

تهیه وتنظیم: مینا حقی دبیر کار و فناوری -دبیرستان امام رضا(ع) واحد ۱۲

بسمه تعالى

کار بانرم افزارانیمیشن ساز دوبعدیFlip Boom DooDlE

کار با کامپیوتر ونرم افزار های مناسب آموزشی و تلفیق آن با شیوه های نوین تدریس ،از جمله اهدافی است که نظام جدید تعلیم و تربیت در مقطع متوسطه اول به دنبال آن می باشد تا اثر بخشی آموزشی را با کسب مهارت های مناسب در زمینه IT کامل نماید. استفاده از نرم افزار های دوبعدی و سه بعدی و ترکیب آن در فرآیند تدریس از جمله مهارت هایی است که معلم را قادر به تفهیم بیشتر امر آموزش می نماید. در کتاب کار و فناوری هشتم با یکی از ساده ترین نرم افزار های دوبعدی ساز آشنا می شویم . نرم افزار دوبعدی ساز IF Boom DooDle نرم افزاری است که در کتاب کار و فناوری هشتم به آن اشاره شده و ما قصد داریم تا به صورت ساده با کاربرد آن آشنا شویم.

تذکر: برای نصب و استفاده از نرم افزار فوق لازم است نخست نرم افزار QuickTime Player را درسیستم کامپیوتر خود نصب نمایید.

1

آموزش مراحل انجام کاربا نرم افزار پویا نمایی دوبعدی:

پس از نصب هر دو نرم افزار و فراخوانی Flip Boom DooDlE صفحه کاری زیر باز می شود در پنجره باز شده ی New project و در قسمت Name نام مناسبی را برای پروژه انتخاب نموده و بر روی گزینه Create کلیک می کنیم.



گردآوری و تنظیم:مینا حقی

Fig Room Dockle - Untitled 🕞 🗇 🔯
بعد از مراحل فوق پنجره زیر باز می شود که به ذکر قسمت های مختلف آن می پردازیم:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 Newايجاد پروژه جديد.
۲Open– باز کردن پروژه جدیدذخیره شده در رایانه.
۳Save- ذخیره کردن پروژه جدید در محل دلخواه.
۴Cut-قطع با برش شب و خاص انتخاب شده.
۵Copy-کپی گردن یا نسخه برداری از شیء انتخاب شده.
۶Paste-جا گذاری یا چسباندن شی ء انتخاب شده در جای دیگر.
۷Undo–بر گشت به مرحله قبل.
ADelete-حذف شی ء انتخاب شده.
Behind-رنگ زدن با برس رنگ در پشت تصویر.

3

۱۱Bring TO Front-أوردن شیء انتخاب شده به جلوی تصاویر دیگر.

۱۲Send To Back-بردن شیء انتخاب شده به پشت تصاویر دیگر.

۱Select – انتخاب شی ء. ۲paint – سطل رنگ. ۳Brush – برس رنگ. ۴Eraser – پاک کن. ۵Tip Shape – انواع قلم و میزان بزرگی آنها. ۶Color Box – انواع مفحه جدید. ۷Insert page – درج صفحه جدید. ۸Remove Page – ایجاد صفحه جدید مانند صفحه قبلی.

۱۰ Toggle Tools –ابزار های طراحی و گرافیکی.

۱۱Toggle Drawing Library – كتابخانه تصاوير.



تبصره: با انتخاب گزینه ۱۱ بخش دیگری از صفحات کاربردی نرم افزار ظاهر می شود.

- 1- اضافه کردن کتابخانه جدید با تصاویر دلخواه یا حذف آن.
 - ۲- مرور کتابخانه تصاویر.
 - ۳- دیدن محتویات کتابخانه انتخاب شده.



تبصره :با انتخاب هر شکل و درگ کردن آن به صفحه اصلی نرم افزار می توان آن تصویر را به محیط نرم افزار فراخوانی نمود. گردآوری و تنظیم:مینا حقی

1

3

4

۱-کم و زیاد کردن سرعت نمایش انیمیشن.Fraes Per second ۲-اجرا و نمایش انیمیشن ایجاد شده.Play/Stop ۳-تکرار همیشگی اجرای انیمیشن.Loop ۴-ساخت و تولید و ذخیره نهایی به صورت فیلم وفلش Publish

