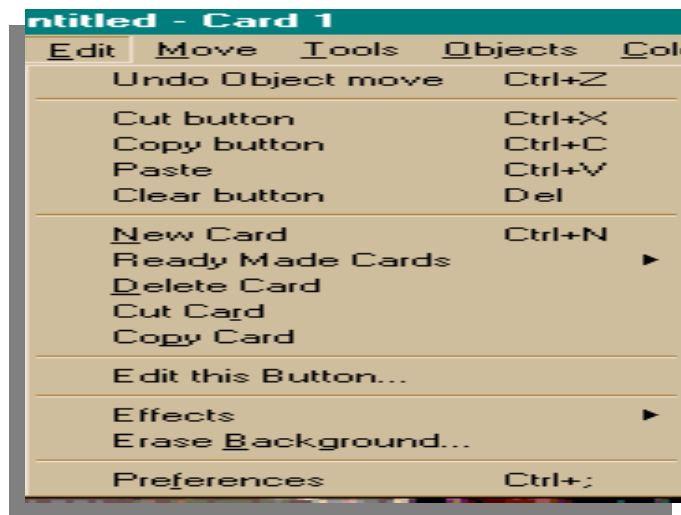
الخروج من البرنامج .



● إما قائمة Edit فإنها تحتوى على الأوامر التالية :

الوظيفة	الأمر	م
تراجع	Undo Deselection	-1
قطع	Cut	-2
نسخ	Copy	-3
لصق	Paste	-4
	Clear	-5
إدراج بطاقة جديدة .	New Card	-6
إدراج بطاقات جاهزة.	Ready Made Cards	-7
حذف البطاقة .	Delete Cards	-8
نقل بطاقة من مكان ما لاستخدامه في مكان آخر .	Cut Card	-9
نسخ بطاقة من مكان ما لاستخدامه في مكان	Copy Card	-10

آخر .	
لإجراء تغييرات في كائن سبق إنشائه .	Edit Object -11
لإجراء التأثيرات المختلفة يمكن استخدامها لتغيير خصائص البطاقة ...	Effects -12
لحذف الخلفية تماماً مع إعطاء الإمكانية لإجراء لون معين للخلفية .	Erase Background -13
للتحكم في خصائص العرض .	Preferences -14



سوف نتناول كل أمر من أوامر قائمة Edit :

-1 Undo Deselection :

يستخدم هذا الأمر في حالة تراجع عملية واحدة فقط سبق تنفيذها .

-2 Cut :

يستخدم هذا الأمر لقطع شكل سبق إنشاء ، مثال على ذلك انظر الشكل التالي:

نتبع الخطوات التالية لإجراء العملية :

1- تحديد الشكل المراد قطعه .

2- النقر على قائمة Edit .

3- النقر على Cut button .



4- Copy :

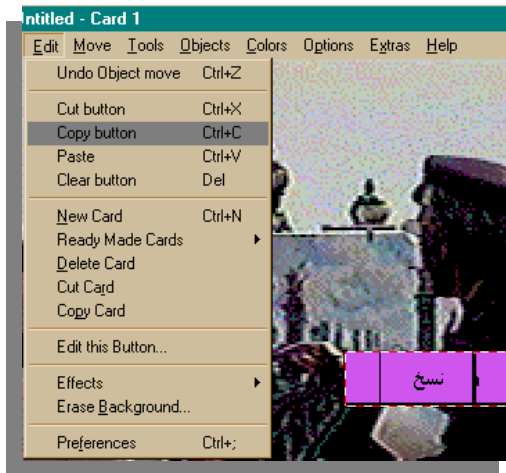
يستخدم هذا الأمر لنسخ شكل أو كائن أو بطاقة وصوت أو للقطات فيديو .
وغير ذلك .

يمكننا اتباع الخطوات التالية :

تحديد الشكل أو الكائن المراد نسخه

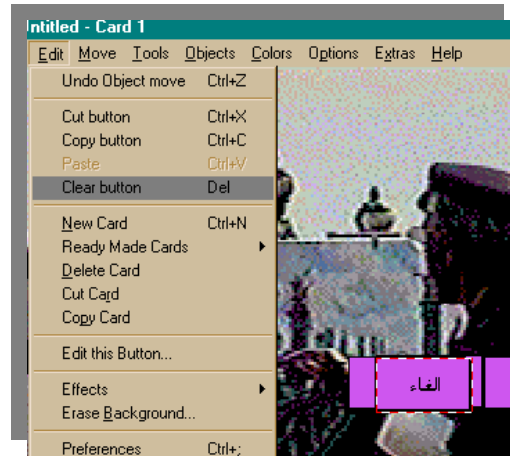
النقر على قائمة Edit .

النقر على Copy button .



5- Clear :

يستخدم هذا الأمر لإلغاء أمر سبق إنشاءه .



-6 New Card :

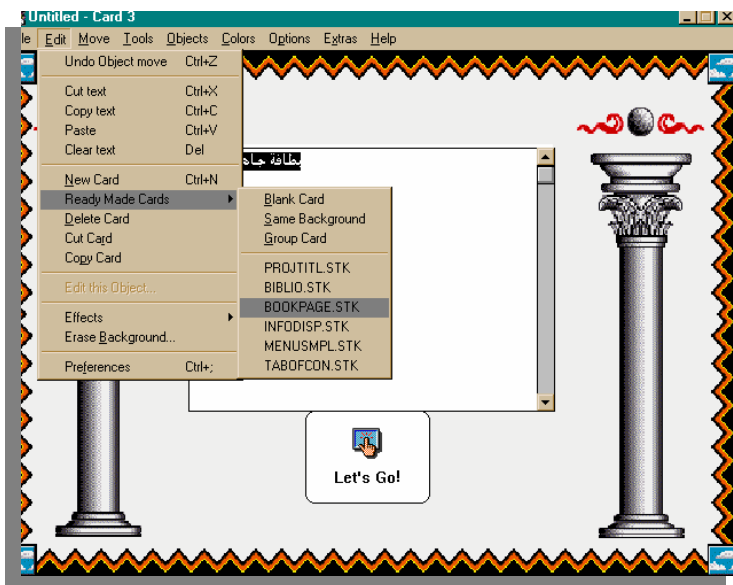
لإدراج بطاقة جديدة مع جملة البطاقات في البرنامج التعليمي .
نلاحظ في الشكل المقابل عندما نقرنا على الأمر **New Card** تبدل رقم البطاقة إلى **Card 2** .



-7 Ready Made Cards :

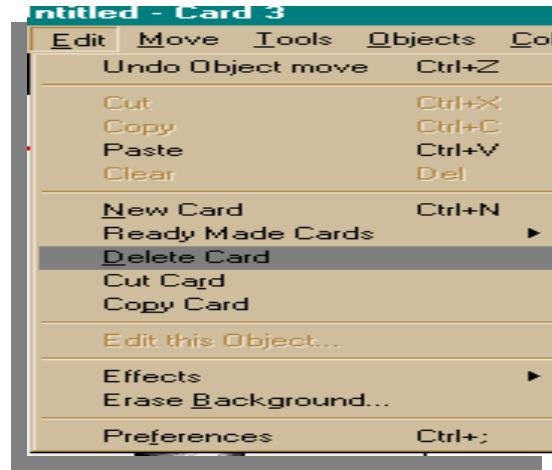
يتيح لنا هذا الأمر إدراج بطاقات جاهزة لبرنامج التعليمي الذي نرغب في إنتاجه .

توجد عدة نماذج من البطاقات يمكن إدراجها .



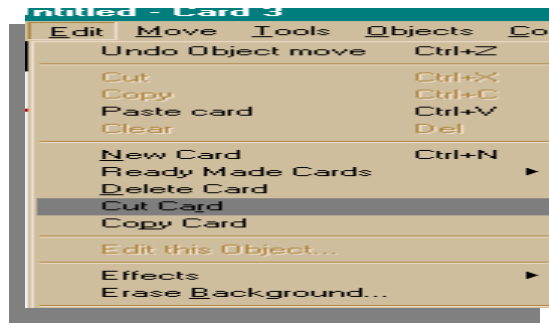
-8 Delete Cards :

يمكن من خلال هذا الامر حذف البطاقة ، كما هو مبين في الشكل ادناه .



: Cut Card -9

نقل بطاقة من مكان ما لاستخدامه في مكان آخر .



سوف يظهر لك سؤال إذا كنت متأكد من رغبتك في نقل البطاقة .
إذا كنت متأكد انقر على Yes إما إذا كنت لا ترغب في نقل البطاقة انقر على No



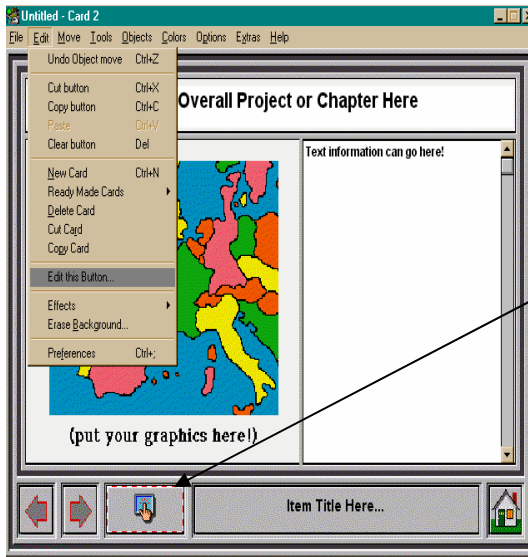
: Copy Card -10

نسخ بطاقة من مكان ما لاستخدامه في مكان آخر .
في الشكل ادناه نلاحظ وجود بطاقة جاهزة، نرغب في نسخها في بطاقة أخرى .



11- Edit Object :

لإجراء تغييرات في كائن سبق إنشائه ، ومثلاً ذلك إذا كنت قد أنشأت كائن مثل button وتريد إجراء تغييرات عليه (تغيير وظيفته من الانتقال إلى البطاقة التالية ، إلى الانتقال إلى البطاقة الأخيرة) فلا بد من استخدام هذا الأمر .



وذلك من خلال الخطوات التالية :

- 1- حدد زر الشكل button ، المراد إجراء التغييرات عليه ، سوف تلاحظ وجود حدود حول زر الانتقال .
- 2- انقر على الأمر Edit this من قائمة Edit

3- سوف تظهر لك هذه الشاشة و التي تحتوى على العناصر التالية فمن خلالها تستطيع إجراء التعييرات المراد إحداثها :

1- Name (الاسم) :

يمكنك الكتابة وظيفة الزر مثال التالي ، أي الذهاب الى البطاقة التالية.

2- Type (النمط) :

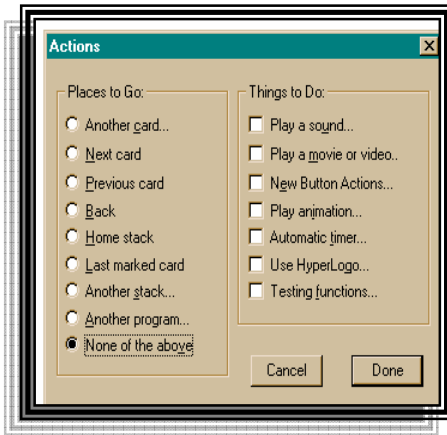
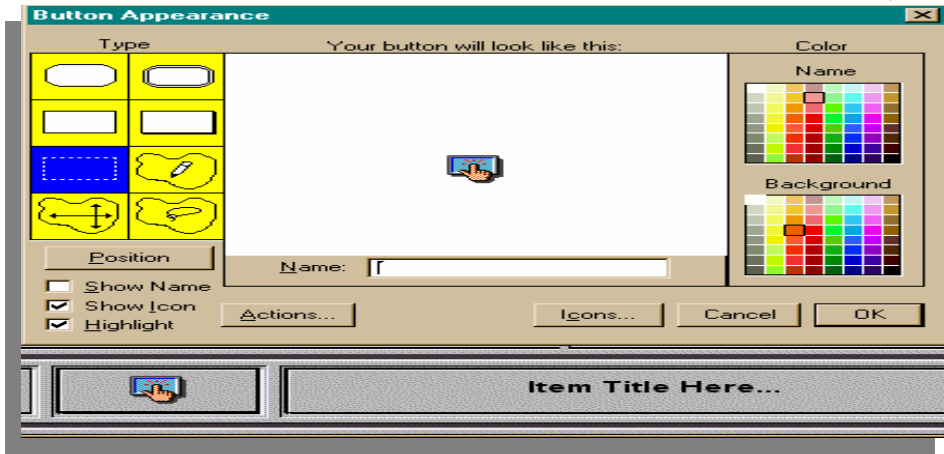
توجد عدة أنماط من الإطارات التي سوف تحيط بالزر علينا اختيار المناسب منها .

4- Position (وُضْع) :

يمكنك تحديد موقع الزر على البطاقة .

5- Icons :

أشكال مختلفة من الأزرار ، يمكنك اختيار الإشكال من ثلاثة خيارات وهي كما مبيته في الشكل القابل .



6- Actions :

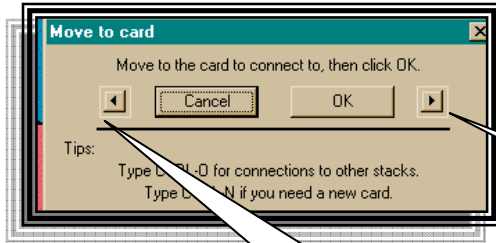
يحتوى هذا الخيار على وظيفتان :

أ- places to Go :

يمكنك الانتقال الى البطاقة المراد عرضها عند النقر على الزر . هذه القائمة تحتوى على الخيارات التالية :

Another Card :

يمكنك من اختيار بطاقة معينة من جملة بطاقات البرنامج سوف تلاحظ عند النقر على اسم الانتقال الموضحة في الشكل ادناه ظهور بطاقة بعد بطاقة ، انقر على موافق " OK " أو الغاء Cancel .



الانتقال إلى الخلف

الانتقال إلى الإمام

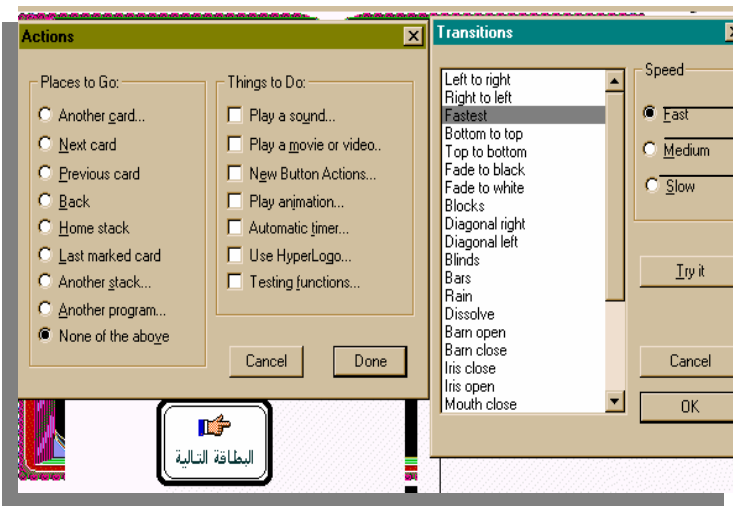
: Next Card

يمكنك الانتقال على البطاقة التالية ، من جملة البطاقات البرنامج . عند النقر على هذا الخيار سوف تظهر لك قائمة نحتوى تأثيرات مخلفة تظهر عند الانتقال إلى البطاقة التالية علماً أن هذه التأثيرات سوف تتكرر عند اختيار وظائف button . ستكون هذه التأثيرات على ثلاثة مستويات من العرض كما موضح في الشكل أدناه .

السريع

بطيء

متوسط



: Preevious Card

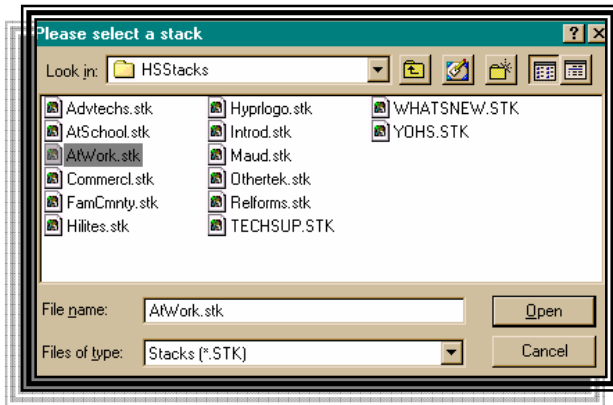
بمكانك العودة إلى بطاقة سابقة .

: Back

يمكنك العودة بطاقة واحدة للوراء من جملة بطاقات البرنامج.

: Last Marked Card

بالنقر على هذا الخيار يعطي button وظيفة الانتقال إلى آخر بطاقة موجودة في البرنامج .

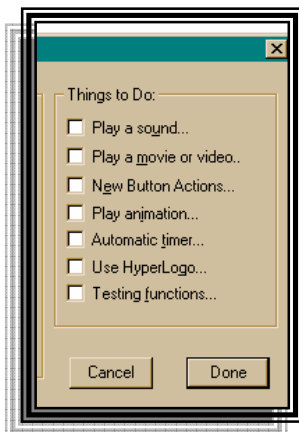


: Another Stack
 يتيح لك هذا الخيار فتح برنامج
 (مجموعة بطاقات " Stack " آخر
 مخزن)

: Another Program
 يتيح لك هذا الخيار فتح برنامج آخر مثل الباوربوينت وغيره من البرامج .

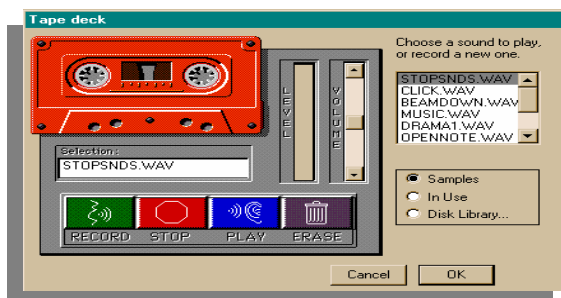


: None of the above
 لتنفيذ كود آخر من قبل مستخدم البرنامج .



: Things to Do - ب

: Play a Sound
 بإمكانة تشغيل ملف صوتي محدد . سوف يفتح لك مربع
 حوار لاختيار ملف الصوت المراد تشغيله عند فتح هذه
 البطاقة ، هناك ثلاثة خيارات للملفات الصوتية :



: Sample -1
 ملفات صوتية داخل البرنامج نفسه .

: In use -2

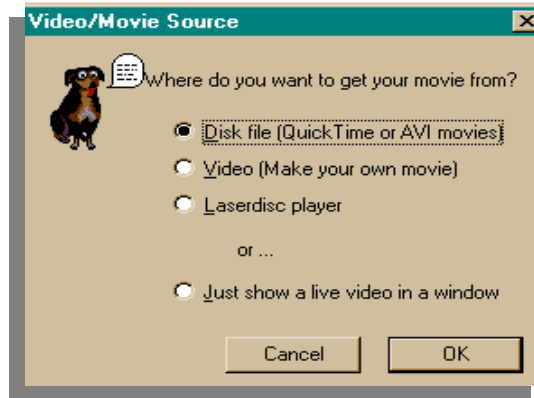
ملفات صوتية يتم تسجيلها لحظياً عن طريق البرنامج بواسطة الميكرفون

: Disk Library -3

ملفات صوتية موجودة داخل مكتبه صوتية جاهزة " تم تخزينها داخل الحاسوب أو قرص مدمج CD .

: Play a Movie or a Video 🎬

بإمكانك تشغيل ملف فيلم أو مرئي (فيديو) سوف يفتح لك مربع حوار لاختيار الملف المراد تشغيله عند فتح البطاقة . توجد عدة اختيارات :



: Disk File (Quick Time or AVI Movie) -1

ملف مخزن على قرص يكون بإحدى صيغتي Quick Time أو AVI Movie .

: Video -2

ملف مرئي (فيديو) من إنتاج المستخدم .

: Laser disk Player -3

ملف يتم تشغيله عن طريق مشغل الأقراص الليزر .

: Just show alive video in a window -4

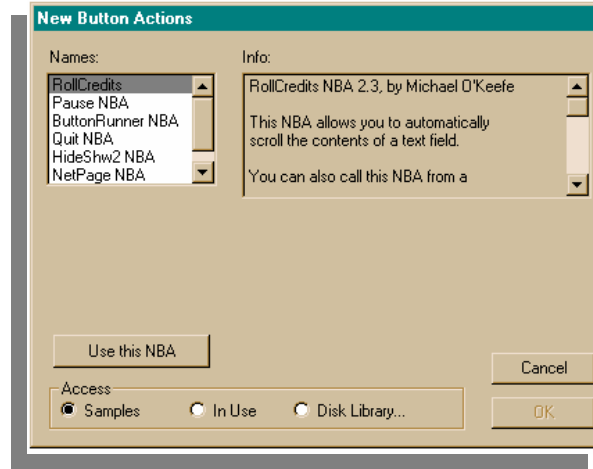
ملف مرئي (فيديو) يتم تسجيله لحظياً عن طريق المستخدم .

: New Button Action 🎬

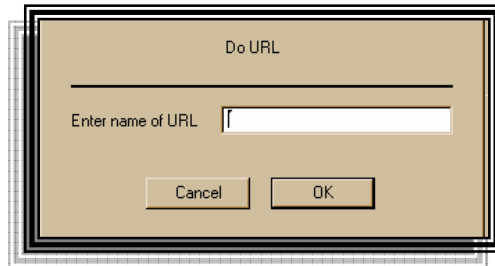
يمكنك تشغيل زر جديد " مثل فتح عنوان محدد على الشبكة العالمية - الانترنت - أو تشغيل CD معين " .

مثل على ذلك:

أختر من مربع الحوار New Button Action الخاصية Net Page NBA ثم انقر على الزر Use this NBA .



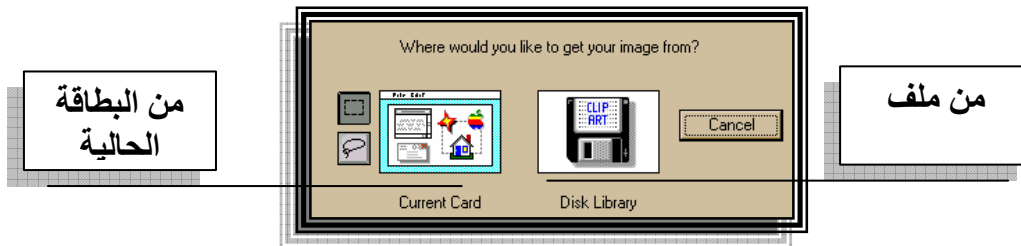
يستظهر لك مربع حوار آخر يطلب منك كتابة عنوان الموقع أو الصفحة في الشبكة العالمية (الانترنت) .



Play

: Animation

يتيح لك هذا الخيار من تشغيل صور متحركة . يمكن استدعائها من إحدى الأقراص أو من البطاقة الحالية نفسها .

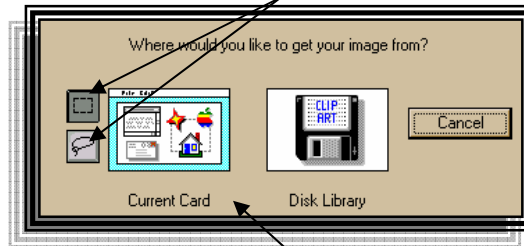


إذا أردنا اختيار صورة من البطاقة نفسها علينا أن نتبع الخطوات التالية :

- 1- انقر على قائمة File ثم انقر على Add Clip Art .
- 2- تحديد موقع الصورة ثم انقر على موافق "OK".
- 3- اختيار صور المراد استخدامها . انقر على فتح " Open " .
- 4- إدراج Button من قائمة Objects يمكنك إجراء التغييرات المراد إحداثها في الزر . ثم انقر على موافق "OK".

5- سوف يظهر مربع حوار Actions ، واختيار Play Animation .

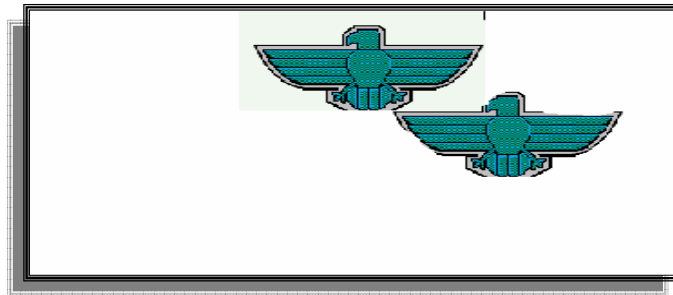
6- حدد أداة تحديد المبينة في الشكل ادناه.



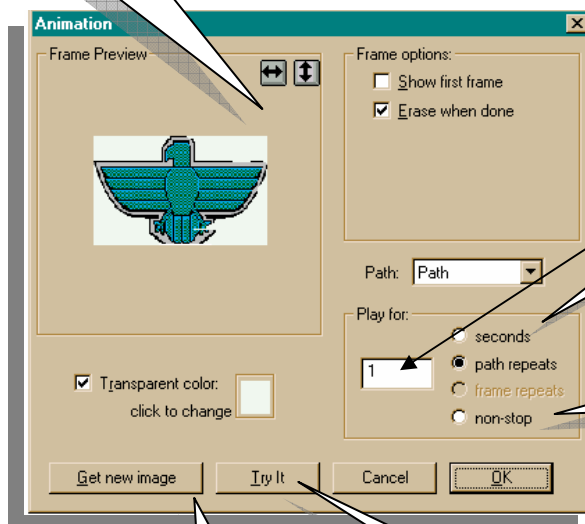
7- انقر على Current Card .

8- سوف تلاحظ تغير شكل الفارة إلى شكل الاداه التي سبق أن اخترتها الخطوة رقم (6) . تحديد حدود الصورة بدقة .

9- حرك الصورة بالهيئة التي ترغب أن تظهر لم خلال العرض .



10- يظهر لك مربع الحوار التالي:



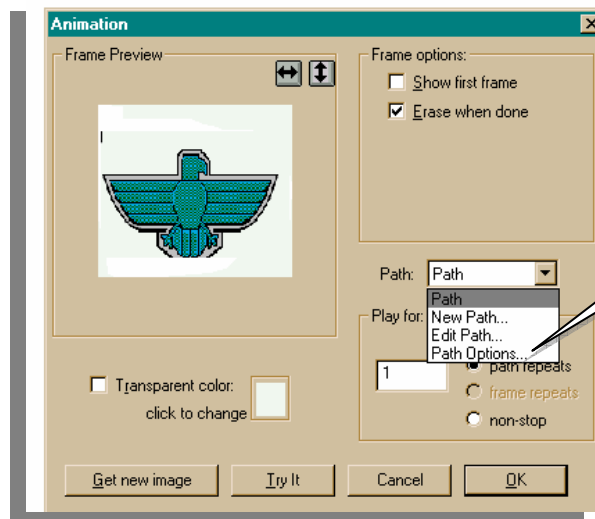
حركة مستمرة حسب التوقيت

الحركة المستمرة حتى يتم ايقافها بالنقر على الفارة

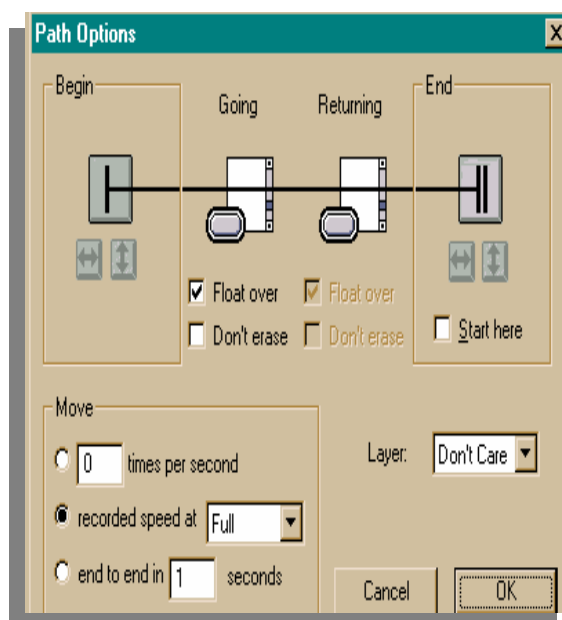
اختيار صورة جديدة

معاينة

11- بمجرد النقر على path options _ الإحداثيات _ سوف تظهر لك الشاشة التالية والتي يمكنك من خلالها إجراء التعديلات المراد إدخالها على الصورة المتحركة .

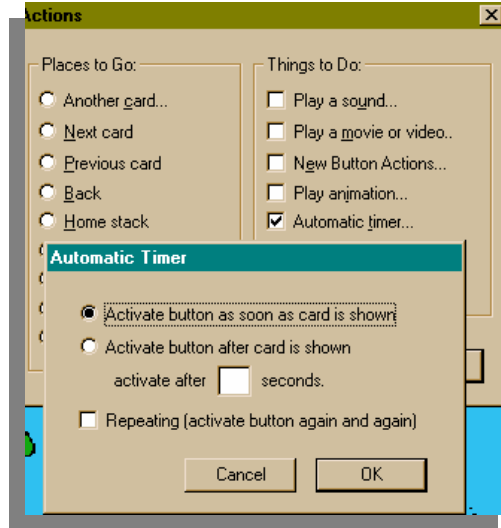


لتغيير اتجاهات
الصورة



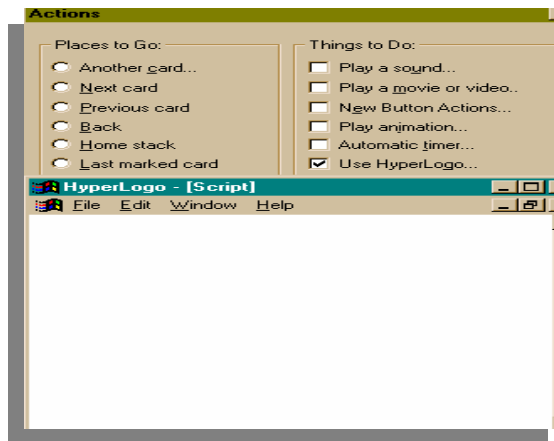
: Automatic timer

يمكنك من خلال هذا الخيار التحكم بالتوقيت الزمني لـ Button زر الذي يقوم بمجموعة من الخيارات المتعددة و التي منها على سبيل المثال الانتقال إلى البطاقة التالية فبمجرد ملامسة الفارة يتم الانتقال بشكل مباشر أو يمكنك توقيت المدة التي يتم فيها الانتقال إلى البطاقة التالية. وكم هو واضح من الشكل ادناه .



: Use Hyper Logo

يتيح لك هذا الخيار تصميم شعار يظهر عند فتح البطاقة ولتصميم الشعار يتطلب من استخدام برامج آخر مثل الفلاش على سبيل المثال.

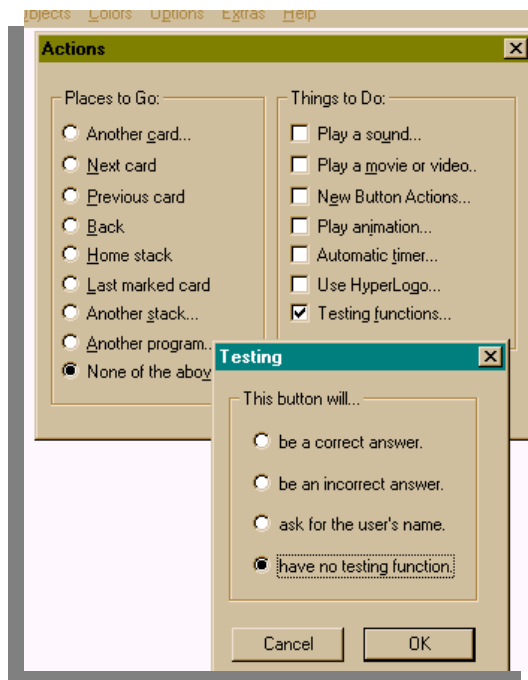


Testng

: Function

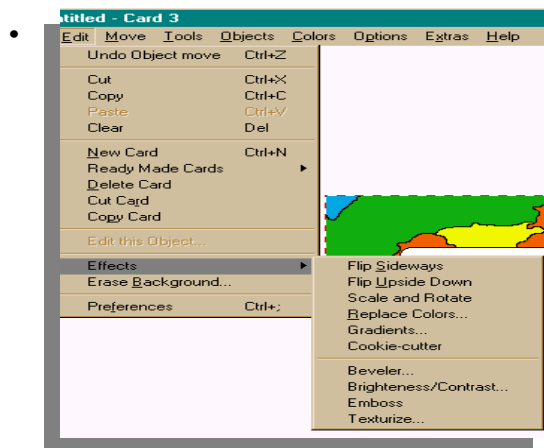
هذا الخيار يتيح لمصمم البرنامج وضع شرط معين قبل فتح البرنامج ، هذا الشرط يمكن أن يكون احد الخيارات الثلاثة التالية :

- Be correct answer : وضع علامة صح .
- Be an Incorrect answer : وضع علامة خطأ .
- Ask for user name : سؤال عن أسم المستخدم (المتعلم) .
- Have no testing function : عدم استخدام أي شرط .



12- Effects :

لإجراء التأثيرات المختلفة يمكن استخدامها لتغيير خصائص البطاقة أو أي من الكائنات المستخدمة



Flip Sideways :

لمكن تغيير وجهة الكائن

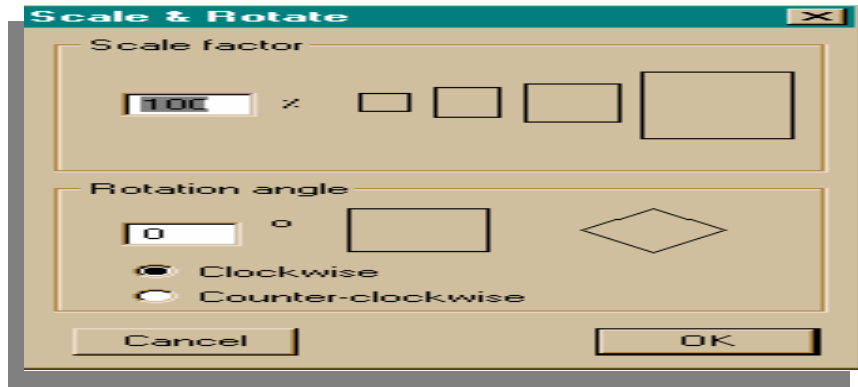
والذي يمكن أن تكون

صورة أو زر الانتقال مثلاً ، بنسبة 90 درجة ناحية اليمين أو ناحية اليسار .

Flip Upside Down : تغيير وجهة الكائن 180 درجة لأعلى أو لأسفل .

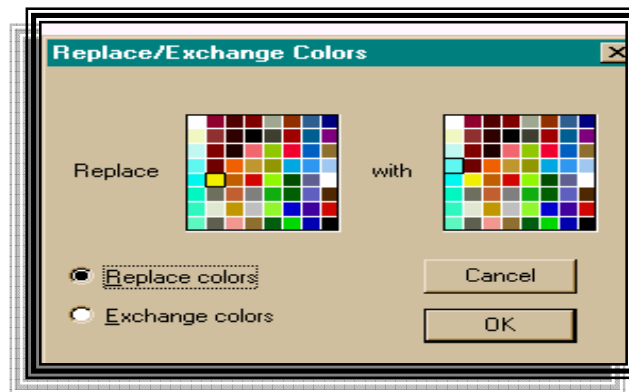
Scale : لتغيير حجم الكائن الحجم أكبر أو أصغر تبعاً لنسبة

تصغير أو تكبير معينة .



: Replace Colors

لتغيير أو تبديل الألوان المكونة للخلفية أو لكائن معين .



: Gradients

لقياس درجة تدرج الألوان سوء
بشكل :

. Vertical طولي

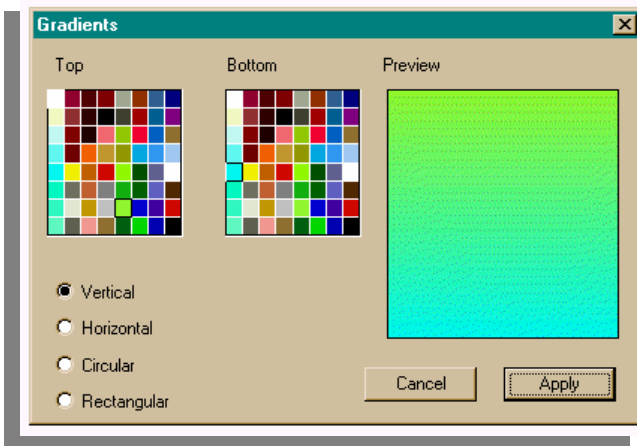
. Horizontal أو عرضي

. Circular أو دائري

. Rectangular أو مستطيل

بعد اختيار الشكل المناسب انقر على

(Apply) تطبيق .

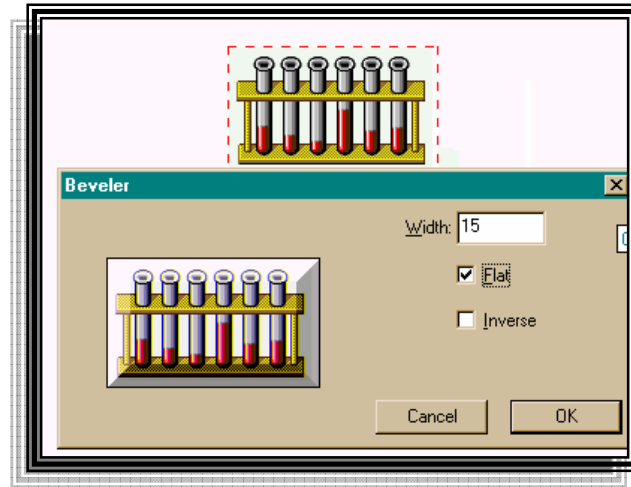


: Cookie - cutter

يمكنك التحكم في عملية تقطيع مفردات الصورة .

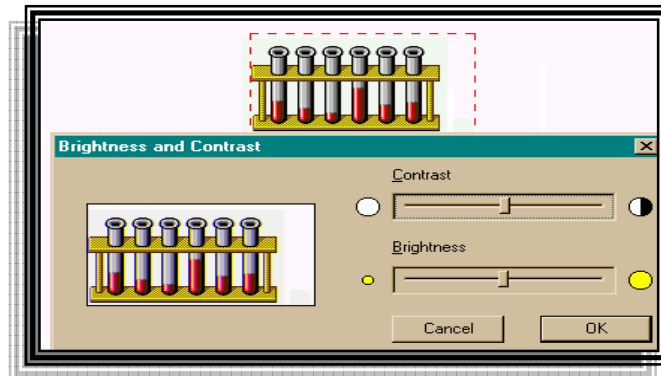
: Bevel

كذلك يمكنك التحكم في اختيار جزء معين من الصورة و التحكم في خصائص البعد الثلاثي .



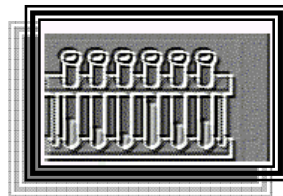
: Brightness /Contrast

هذا الخيار يتيح لك التحكم في شدة الإضاءة و التحكم في درجة كثافة الضوء .



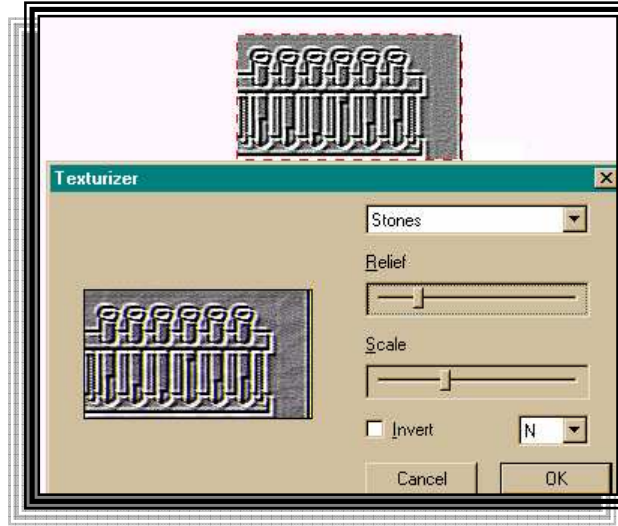
: Emboss

يتيح لك هذا الخيار تحويل ألوان الصورة الى درجتها البدائية (درجات الأبيض والأسود) .



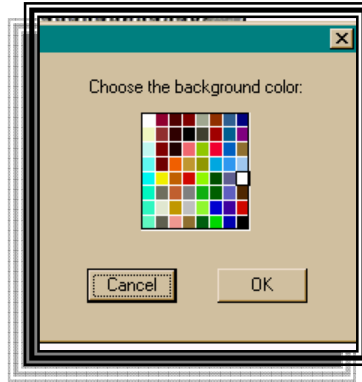
: Texturize

في بعض الأحيان تحتاج إلى إضافة تأثيرات معينة على الصورة أو جزء من الصورة . مثلاً جعل الصورة رملية Sand ، أو حجرية Stone وغيرها .



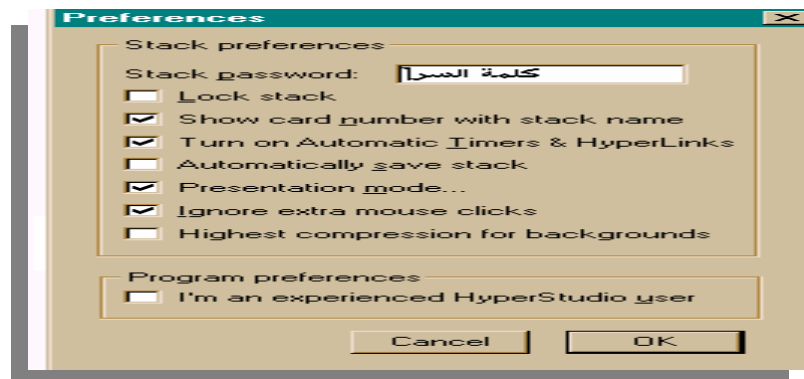
: Erase Backgroun -13

يمكنك حذف الخلفية تماماً مع إعطاء الإمكانية لعمل خلفية أخرى و إضافة لون معين .



: Preference -14

يمكنك التحكم في الخصائص المختلفة في العرض Stack عن طريق التحكم في طريقة عرضه كما يعطى لك الإمكانية إضافة كلمة السر Password للعرض وذلك لضمان السرية .



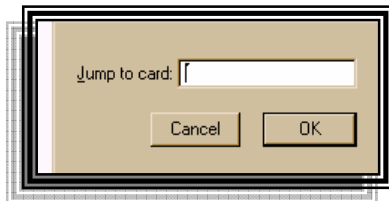
إما قائمة (Menu) فإنها تحتوي على الأوامر التالية :

م	الأمر	الوظيفة
-1	Back	العودة إلى الخلف بطاقة واحدة
-2	Home	العودة إلى بداية العرض .
-3	First Card	الانتقال إلى البطاقة رقم (1) .
-4	Previous Card	العودة إلى البطاقة السابقة .
-5	Next Card	الانتقال إلى البطاقة التالية .
-6	Last Card	الانتقال إلى البطاقة الأخيرة .
-7	Jump To Card	الانتقال إلى بطاقة معينة .
-8	Find Text	البحث عن كلمة أو جملة داخل البرنامج .
-9	All Fields	البحث داخل كل الحقول .
-10	Editable fields	البحث داخل الحقول التي يمكن تعديلها فقط .
-11	Read Only Fields	البحث داخل الحقول التي للقراءة فقط .
-12	Case Sensitive	البحث بين الحروف الصغيرة و الحروف الكبيرة في اللغة الإنجليزية .
-13	Warp Around Search	البحث عن كلمات مشابهة للكلمة المراد البحث عنها و ليس عن الكلمة بذاتها فقط .

في هذه القائمة سوف أوضح الأوامر (7-13) . وذلك بسبب سهولة تنفيذ الأوامر الباقية أي (1-6) .

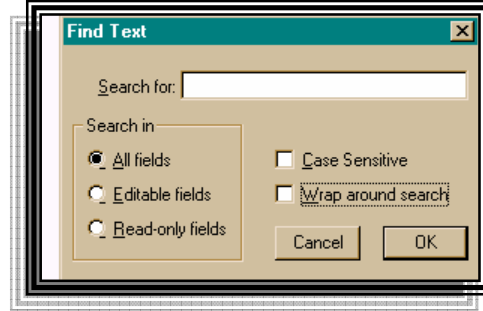
: Jump To Card 🚩

يمكنك الانتقال إلى البطاقة التي ترغب في عرضها من خلال إدخال رقم البطاقة في المستطيل الظاهر في الشكل التالي :



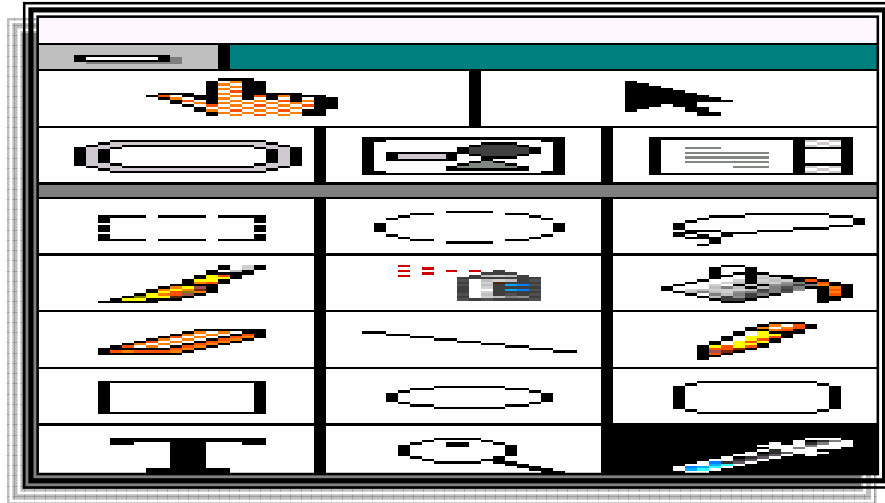
: Find Text

يمكنك العودة إلى الصفحة (28) معرفة وظائف المصطلحات التي تظهر في المربع التالي و الخاص بعملية البحث في الحقول الموجودة في البرنامج



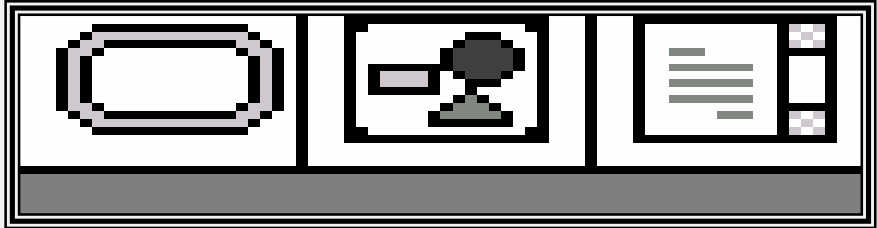
إما قائمة الأدوات :

(Tools) فإنها تحتوي على الأدوات التالية :



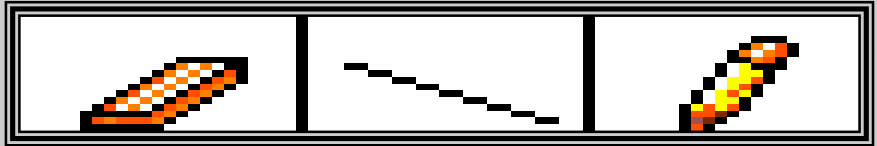
الوظيفة	الأداة	م
يستخدم في حالة تعديل أي كائن في البطاقة .		-1
تستخدم في حالة تجريب الكائن بالنسبة لوظيفة الكائن .		-2

تستخدم هذه الادوات
في حالة اجراء
تعلايلات لـ
Button



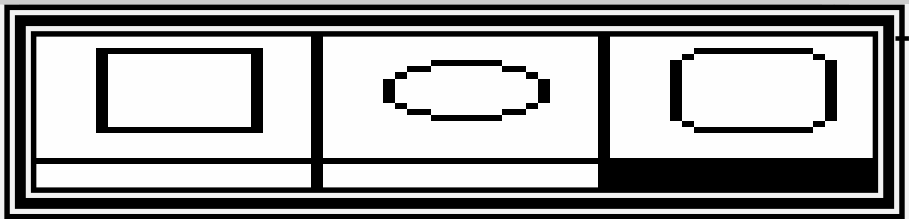
-3

في بعض من الاحيان
يتطلب منك العمل
ادوات الرسم هذه



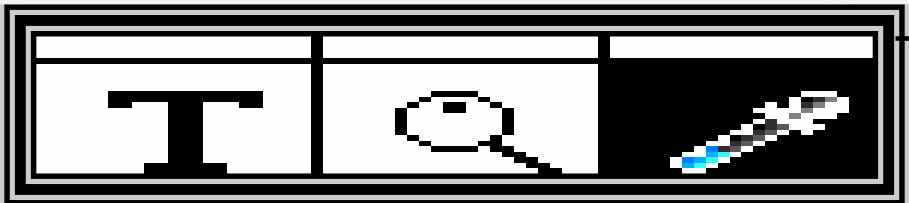
-4

يمكنك اضافة اشكل الـ
Button بطريقة
مختصرة



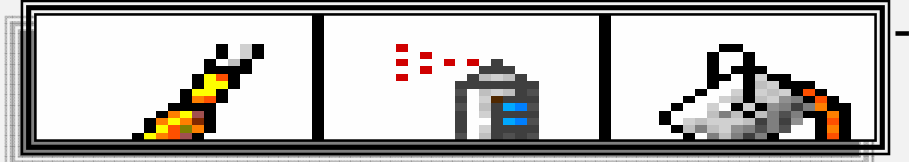
-5

وهذه أدوات الكتابة
الحرف T وهناك
العدس لتكبير وكذا
محدد الألوان فانه
مطلوب .



-6

هذه أدوات التلوين
سوء للخلفية أو
الكائن. علما أنها
تستخدم بعد تحديد
الألوان .



-7

وقائمة Objects والتي تحتوي على الأوامر التالية :

م	الأمر	الوظيفة
1-	Add a Button	ارجع إلى الصفحتان رقم (16-17)
2-	Add a Graphic Object	هذه الخاصية تعطي الإمكانية لإضافة كائنات مرسومة .
3-	Add aText Object	يمكنك إضافة نصوص مكتوبة .
4-	Hypertexts Links	ارتباط تشعبي .
5-	About this Card	يعطى هذا الخيار الأمكانية للتحكم في خصائص البطاقة .
6-	About this Stack	يعطى هذا الخيار الإمكانية للتحكم في خصائص الـ Stack الذي تختاره .

Add a Button : ارجوا منك مراجعة الصفحتان (16- 17) من هذه المذكرة حول هذا الخيار .

2- Add a Graphic Object :

هذه الخاصية تمكنك من إدراج كائنات مرسومة من خلال المصادر التالية :



من ثلاثة خيارات :

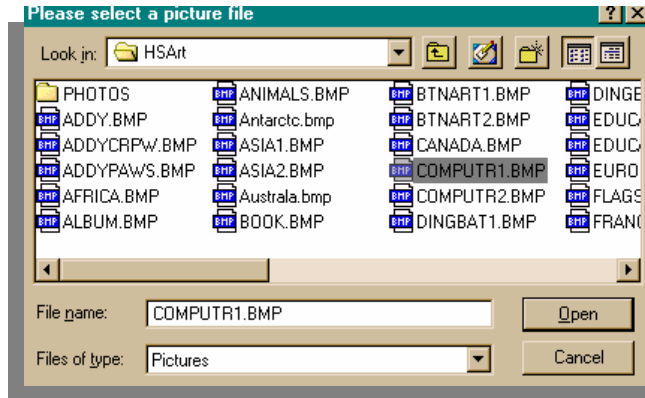
7- صورة ثابتة .

8- لقطات فيديو .

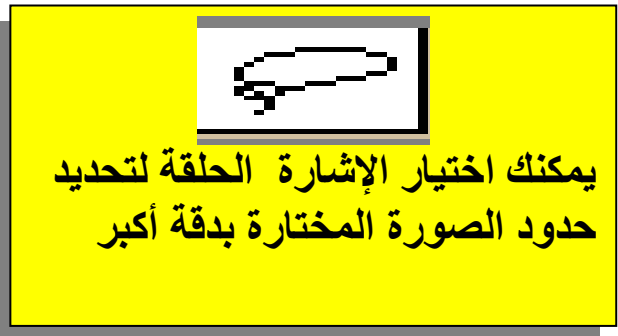
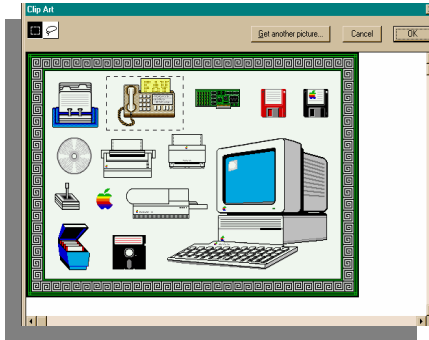
9- صورة من ماسح ضوئي أو كاميرة رقمية " فيديو " .

✎ اختار أول خيارات " الصورة الثابتة " ثم انقر على " OK " .

◀ ثم حدد الصورة المراد إدراجها على الشريحة أو البطاقة " انقر على " Open .



◀ بعد ذلك سوف تظهر الصورة ويتحول المؤشرة الفارة إلى إشارة الزايد (+) يمكنك الضغط عليه وتحديد الجزء المراد وسحبه ومن ثم النقر على موافق " OK " .



◀ يمكنك تغيير الصورة الحالية إلى صورة مختلفة دون العودة إلى القائمة الرئيسية لـ Add Clip art ، وذلك بالضغط على Get another picture

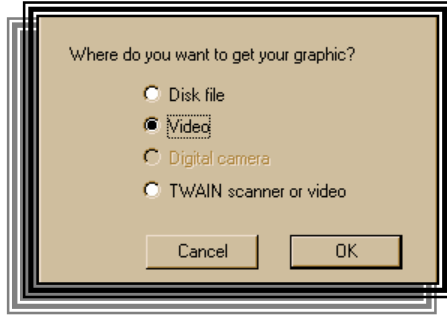
● صورة مدرجة على الشريحة أو البطاقة :



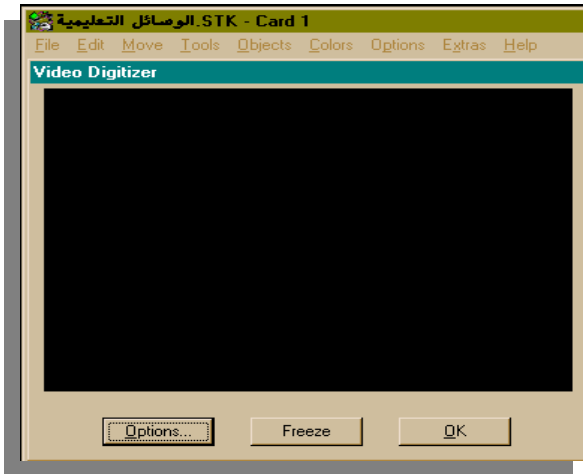
كذلك يمكنك إدراج لقطات فيديو باتباع الخطوات التالية :

5- اختر الأمر Video.

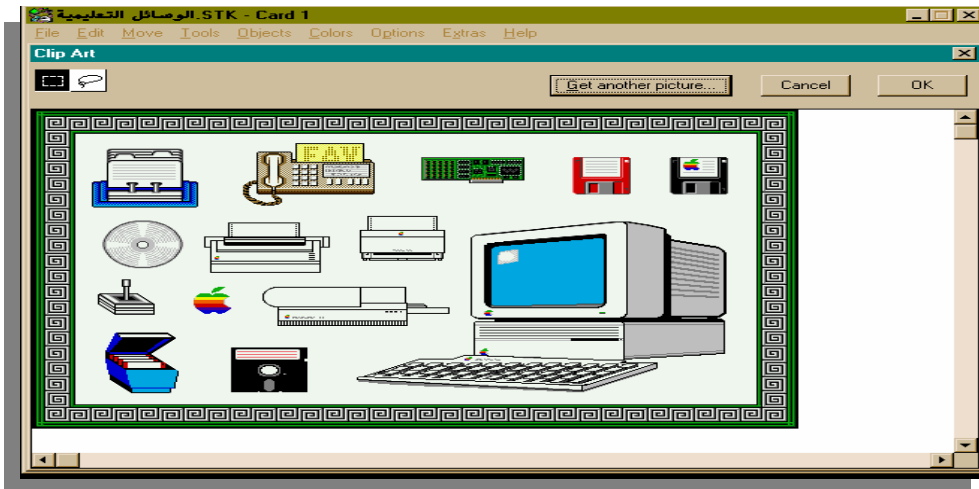
6- انقر على موافق "OK".



7- انقر على الأمر Options.



8- تحديد الملف الفيديو المراد إدراجه على الشريحة أو البطاقة من الخيارات التالية :



1- Video Display

2- VideoFormat

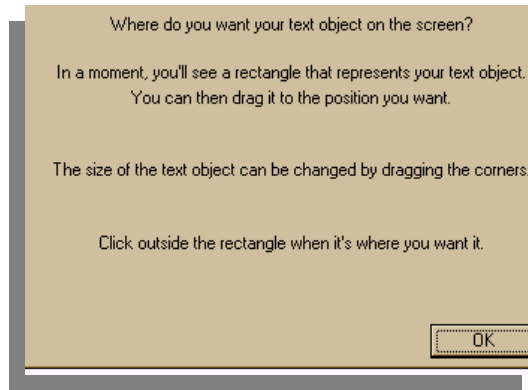
3- VideoSource

انقر على موافق "OK".

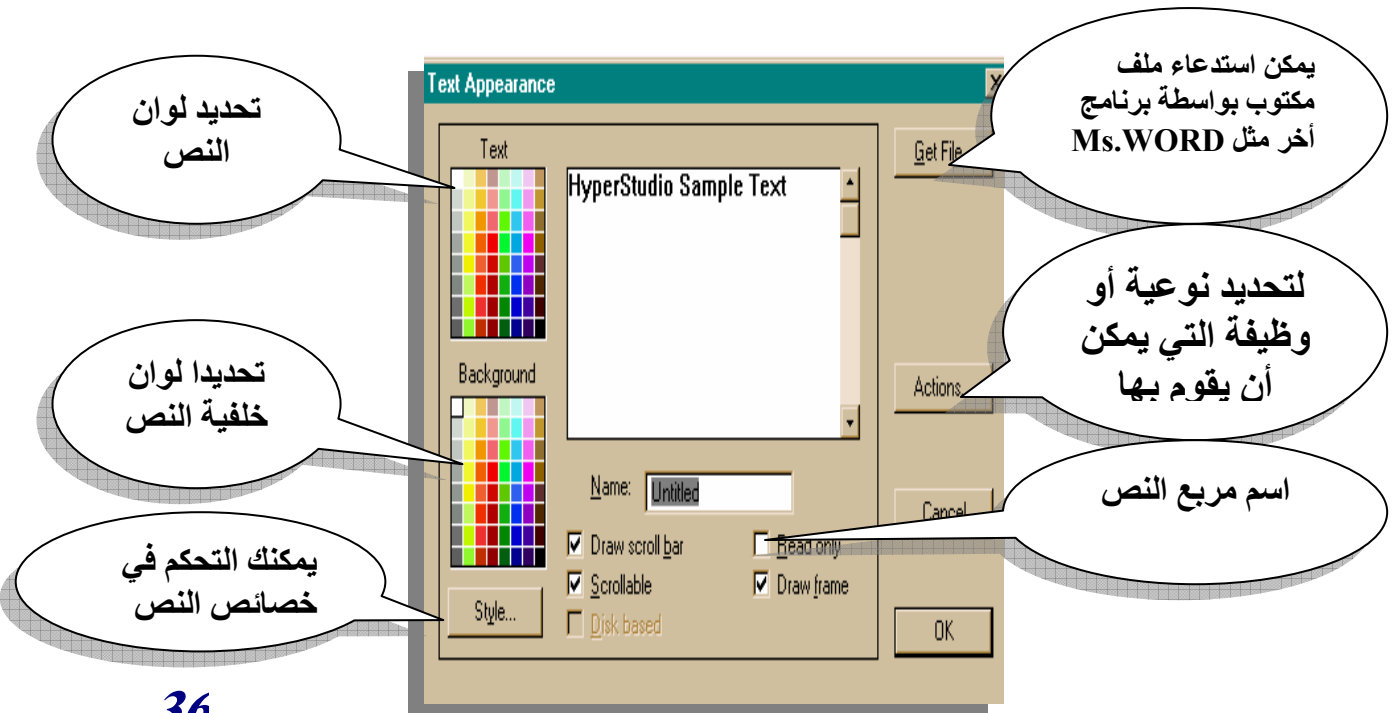


3- Add a Text Object :

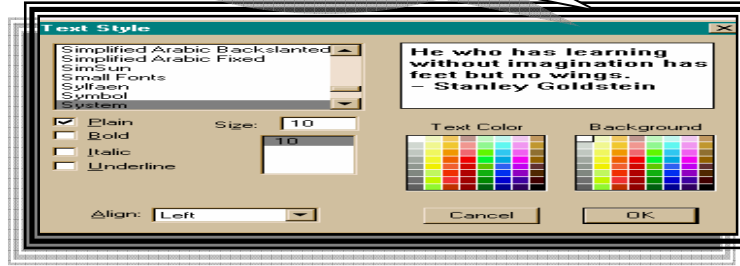
يمكنك من خلال هذا الخيار إدراج نصوص والشكل التالي يوضح هذا الخيار .
في البداية سوف تظهر لك هذا المربع انقر على موافق (OK) .



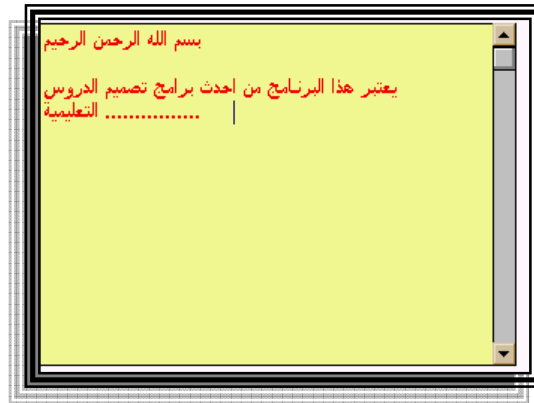
بعد ذلك سيظهر لك المربع الآتي الذي من خلاله تستطيع التحكم في طريقة العرض وغير ذلك.



يمكنك التحكم في
خصائص النص



نموذج :

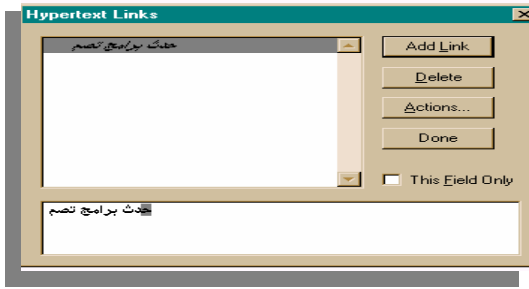


4- Hypertexts Links :

في الكثير من الأحيان يتطلب العمل ضمن خاصية (الارتباط التشعبي) الذي يتيح لك ربط جملة معينة مثلاً في النص المدرج بطاقة أو موقع على الشبكة العالمية (الانترنت) .
● لعمل ذلك الارتباط سوف نتبع الخطوات التالية :-

- 1- ظلل العبارة أو الكلمة التي تريد ارتباطها بموقع في الشبكة العالمية (الانترنت) ولتكن مثلاً شبة الجملة - من أحدث البرامج -

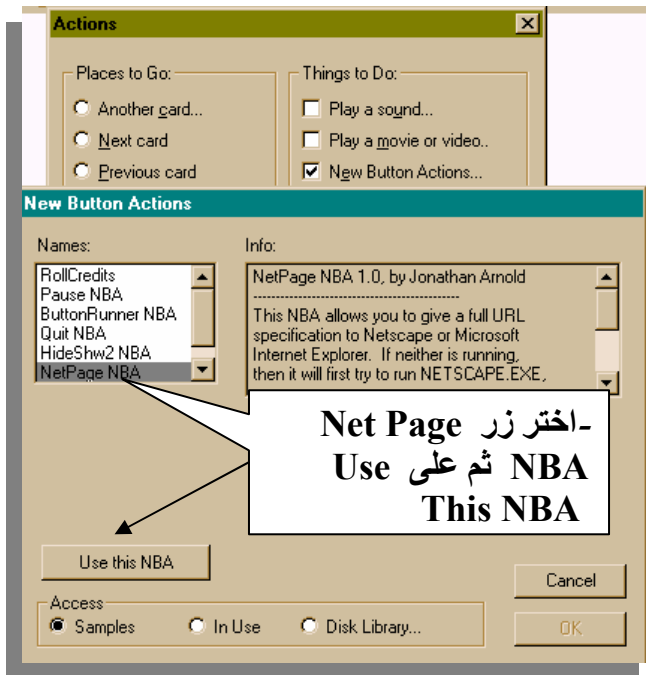




2- انقر على قائمة Objects ثم اختر الخاصية Hypertexts Links . سوف يظهر لك مربع الحوار التالي :

انك تلاحظ وجود الجملة المراد إجراء ارتباط تشعبي لها موجود في أسفل المربع انقر على Add Link ، انقر على Actions لتحديد وظيفة الارتباط التشعبي

3- بشكل تلقائي تظهر لك قائمة Things to Do اختر New Button Actions .



-اختر زر Net Page
NBA ثم على Use
This NBA

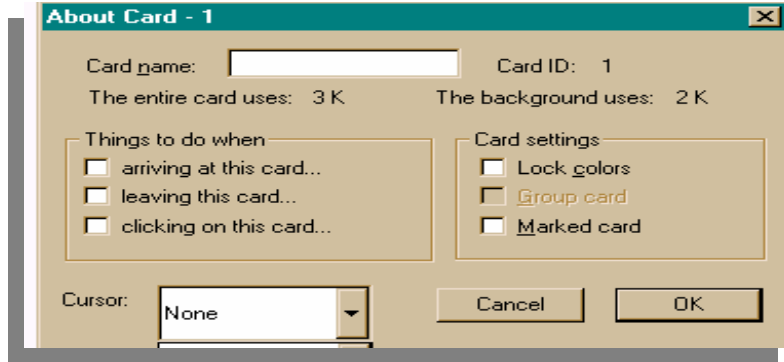
4- يظهر لك مربع الحوار Enter name of URL . الآن عليك كتابة عنوان الموقع أو الصفحة الموجودة على الويب. ولتكن مثلاً www.bbc.com هئية الاذاعية البريطانية .



انقر على موافق OK

: About this Card -5

هذا الخيار يتيح لك الإمكانية في تحديد خصائص البطاقة الذي اخترتها .



: Caed Name

هذا الخيار (أسم البطاقة) يتيح لك اختيار أسم البطاقة الذي في الغالب يدل على محتواها .

: Arriving at this card

يمكنك إضافة الحركة المخصصة عند فتح هذه البطاقة . راجع الصفحات (20-19)

: Leaving this card

عند النقر هذا الخيار سوف تظهر لك نفس الاختيارات الموجودة في Arriving at this card . فما عليك إلا مراجعة الصفحات (20-19) .

: Clicking on this card

يمكنك اختيار نوع الحركة التي تحدث عند النقر بالفارة على أي جزء من أجزاء البطاقة ، هذا وستظهر لك قائمة Arriving at this card التي تمكنك من اختيار وظيفة البطاقة عند النقر بالفارة .

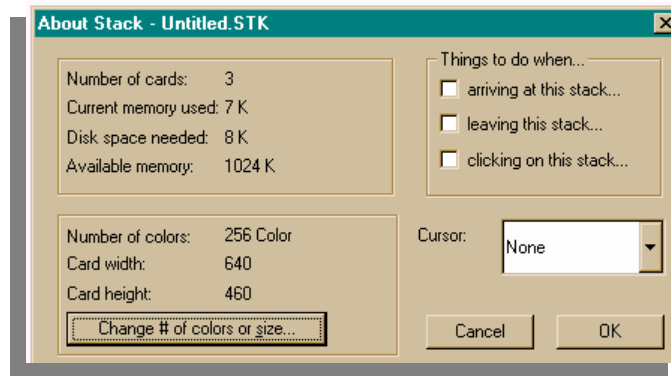
:Cursor

يتيح لك هذا الخيار من تغيير شكل الفارة من الوضع الافتراضي للشكل None إلى أشكال مختلفة (الاختيار للشكل الفارة يجب أن يكون مناسباً مع مضمون البطاقة .



: About this Stack -6

يعطى هذا الخيار الإمكانية للتحكم في خصائص الـ Stack الذي تختاره أن الخيارات الموجودة هنا هي نفس الخيارات الموجودة في الخيار (About this Card) إلا أن الفرق بينهم أن الأخير خاص بالبطاقة فقط و الثاني عام بكامل البرنامج (Stack). تلاحظ عزيزي على يسار الشاشة ادناه وجود معلومات كاملة عن البرنامج المستخدم من حيث المساحة التي يشغلها من الذاكرة العشوائية و المساحة التي يشغلها من القرص الصلب ، وكذلك المساحة المتبقية و التي يمكن شغلها من الذاكرة العشوائية ، وكذلك عدد البطاقات التي يحتويها البرنامج ، وعرض وارتفاع البطاقة .

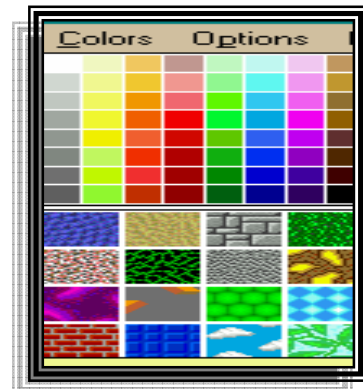
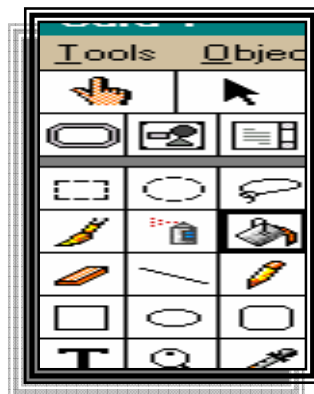


: إما قائمة Colors

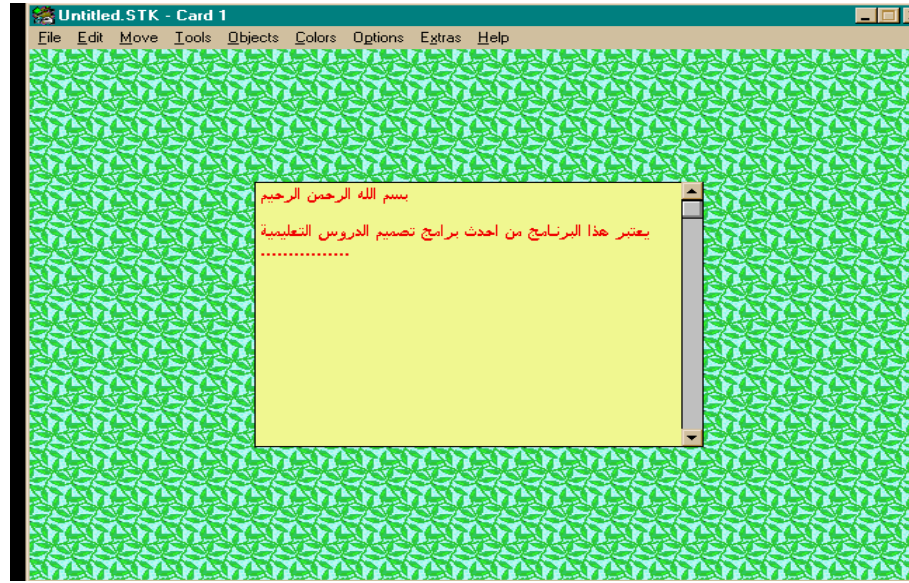
فإنها تحتوي على مجموعة متباينة من الخلفيات و الألوان الزاهدة .

كيفية إدراج خلفية :

علينا في البداية النقر على قائمة Colors ثم النقر مباشرة على قائمة Tools واختيار الدلو من أجل الإسراع في إدراج الخلفية المراد ه .

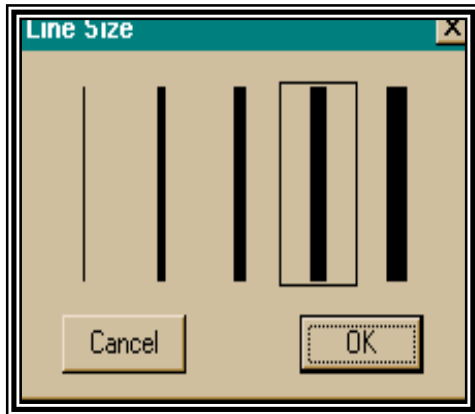
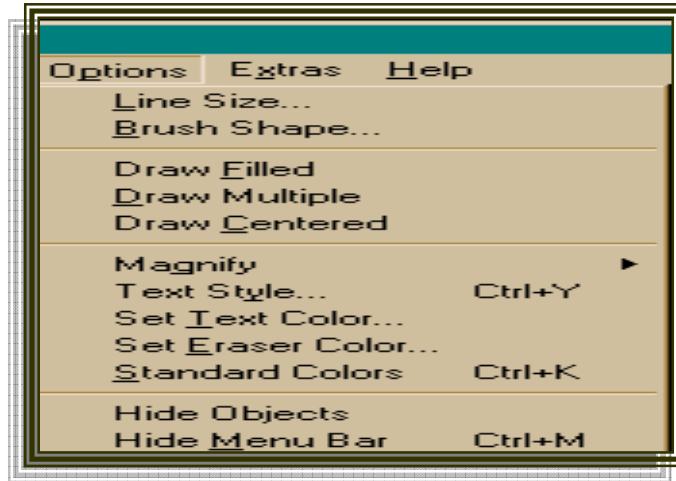


نموذج :



إما قائمة Options فإنها تحتوي على الأوامر التالية :

م	الأمر	الوظيفة
-1	Line Size	حجم الخطوط .
-2	Brush Shape	كيفية الطلاء .
-3	Draw Filled	رسم الكائن مصمتاً .
-4	Draw Multiple	رسم الكائن متكرراً .
-5	Draw Cent ered	رسم الكائن في المنتصف .
-6	Magnify	تكبير / التصغير .
-7	Text Style	إضافة تغييرات في خصائص النص .
-8	Set Text Color	تغير لون النص .
-9	Set Eraser Color	تغير لون خلفية البطاقة .
-10	Standard Color	نموذج الألوان .
-11	Hide Objects	إظهار / إخفاء النص .
-12	Hide Menu Bar	إظهار / إخفاء قوائم الأوامر .

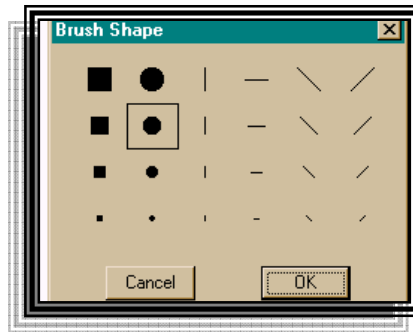


: Line Size -1

يمكنك تغيير حجم الخطوط المستخدمة في رسم خط مستقيم أو مستطيل أو مكعب وغيرها من الأشكال الهندسية .

: Brush Shape -2

بواسطة هذا الأمر يمكن تحديد فرشاة الطلاء المناسبة .



: Draw Filled -3

عند رسم كائن ما مثل كمستطيل مثلاً ، فإنه يرسم كمستطيل مصمت ولست الحدود الخارجية للمستطيل .

: Draw Multiple -4

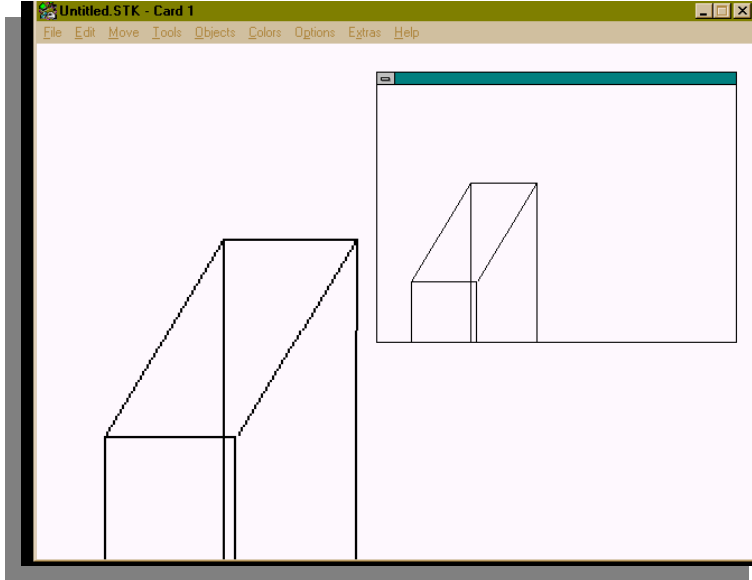
يمكن استخدام هذه الخاصية عند رسم كائن مثل دائرة مثلاً ، فأنها ترسم وداخلها مجموعة متكررة من الدوائر ذات الأحجام الأقل .

: Draw Cent ered -5

نستخدم هذه الخاصية عند رسم كائن معين مثل مربع مثلاً ، فات نقطة الارتكاز تكون في مركز المربع وليس عند أحد أطرافه .

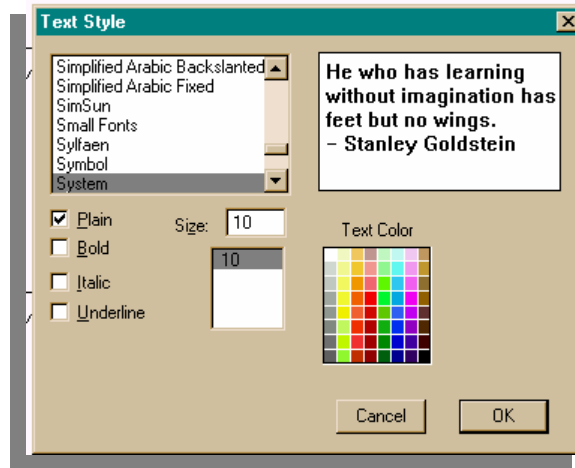
: Magnify -6

يمكنك التحكم في قياس عرض البطاقة وذلك باختيار احد القياسات التالية :
100% ، 200% ، 400% ، 800% . انظر إلى الشكل ادناه (قياس العرض 200% .) .



: Text Style -7

إضافة تغييرات في خصائص النص من حيث تغيير ألوان النص أو نوع الخط أو حجم الخط وغير ذلك من الأمور التي لها صلة بخصائص النص .

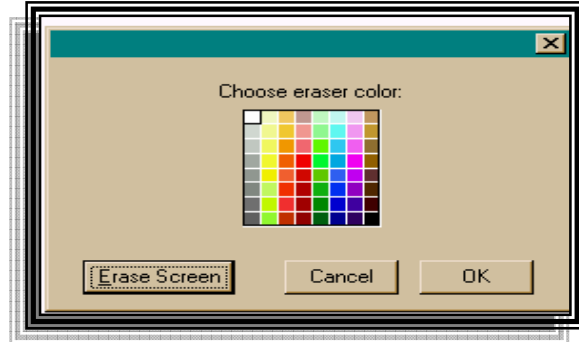


: Set Text Color -8

يمكنك اختيار لون النص من خلال هذا الخيار .



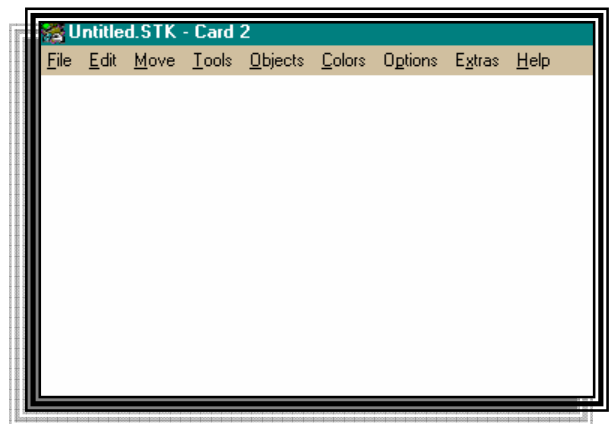
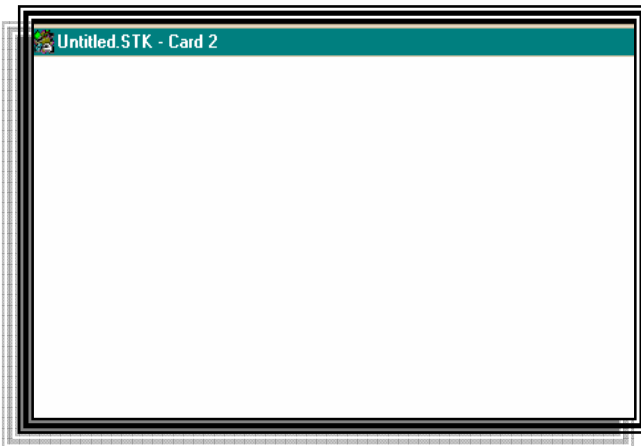
-9 Set Eraser Color :
كذلك يمكنك اختيار لوان الخلفية .



-10 Standard Color :
هذا الخيار يحدد ألوان المعياري للبطاقة .

-11 Hide Objects :
إذا كنت أدرجت مربع للنص فيمكنك إخفاء أو إظهار هذا النص .

-12 Hide Menu Bar :
إظهار / إخفاء قوائم الأوامر . (انظر إلى الشكلين ادناه ماذا تلاحظ) . يمكنك إعادة قوائم الأوامر بطريقة مختصرة وهي : النقر في آن واحد على المفاتيح **Ctrl + M**



إما قائمة Extras فإنها تحتوى على الأوامر التالية :

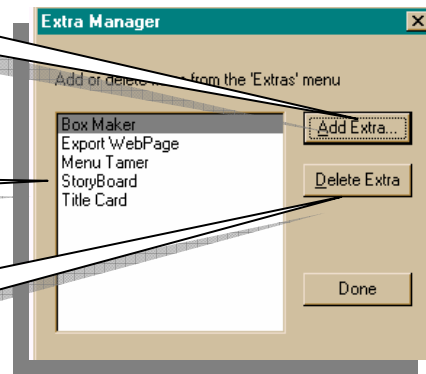
م	الأمر	الوظيفة
1-	Extra Manager	يعطي القدرة على التحكم في القوائم الإضافية .
2-	Check spelling	التدقيق الإملائي .
3-	Box Maker	إنشاء صندوق .
4-	Export Web Page	تحويل البطاقات إلى صفحة الويب .
5-	Menu Tamer	ترويض البطاقات .
6-	Story Board	ترتيب البطاقات .
7-	Title Card	نعوين البطاقة .

1- Extra Manager :

يعطي هذا الاختيار للمستخدم القدرة على التحكم في القوائم الإضافية نفسها، بحيث يمكنك أضافه أو حذف القوائم . إضافة قائمة إضافية .

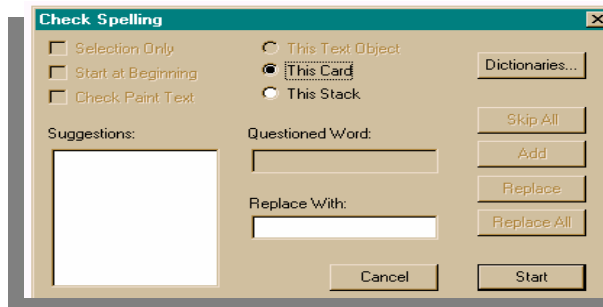
القوائم
الإضافية

حذف القائمة
الإضافية



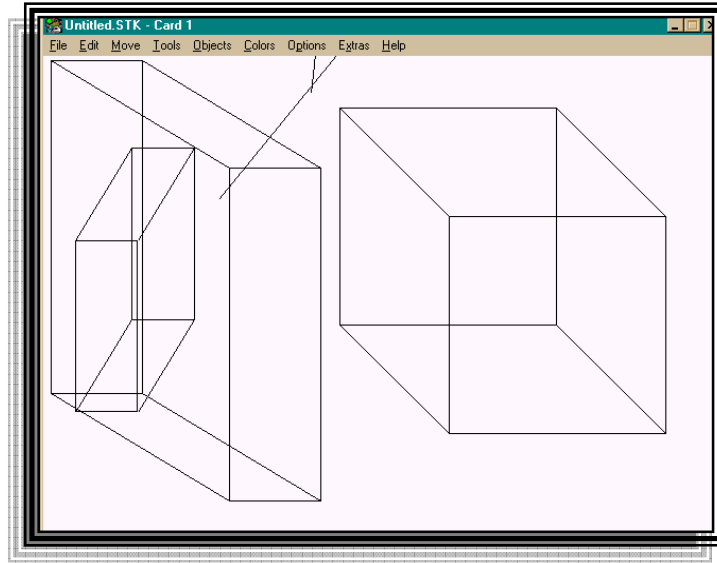
2- Check spelling :

يستخدم هذا الاختيار في عمل تدقيق إملائي للنصوص المكتوبة سواء كانت هذه النصوص مكتوبة داخل البطاقة أو كانت مكتوبة داخل العرض .



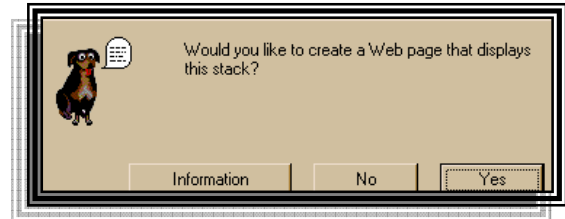
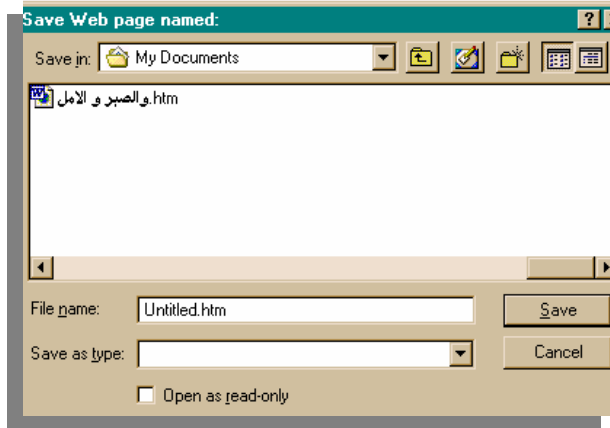
3- Box Maker :

يستخدم هذا الاختيار لإنشاء صندوق بالطبع يمكن التحكم بأبعاد الصندوق ولونه . (بعد هذا الخيار يتحول شكل علامة زايد من تحديد الصندوق .



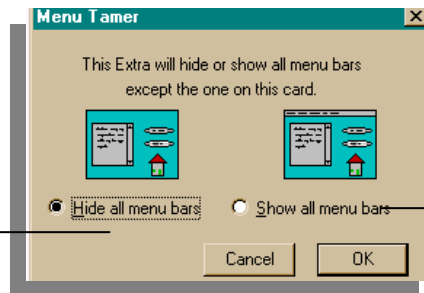
4- Export Web Page :

تعد هذه الخاصية من أهم الخصائص الهيبيرستوديو حيث يمكن من خلالها تحويل العرض إلى صفحة الويب (يلاحظ انه من الضروري حفظ البرنامج قبل تصديره) .



5- Menu Tamer :

يمكن من خلال هذا الاختيار التحكم في إظهار القوائم أو في إخفاء كل القوائم.

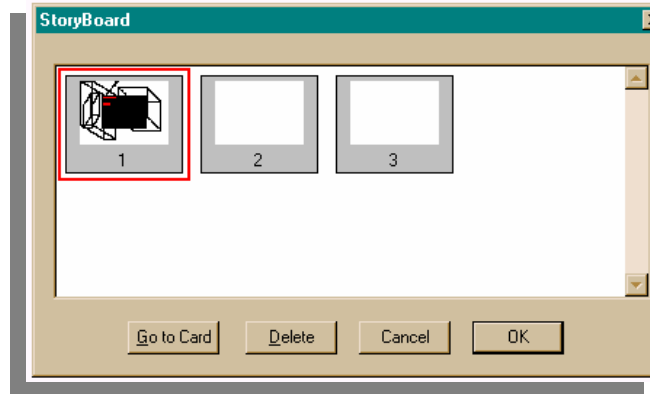


إظهار
القوائم

إخفاء
القوائم

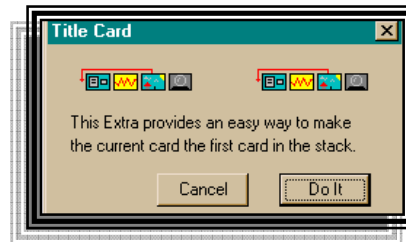
: Story Board -6

ترتيب البطاقات : في الكثير من الأحيان و التطبيقات نحتاج إلى ترتيب هذه البطاقات بالشكل الذي نريده وكذلك يمكن حذف ما نريده منها .



: Title Card -7

يستخدم هذا الاختيار لجعل البطاقة المستخدمة حالياً هي البطاقة رقم واحد في البرنامج . (انقر إلى Do It).



وأخيراً قائمة (Help).

فإنها تحتوي على المعلومات التي ترغب في الحصول عليها (Contents)

هذا هو برنامج الهيبر ستوديو وهذه ورقة محتواه واسأل الله رب العلمين أن يجعله في ميزان الحسنات أنه مجيب الدعاء والله ولي التوفيق و النجاح .
سيف بن مسلم بن سعيد المحروقي - سلطنة عمان - منطقة توام - البريمي.

2003/5/7 م