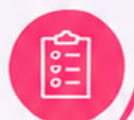


با ایران توشه
یک قدم جلوتر
باش!



ایران توشه، مرجع دانلود فایل های کمک آموزشی دانش آموزان و کنکوری ها



دانلود رایگان آزمون های آزمایشی
قلمچی، خیلی سبز، گاج و ...



دانلود رایگان گام به گام تمامی دروس



دانلود رایگان نمونه سوالات امتحانی
(نوبت اول و دوم) و امتحانات نهایی



دانلود رایگان جزوه های کمک آموزشی
و شب امتحانی

همه چیز
برای موفقیت
تو!

Google

دانلود گام به گام دوازدهم تجربی ایران توشه

دانلود گام به گام دوازدهم تجربی ایران توشه

کافیست هر فایلی که نیاز دارید
را در گوگل به این صورت جستجو کنید:

فایل مورد نیاز + ایران توشه

مثال:

دانلود گام به گام دوازدهم تجربی ایران توشه



irantooshe.ir



t.me/irantooshe





راهنمای تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی

پودمان دوم: طراحی محتوای الکترونیک

رشته شبکه و نرم افزار رایانه · پایه دهم · شاخه فنی و حرفه ای

شامل پاسخ کنجکاوی ها، پژوهش ها، فعالیت های گروهی و فعالیت های کارگاهی

تهیه شده در ایران توشه، توشه ای برای موفقیت

irantooshe.ir

فهرست پرسش‌ها

۱	صفحه ۷۱ · فعالیت کارگاهی — عناصر رسانه‌ای دو پرونده‌ی Tagharon	۶
۲	صفحه ۷۱ · کنجاوی — عناصر رسانه‌ای در رسانه‌های جمعی	۶
۳	صفحه ۷۱ · کنجاوی — تفاوت نشریه‌ی الکترونیکی چندرسانه‌ای با نشریه‌ی کاغذی	۶
۴	صفحه ۷۲ · کنجاوی — نمونه‌هایی از تعامل در نرم‌افزارها	۷
۵	صفحه ۷۲ · کنجاوی — رسانه‌های به‌کاررفته در پرونده‌ی Intro_Pub.exe	۷
۶	صفحه ۷۳ · پژوهش — کاربرد چندرسانه‌ای‌ها در دنیای امروز	۸
۷	صفحه ۷۴ · فعالیت کارگاهی — روندنمای پرونده‌ی Graphic_design.exe	۱۰
۸	صفحه ۷۵ · فعالیت کارگاهی — سناریوی چندرسانه‌ای پرونده‌ی Point_in_graphic	۱۲
۹	صفحه ۷۶ · کنجاوی — مزایای سناریو در تولید چندرسانه‌ای	۱۳
۱۰	صفحه ۷۷ · پژوهش — مقایسه‌ی قابلیت‌های Snagit، Camtasia و Captivate	۱۳
۱۱	صفحه ۷۸ · کنجاوی — مشابه Selection در Snagit	۱۴
۱۲	صفحه ۷۸ · کنجاوی — دلیل استفاده از کیفیت dpi 96	۱۴
۱۳	صفحه ۷۸ · کنجاوی — کلید میانبر دکمه‌ی Capture	۱۴
۱۴	صفحه ۷۸ · کنجاوی — تغییر کلید میانبر Capture	۱۴
۱۵	صفحه ۸۰ · کنجاوی — ذخیره‌ی تصویر dpi 600 با قالب Gif	۱۵
۱۶	صفحه ۸۰ · فعالیت کارگاهی — Object > Transform و ناحیه‌ی Bleed در Illustrator	۱۵

۱۷	صفحه ۸۱ - کنجکاوی — سناریوی تدوین و سناریوی محتوایی	۱۵
۱۸	صفحه ۸۳ - کنجکاوی — نام فارسی پوشه	۱۶
۱۹	صفحه ۸۳ - کنجکاوی — تغییر ترتیب تصاویر در خط تدوین	۱۶
۲۰	صفحه ۸۳ - کنجکاوی — عدد زیر هر اسلاید	۱۶
۲۱	صفحه ۸۴ - کنجکاوی — تفاوت Theme با Transition و Slide Style	۱۶
۲۲	صفحه ۸۴ - پژوهش — قالب های صوتی نرم افزار ProShow	۱۷
۲۳	صفحه ۸۶ - کنجکاوی — کاربرد دکمه ی Browse	۱۷
۲۴	صفحه ۸۶ - کنجکاوی — مدت پیش فرض جلوه ی گذار	۱۷
۲۵	صفحه ۹۰ - کنجکاوی — عدم نمایش بخش هایی از اسلاید در خروجی	۱۸
۲۶	صفحه ۹۱ - پژوهش — سایر قالب های ویدیویی	۱۸
۲۷	صفحه ۹۵ - فعالیت کارگاہی — مقایسه ی Iranme_pub.exe و Iranme_pub.png	۱۸
۲۸	صفحه ۹۷ - فعالیت گروهی — اجزای محیط نرم افزار (شکل ۱۶)	۱۹
۲۹	صفحه ۹۷ - فعالیت کارگاہی — اجزای ثابت و متحرک و منوهای «ایران من»	۲۰
۳۰	صفحه ۹۷ - کنجکاوی — تفاوت New Movie و New	۲۰
۳۱	صفحه ۹۸ - کنجکاوی — روش های دسترسی به Movie Properties	۲۰
۳۲	صفحه ۹۸ - پژوهش — نرخ کادر بالاتر از Fps 30	۲۱
۳۳	صفحه ۹۹ - فعالیت کارگاہی — عملکرد گزینه های تنظیمات شکل	۲۱
۳۴	صفحه ۱۰۱ - کنجکاوی — روش های دیگر درج تصویر	۲۲

۳۵	صفحه ۱۰۱ کنجکاوی — تفاوت Alt+Drag و Alt+Shift+Drag در ابزار Knife	۲۲
۳۶	صفحه ۱۰۱ کنجکاوی — روش های دیگر گروه کردن اشیا	۲۲
۳۷	صفحه ۱۰۲ کنجکاوی — عوامل مؤثر در نمایش و سازماندهی اشیا در Timeline	۲۲
۳۸	صفحه ۱۰۲ فعالیت کارگاهی — جلوه های گروه های جلوه ای (جدول ۱)	۲۳
۳۹	صفحه ۱۰۴ فعالیت کارگاهی — تأثیر افزایش نرخ کادر پروژه	۲۳
۴۰	صفحه ۱۰۸ کنجکاوی — تفاوت Add Link to Stage و Add Copy to Stage	۲۳
۴۱	صفحه ۱۰۹ کنجکاوی — مهم ترین مشخصه ی شیء تبدیل شده به دکمه	۲۳
۴۲	صفحه ۱۰۹ فعالیت کارگاهی — جلوه های دکمه های بالای صفحه ی Iranme_pub.exe	۲۴
۴۳	صفحه ۱۰۹ کنجکاوی — جلوه پذیری اشیا ی دکمه خارج از Movie Clip	۲۴
۴۴	صفحه ۱۱۰ کنجکاوی — جلوه ی به کاررفته در ساخت دکمه	۲۴
۴۵	صفحه ۱۱۰ کنجکاوی — اجزای اصلی دکمه	۲۴
۴۶	صفحه ۱۱۰ کنجکاوی — حالت های دکمه با وضعیت یکسان	۲۴
۴۷	صفحه ۱۱۱ کنجکاوی — روش دیگر تولید خروجی از پرونده	۲۵
۴۸	صفحه ۱۱۲ فعالیت کارگاهی — جلوه های پرونده ی motion graphic-water1.exe	۲۵
۴۹	صفحه ۱۱۳ پژوهش — تاریخچه ی Motion Graphic و تفاوت آن با پویانمایی	۲۶

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

جدول ۱- عناصر رسانه‌ای به کار رفته در دو پرونده

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

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

در تلویزیون از صدا، تصویر، متن و 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 نشریه‌ی کاغذی فقط از متن و تصویر به عنوان عناصر رسانه‌ای استفاده می‌شود؛ اما در نشریه‌ی الکترونیکی، علاوه بر متن و تصویر، از صدا و پویانمایی نیز بهره گرفته می‌شود.

در نرم افزارهایی 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 دکمه های مربوطه
Illustrator	باز کردن صفحه ی جدید، مطابق با نیازهای کاربر، از طریق پنجره ی New Document

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

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

ایران توشه
توشه ای برای موفقیت

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

چندرسانه‌ای، محتوایی است که از ترکیب اشکال گوناگون محتوا، مانند 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 متعدد چندرسانه‌ای‌ها هستند. نمونه‌هایی از این کاربردها در ادامه آمده است.

کاربردهای تجاری

بسیاری از رسانه‌های جدید و قدیمی الکترونیکی که هنرمندان تجاری و طراحان گرافیک به کار می‌برند، چندرسانه‌ای هستند. نمایش‌های هیجان‌انگیز برای جلب توجه در تبلیغات مورد استفاده قرار می‌گیرند. با بهره‌گیری از شرکت‌هایی که خدمات خلاقانه ارائه می‌دهند، می‌توان نمایش‌های چندرسانه‌ای پیشرفته‌تری را، در مقایسه با نمایش اسلایدهای ساده، برای فروش ایده‌ها یا آموزش زنده ارائه کرد و به این ترتیب تجارت‌های مختلف و نیز ارتباطات داخل شرکتی را توسعه داد.

چندرسانه‌ای در سرگرمی و هنرهای زیبا

چندرسانه‌ای در صنعت سرگرمی کاربرد فراوانی دارد، به‌ویژه برای توسعه‌ی جلوه‌های ویژه در فیلم‌ها و انیمیشن‌ها. بازی‌های چندرسانه‌ای تفریح و سرگرمی متداولی هستند و برنامه‌های نرم‌افزاری آن‌ها هم به‌صورت آنلاین و هم روی CD-ROMها در دسترس‌اند. برخی از بازی‌های تصویری نیز از جلوه‌های چندرسانه‌ای استفاده می‌کنند. در حوزه‌ی هنر نیز هنرمندان چندرسانه‌ای وجود دارند که افکارشان قابلیت ترکیب روش‌های مختلف را با استفاده از رسانه‌های گوناگون دارد تا بتوانند با بیننده تعامل داشته باشند.

آموزش چندرسانه‌ای

در حیطه‌ی آموزش، از چندرسانه‌ای برای تولید درس‌های آموزشی مبتنی بر کامپیوتر، که به‌طور رایج CBT نامیده می‌شوند، و نیز کتاب‌های مرجع مانند دایره‌المعارف‌ها و آلبوم‌ها استفاده می‌شود. یک CBT امکان جست‌وجوی کاربر را در میان مجموعه‌ای از ارائه‌ها، متون مرتبط با یک موضوع خاص و نیز تصاویر مربوط به آن در اشکال اطلاعاتی مختلف فراهم می‌سازد. سرگرمی آموزشی ترکیبی از آموزش و سرگرمی، به‌ویژه سرگرمی چندرسانه‌ای، است.

مهندسی

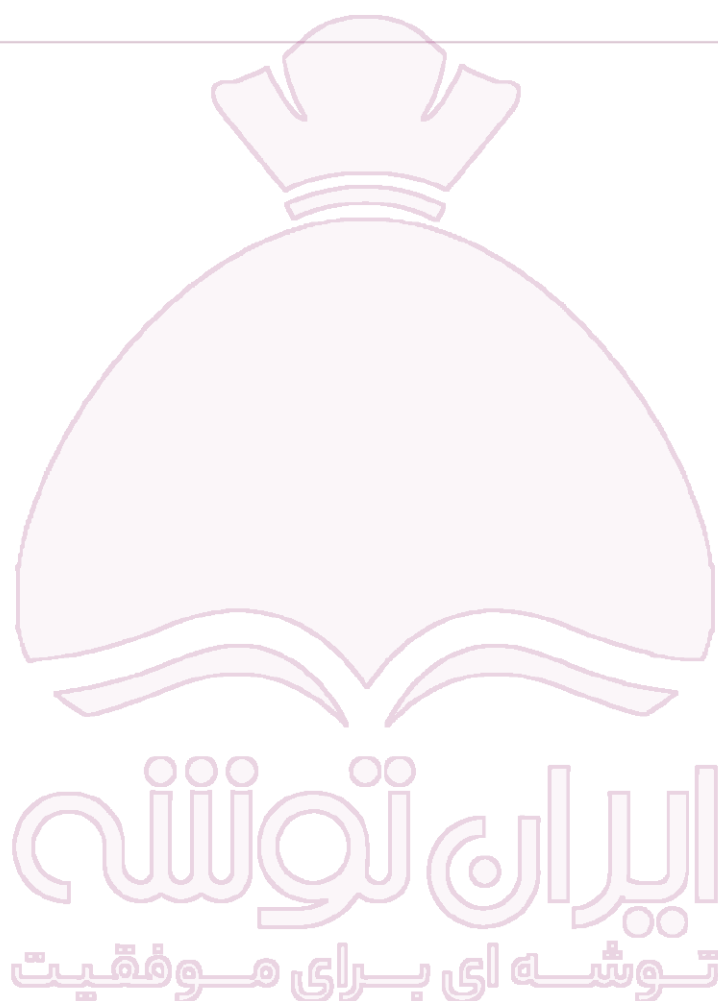
مهندسان نرم‌افزار می‌توانند از چندرسانه‌ای در شبیه‌سازی‌های رایانه‌ای برای تولید هر محتوایی، از سرگرمی گرفته تا آموزش‌هایی مانند آموزش‌های ارتشی یا صنعتی، استفاده کنند. رابط‌های نرم‌افزاری چندرسانه‌ای غالباً با همکاری متخصصان خلاق و مهندسان نرم‌افزار ساخته می‌شوند.

ریاضیات و پژوهش علمی

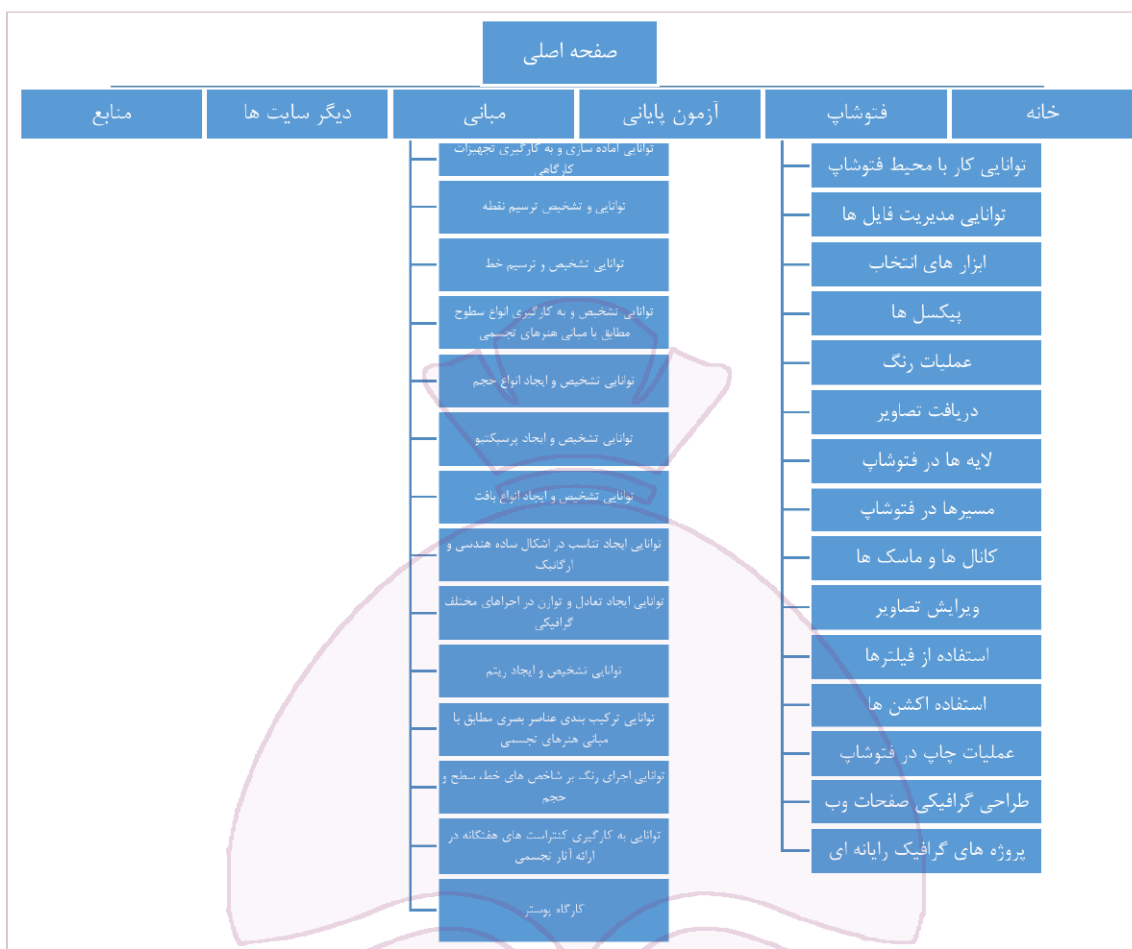
در حوزه ریاضیات و تحقیقات علمی، از چنדרسانه‌ای برای مدل‌سازی و شبیه‌سازی استفاده می‌شود. برای مثال، یک محقق می‌تواند مدلی مولکولی از یک ماده‌ی خاص بسازد و با دست‌کاری آن به ماده‌ای جدید دست پیدا کند.

پزشکی

پزشکان می‌توانند با مشاهده‌ی یک عمل جراحی مجازی آموزش ببینند، یا نحوه‌ی تأثیرپذیری بدن انسان را تحت بیماری‌های منتشرشده از طریق ویروس‌ها و باکتری‌ها شبیه‌سازی کنند و سپس روش‌هایی برای جلوگیری از آن‌ها ابداع نمایند. برنامه‌های چنדרسانه‌ای، مانند جراحی‌های مجازی، نیز به پزشکان برای آموزش عملی کمک می‌کنند.



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



روندنمای کامل پرونده در تصویر بالا آمده است. از «صفحه اصلی» شش بخش «خانه»، «فتوشاپ»، «آزمون پایانی»، «مبانی»، «دیگر سایت ها» و «منابع» منشعب می شود. زیرمجموعه های دو بخش «فتوشاپ» و «مبانی» به این شرح است.

زیرمجموعه ی بخش فتوشاپ

- توانایی کار با محیط فتوشاپ
- توانایی مدیریت فایل ها
- ابزارهای انتخاب
- پیکسل ها
- عملیات رنگ
- دریافت تصاویر
- لایه ها در فتوشاپ
- مسیرها در فتوشاپ

- کانال‌ها و ماسک‌ها
- ویرایش تصاویر
- استفاده از فیلترها
- استفاده از اکشن‌ها
- عملیات چاپ در فتوشاپ
- طراحی گرافیکی صفحات وب
- پروژه‌های گرافیک رایانه‌ای

زیرمجموعه‌ی بخش مبانی

- توانایی آماده‌سازی و به‌کارگیری تجهیزات کارگاهی
- توانایی تشخیص و ترسیم نقطه
- توانایی تشخیص و ترسیم خط
- توانایی تشخیص و به‌کارگیری انواع سطوح مطابق با مبانی هنرهای تجسمی
- توانایی تشخیص و ایجاد انواع حجم
- توانایی تشخیص و ایجاد پرسپکتیو
- توانایی تشخیص و ایجاد انواع بافت
- توانایی ایجاد تناسب در اشکال ساده‌ی هندسی و ارگانیک
- توانایی ایجاد تعادل و توازن در اجراهای مختلف گرافیکی
- توانایی تشخیص و ایجاد ریتم
- توانایی ترکیب‌بندی عناصر بصری مطابق با مبانی هنرهای تجسمی
- توانایی اجرای رنگ بر شاخص‌های خط، سطح و حجم
- توانایی به‌کارگیری کنتراست‌های هفت‌گانه در ارائه‌ی آثار تجسمی
- کارگاه پوستر

ایران توشه

توشه‌ای 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.

نمونه‌ی تکمیل‌شده‌ی الگوی سناریو برای پرونده‌ی Point_in_graphic در ادامه آمده است.

نمای کلی صفحه و گفتار (مرحله‌ی ۱)

سناریوی چندرسانه‌ای

شرح	مورد
عنوان	نقطه در گرافیک
بخش	ندارد
نام نرم افزار چندرسانه‌ای	توانایی و تشخیص نقطه
نام فایل	Point_in_graphic.exe.
فرمت نهایی فایل	۱
شماره‌ی مرحله	فایل صدا: Sound1.mp3
رسانه‌های مورد استفاده (Media files)	فایل‌های فیلم: ندارد
	فایل‌های تصویر: Pic1 تا pic6
	فایل‌های انیمیشن: ندارد
مشخصات صفحه	اندازه‌ی صفحه: ۷۶۸×۱۰۲۴
	نوع قلم متن و اندازه: Bnazanin 14
	رنگ متن: مشکی

رنگ زمینه: خاکستری	
دکمه‌های کنترلی	قبلی، بعدی، نمونه کار، موزیک و خروج، تکرار انیمیشن

عملیات (Actions)

1. نمایش پس‌زمینه و دکمه‌های کنترلی در صفحه
2. پخش صدای تعریف نقطه
3. قرار گرفتن تصاویر به ترتیب روی صفحه
4. نمایش تصویر موقعیت‌های مختلف نقطه در کادر

کنجکاوی

صفحه ۷۶

۹

مزایای سناریو در تولید چندرسانه‌ای را نام ببرید.

هدف از نوشتن سناریو این است که تمام مطالب، سرفصل‌ها و بخش‌های مختلف نرم‌افزار با جزئیات کامل روی کاغذ بیاید، مطالب گروه‌بندی شود و بخش‌های مختلف پیش‌بینی گردد تا مطالب بهتر به کاربر ارائه شود. از مزایای دیگر داشتن سناریو، به دست آمدن نظم کاری و ذهنی است.

پژوهش

صفحه ۷۷

۱۰

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.

جدول ۲- مقایسه‌ی نرم‌افزارها (☑ دارد، ☒ ندارد)

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

در مقایسه، تنها Snagit قابلیت گرفتن عکس دارد و فیلم تعاملی ندارد؛ در مقابل، Camtasia و Captivate قابلیت گرفتن عکس ندارند اما فیلم تعاملی تولید می‌کنند. هر سه نرم‌افزار فیلم نمایی تولید می‌کنند.

به نظر شما Selection در نرم افزار Snagit مشابه چه عملی در عکاسی با دوربین دیجیتال است؟

Selection مشابه تعیین محدوده یا کادر عکاسی در دوربین های دیجیتال است.

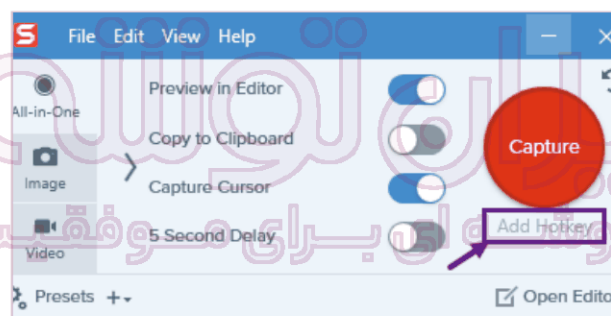
چرا در نرم افزارهای چندرسانه ای از تصاویر با کیفیت بیشتر از 96 dpi استفاده نمی شود؟

برای تهیه تصاویری که نیاز به چاپ ندارند، مانند تصاویر به کاررفته در وب و نرم افزارها، کیفیت 96 dpi کافی است و این مقدار به صورت پیش فرض در نرم افزار تعریف شده است.

کلید میانبر دکمه Capture کدام است؟

کلید Print Screen صفحه کلید، کلید میانبر دکمه ی Capture است.

چگونه می توان این کلید را تغییر داد؟



نرم افزار را باز می کنیم، سپس در کادر زیر دکمه ی Capture روی Add Hotkey کلیک می کنیم و کلید مورد نظر را فشار می دهیم.

اگر در Snagit از نرم افزار مورد نظر با کیفیت تصویر dpi 600 عکس ایجاد کرده و در انتهای کار آن را با قالب Gif ذخیره کنید، آیا کیفیت تصویر حفظ خواهد شد؟

خیر؛ قالب gif برای تهیه ی عکس با حجم کم به کار می رود و کیفیت عکس در این قالب به صورت پیش فرض 72 dpi است.

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

این فعالیت عملی است و با انجام مراحل زیر در نرم افزار Illustrator اجرا می شود:

۱. نرم افزار Illustrator را باز می کنیم، از منوی Object زیرمنوی Transform را انتخاب می کنیم، از آن تصویر می گیریم و کاربرد هر یک از دستورهای آن را با متن راهنما مشخص می کنیم.
۲. در Illustrator یک سند جدید باز می کنیم و در پنجره New Document، در بخش Bleed، ناحیه ی تمرکز را ایجاد می کنیم.

سناریوی تدوین از چه بخش هایی تشکیل شده است؟ چه تفاوتی بین سناریوی تدوین و سناریوی محتوایی در یک پروژه چندرسانه ای وجود دارد؟

در سناریوی تدوین، مراحل قرار گرفتن صحنه ها، نحوه ی ورود و خروج تصاویر، جلوه ها و گذارها مشخص می شود و فیلم چندرسانه ای بر مبنای آن تولید می شود.

در سناریوی محتوایی، مطالب و محتوایی که قرار است به مخاطب ارائه شود به صورت کامل بیان می شود. هدف از نوشتن سناریوی محتوایی این است که تمام مطالب، سرفصل ها و بخش های مختلف چندرسانه ای با جزئیات کامل روی کاغذ بیاید، مطالب گروه بندی شود و بخش های مختلف پیش بینی گردد تا مطالب بهتر به کاربر ارائه شود.

۱۸

صفحه ۸۳

کنجکاوی

اگر نام پوشه فارسی باشد آیا می‌توان به محتویات آن دسترسی داشت؟

خیر؛ نام پوشه باید انگلیسی باشد.

۱۹

صفحه ۸۳

کنجکاوی

در خط تدوین که تصاویر به صورت اسلایدی قرار گرفته‌اند چگونه می‌توان ترتیب تصاویر را تغییر داد؟

با درگ کردن تصاویر می‌توانیم ترتیب آن‌ها را در خط تدوین تغییر دهیم.

۲۰

صفحه ۸۳

کنجکاوی

عددی که زیر هر اسلاید نمایش داده می‌شود چیست؟

این عدد مدت زمان اسلاید را بر حسب ثانیه نمایش می‌دهد.

۲۱

صفحه ۸۴

کنجکاوی

در پنجره Effects گزینه Theme چه تفاوتی با Transition و Slide Style دارد؟

با انتخاب یک Theme، مجموعه‌ای از Transition ها و Slide Style ها به پروژه اعمال می‌شود.

ایران تونش
توشه‌ای برای موفقیت

در مورد انواع قالب‌های صوتی قابل استفاده در نرم‌افزار ProShow تحقیق کرده و آن را در کلاس ارائه دهید.

قالب‌های صوتی‌ای که نرم‌افزار ProShow پشتیبانی می‌کند در جدول زیر آمده است.

جدول ۳- قالب‌های صوتی نرم‌افزار ProShow

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

کاربرد دکمه Browse در بخش Current Slide Sound چیست؟

با این دکمه می‌توان صدا را به اسلاید جاری اضافه کرد.

مدت زمان پیش فرض نمایش جلوه گذار اسلاید چقدر است؟

مدت زمان پیش فرض نمایش جلوه‌ی گذار اسلاید ۳ ثانیه است.

این فایل توسط سایت ایران توشه تهیه شده است.

irantooshe.ir



در چه مواردی ممکن است بخش‌هایی از محتویات اسلاید در خروجی نمایش داده نشود؟

زمانی که اشیای موجود در اسلاید از محدوده‌ی مطمئن کادر خارج شده باشند، بخش‌های بیرون‌زده بریده می‌شوند و در خروجی نمایش داده نمی‌شوند. برای مشخص شدن این محدوده در پیش‌نمایش، گزینه‌ی Show TV safe zone in previews را فعال می‌کنیم.

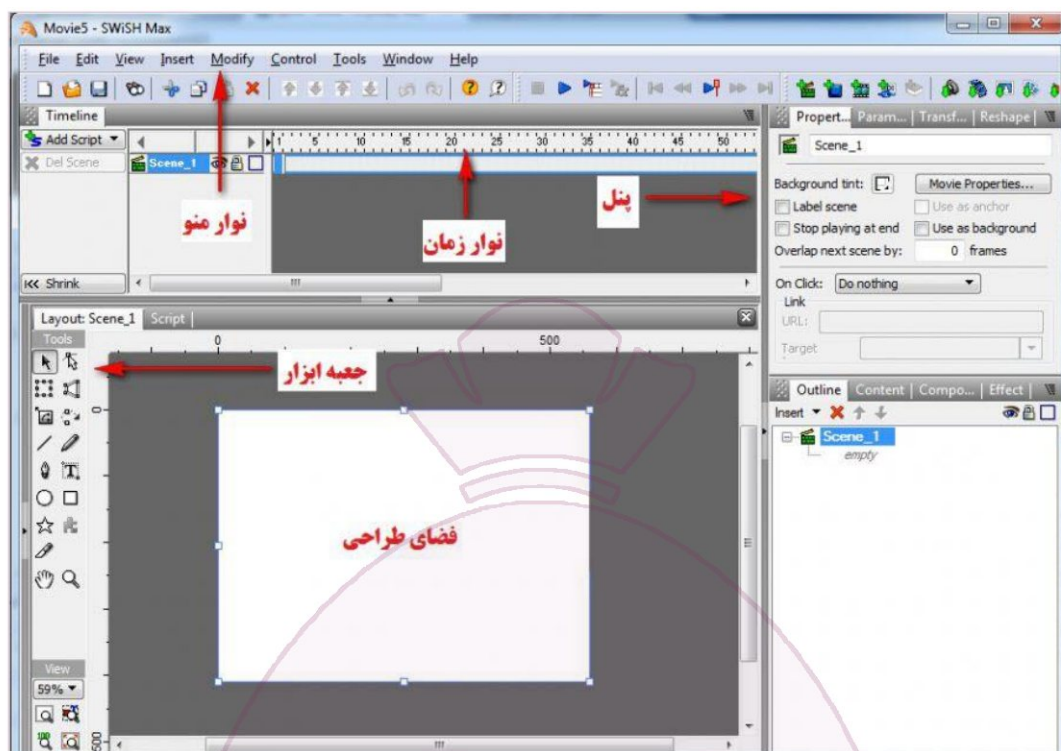
در مورد سایر قالب‌های ویدیویی (Video Files) تحقیق کرده و نتیجه را به کلاس ارائه دهید.

- WMV: قالب WMV یکی از مشتقات قالب MPEG-4 است و فایل‌ها و داده‌های ویدیویی-صوتی را طبق الگوریتمی خاص، بدون افت محسوس کیفیت، فشرده می‌کند.
- MOV: قالب MOV را شرکت اپل طراحی کرده است و برای ویدیوهایی که در دستگاه‌های این شرکت اجرا می‌شوند، قالب اصلی (مرکزی) به شمار می‌رود.
- 3Gp: قالبی است که در گوشی‌های موبایل قابل پخش است.
- AVI: رایج‌ترین قالب ویدیویی است که صدا و تصویر را با هم در خود نگه می‌دارد.

پرونده Iranme_pub.png و Iranme_pub.exe موجود در لوح نوری را با هم مقایسه کنید. چه تفاوتی دارند؟ کدام یک از این پرونده‌ها جذابیت بیشتری دارد؟

در پرونده‌ی Iranme_pub.exe از عناصر رسانه‌ای صدا، تصویر، متن و پویانمایی استفاده شده است، در حالی که در پرونده‌ی Iranme_pub.png فقط از عناصر رسانه‌ای متن و تصویر بهره گرفته شده است. به همین دلیل، پرونده‌ی Iranme_pub.exe جذابیت بیشتری دارد.

با کمک هم کلاسی خود در کادریهای خالی نام اجزای مختلف محیط نرم افزار را بنویسید (شکل ۱۶)



نام اجزای مشخص شده در محیط نرم افزار، که روی تصویر بالا درج شده است، به این ترتیب است:

- نوار منو
- نوار زمان
- پنل
- جعبه ابزار
- فضای طراحی

ایران توشه
توشه ای برای موفقیت

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؟

اجزای ثابت و متحرک صفحه را مشخص کنید.

منوی اصلی و گزینه‌های فرعی نرم افزار کدام‌اند؟

۱. اندازه‌ی صفحه‌ی پروژه 768 × 1024 پیکسل است.
۲. اجزای ثابت شامل صفحه‌ی زمینه است. اجزای متحرک شامل دکمه‌های اصلی نشریه در زیر لوگو، دکمه‌های فرعی در بالای صفحه، تصاویر موجود در نشریه و لوگوی «ایران من» است.
۳. منوی اصلی شامل «سرقامتان ایران من»، «مشاهیر ایران من»، «محیط زیست ایران من»، «دیدنی‌های ایران من» و «گالری ایران من» است. منوهای فرعی نیز شامل سرگرمی، نظرسنجی، سایت‌های مفید، درباره‌ی ما، راهنما و خروج هستند.

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.

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

۱. استفاده از کلیدهای ترکیبی Ctrl+J
۲. کلیک راست روی صفحه و انتخاب گزینه‌ی Movie/Properties
۳. انتخاب گزینه‌ی Movie/Properties از منوی Modify

در مورد نرخ کادرهای بالاتر از 30 Fps اطلاعاتی را جمع آوری کرده و به کلاس ارائه دهید.

به تعداد فریم‌هایی که در یک ثانیه نمایش داده می‌شود، اصطلاحاً Fps یا نرخ کادر می‌گوییم. نرخ کادر در فیلم‌های سینمایی 24، 25 یا 30 فریم بر ثانیه است. اما امروزه با وجود فناوری‌های جدید دوربین‌های فیلم‌برداری، نرخ کادر به بالاتر از این عدد هم رسیده است، به طوری که در نرخ کادر بالاتر از 30، فیلم با تمام جزئیات قابل نمایش است. با افزایش نرخ کادر، حجم فایل نیز افزایش می‌یابد.

نرخ فریم در بازی‌ها نقش پررنگ‌تری دارد. در دنیای گیمینگ، با نرخ فریم بالاتر از 30 تصاویری روان مشاهده خواهید کرد. امروزه استفاده از 60 فریم در ثانیه جایگاه خوبی در میان گیمرها پیدا کرده است.

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



عملکرد گزینه‌های مشخص شده روی تصویر بالا به این ترتیب است:

ایران توشه

توشه ای برای موفقیت

- دور خط
- رنگ دور خط
- رنگ پرکننده
- ضخامت دور خط (Thickness)

چه روش دیگری برای درج تصویر وجود دارد؟

۱. انتخاب گزینه‌ی Import Image از نوار ابزار برنامه
۲. استفاده از پنل Content و گزینه‌ی Import to library/image و سپس کشیدن تصویر از پنل روی صفحه

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 و برای انجام برش‌های مایل و قطری مناسب است؛ در حالی که Alt+Shift+Drag امکان ترسیم خط برش مستقیم را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

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

۱. انتخاب اشیا و استفاده از کلیدهای ترکیبی Ctrl+G
۲. انتخاب اشیا و انتخاب گزینه‌ی Grouping/Group as Group از منوی Modify
۳. انتخاب اشیا، کلیک راست و انتخاب گزینه‌ی Grouping/Group as Group از منوی باز شده

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

نحوه‌ی نمایش و سازماندهی اشیا در یک پروژه به این عوامل بستگی دارد:

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

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

جدول ۱

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

نرخ کادر پروژه را افزایش داده و تاثیر آن را بر حرکت پویانمایی بررسی کنید.

با افزایش نرخ کادر پروژه، نمایش پویانمایی روان‌تر می‌شود.

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

در حالت Add Copy to Stage، یک کپی از شیء روی صفحه قرار می‌گیرد. اما در حالت Add Link to Stage، شیء قرارگرفته روی صفحه به شیء اصلی متصل است و هر تغییری در مبدأ، موجب تغییر شیء روی صفحه نیز می‌شود. همچنین در این روش، حجم فایل پروژه از حالت کپی کمتر است.

توشه‌ای برای موفقیت

مهم‌ترین مشخصه شیئی که به دکمه تبدیل شده است چیست؟

هنگامی که اشاره‌گر ماوس روی آن شیء قرار می‌گیرد، به شکل دست درمی‌آید و شیء قابلیت کلیک شدن دارد.

پرونده Iranme_pub.exe موجود در لوح نوری را مشاهده کرده و شیوه حرکت دکمه‌های بالای صفحه را بررسی کنید. از چه جلوه‌هایی در ساخت آنها استفاده شده است؟

در ساخت آنها از جلوه‌ی Move استفاده شده است.

اگر اشیای دکمه درون Movie Clip نباشند، آیا قابلیت جلوه‌پذیری دارند؟

خیر.

در ساخت این دکمه از چه جلوه‌ای استفاده شده است؟

در ساخت این دکمه از جلوه‌ی Move استفاده شده است.

اجزای اصلی دکمه شامل چه اشیایی هستند؟

اجزای اصلی دکمه شامل متن و شکل مستطیل است.

کدام یک از حالت‌های دکمه وضعیت یکسانی دارند؟

حالت‌های Up و Down وضعیت یکسانی دارند.

چه روش دیگری برای تولید خروجی از پرونده وجود دارد؟

می‌توان از کلیدهای ترکیبی مربوط به هر یک از خروجی‌های مورد نظر، که در منوی File/Export قرار دارد، استفاده کرد.

پرونده `Storyboard_water1.pdf` و `motion graphic-water1.exe` 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؟

در ساخت آن از این جلوه‌ها استفاده شده است:

Place-Move ☐

Rotation-Move ☐

FadeIn ☐

FadeOut ☐

ZoomIn ☐

ZoomOut ☐

SlideIn ☐

ComelIn ☐

Scale Letters ☐

MysteryIn ☐

d Waves 3 ☐



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.

تاریخچه‌ی موشن گرافیک

تاریخچه‌ی موشن گرافیک به زمان Adobe After Effects برمی‌گردد. این نخستین باری بود که عبارت «موشن گرافیک» را John Whitney، خالق تصاویر متحرک، به کار برد. در سال ۱۹۶۰ موشن گرافیک و تیتراژهای تلویزیونی ساخته شدند. البته تاریخ موشن گرافیک به پیش از رسانه‌های الکترونیکی، یعنی به زمان کتاب‌هایی که تصاویر متحرک ایجاد می‌کردند (سال ۱۸۰۰)، بازمی‌گردد.

موشن گرافیک هر گرافیکی است که با استفاده از فناوری بتوان کاری کرد که تصویر حرکت کند و پیامی را از طریق ویدئو یا صوت به مخاطب منتقل نماید. موشن گرافیک شامل فیلم، ویدئو، متن‌های متحرک، انیمیشن‌های تحت وب و ... است که همه در نتیجه‌ی پیشرفت فناوری پدید آمده‌اند.

تفاوت‌های انیمیشن با موشن گرافیک

۱. درخواست‌کنندگان متفاوتی دارند.

۲. محل اکران و عرضی آن‌ها متفاوت است.

۳. ساختار محتوایی آن‌ها تفاوت دارد.

انیمیشن‌ها بیشتر توسط سینماگران درخواست می‌شوند؛ بنابراین محل اکران آن‌ها بیشتر در سینما و تلویزیون است. اما درخواست‌کنندگان موشن گرافیک گسترده‌ترند و مکان نمایش آن‌ها نیز گسترده‌تر است (فضای مجازی، همایش‌ها، نمایشگاه‌ها و ...).

همچنین ساختار انیمیشن بر پایه‌ی روایت یک قصه، معرفی کاراکترها و در نهایت انتقال پیام داستان است و در اکثر موارد تصمیم‌گیری درباره‌ی نتیجه‌ی داستان به بیننده واگذار می‌شود. اما در موشن گرافیک سعی می‌شود با ارائه‌ی آمار و توضیحات (بدون معرفی کاراکترها و فضاسازی خاص)، ساختاری هدفمند برای رساندن مخاطب به نتیجه‌ای خاص ایجاد شود.

توشه‌ای برای موفقیت

این فایل توسط سایت ایران توشه تهیه شده است.

irantooshe.ir

