

ایران توشه

- دانلود نمونه سوالات امتحانی

- دانلود گام به گام

- دانلود آزمون گاج و قلم چی و سنجش

- دانلود فیلم و مقاله انگلیزی

- کنکور و مشاوره



IranTooshe.Ir



@irantooshe



IranTooshe



به نام خدا

راهنمای تولید محتوای الکترونیک و برنامه‌سازی

پودمان دوم: طراحی محتوای الکترونیک

رشته شبکه و نرم‌افزار رایانه

شاخه فنی و حرفه‌ای

پایه دهم دوره دوم متوسطه

شامل پاسخ:

- کنجکاوی‌ها
- پژوهش‌ها
- فعالیت گروهی
- فعالیت کارگاهی

حسن قنبری

مهر ۱۳۹۸



فعالیت کارگاهی

صفحه ۷۱

جدول زیر را بر اساس عناصر به کار رفته در هر یک از دو پرونده تکمیل کنید.

متن	تصویر	صدا	پویانمایی	
☒	☒	☒	☒	Tagharon exe
☒	☒	☐	☐	Tagharon.pdf

کنجکاوی

صفحه ۷۱

در رسانه‌های جمعی مانند تلویزیون، رادیو و روزنامه از چه عناصر رسانه‌ای استفاده شده است؟

در تلویزیون از صدا و تصویر، متن، پویانمایی، در رادیو از صدا و در روزنامه از متن و تصویر به عنوان عناصر رسانه‌ای استفاده می‌شود.

مهم‌ترین تفاوت یک نشریه الکترونیکی چندرسانه‌ای با یک نشریه کاغذی چیست؟

در نشریه کاغذی فقط از متن و تصویر به عنوان عناصر رسانه‌ای استفاده می‌شود. اما در نشریه الکترونیکی علاوه بر متن و تصویر از صدا و پویانمایی نیز استفاده می‌شود.

کنجکاوی

صفحه ۷۲

در نرم‌افزارهایی که با آنها آشنا هستید چند نمونه تعامل نام ببرید.

نام نرم افزار	نوع تعامل
paint	ترسیم اشکال با کشیدن و رها کردن ماوس
Media Player	پخش و توقف فیلم با کلیک بر روی دکمه‌های مربوطه
Illustrator	باز کردن صفحه جدید مطابق با نیازهای کاربر از طریق پنجره New Document

کنجکاوی

صفحه ۷۲

پرونده Intro_Pub.exe را، که Intro یک نرم افزار است، مشاهده کنید. در این ورودی از چه رسانه‌هایی استفاده شده است؟

در این پرونده از صدا، تصویر، متن و پویانمایی استفاده شده است.

در مورد کاربرد چندرسانه‌ای‌ها در دنیای امروز مطالبی را جمع‌آوری کرده و به کلاس ارائه دهید.

چند رسانه‌ای، محتوایی است که از ترکیب اشکال گوناگون محتوا، نظیر متن، صوت، تصاویر، تصاویر متحرک، ویدئو و محتوای تعاملی استفاده می‌کند.

تبلیغات، هنر، آموزش، سرگرمی مهندسی، پزشکی، ریاضیات، تجارت، تحقیقات علمی و تجسم فضایی از جمله کاربردهای متعددی چندرسانه‌ای هستند. مثال‌های متعددی در ادامه آورده شده‌اند:

○ کاربردهای تجاری

بسیاری از رسانه‌های جدید و قدیمی الکترونیکی که توسط هنرمندان تجاری و طراحان گرافیک بکار می‌روند چند رسانه‌ای هستند. نمایش‌های مهیجی بمنظور جلب توجه در تبلیغات مورد استفاده قرار می‌گیرند. با استفاده از شرکتهای ارائه دهنده خدمات خلاقانه، می‌توان نمایش‌های چند رسانه‌ای پیشرفته‌تری در مقایسه با نمایش اسلایدهای ساده برای فروش ایده‌ها یا آموزش زنده ارائه کرد و بدین ترتیب تجارت‌های مختلف و همچنین ارتباطات داخل شرکتی را توسعه داد.

○ چند رسانه‌ای در سرگرمی و هنرهای زیبا

چند رسانه‌ای به شدت در صنعت سرگرمی کاربرد دارد، بویژه برای توسعه جلوه‌های ویژه در فیلم‌ها و انیمیشن‌ها. بازیهای چند رسانه‌ای، یک تفریح و سرگرمی متداول بوده و برنامه‌های نرم افزاری آنها هم بصورت آنلاین و هم بر روی CD-ROMها در دسترس هستند. برخی از بازیهای تصویری نیز از جلوه‌های چند رسانه‌ای استفاده می‌کنند. در حوزه هنر، هنرمندان چند رسانه‌ای وجود دارند که افکار آنها قابلیت ترکیب روشهای مختلف را با استفاده از رسانه‌های مختلف دارد تا بتوانند با بیننده تعامل داشته باشند.

○ آموزش چند رسانه‌ای

در حیطه آموزش از چند رسانه‌ای برای تولید دروس آموزشی مبتنی بر کامپیوتر که بطور رایج CBT نامیده می‌شوند و کتب مرجع همچون دایره المعارف‌ها و آلبوم‌ها استفاده می‌شود. یک CBT امکان جستجوی کاربر در میان مجموعه‌ای از ارائه‌ها، متون مرتبط با یک موضوع خاص و نیز تصاویر مربوطه در اشکال اطلاعاتی مختلف را فراهم می‌سازد. سرگرمی آموزشی، ترکیبی از آموزش و سرگرمی، بویژه سرگرمی چند رسانه‌ای است.

○ مهندسی

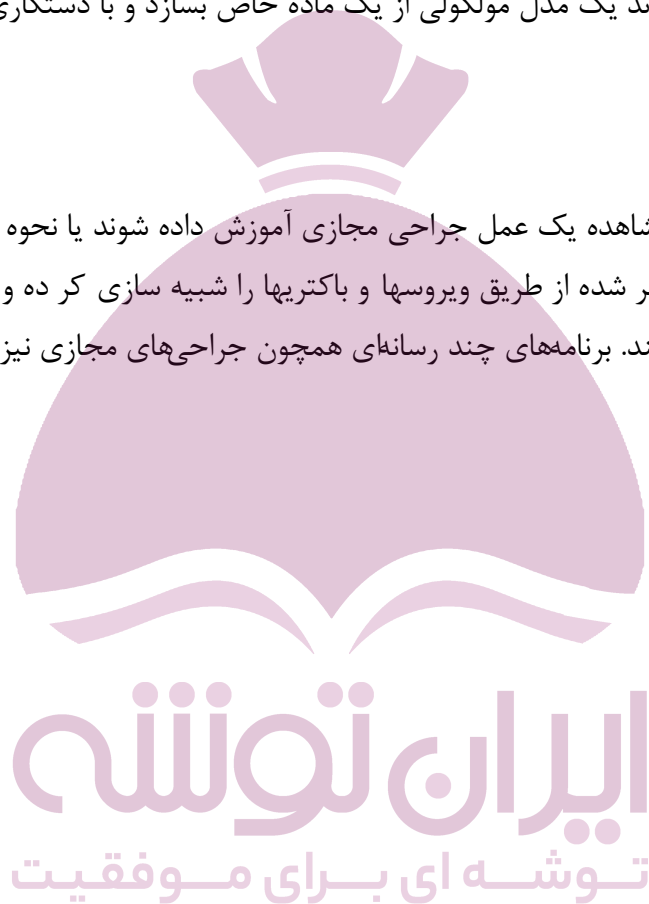
مهندسين نرم افزار می‌توانند از چند رسانه‌ای در شبیه سازی‌های رایانه‌ای برای تولید هر محتوایی از سرگرمی گرفته تا آموزش، همچون آموزش‌های ارتشی یا صنعتی استفاده کنند. رابط‌های نرم افزاری چند رسانه‌ای غالباً با همکاری متخصصین خلاق و مهندسين نرم افزار ساخته می‌شوند.

○ ریاضیات و پژوهش علمی

در حوزه ریاضیات و تحقیقات علمی، از چند رسانه‌ای برای مدلسازی و شبیه سازی استفاده می‌شود. به عنوان مثال، یک محقق می‌تواند یک مدل مولکولی از یک ماده خاص بسازد و با دستکاری آن، به یک ماده جدید دست پیدا کند.

○ پزشکی

پزشکان می‌توانند با مشاهده یک عمل جراحی مجازی آموزش داده شوند یا نحوه تأثیر پذیری بدن انسان، تحت بیماری‌های منتشر شده از طریق ویروسها و باکتریها را شبیه سازی کرده و سپس روشهایی را برای جلوگیری از آنها ابداع نمایند. برنامه‌های چند رسانه‌ای همچون جراحی‌های مجازی نیز به پزشکان برای آموزش عملی کمک می‌کنند.

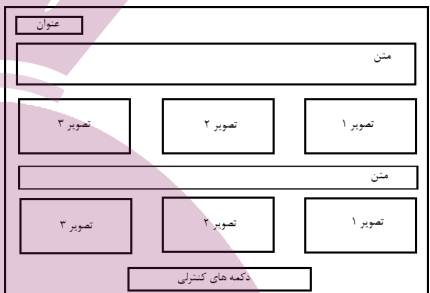


پرونده Graphic_design.exe را اجرا کرده و روندنمای کامل آن را ترسیم کنید.

صفحه اصلی					
خانه	فتوشاپ	آزمون پایانی	میانی	دیگر سایت ها	منابع
توانایی کار با محیط فتوشاپ	توانایی آماده سازی و به کارگیری تجهیزات گرافیک	توانایی تشخیص و ترسیم نقطه	توانایی تشخیص و ترسیم خط		
توانایی مدیریت فایل ها	توانایی تشخیص و به کارگیری انواع سطوح مطابق با مبانی هنرهای تجسمی	توانایی تشخیص و ایجاد انواع حجم	توانایی تشخیص و ایجاد پرسپکتیو		
ابزار های انتخاب	عملیات رنگ	توانایی تشخیص و ایجاد انواع بافت	توانایی تشخیص و ایجاد تناسب در اشکال ساده هندسی و ایزومتریک		
پیکسل ها	دریافت تصاویر	توانایی ایجاد تعادل و توازن در اجراهای مختلف گرافیکی	توانایی تشخیص و ایجاد ریتم		
عملیات رنگ	لایه ها در فتوشاپ	توانایی ترکیب بندی عناصر بصری مطابق با مبانی هنرهای تجسمی	توانایی اجرای رنگ بر شاخص های خط، سطح و حجم		
مسیرها در فتوشاپ	کانال ها و ماسک ها	توانایی به کارگیری کنتراست های هفتگانه در ارائه آثار تجسمی	کارگاه بوستر		
کمانال ها و ماسک ها	ویرایش تصاویر				
ویرایش تصاویر	استفاده از فیلترها				
استفاده از فیلترها	استفاده اکشن ها				
عملیات چاپ در فتوشاپ	طراحی گرافیکی صفحات وب				
طراحی گرافیکی صفحات وب	پروژه های گرافیک رایانه ای				

ایران توشه
توشه ای برای موفقیت

پرونده Point_in_graphic.exe و warp_photoshop.exe موجود در لوح نوری را اجرا کرده و برای هر یک سناریویی با تکمیل پرونده الگوی Storyboard.docx بنویسید.

سناریوی چند رسانه ای			
نام فایل : Point_in_graphic فرمت نهایی فایل : .exe		بخش: ندارد	عنوان : نقطه در گرافیک
رسانه های مورد استفاده(Media files)		نام نرم افزار چند رسانه ای : توانایی و تشخیص نقطه	شماره مرحله
فایل صدا	Sound1.mp3		۱
فایل های فیلم	ندارد		
فایل های تصویر	Pic1 تا Pic6		
فایل های انیمیشن	ندارد		
عملیات (Actions):			
۱- نمایش پس زمینه و دکمه های کنترلی در صفحه			
۲- پخش صدای تعریف نقطه			
۳- قرار گرفتن تصاویر به ترتیب بر روی صفحه			
۴- نمایش تصویر موقعیت های مختلف نقطه در کادر			
مشخصات صفحه :			
اندازه صفحه : ۷۶۸×۱۰۲۴			
نوع قلم متن و اندازه: Bnazanin 14			
رنگ متن: مشکی			
رنگ زمینه: خاکستری			
دکمه های کنترلی : قبلی، بعدی، نمونه کار، موزیک و خروج، تکرار انیمیشن			

کنجکاوی

صفحه ۷۶

مزایای سناریو در تولید چندرسانه‌ای را نام ببرید.

هدف از نوشتن سناریو روی کاغذ آوردن تمام مطالب، سرفصل‌ها و قسمت‌های مختلف نرم‌افزار با جزئیات کامل و گرومبندی مطالب و پیش‌بینی بخش‌های مختلف جهت ارائه بهتر مطالب به کاربر است. از دیگر مزایای داشتن سناریو، به دست آمدن نظم کاری و ذهنی است.

پژوهش

صفحه ۷۷

در مورد قابلیت‌ها و امکانات نرم‌افزارهای بالا جدولی شامل قابلیت گرفتن عکس، فیلم نمایی، فیلم تعاملی و قالب پرونده‌های نرم‌افزار آماده کرده و آنها را با یکدیگر مقایسه کنید.

نام نرم افزار	قابلیت گرفتن عکس	فیلم نمایی	فیلم تعاملی	قالب پرونده‌ها
Snagit	☒	☒	☒	.jpg, .png, .mp4
Camtasia	☒	☒	☒	.cptx
Captivate	☒	☒	☒	.campro

کنجکاوی

صفحه ۷۸

به نظر شما Selection در نرم‌افزار Snagit مشابه چه عملی در عکاسی با دوربین دیجیتال است؟
مشابه تعیین محدوده یا کادر عکاسی در دوربین‌های دیجیتال است.

کنجکاوی

صفحه ۷۸

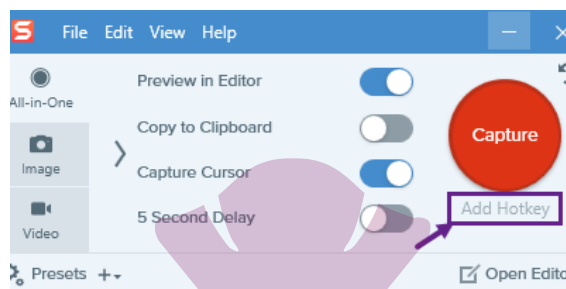
چرا در نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای از تصاویر با کیفیت بیشتر از ۹۶ dpi استفاده نمی‌شود؟
برای تهیه تصاویری که نیاز به چاپ ندارند، مانند تصاویر استفاده شده در وب و نرم‌افزارها کیفیت ۹۶ dpi کافی است که به صورت پیش فرض در نرم‌افزار تعریف شده است.

کنجکاوی

صفحه ۷۸

کلید میانبر دکمه Capture کدام است؟ کلید Print Screen صفحه کلید

چگونه می‌توان این کلید را تغییر داد؟ نرم افزار را باز کنید، سپس در کادر پایین دکمه Capture کلیک کنید و کلید مورد نظر را فشار دهید.



کنجکاوی

صفحه ۸۰

اگر در Snagit از نرم‌افزار مورد نظر با کیفیت تصویر ۶۰۰ dpi عکس ایجاد کرده و در انتهای کار آن را با قالب Gif ذخیره کنید، آیا کیفیت تصویر حفظ خواهد شد؟

خیر، فرمت gif برای تهیه عکس با حجم کم استفاده می‌شود و کیفیت عکس در این فرمت به صورت پیش فرض ۷۲ dpi است.

فعالیت کارگاهی

صفحه ۸۰

نرم‌افزار Illustrator را باز کرده سپس از زیر منوی Transform در منوی Object عکس گرفته و کاربرد دستورات آن را با متن راهنما مشخص کنید.

در نرم‌افزار Illustrator یک سند جدید باز کرده سپس در پنجره New Document در بخش Bleed یک ناحیه تمرکز ایجاد کنید.

کنجکاوی

صفحه ۸۱

سناریوی تدوین از چه بخش‌هایی تشکیل شده است؟ چه تفاوتی بین سناریوی تدوین و سناریوی محتوایی در یک پروژه چندرسانه‌ای وجود دارد؟

در سناریوی تدوین مراحل قرار گیری صحنه‌ها، نحوه ورود و خروج تصاویر، جلوه‌ها و گذارها مشخص می‌شود و فیلم چندرسانه‌ای بر مبنای آن تولید می‌شود. در سناریوی محتوایی مطالب و محتوایی که قرار است به مخاطب ارائه شود به صورت کامل بیان می‌شود. هدف از نوشتن سناریوی محتوایی روی کاغذ آوردن تمام

مطالب، سرفصل‌ها و قسمت‌های مختلف چندرسانه‌ای با جزئیات کامل و گروه‌بندی مطالب و پیش‌بینی بخش‌های مختلف جهت ارائه بهتر مطالب به کاربر است.

صفحه ۸۳

کنجکاوی

اگر نام پوشه فارسی باشد آیا می‌توان به محتویات آن دسترسی داشت؟ خیر، نام پوشه باید انگلیسی باشد. در خط تدوین که تصاویر به صورت اسلایدی قرار گرفته‌اند چگونه می‌توان ترتیب تصاویر را تغییر داد؟ با عمل درگ می‌توانیم ترتیب تصاویر را در خط تدوین تغییر دهیم. عددی که زیر هر اسلاید نمایش داده می‌شود چیست؟ این عدد مدت زمان اسلاید را بر حسب ثانیه نمایش می‌دهد.

صفحه ۸۴

کنجکاوی

در پنجره Effects گزینه Theme چه تفاوتی با Transition و Slide Style دارد؟ با انتخاب یک Theme مجموعه‌ای از Transition و Slide Style ها به پروژه اعمال می‌شود.

صفحه ۸۴

پژوهش

در مورد انواع قالب‌های صوتی قابل استفاده در نرم‌افزار ProShow تحقیق کرده و آن را در کلاس ارائه دهید. انواع قالب‌های صوتی که نرم افزار ProShow پشتیبانی می‌کند در جدول زیر آمده است

.OGG	Ogg Vorbis audio
.MP3	MPEG 3 music file
.WAV	Windows sound
.WMA	Windows audio file
.M4A	MPEG 4 audio file

صفحه ۸۶

کنجکاوی

کاربرد دکمه Browse در بخش Current Slide Sound چیست؟

اضافه کردن صدا به اسلاید جاری

صفحه ۸۶

کنجکاوی

مدت زمان پیش فرض نمایش جلوه گذار اسلاید چقدر است؟

۳ ثانیه

کنجکاوی

صفحه ۹۰

در چه مواردی ممکن است بخش‌هایی از محتویات اسلاید در خروجی نمایش داده نشود؟
زمانی که اشیا موجود در اسلاید از محدوده مطمئن کادر خارج شده باشند، بخش‌های خارج شده برش خواهند خورد و در خروجی نمایش داده نمی‌شوند. برای این منظور گزینه Show TV safe zone in previews را فعال کنید تا این محدوده در پیش نمایش مشخص شود.

پژوهش

صفحه ۹۱

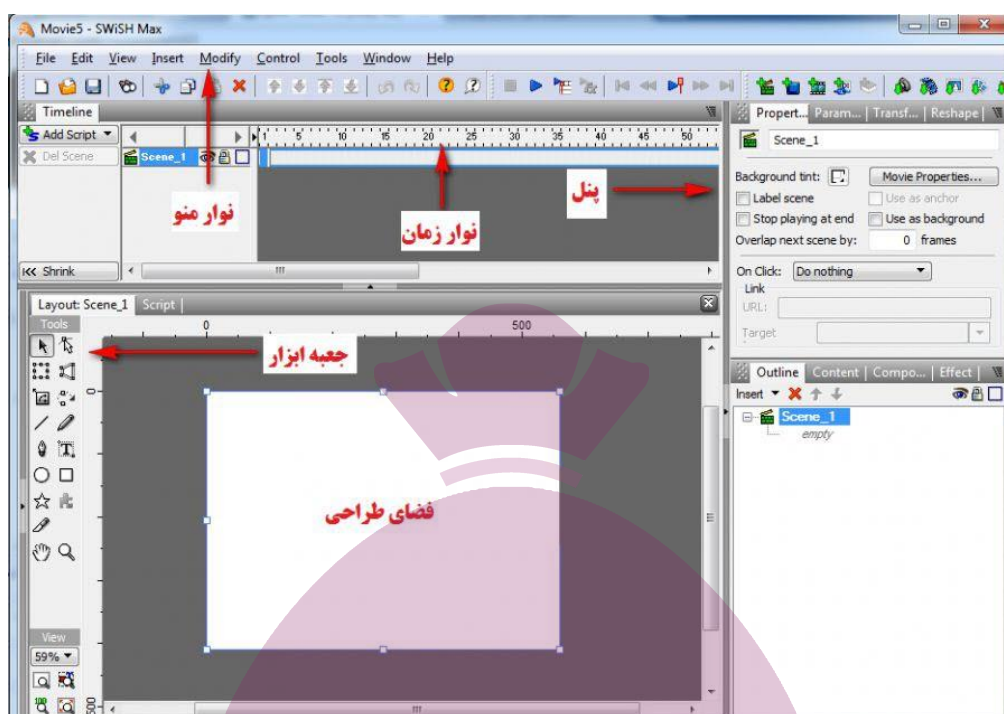
در مورد سایر قالب‌های ویدیویی (Video Files) تحقیق کرده و نتیجه را به کلاس ارائه دهید.
WMV: فرمت فایل WMV یکی از مشتق‌های فرمت MPEG-4 بوده و فرمتی است که طبق الگوریتم خاصی، فایل‌ها و داده‌های ویدئوای-صوتی را بدون آن که افت کیفیت محسوسی داشته باشند، فشرده می‌کند
MOV: فرمت MOV توسط اپل طراحی شده است و برای ویدیو‌هایی که در دستگاه‌های شرکت اپل اجرا می‌شود، مرکزی است
3 Gp: فرمت قابل پخش در گوشی‌های موبایل می‌باشد
AVI: معمول‌ترین فرمت ویدئویی می‌باشد که صدا و تصویر را باهم در خود نگهداری می‌کند.

فعالیت کارگاهی

صفحه ۹۵

پرونده Iranme_pub.exe و Iranme_pub.png موجود در لوح نوری را با هم مقایسه کنید. چه تفاوتی دارند؟
کدام یک از این پرونده‌ها جذابیت بیشتری دارد؟
در پرونده Iranme_pub.exe از عناصر رسانه‌ای صدا، تصویر، متن و پویانمایی استفاده شده است در حالی که در پرونده Iranme_pub.png فقط از عناصر رسانه‌ای متن و تصویر استفاده شده است. به همین دلیل پرونده Iranme_pub.exe دارای جذابیت بیشتری است.

با کمک هم کلاسی خود در کادرهای خالی نام اجزای مختلف محیط نرم‌افزار را بنویسید (شکل ۱۶)



پرونده Iranme_pub.exe موجود در لوح نوری را اجرا کرده و اجزای ثابت، متحرک و منوهای آن را مشاهده کنید.

پس از مشاهده صفحه اول نشریه الکترونیکی «ایران من» به سوالات زیر پاسخ دهید:

اندازه صفحه پروژه چند پیکسل است؟ 768×1024 پیکسل

اجزای ثابت و متحرک صفحه را مشخص کنید. اجزای ثابت شامل صفحه زمینه و اجزای متحرک شامل دکمه‌های اصلی نشریه در زیر لوگو، دکمه‌های فرعی در بالای صفحه، تصاویر موجود در نشریه و لوگوی ایران من می‌باشد.

منوی اصلی و گزینه‌های فرعی نرم‌افزار کدام‌اند؟ منوی اصلی شامل سروقامتان ایران من، مشاهیر ایران من، محیط زیست ایران من، دیدنی های ایران من، گالری ایران من و منوهای فرعی شامل سرگرمی، نظرسنجی، سایت‌های مفید، درباره ما، راهنما و خروج است.

کنجکاوی

صفحه ۹۷

چه تفاوتی بین گزینه New و New Movie وجود دارد؟ گزینه New یک فایل جدید ایجاد می‌کند، اما گزینه New Movie امکان دسترسی به فایل‌های الگو (Template) را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

کنجکاوی

صفحه ۹۸

چه روش‌های دیگری برای دسترسی به گزینه Movie Properties وجود دارد؟

- (۱) استفاده از کلیدهای ترکیبی Ctrl+z
- (۲) کلیک راست بر روی صفحه و انتخاب گزینه Movie/Properties
- (۳) انتخاب گزینه Movie/Properties از منوی Modify

پژوهش

صفحه ۹۸

در مورد نرخ کادرهای بالاتر از ۳۰ Fps اطلاعاتی را جمع‌آوری کرده و به کلاس ارائه دهید.

به تعداد فریم‌های نمایش داده شده در یک ثانیه اصطلاحاً Fps یا نرخ کادر می‌گوییم. نرخ کادر در فیلم‌های سینمایی ۲۴، ۲۵ و ۳۰ فریم بر ثانیه است. هر چند امروزه با وجود تکنولوژی‌های جدید دوربین‌های فیلم برداری، نرخ کادر به بالای این عدد نیز رسیده است به طوری که در نرخ کادر بالای ۳۰، فیلم مورد نظر با تمام جزئیات قابل نمایش است. با افزایش نرخ کادر بر حجم فایل نیز افزوده می‌شود. نرخ فریم در بازی‌ها نقش پررنگ‌تری دارد. در دنیای گیمینگ با نرخ فریم بالا تر از ۳۰ شما تصاویری روان را مشاهده خواهید کرد. امروزه استفاده از ۶۰ فریم در ثانیه جایگاه خوبی در بین گیمرها پیدا کرده است.

فعالیت کارگاهی

صفحه ۹۹

عملکرد هر یک از گزینه‌های تنظیمات شکل را در کادرهای خالی بنویسید.



کنجکاوی

صفحه ۱۰۱

چه روش دیگری برای درج تصویر وجود دارد؟

(۱) انتخاب گزینه Import Image از نوار ابزار برنامه

(۲) استفاده از پنل Content و گزینه Import to library/image و سپس کشیدن تصویر از پنل بر صفحه

کنجکاوی

صفحه ۱۰۱

چه تفاوتی بین استفاده از Alt+Drag و Alt+Shift+Drag در هنگام استفاده از ابزار Knife وجود دارد؟

هنگام استفاده از Alt+Drag خط برش از یک طرف ثابت و از طرف دیگر آزاد است که برای انجام برش‌های مایل و قطری مناسب است در حالی که در Alt+Shift+Drag امکان ترسیم خط برش مستقیم در اختیار کاربر قرار می‌گیرد.

کنجکاوی

صفحه ۱۰۱

با چه روش‌های دیگری می‌توان اشیای انتخاب شده را به گروه تبدیل کرد؟

(۱) انتخاب اشیاء و استفاده از کلیدهای ترکیبی Ctrl+G

(۲) انتخاب اشیاء و انتخاب گزینه Grouping/Group as Group از منوی Modify

(۳) انتخاب اشیاء و سپس کلیک راست و انتخاب گزینه Grouping/Group as Group از منوی باز شده

کنجکاوی

صفحه ۱۰۲

نحوه نمایش و سازماندهی اشیا در یک پروژه توسط Timeline به چه عواملی بستگی دارد؟

نوع جلوه، محل قرارگیری جلوه در Timeline، مدت زمان جلوه

فعالیت کارگاهی صفحه ۱۰۲ توشه‌ای برای موفقیت

تعدادی از جلوه‌های موجود در گروه‌های جلوه‌ای را اجرا کرده و جدول ۱ را کامل کنید.

نام جلوه	کاربرد
Fade	محو شدن
Zoom	بزرگنمایی
Blur	تار و محو
Appear Into position	ظاهر شدن در یک مکان

فعالیت کارگاهی

صفحه ۱۰۴

نرخ کادر پروژه را افزایش داده و تاثیر آن را بر حرکت پویانمایی بررسی کنید.
با افزایش نرخ کادر پروژه نمایش پویانمایی روان تر خواهد شد.

کنجکاوی

صفحه ۱۰۸

چه تفاوتی بین Add Copy to Stage و Add Link to Stage وجود دارد؟

در حالت Add Copy to Stage یک کپی از شی بر روی صفحه قرار می گیرد، اما در حالت Add Link to Stage شی قرار گرفته بر روی صفحه به شی اصلی متصل است و هرگونه تغییر در مبدا، موجب تغییر شی موجود بر روی صفحه نیز می شود. همچنین در این روش حجم فایل پروژه از حالت کپی کمتر است.

کنجکاوی

صفحه ۱۰۹

مهم ترین مشخصه شیئی که به دکمه تبدیل شده است چیست؟

اشاره گر ماوس هنگامی که روی آن شی قرار می گیرد تبدیل به دست می شود و شی قابلیت کلیک کردن دارد.

فعالیت کارگاهی

صفحه ۱۰۹

پرونده Iranme_pub.exe موجود در لوح نوری را مشاهده کرده و شیوه حرکت دکمه های بالای صفحه را بررسی کنید. از چه جلوه هایی در ساخت آنها استفاده شده است؟ جلوه Move

کنجکاوی

صفحه ۱۰۹

اگر اشیای دکمه درون Movie Clip نباشند، آیا قابلیت جلوه پذیری دارند؟ خیر

کنجکاوی

صفحه ۱۱۰

در ساخت این دکمه از چه جلوه ای استفاده شده است؟ جلوه Move

اجزای اصلی دکمه شامل چه اشیایی هستند؟ متن، شکل مستطیل

کدام یک از حالت های دکمه وضعیت یکسانی دارند؟ حالت Up و Down

کنجکاوی

صفحه ۱۱۱

چه روش دیگری برای تولید خروجی از پرونده وجود دارد؟

استفاده از کلیدهای ترکیبی هر یک از خروجی‌های مورد نظر که در منوی File/Export قرار دارد.

فعالیت کارگاهی

صفحه ۱۱۲

پرونده motion graphic-water1.exe و Storyboard_water1.pdf که یک گرافیک متحرک در مورد مصرف آب و سناریوی مربوط به آن است را مشاهده کنید. در ساخت آن از چه جلوه‌هایی استفاده شده است؟

از جلوه‌های Place-Move, Rotation-Move, FadeIn, FadeOut, ZoomIn, ZoomOut, SlideIn, ComeIn, Scale Letters, MystryIn, ۳ d Waves.

پژوهش

صفحه ۱۱۳

در مورد تاریخچه Motion Graphic و تفاوت‌های اساسی آن با پویانمایی مطالبی را در کلاس ارائه و نمونه‌هایی از گرافیک‌های متحرک مختلف را برای هم کلاسی‌های خود نمایش دهید.

تاریخچه موشن گرافیک به زمان Adobe After Effects برمیگردد. این اولین باری بود که از عبارت موشن گرافیک توسط John Whitney که خالق تصاویر متحرک است استفاده شد. در سال ۱۹۶۰ موشن گرافیک و تیتراژهای تلویزیونی ساخته شدند. البته تاریخ موشن گرافیک به قبل از رسانه‌های الکترونیک برمیگردد، به زمان کتاب‌هایی که تصاویر متحرک ایجاد میکردند یعنی سال ۱۸۰۰. موشن گرافیک هر گرافیکی است که با استفاده از تکنولوژی میتوان کاری کرد که تصویر حرکت کرده و پیامی را از طریق ویدئو یا صوت به مخاطب منتقل کند. موشن گرافیک شامل فیلم؛ ویدئو، متن‌های متحرک، انیمیشن‌های تحت وب، و ... است که همه در نتیجه پیشرفت تکنولوژی ایجاد شدند.

تفاوت‌های انیمیشن با موشن گرافیک عبارتند از

- (۱) درخواست کنندگان متفاوتی دارند
- (۲) محل اکران و عرضه آنها متفاوت است.
- (۳) ساختار محتوایی آنها تفاوت دارد.

انیمیشن‌ها بیشتر توسط سینما سازان درخواست می‌شوند. بنابراین محل اکران آنها بیشتر در سینما و تلویزیون است. اما درخواست کنندگان موشن گرافیک گسترده‌تر هستند و مکان نمایش آنها نیز گسترده‌تر (فضای مجازی، همایش‌ها و نمایشگاه‌ها و ...) می‌باشد.

همچنین ساختار انیمیشن بر پایه روایت یک قصه، معرفی کاراکترها و در نهایت انتقال پیام داستان است که در اکثر مواقع تصمیم‌گیری در خصوص نتیجه داستان به بیننده واگذار می‌شود. اما در موشن گرافیک سعی می‌شود با ارائه آمار و توضیحات (بدون معرفی کاراکترها و فضاسازی خاص)، ساختاری هدفمند برای رساندن مخاطب به یک نتیجه خاص ایجاد گردد.



ایران توشه

- دانلود نمونه سوالات امتحانی

- دانلود گام به گام

- دانلود آزمون گام به گام و قلم چی و سنجش

- دانلود فیلم و مقاله انگلیزی

- کنکور و مشاوره



IranTooshe.Ir



@irantooshe



IranTooshe

