

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

کاربر تولید محتوا

پایه دوازدهم

دوره دوم متوسطه

شاخه: کاردانش

زمینه: صنعت

گروه تحصیلی: برق و رایانه

رشته مهارتی: تولید محتوای الکترونیکی

نام استاندارد مهارتی مبنا: کاربر Capturing

کد استاندارد متولی: ۹۱ - ۱۵/۱۱ ف - ه

سرشناسه	: نوبخت، مهرنوش، ۱۳۶۲ -
عنوان و نام پدیدآور	: کاربر تولید محتوا
مشخصات نشر	: تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران.
مشخصات ظاهری	: ۳۲۸ ص. : مصور (رنگی)
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۰۵-۲۳۹۴-۰
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیبای مختصر
یادداشت	: این مدرک در آدرس http://opac.nlai.ir قابل دسترسی می‌باشد.
شناسه افزوده	: سهرابی، رضا، ۱۳۵۶ -
شناسه افزوده	: سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی. اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۶۱۲۰۶۷
تاریخ درخواست	: ۱۳۹۳/۰۶/۲۹
تاریخ پاسخگویی	: ۱۳۹۳/۰۶/۳۰
کد پیگیری	: ۳۶۱۰۵۴۳



وزارت آموزش و پرورش

سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

نام کتاب:	کاربر تولید محتوا - ۳۱۲۲۳۴
پدیدآورنده:	سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:	دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش
شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:	محمد رضا شکرریز، محمد عباسی، نیلوفر بزرگ‌نیا طبری، علی قنبری، شهناز علیزاده، نادیه ماجدی، آرزو عزیزی و مهیار پازوکی (اعضای شورای برنامه‌ریزی)
مدیریت آماده‌سازی هنری:	مهرونوش نوبخت، رضا سهرابی (اعضای گروه تألیف)
شناسه افزوده آماده‌سازی:	اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
نشانی سازمان:	ناهید معین‌الرعایائی (طراح جلد)، محمد عباسی (نگاشت‌ارگر [طراح گرافیک] و صفحه‌آرا)
	تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)
	تلفن: ۸۸۸۳۱۱۶۱-۹، دورنگار: ۸۸۳۰۹۲۶۶، کد پستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹
	وب‌گاه: www.irtextbook.ir و www.chap.sch.ir
ناشر:	شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج -
	خیابان ۶۱ (داروپخش)، تلفن: ۴۴۹۸۵۱۶۱-۵، دورنگار: ۴۴۹۸۵۱۶۰
	صندوق پستی: ۳۷۵۱۵-۱۳۹
چاپخانه:	شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»
سال انتشار و نوبت چاپ:	چاپ اول ۱۳۹۷

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.

ISBN 978-964-05-2394-0

شابک ۹۷۸-۹۶۴-۰۵-۲۳۹۴-۰



باید استعدادها را به کار بیندازند و دولت و ملت (ایران) تأیید کنند این کسانی را که
اختراع و ابداع می‌کنند؛ تا انشاء الله ایران خودش همه چیز را بسازد و مستقل شود.
امام خمینی (ره)

فهرست

فصل اول : توانایی نصب نرم افزار Snagit و شناخت محیط آن

- ۱-۱ آشنایی با نرم افزار Snagit و کاربردهای آن ۲
- ۱-۲ شناخت امکانات لازم برای نصب نرم افزار Snagit ۲
- ۱-۳ شیوه نصب نرم افزار Snagit ۳
- ۱-۴ اجرای نرم افزار Snagit ۷
- ۱-۵ شناخت اصول کار با محیط نرم افزار Snagit ۸
- ۱-۶ آشنایی با حالت های مختلف Capture و ویژگی های آنها ۱۰

فصل دوم : تهیه Image توسط نرم افزار Snagit

- ۲-۱ اصطلاحات کاربردی گرفتن عکس از صفحه نمایش ۱۶
- ۲-۲ مراحل انجام عملیات Capture ۱۷
- ۲-۳ آشنایی با انواع ورودی در نرم افزار Snagit ۱۷
- ۲-۴ آشنایی با انواع خروجی ها در نرم افزار Snagit ۲۸
- ۲-۵ آشنایی با جلوه ها (Effects) ۲۹
- ۲-۶ گزینه های Options ۳۹
- ۲-۷ نحوه کار با Profile ها ۳۹
- ۲-۸ گرفتن عکس از نرم افزار Snagit ۴۰

فصل سوم : توانایی ویرایش عکس در Snagit Editor

- ۳-۱ آشنایی با محیط نرم افزار Snagit Editor ۴۸
- ۳-۲ ابزارهای منوی Draw ۴۹
- ۳-۳ آشنایی با دستورات منوی Image ۵۱
- ۳-۴ آشنایی با دستورات منوی Send ۵۵
- ۳-۵ آشنایی با دستورات Snagit Button ۵۶

فصل چهارم : شناخت مفاهیم اولیه چند رسانه‌ای

- ۴-۱ آشنایی با مفاهیم مهم و کاربردی چند رسانه‌ای..... ۶۴
- ۴-۲ آشنایی با گروه تولید محصولات چند رسانه‌ای..... ۶۴
- ۴-۳ آشنایی با مراحل تولید پروژه‌های چند رسانه‌ای..... ۶۶
- ۴-۴ آشنایی با نرم‌افزارهای مورد نیاز برای ساخت پروژه چند رسانه‌ای..... ۶۶
- ۴-۵ آشنایی با نحوه رسم فلوچارت برنامه..... ۶۷
- ۴-۶ اصول تنظیم سناریوی تولید نرم‌افزار چند رسانه‌ای..... ۶۸

فصل پنجم : مقدمات کار با نرم‌افزار Captivate

- ۵-۱ آشنایی با نرم‌افزار Captivate..... ۷۶
- ۵-۲ قابلیت‌های جدید نسخه ۷..... ۷۶
- ۵-۳ حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب..... ۷۷
- ۵-۴ تشخیص نسخه سیستم عامل..... ۷۷
- ۵-۵ شیوه نصب نرم‌افزار..... ۷۸
- ۵-۶ شیوه اجرای نرم‌افزار..... ۸۵
- ۵-۷ فارسی نویسی در نرم‌افزار..... ۸۵
- ۵-۸ انواع پروژه‌ها در نرم‌افزار..... ۸۵
- ۵-۹ ایجاد یک پروژه خالی..... ۸۶
- ۵-۱۰ اجزای محیط نرم‌افزار Captivate..... ۸۷
- ۵-۱۱ محیط‌های کاری مختلف (Workspace)..... ۹۱
- ۵-۱۲ ذخیره فایل پروژه..... ۹۱
- ۵-۱۳ باز نمودن یک پروژه..... ۹۲
- ۵-۱۴ تهیه نسخه پشتیبان و بازیابی آن..... ۹۳

فصل ششم : توانایی مدیریت اسلایدها

- ۶-۱ چیدمان اسلاید (Layout)..... ۱۰۰
- ۶-۲ درج اسلاید..... ۱۰۱

۱۰۱	۶-۳ حذف اسلاید
۱۰۱	۶-۴ تنظیم ترتیب اسلایدها
۱۰۲	۶-۵ نام گذاری اسلایدها (Label)
۱۰۲	۶-۶ ویرایش اسلایدها
۱۰۲	۶-۷ گروه بندی اشیا و اسلایدها
۱۰۳	۶-۸ نوشتن متن در اسلاید
۱۰۶	۶-۹ تغییر رنگ یا پس زمینه اسلاید
۱۰۶	۶-۱۰ جلوه‌های انتقالی (Slide Transition)
۱۰۷	۶-۱۱ ایجاد اسلاید الگو (Master Slide)
۱۰۸	۶-۱۲ پیش نمایش اسلایدها

فصل هفتم : شبیه سازی محیط‌های نرم افزاری به صورت نمایشی

۱۱۴	۷-۱ آشنایی با مفاهیم Resolution و Recording Size
۱۱۵	۷-۲ مفاهیم Demonstration و Simulation
۱۱۵	۷-۳ ایجاد یک پروژه شبیه سازی و انجام تنظیمات اولیه ضبط
۱۱۷	۷-۴ تنظیمات اولیه Recording و کلیدها
۱۱۹	۷-۵ اصول Record کردن به روش Demo
۱۲۲	۷-۶ تأکید روی گزینه‌های انتخابی
۱۲۲	۷-۷ تنظیمات اشاره گر ماوس
۱۲۳	۷-۸ استفاده از فیلم ضبط شده در پروژه اصلی
۱۲۴	۷-۹ ضبط به روش Full motion
۱۲۴	۷-۱۰ ویژگی‌های فیلم برداری در نسخه‌های جدید نرم افزار
۱۲۴	۷-۱۱ فیلم برداری به روش Video Demo
۱۲۸	۷-۱۲ گرفتن خروجی از فیلم

فصل هشتم : شبیه سازی محیط‌های نرم افزاری به صورت تعاملی

۱۳۴	۸-۱ اصول انجام Recording تعاملی
-----	---------------------------------

۱۳۴.....	۸-۲ فیلم برداری به روش Assessment
۱۳۶.....	۸-۳ فیلم برداری به روش Training
۱۳۶.....	۸-۴ فیلم برداری به روش Custom
۱۳۷.....	۸-۵ ضبط پروژه‌های ترکیبی
۱۳۹.....	۸-۶ تنظیمات فیلم برداری

فصل نهم : توانایی کار با اشیا غیر تعاملی

۱۴۶.....	۹-۱ انواع اشیا در نرم‌افزار
۱۴۷.....	۹-۲ خواص مشترک اشیا
۱۵۰.....	۹-۳ تصویر (Image)
۱۵۱.....	۹-۴ عنوان متنی (Text Caption)
۱۵۳.....	۹-۵ اشیا ایجاد کننده Rollover
۱۵۷.....	۹-۶ محدوده رنگی (Highlight Box)
۱۵۷.....	۹-۷ ناحیه بزرگ نمایی (Zoom Area)
۱۵۸.....	۹-۸ پویانمایی (Animation)
۱۵۹.....	۹-۹ نوشته متحرک (Text Animation)
۱۵۹.....	۹-۱۰ ویدیو (Video)
۱۶۰.....	۹-۱۱ ویجت (Widget)
۱۶۲.....	۹-۱۲ کار با خطوط راهنما و شبکه

فصل دهم : توانایی کار با اشیا تعاملی

۱۷۰.....	۱۰-۱ ناحیه کلیک کردنی (Click Box)
۱۷۲.....	۱۰-۲ دکمه (Button)
۱۷۳.....	۱۰-۳ جعبه متن ورودی (Text Entry Box)
۱۷۵.....	۱۰-۴ شیء هوشمند (Smart Shape)
۱۷۸.....	۱۰-۵ نمایش Branching
۱۷۸.....	۱۰-۶ آشنایی با متغیرها در نرم‌افزار و نحوه عملکرد آنها

۱۷۹..... (Advanced Action) آشنایی با اکشن‌های پیشرفته

فصل یازدهم : توانایی کار با صدا (Audio)

- ۱۱-۱ افزودن صدای زمینه..... ۱۹۰
- ۱۱-۲ اضافه کردن صدا به اشیا..... ۱۹۱
- ۱۱-۳ اضافه کردن صدا به اسلاید..... ۱۹۲
- ۱۱-۴ تطبیق مدت زمان فایل صوتی با اسلایدها..... ۱۹۲
- ۱۱-۵ ویرایش صدا..... ۱۹۴
- ۱۱-۶ تنظیمات صدا در پروژه..... ۱۹۵
- ۱۱-۷ اصول و تنظیمات ضبط صدا..... ۱۹۵
- ۱۱-۸ نحوه ضبط صدا در Captivate..... ۱۹۶
- ۱۱-۹ اصول کار با Audio Management و نحوه Export صدا..... ۱۹۸
- ۱۱-۱۰ اصول کار با Speech Management..... ۱۹۹

فصل دوازدهم : توانایی کار با Timeline

- ۱۲-۱ آشنایی با Timeline و کاربرد آن..... ۲۰۶
- ۱۲-۲ تغییر مکان و اندازه شیء در اسلاید..... ۲۰۷
- ۱۲-۳ تغییر زمان نمایش اسلاید..... ۲۰۷
- ۱۲-۴ تغییر تنظیمات نمایش Timeline..... ۲۰۷
- ۱۲-۵ اصول جا به جایی اشیا روی Timeline..... ۲۰۷
- ۱۲-۶ اصول Show/ Hide نمودن اشیا روی Timeline..... ۲۰۷
- ۱۲-۷ اصول افزایش و کاهش Object Duration..... ۲۰۸
- ۱۲-۸ اصول همزمانی صدا با متون و تصاویر..... ۲۰۸

فصل سیزدهم : توانایی کار با جلوه‌های متحرک سازی

- ۱۳-۱ آشنایی با جلوه‌های متحرک سازی و کاربرد آنها..... ۲۱۶
- ۱۳-۲ نحوه اضافه کردن جلوه به اشیا..... ۲۱۶

۲۱۶.....	۱۳-۳ آشنایی با پالت Effects.....
۲۱۷.....	۱۳-۴ شناخت انواع جلوه‌ها در پالت Effects.....
۲۲۰.....	۱۳-۵ نحوه ذخیره و حذف جلوه‌ها.....
۲۲۰.....	۱۳-۶ اصول ساخت یک Intro با استفاده از جلوه‌ها.....

فصل چهاردهم : توانایی وارد کردن فایل‌ها (Import) و کار کردن با Library

۲۲۸.....	۱۴-۱ افزودن فایل فتوشاپ به پروژه.....
۲۲۹.....	۱۴-۲ ایجاد پروژه بر اساس پاورپوینت.....
۲۳۱.....	۱۴-۳ درج Powerpoint Slide.....
۲۳۱.....	۱۴-۴ درج Animation Slide.....
۲۳۱.....	۱۴-۵ درج Video Slide.....
۲۳۲.....	۱۴-۶ کار با Library.....
۲۳۲.....	۱۴-۷ ایجاد آلبوم تصاویر (Slide Show).....

فصل پانزدهم : امکانات جانبی نرم افزار

۲۴۰.....	۱۵-۱ یادداشت گذاری روی اسلایدها (Notes).....
۲۴۱.....	۱۵-۲ ساخت واژه نامه (Glossary).....
۲۴۴.....	۱۵-۳ ساخت منوهای پایین افتادنی (Accordion).....
۲۴۵.....	۱۵-۴ ساخت سربرگ (Tabs).....
۲۴۷.....	۱۵-۵ ساخت پازل (Jigsaw Puzzle).....
۲۴۸.....	۱۵-۶ ساخت بازی حافظه (Memory Game).....
۲۵۰.....	۱۵-۷ نمایش تصویر با قابلیت بزرگ نمایی (Image Zoom).....
۲۵۱.....	۱۵-۸ استفاده از کاراکترهای آماده.....
۲۵۲.....	۱۵-۹ فرمول نویسی ریاضی.....

فصل شانزدهم : ساخت آزمون‌های الکترونیکی

۲۵۸.....	۱۶-۱ ایجاد یک آزمون الکترونیکی.....
۲۶۸.....	۱۶-۲ نحوه صدور کارنامه.....

۲۷۰	تنظیمات آزمون	۱۶-۳
۲۷۵	نحوه ایجاد بانک سؤال	۱۶-۴
۲۷۷	نحوه ایجاد آزمون‌های تصادفی	۱۶-۵
۲۷۸	بازخوانی مطالب درسی در آزمون	۱۶-۶
۲۸۰	ایجاد دکمه آزمون مجدد	۱۶-۷
۲۸۱	نمایش بازخورد مناسب با توجه به قبولی یا عدم قبولی در آزمون	۱۶-۸
۲۸۲	پیش آزمون و آزمون‌های چند سطحی	۱۶-۹

فصل هفدهم : تنظیمات نرم افزار و نشر پروژه

۲۹۰	تنظیمات پیش فرض پروژه	۱۷-۱
۲۹۱	تنظیمات کلی پروژه	۱۷-۲
۲۹۵	تغییر اندازه و خصوصیات پروژه	۱۷-۳
۲۹۶	تغییر پوسته پروژه	۱۷-۴
۳۰۳	آشنایی با مفهوم Publishing	۱۷-۵
۳۰۳	انتشار و گرفتن خروجی از پروژه	۱۷-۶
۳۰۷	ایجاد پروژه‌های Aggregator	۱۷-۷
۳۰۷	مراحل ساخت یک پروژه	۱۷-۸
۳۱۶	پوست ۱ : متغیرهای سیستمی رایج در نرم افزار Captivate	
۳۱۷	پوست ۲ : نحوه ایجاد دکمه در فتوشاپ	
۳۲۰	پوست ۳ : پرسش و پاسخ‌های متداول	
۳۲۶	پوست ۴ : پاسخنامه سؤالات چهارگزینه‌ای	

مقدمه مؤلفان

با توجه به پیشرفت های چشمگیر فناوری و مطرح شدن بحث هوشمندسازی مدارس، کم کم تخته سیاه و گچ جای خود را به برد هوشمند و قلم نوری خواهند داد. علاوه بر این، محتوای الکترونیک چند رسانه‌ای، مکمل مناسبی برای کتاب‌های کاغذی خواهد بود. محتوای الکترونیکی به ترکیبی از متن، صدا، تصویر، فیلم و بویانمایی گفته می‌شود.

نرم افزارهای مختلفی جهت تولید محتوای الکترونیکی وجود دارد که پیچیدگی محیط، استفاده از آنها را برای بسیاری از کاربران دشوار ساخته است و در بعضی موارد به سبب یکپارچه نبودن محیط، کاربر ملزم به استفاده از نرم افزارهای متعدد جانبی ست.

نرم افزار Captivate، در مقایسه با سایر نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی، به دلیل داشتن محیط یکپارچه، ساده و داشتن مزایایی نظیر گرفتن فیلم به صورت نمایشی و تعاملی، تولید خروجی های کم حجم و متنوع، خود راه انداز بودن، ضبط و ویرایش صدا، ویرایش مستقیم تصاویر و وجود اشیای تعاملی آماده، کاربرد بیشتری دارد.

در کنار این نرم افزار، نرم افزار Snagit که در این کتاب آموزش داده شده است، یکی از نرم افزارهای قدرتمند جهت گرفتن عکس از صفحه نمایش است. پس از مطالعه این کتاب، خواننده قادر خواهد شد نرم افزار آموزشی و تولید آزمون الکترونیکی طراحی کند. از هنرآموزان گرامی خواهشمندیم نظرات و پیشنهادهای ارزنده خود برای بهبود محتوای این کتاب، به نشانی این دفتر ارسال فرمایند.

با تشکر

مؤلفان

زمان	
عملی	نظری
۴	۲



Snagit

فصل اول : توانایی نصب نرم افزار Snagit و شناخت محیط آن

هدف کلی فصل :

آشنایی با شیوه نصب نرم افزار Snagit و اجزای محیط آن

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- کاربردهای نرم افزار Snagit را بداند.
- امکانات لازم برای نصب و کار با نرم افزار Snagit را توضیح دهد.
- قادر به نصب و اجرای نرم افزار Snagit باشد.
- اصول کار با محیط نرم افزار و اجزای محیط نرم افزار Snagit را بداند.
- ویژگی های حالت های مختلف Capture را توضیح دهد.

مقدمه

یکی از روش‌های کارآمد در ایجاد نرم‌افزارهای آموزشی، گرفتن عکس و فیلم از محیط صفحه نمایش یا نرم‌افزار است که به این عمل Capture گفته می‌شود. امروزه نرم‌افزارهای متعددی برای Capturing وجود دارد مانند Snagit، Camtasia، Winsnap و Captivate. در ابتدای این کتاب، نرم‌افزار Snagit و در فصل‌های بعد، نرم‌افزار Captivate آموزش داده می‌شود. این فصل به بررسی قابلیت‌های نرم‌افزار Snagit، شیوه نصب آن، آشنایی با محیط و حالت‌های مختلف Capture می‌پردازد.

۱-۱ آشنایی با نرم‌افزار Snagit و کاربردهای آن

نرم‌افزار Snagit محصول شرکت TechSmith و یکی از محبوب‌ترین و معروف‌ترین نرم‌افزارهای عکس‌برداری و فیلم‌برداری از صفحه نمایش می‌باشد. این نرم‌افزار امکان ویرایش عکس و تهیه خروجی‌های مختلف را به کاربر می‌دهد. در حال حاضر نسخه‌های متعددی از این نرم‌افزار موجود می‌باشد که در این کتاب نسخه ۱۰ آموزش داده می‌شود.

قابلیت‌های کلیدی این نرم‌افزار عبارت‌اند از:

- عکس‌برداری و فیلم‌برداری از صفحه نمایش و محیط‌های نرم‌افزاری
- جداکردن متن از تصویر و تبدیل آن به فرمت‌های قابل ویرایش متنی
- جداکردن عکس از صفحات وب
- قابلیت ذخیره تصاویر با فرمت‌های TIF، PNG، BMP، GIF، JPG و PDF
- قابلیت ذخیره سازی فیلم با فرمت‌های AVI
- امکان قرار دادن افکت‌های مختلف و متن بر روی تصاویر و فیلم‌ها
- داشتن ویرایشگر قوی جهت ویرایش تصاویر و تبدیل فایل‌های تصویری
- نصب یک چاپگر مجازی

۱-۲ شناخت امکانات لازم برای نصب نرم‌افزار Snagit

جهت نصب نرم‌افزار Snagit، سیستمی با حداقل امکانات زیر احتیاج دارید:

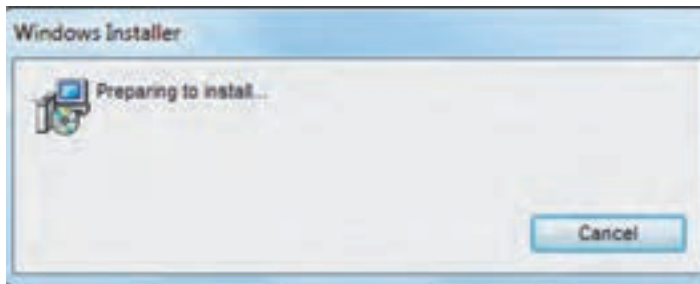
- سیستم عامل ویندوز XP، ویستا یا ۷

- پردازنده با حداقل 1.0 GHz

- ۵۱۲MB حافظه RAM (ولی ۱ GB پیشنهاد می شود)
- ۶۰MB فضای هارد دیسک جهت نصب برنامه (ولی ۱۰۰MB بهتر است)
- کارت گرافیک با قابلیت نمایش حداقل ۲۵۶ رنگ
- کارت صدا و میکروفون جهت ضبط صدا

۳-۱ شیوه نصب نرم افزار Snagit

برای نصب نرم افزار Snagit، روی فایل Setup واقع در لوح فشرده مربوط به نرم افزار دو بار کلیک کرده تا نصب آن آغاز شود (شکل ۱-۱).



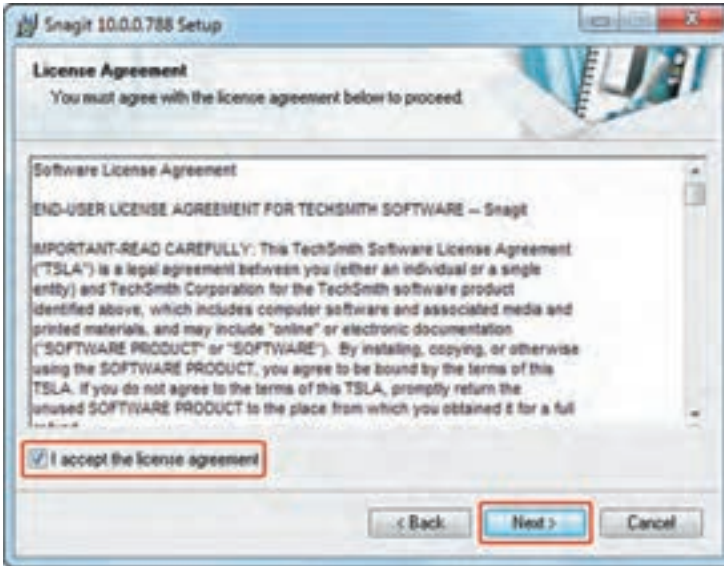
شکل ۱-۱- شروع نصب نرم افزار Snagit

پس از شروع نصب نرم افزار، کادر محاوره ای خوش آمدگویی نرم افزار، روی صفحه ظاهر می شود (شکل ۱-۲). برای ادامه مراحل نصب، روی دکمه Next کلیک کنید.



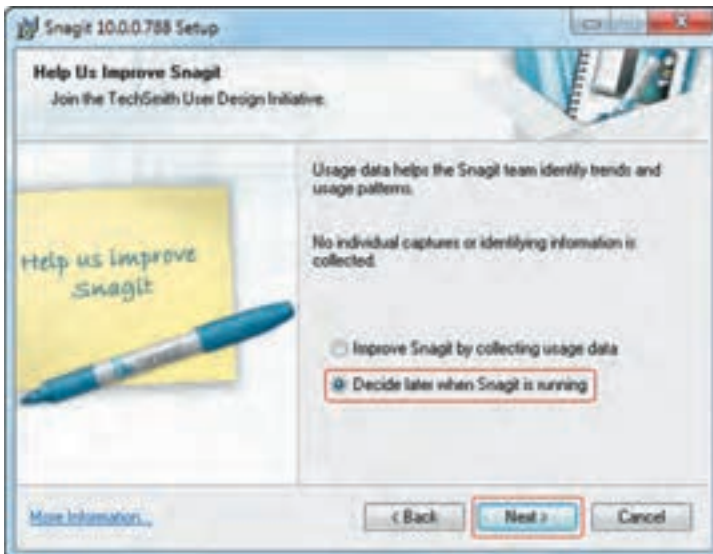
شکل ۱-۲- پنجره خوش آمدگویی

در شکل ۱-۳، توافقنامه میان شرکت سازنده و کاربر را با انتخاب گزینه I accept the license agreement، قبول کرده و برای ادامه نصب روی دکمه Next کلیک کنید.



شکل ۱-۳- کادر License Agreement

در کادر زیر، توضیحاتی راجع به کمک به بهبود نرم افزار Snagit داده شده که با انتخاب گزینه Decide later when Snagit is running، آن را به بعد موکول کرده و با انتخاب گزینه Next وارد مرحله بعد شوید (شکل ۱-۴).



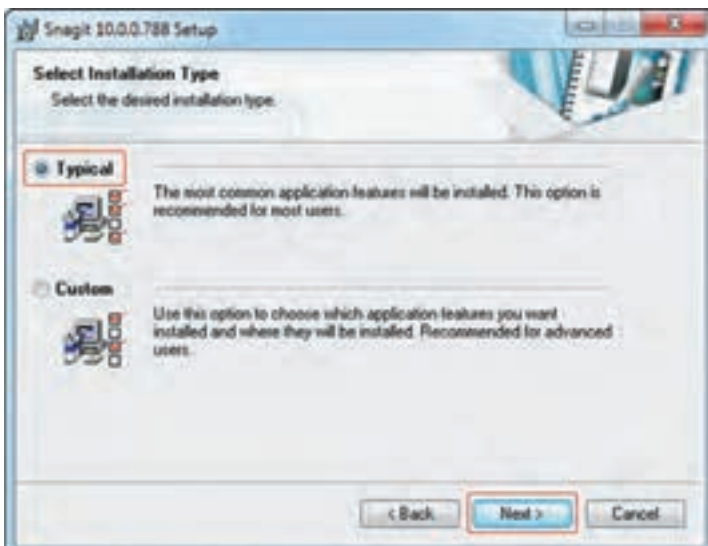
شکل ۱-۴- کادر بهبود نرم افزار Snagit

در شکل ۱-۵، با انتخاب قسمت Licensed - I have a key، شماره سریال نرم افزار را از روی لوح فشرده وارد نموده و روی دکمه Next کلیک کنید. در صورتی که گزینه 30day evaluation را انتخاب کنید، نرم افزار به صورت آزمایشی و به مدت ۳۰ روز برای شما قابل استفاده خواهد بود.



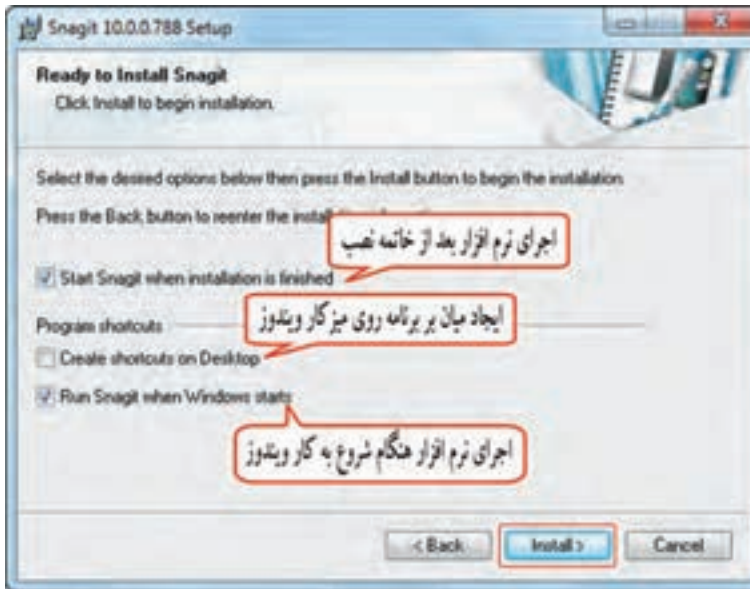
شکل ۱-۵ - کادر شماره سریال برنامه

در شکل ۱-۶، روش نصب نرم افزار مشخص می شود. اگر می خواهید برنامه با تنظیمات رایج و معمول آن نصب شود، حالت Typical و اگر می خواهید مسیر برنامه را تغییر داده با اجزای مختلف نرم افزار را سفارشی کنید، حالت Custom را انتخاب نمایید.



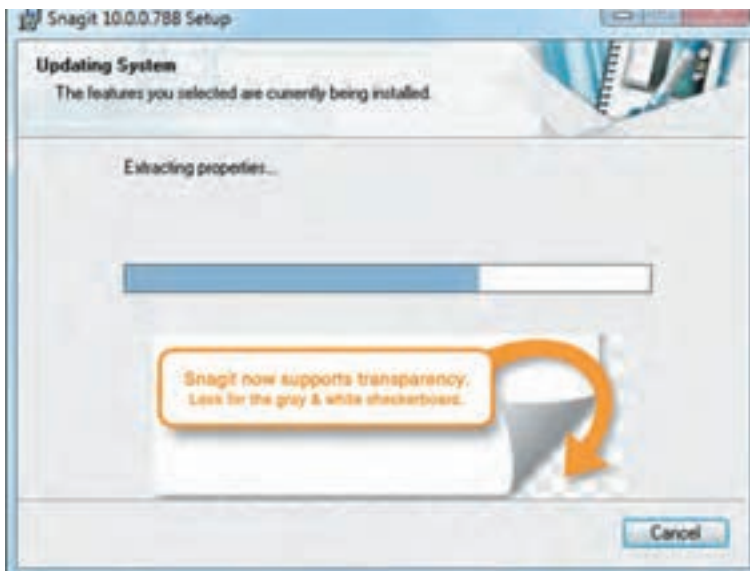
شکل ۱-۶ - انتخاب روش نصب نرم افزار

پس از انجام تنظیمات اولیه، پنجره آماده سازی نصب (شکل ۷-۱) ظاهر می‌گردد که در صورت تمایل می‌توانید گزینه‌های موجود در پنجره را انتخاب نمایید. برای ادامه روی دکمه Next کلیک کنید.



شکل ۷-۱- کادر آماده سازی برای نصب

فایل‌های مورد نیاز روی هارد دیسک شما کپی می‌شود (شکل ۸-۱).



شکل ۸-۱- کپی فایل‌ها روی هارد و به روز رسانی سیستم

در پایان، پیام نصب موفقیت آمیز برنامه نمایش داده می‌شود که برای بسته شدن پنجره روی گزینه Finish کلیک کنید (شکل ۹-۱).



شکل ۹-۱- کادر پایانی نصب نرم افزار

۴-۱ اجرای نرم افزار Snagit

برای اجرای نرم افزار، یکی از دوروش زیر را انجام دهید:
۱- از منوی Start، زیرمنوی All Programs، زیرپوشه Snagit 10 را انتخاب و روی برنامه Snagit 10 کلیک کنید.

۲- در ویندوز 7، در کادر جستجوی منوی Start، عبارت Snagit 10 را نوشته و روی برنامه Snagit 10 در لیست نمایان شده کلیک کنید (شکل ۱۰-۱).



شکل ۱۰-۱- اجرای نرم افزار Snagit

۱-۵ شناخت اصول کار با محیط نرم افزار Snagit

پس از اجرای برنامه، محیط اصلی نرم افزار به صورت زیر نمایش داده می شود (شکل ۱-۱۱).



شکل ۱-۱۱- محیط اصلی نرم افزار

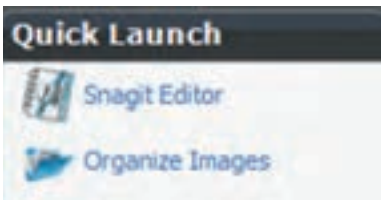
۱-۵-۱ منوی دستورات

منوی دستورات شامل فرامین اصلی نرم افزار است که با کلیک نمودن روی نام هر منو یا پایین نگه داشتن کلید

Alt و فشردن حرفی که زیر آن خط کشیده شده، منوی مربوطه باز می شود (شکل ۱-۱۱).



شکل ۱-۱۲- منوی دستورات



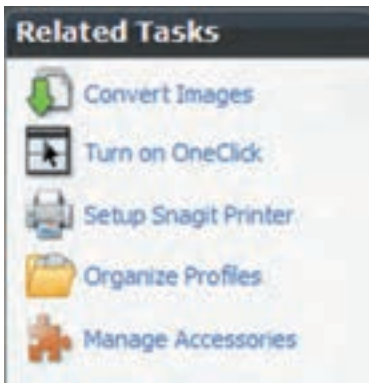
شکل ۱-۱۳- اجرای سریع برنامه ها

۱-۵-۲ اجرای سریع برنامه ها (Quick Launch)

در این قسمت امکان دسترسی سریع به ویرایشگر نرم افزار توسط گزینه

Snagit Editor و پنجره سازماندهی تصاویر توسط گزینه Organize

Images وجود دارد (شکل ۱-۱۳).



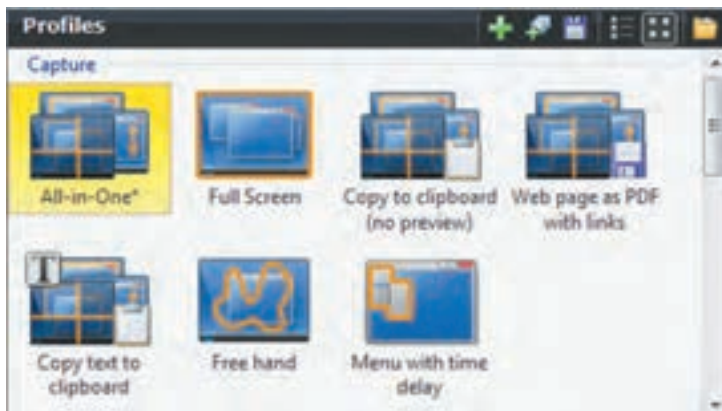
شکل ۱-۱۴- برنامه‌های مرتبط

۳-۵-۱ برنامه‌های مرتبط (Related Tasks)

این بخش شامل تعدادی برنامه برای عملیاتی نظیر تبدیل فرمت‌های عکس به یکدیگر (Convert Images) و معرفی چاپگر مجازی (Setup Snagit Printer) و ... می‌باشد (شکل ۱-۱۴).

۴-۵-۱ حالت‌های از پیش تعریف شده ضبط (Capture Profiles)

این ناحیه، دارای تعدادی حالت از پیش تعریف شده عکس برداری و فیلم برداری است مانند Full Screen (گرفتن عکس از کل صفحه) که در فصل بعد با آنها آشنا می‌شوید (شکل ۱-۱۵).



شکل ۱-۱۵- حالت‌های از پیش تعریف شده

۵-۵-۱ تنظیمات ضبط (Profile Settings)

این قسمت شامل تنظیمات مربوط به حالت‌های مختلف ضبط می‌باشد که در فصل بعد آموزش داده می‌شوند (شکل ۱-۱۶).



شکل ۱-۱۶- تنظیمات ضبط

۱-۶ آشنایی با حالت‌های مختلف Capture و ویژگی‌های آنها


برای عکس برداری و فیلم برداری در نرم‌افزار Snagit چهار حالت مختلف Capture به صورت زیر وجود دارد:

۱- **حالت Image Capture**: پرکاربردترین حالت Capture در نرم‌افزار Snagit است که امکان گرفتن عکس از صفحه نمایش یا محیط‌های نرم‌افزاری را فراهم می‌کند.

۲- **حالت Text Capture**: در این حالت نرم‌افزار، متن‌های موجود در تصویر را تشخیص داده و آن را در قالب یک فایل متنی قابل ویرایش با پسوند txt ذخیره می‌کند. البته این نرم‌افزار قابلیت شناسایی فونت‌های فارسی را نداشته و آنها را پشتیبانی نمی‌کند.

۳- **حالت Video Capture**: امکان فیلم برداری و شبیه سازی محیط‌های نرم‌افزاری را به کاربر می‌دهد.

۴- **حالت Web Capture**: در این حالت با وارد کردن آدرس یک سایت می‌توانید تصاویر موجود در آن سایت را Capture کنید.

با کلیک روی دکمه  کنار دکمه Capture می‌توان حالت مورد نظر را فعال نمود و با انتخاب دکمه Capture عمل عکس برداری یا فیلم برداری را انجام داد (شکل ۱-۱۷).



شکل ۱-۱۷- انواع Capture



خلاصه فصل



- به گرفتن عکس و فیلم از صفحه نمایش با محیط‌های نرم‌افزاری Capture گفته می‌شود. نرم‌افزارهای Capturing متعددی وجود دارند مانند Camtasia، Snagit، و Captivate.
- نرم‌افزار Snagit یکی از محبوب‌ترین و معروف‌ترین نرم‌افزارهای Capturing است که امکان ویرایش عکس و تهیه خروجی‌های مختلف را به کاربر می‌دهد.
- در قسمت Profiles حالت‌های از پیش تعریف شده Capture و در Profile Settings، تنظیمات ضبط وجود دارد.
- در قسمت Quick Launch، امکان دسترسی سریع به ویرایشگر نرم‌افزار (Snagit Editor) و پنجره سازماندهی تصاویر (Organize Images) وجود دارد.
- در قسمت Related Tasks، تعدادی برنامه برای عملیاتی نظیر تبدیل فرمت‌های عکس (Convert Image) و معرفی چاپگر مجازی (Setup Snagit Printer) و ... وجود دارد.
- در نرم‌افزار Snagit چهار حالت مختلف Capture وجود دارد مانند Image Capture برای عکس برداری، Video Capture برای فیلم برداری، Text Capture برای جداکردن متن از تصویر و Web Capture برای جداکردن تصاویر از صفحه وب.

Learn in English

Snagit is a screenshot program that captures photos, video and audio. It is created and distributed by TechSmith, and was first launched in 1990.

The Snagit Editor is a basic image editing program which comes with Snagit. It can be used to make simple changes to screenshots, including adding arrows, blurring sections, or cropping.

واژه نامه تخصصی	
Capture	عکس برداری، فیلم برداری
Convert Images	تبدیل تصاویر
Custom	سفارشی
Editor	ویراستار
Image	تصویر
Options	اختیارات
Quick Access	دسترسی سریع
Related Task	برنامه (کارهای) مرتبط
Settings	تنظیمات
Text	متن
Typical	رایج، معمول
Video	فیلم

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

- ۱- کدام نرم‌افزار زیر جزء نرم‌افزارهای Capturing محسوب نمی‌شود؟
الف) Snagit (ب) Captivate (ج) Photoshop (د) Camtasia
- ۲- حداقل حافظه RAM مورد نیاز جهت کار با نرم‌افزار Snagit چقدر می‌باشد؟
الف) ۲۵۶MB (ب) ۵۱۲MB (ج) ۱GB (د) ۶۰MB
- ۳- برای نصب نرم‌افزار Snagit چه میزان فضای خالی روی هارد مورد نیاز است؟
الف) ۲۵۶MB (ب) ۶۰MB (ج) ۵۰۰MB (د) ۱۲۸MB
- ۴- کدام حالت Capture، متن‌های تصویر را جدا کرده و در یک فایل متنی ذخیره می‌کند؟
الف) Text Capture (ب) Image Capture
ج) Video Capture (د) Web Capture
- ۵- کدام حالت Capture، برای فیلم برداری و شبیه سازی محیط نرم‌افزار کاربرد دارد؟
الف) Text Capture (ب) Image Capture
ج) Video Capture (د) Web Capture
- ۶- حالت‌های از پیش تعریف شده Capture در کدام بخش از نرم‌افزار Snagit وجود دارند؟
الف) Profile Settings (ب) Related Tasks
ج) Quick Launch (د) Profiles
- ۷- از کدام گزینه می‌توان برای ویرایش تصاویر استفاده نمود؟
الف) Convert Images (ب) Snagit Editor
ج) Organize Images (د) Related Tasks

آزمون نظری

- ۱- منظور از Capture چیست؟ چند نرم افزار Capturing را نام ببرید.
- ۲- نرم افزار Snagit چه قابلیت‌هایی دارد؟
- ۳- حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب برنامه Snagit را بنویسید.
- ۴- قسمت‌های اصلی نرم افزار Snagit و کاربرد هر یک را بنویسید.
- ۵- حالت‌های مختلف Capture در نرم افزار Snagit را توضیح دهید.

کارگاه عملی

- ۱- نرم افزار Snagit 10 را روی سیستم نصب کنید.
- ۲- نرم افزار را اجرا نموده و قسمت‌های مختلف محیط آن را بررسی نمایید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Snagit

فصل دوم : تهیه Image توسط نرم افزار Snagit

هدف کلی فصل :

گرفتن Capture به صورت Image و حالت های مختلف آن

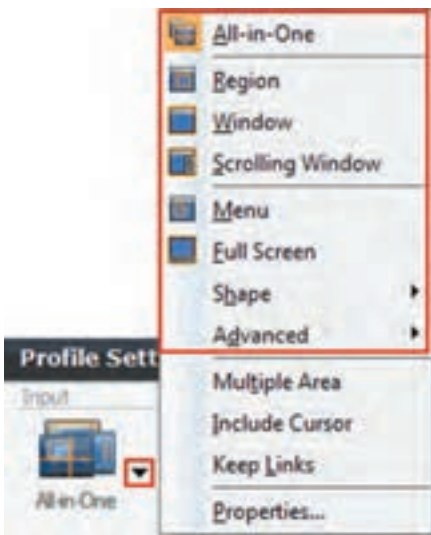
هدف های رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :
- روش های مختلف عکس برداری و تنظیمات آن را بداند.
- انواع ورودی ها در منوی Input را نام برده و کاربرد هر یک را توضیح دهد.
- انواع خروجی ها در منوی Output و کاربرد هر یک را بداند.
- بتواند جلوه های مختلف در منوی Effects را روی تصاویر اعمال کند.
- نحوه عکس برداری در قسمت Profile را یاد بگیرد.
- بتواند تنظیمات انجام گرفته در مد Image را در قالب یک Profile ذخیره کند.

مقدمه

همان طور که اشاره شد، یکی از کاربردهای اصلی نرم افزار Snagit، عکس برداری از صفحه نمایش (به صورت Image Capturing) می باشد. پس از نصب نرم افزار و آشنایی کلی با محیط Snagit، در این فصل با حالت های مختلف گرفتن عکس از صفحه نمایش، تنظیمات ورودی و خروجی و نحوه اعمال جلوه ها روی تصاویر، آشنا می شوید.

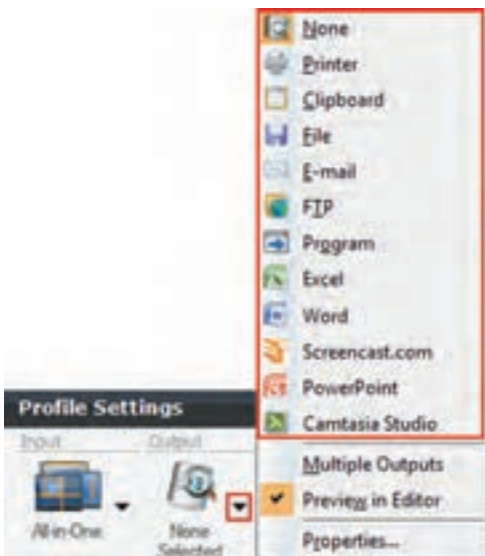
۲-۱ اصطلاحات کاربردی گرفتن عکس از صفحه نمایش



شکل ۲-۱- حالت های ورودی

بهتر است قبل از عکس برداری از صفحه نمایش، با اصطلاحات زیر در بخش Profile Settings آشنا شوید:

● **Input**: در این قسمت، ورودی یا محدوده Capture مشخص می گردد و تعیین می شود که از چه چیزی قرار است عکس تهیه گردد (شکل ۲-۱). برای نمونه می توانید عکسی تمام صفحه (Fullscreen) را ایجاد کنید.



شکل ۲-۲- حالت های خروجی

● **Output**: این قسمت خروجی عملیات Capturing را مشخص می کند و تعیین می شود که عکس تهیه شده در کدام نرم افزار نمایش داده شود (شکل ۲-۲). برای نمونه می توانید عکس را به نرم افزار Word یا Excel ارسال کنید و یا در Snagit Editor نمایش دهید.

● **Effects** : در این قسمت می‌توانید عکس تهیه شده را سفارشی کنید و جلوه‌های دلخواهی را روی آن اعمال کنید (شکل ۲-۳). برای نمونه، امکان تغییر اندازه تصویر یا اعمال حاشیه به اطراف تصویر وجود دارد.



شکل ۲-۳- جلوه‌ها

● **Profile** : یک پروفایل شامل ورودی، خروجی، جلوه‌ها و حالت Capture می‌باشد.

۲-۲ مراحل انجام عملیات Capture

برای عکس برداری از صفحه نمایش مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- انتخاب ورودی، خروجی، جلوه‌ها و تنظیمات مورد نظر برای عکس برداری
- ۲- انتخاب مد Image و کلیک روی دکمه Capture (یا فشردن کلید Print Screen)
- ۳- ویرایش تصاویر گرفته شده (در صورت نیاز) در Snagit Editor
- ۴- ذخیره یا ارسال فایل ایجاد شده به خروجی مورد نظر

۲-۳ آشنایی با انواع ورودی در نرم افزار Snagit

در بخش Profile Settings، در قسمت Input، نرم افزار Snagit دارای ورودی‌های متنوعی می‌باشد که در اینجا مهم‌ترین آنها معرفی می‌شوند. دقت کنید که قبل از انتخاب ورودی، حالت Capture را روی Image قرار دهید.

● **FullScreen** : با انتخاب این گزینه، یک عکس از کل صفحه نمایش گرفته می‌شود (شکل ۲-۴).



شکل ۲-۴- گرفتن عکس از کل صفحه نمایش

● **Window** : با انتخاب این گزینه، می‌توانید با کلیک روی یکی از پنجره‌های باز در صفحه نمایش، از آن عکس تهیه کنید (شکل ۲-۵).



شکل ۲-۵- گرفتن عکس از پنجره

● **Active Window** : با انتخاب این گزینه در قسمت Advanced، از منوی Input از میان پنجره‌های باز، تنها از پنجره فعال که روی سایر پنجره‌ها قرار دارد عکس تهیه می‌شود.

● **Region** : یکی از گزینه‌های پر کاربرد در نرم افزار Snagit است. با انتخاب این گزینه، می‌توانید با درگ کردن، از محدوده‌ای با اندازه دلخواه از صفحه نمایش عکس تهیه کنید (شکل ۲-۶). از این گزینه می‌توانید برای گرفتن عکس از متون فارسی نیز استفاده نمایید.



شکل ۲-۶- گرفتن عکس از محدوده دلخواه

نکته

با انتخاب گزینه Multiple Area در منوی Input، امکان عکس گرفتن هم زمان از چند ناحیه صفحه نمایش وجود دارد. با درگ کردن روی صفحه نمایش، بخش‌های انتخابی رنگی می‌شوند. برای خاتمه عملیات Capture، روی صفحه کلیک راست کرده و گزینه Finish را انتخاب کنید (شکل ۲-۷).



شکل ۲-۷- گرفتن عکس از چند ناحیه

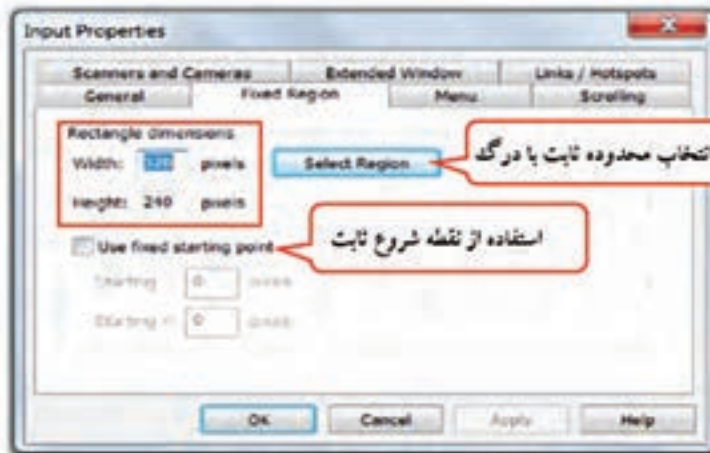
● **Fixed Region** : این گزینه که در زیر منوی Advanced از منوی Input قرار دارد، ناحیه‌ای با اندازه ثابت از صفحه نمایش عکس تهیه می‌کند (شکل ۲-۸).



شکل ۲-۸- گرفتن عکس از محدوده ثابت

نکته

برای تعیین اندازه مورد نظر، در منوی Input، گزینه Properties را انتخاب نموده و در سربرگ Fixed Region، در قسمت Width پهنا و در قسمت Height ارتفاع محدوده مورد نظر را برحسب پیکسل مشخص کنید (شکل ۲-۹).



شکل ۲-۹- تنظیمات محدوده Capture

● **Object** : توسط این گزینه در قسمت Advanced، از منوی Input می‌توانید از عناصر موجود در صفحه مانند آیکن‌ها و اجزای مختلف یک پنجره مانند نوار ابزار عکس تهیه کنید (شکل ۲-۱۰).



شکل ۲-۱۰- گرفتن عکس از عناصر و اجزای صفحه

● **Menu** : با استفاده از این گزینه می‌توانید از منوی اصلی و زیرمنوهای آن، عکس تهیه کنید (شکل ۲-۱۱).



شکل ۲-۱۱- گرفتن عکس از منوها

نکته

هنگام گرفتن عکس از منو، با توجه به اینکه با کلیک روی دکمه Capture، منوی باز شده بسته خواهد شد، با فعال کردن Timer در قسمت Options (شکل ۲-۱۲) و انتخاب گزینه Enable Delayed و میزان وقفه بر حسب ثانیه در قسمت Delay در کادر باز شده (شکل ۲-۱۳)، می‌توانید فرصتی را به کاربر دهید تا منوی مورد نظر را باز نماید.



شکل ۲-۱۲- انتخاب گزینه Timed Capture



شکل ۲-۱۳- تنظیمات Timer

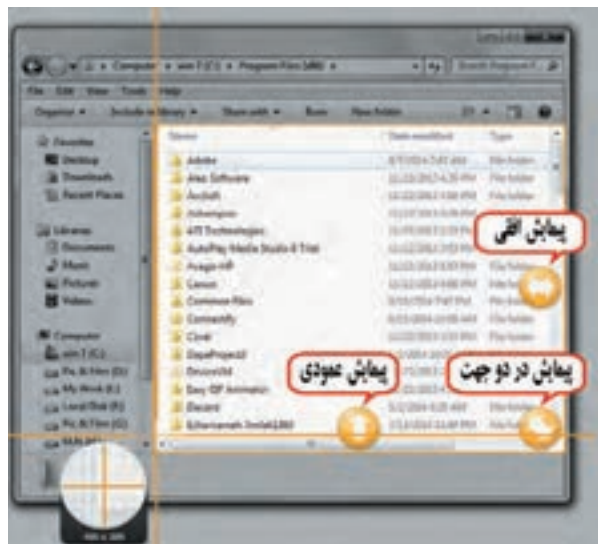
نکته

اگر بخواهید علاوه بر منوی اصلی، از زیرمنوهای باز شده نیز عکس تهیه کنید، از منوی Input، گزینه Properties را انتخاب نمایید و در کادر باز شده از سربرگ Menu، گزینه Capture cascade menus را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۴).



شکل ۱۴-۲- تنظیمات منو

● **Scrolling Window** : با استفاده از این گزینه می‌توانید از پنجره‌هایی که محتوای آنها بیش از یک صفحه بوده و برای مشاهده نیاز به پیمایش صفحه می‌باشد، عکس تهیه کنید. پس از انتخاب این گزینه و فشردن دکمه Capture، با حرکت روی قسمت‌های مختلف پنجره، دکمه‌هایی در اطراف آن ظاهر می‌گردد که با کلیک روی هر یک، می‌توانید پیمایش عمودی، افقی یا پیمایش در دو جهت را تعیین کنید (شکل ۱۵-۲). نتیجه را در شکل ۱۶-۲ مشاهده کنید.



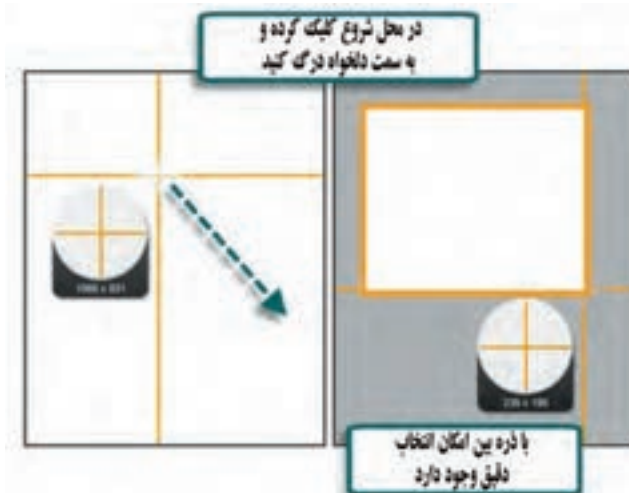
شکل ۱۵-۲- انتخاب نحوه پیمایش صفحه

- سایر حالت‌های پیمایشی که در قسمت Advanced در منوی Input وجود دارند عبارت‌اند از :
- **Scroll Active Window** : با انتخاب این گزینه، به‌طور خودکار از پنجره فعال دارای نوار پیمایش عمودی عکس تهیه می‌شود.
 - **Scrolling Region** : توسط این گزینه، امکان گرفتن عکس از پنجره‌های دارای نوار پیمایش عمودی، به‌صورت دستی و با کلیک و درگ کردن وجود دارد.
 - **Custom Scroll** : در این حالت، محدوده قابل پیمایش به‌طور خودکار تعیین می‌گردد ولی کاربر می‌تواند پهنای محدوده عکس برداری را با درگ کردن به‌صورت دستی مشخص نماید.



شکل ۱۶-۲- گرفتن عکس از پنجره با حالت Scrolling

- **All-in-one** : این گزینه که به نسخه ۱۰ نرم‌افزار اضافه شده و به‌طور پیش فرض انتخاب می‌شود، امکان گرفتن عکس از یک ناحیه، پنجره یا پنجره پیمایشی را به کاربر می‌دهد.
 - **انتخاب یک ناحیه** : برای انتخاب یک ناحیه، نقطه تقاطع دو محور را در محل شروع قرار داده، کلیک کرده و به سمت دلخواه درگ کنید. یک ذره بین برای نمایش دقیق نقطه شروع در اختیار کاربر قرار می‌گیرد (شکل ۱۷-۲).
 - **انتخاب اجزای پنجره یا پنجره پیمایشی** : با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی اجزای مختلف پنجره، مانند نوار منو، می‌توان از آن قسمت عکس تهیه نمود. برای تهیه عکس از یک پنجره پیمایشی، پس از نزدیک کردن اشاره گر ماوس به لبه‌های پنجره روی دکمه‌های پیمایشی ظاهر شده در جهت دلخواه کلیک کنید (شکل ۱۸-۲).
- علاوه بر این می‌توانید با نگه داشتن اشاره گر ماوس روی نوار عنوان پنجره، کل پنجره را انتخاب نمایید.



شکل ۱۷-۲- انتخاب یک ناحیه با گزینه All_in_One



شکل ۱۸-۲- انتخاب اجزای پنجره با گزینه All_in_One

- **Shapes** : با انتخاب این گزینه، می‌توانید به جای استفاده از محدوده چهارضلعی برای عملیات Capture (که پیش فرض نرم‌افزار است)، از شکل‌های مختلف استفاده کنید که شامل موارد زیر است:
- **FreeHand** : در این حالت می‌توانید به صورت دست آزاد، با درگ کردن، شکل دلخواهی را برای ناحیه Capture رسم کنید (شکل ۱۹-۲).



شکل ۱۹-۲- عکس برداری به صورت دست آزاد

- **Ellipse** : با انتخاب این گزینه، شکل محدوده Capture، به صورت بیضی در می‌آید (شکل ۲۰-۲).



شکل ۲۰-۲- عکس برداری به صورت بیضی شکل

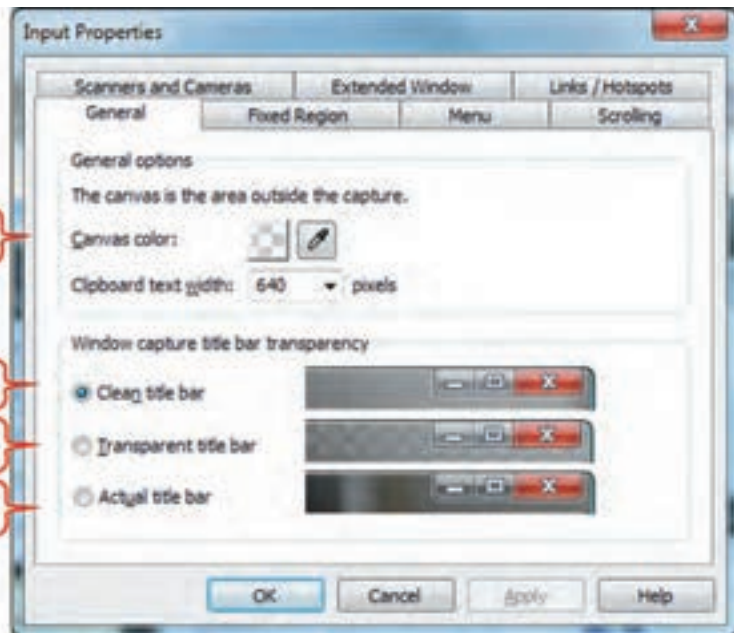
- **Rounded Rectangle** : این گزینه، محدوده Capture را به صورت یک مستطیل با گوشه‌های گرد در می‌آورد.
- **Triangle** : با انتخاب این گزینه، عکسی مثلثی شکل از صفحه نمایش تهیه می‌شود.
- **Polygon** : در این روش، با هر بار کلیک روی صفحه، نقاط بهم متصل شده و محدوده ای چندضلعی را برای عکس برداری ایجاد می‌کند.

نکته

با پایین نگه داشتن کلید Shift هنگام رسم بیضی، مستطیل با گوشه‌های گرد و مثلث، ناحیه Capture به ترتیب تبدیل به دایره، مربع با گوشه‌های گرد و مثلث متساوی الاضلاع می‌شود.

نکته

در حالتی که محدوده Capture، غیر چهار ضلعی است، پس زمینه مشاهده می‌شود. برای تعیین رنگ پس زمینه، در منوی Input، گزینه Properties را انتخاب کرده و در سربرگ General، در قسمت Canvas Color، رنگ مورد نظر را انتخاب کنید. با انتخاب حالت Transparency، پس زمینه شفاف می‌شود (شکل ۲۱-۲).



انتخاب رنگ بوم (پس زمینه)

نمایش نوار عنوان به رنگ بکتراخت

نمایش نوار عنوان به صورت شفاف

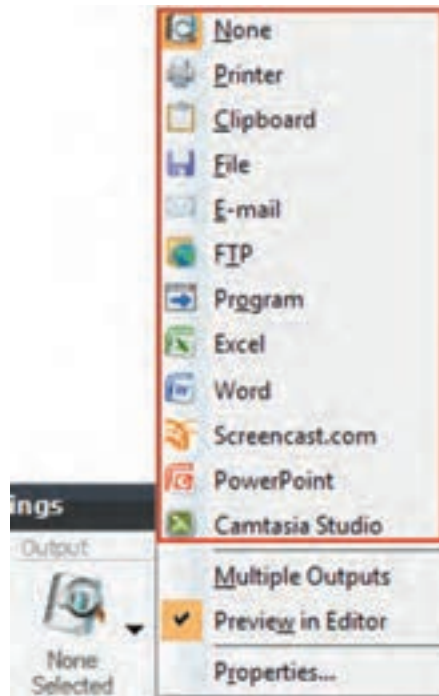
نمایش نوار عنوان به حالت واقعی

شکل ۲۱-۲ تنظیمات پس زمینه Capture

● سایر گزینه‌های **Advanced**: موارد اصلی این زیر منو در قسمت‌های قبل توضیح داده شد و سایر گزینه‌ها مربوط به ورودی‌های پیشرفته می‌باشند، مانند تهیه عکس از محتوای حافظه موقت (Clipboard)، فایل تصویری (Graphic File)، فایل اجرایی (Program File)، محیط DOS (Full-screen DOS)، بازی‌ها (DirectX) و اسکنر و دوربین‌های دیجیتال (Scanners & Cameras).

۲-۴ آشنایی با انواع خروجی‌ها در نرم افزار Snagit

برای انتخاب خروجی، از بخش Profile Setting، گزینه Output را انتخاب کنید (شکل ۲-۲۲). در جدول ۲-۱، خروجی‌های مختلف توضیح داده شده‌اند.



شکل ۲-۲۲- انواع خروجی

جدول ۱-۲- انواع خروجی در نرم افزار Snagit

توضیحات	گزینه خروجی
عدم انتخاب خروجی	None
ارسال به چاپگر	Printer
ارسال به حافظه موقت	Clipboard
ارسال به یک فایل	File
ارسال از طریق پست الکترونیکی	E-mail
ارسال به آدرس یک سایت	FTP
ارسال به برنامه‌های کاربردی	Program
ارسال به برنامه‌های مجموعه Office	Word, Excel, Powerpoint
ارسال به سایت Screencast.com	Screencast.com
ارسال به برنامه Camtasia	Camtasia studio

نکته

- برای مشاهده پیش نمایش تصویر گرفته شده در پنجره Snagit Editor، گزینه Preview in Editor که به حالت پیش فرض فعال است را انتخاب کنید.
- با انتخاب گزینه Multiple Outputs، می‌توانید تصویر گرفته شده را به صورت هم زمان به چند خروجی مختلف ارسال کنید، مثلاً علاوه بر چاپ، تصویر را به محیط Word نیز ارسال کنید. در این حالت پس از باز شدن Snagit Editor روی دکمه Finish در نوار ریبون برای ارسال عکس به سایر خروجی‌های انتخابی کلیک کنید.

۵-۲ آشنایی با جلوه‌ها (Effects)

توسط گزینه‌هایی که در منوی Effects از بخش Profile Settings قرار گرفته اند می‌توانید فیلترها و جلوه‌های خاصی را بر روی تصاویر گرفته شده اعمال کنید، مانند تصحیح رنگ.

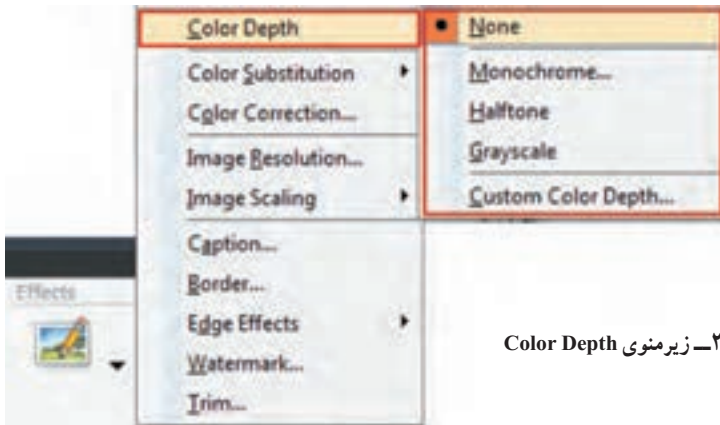
۱- این سایت توسط شرکت Tech Smith، فضایی را برای آپلود فیلم و عکس در اختیار کاربران قرار می‌دهد.

نکته

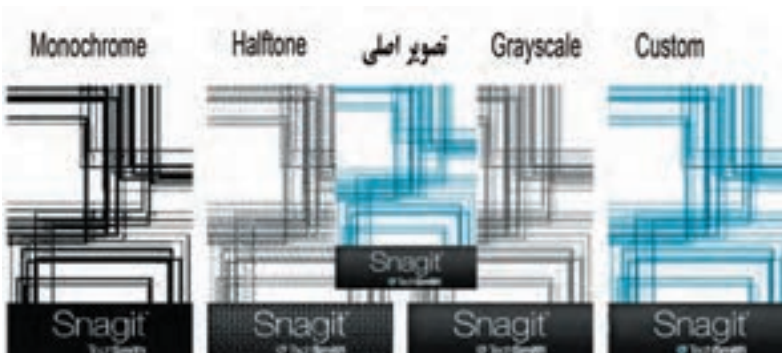
جلوه‌ها علاوه بر قسمت Effects در بخش Profile Settings از زیر منوی Filter منوی Capture، نیز قابل استفاده هستند.

۲-۵-۱ زیر منوی Color Depth

از این جلوه برای تعیین عمق رنگ تصاویر استفاده می‌شود. به کمک این جلوه می‌توان مشخص نمود برای ذخیره اطلاعات رنگی یک پیکسل از چند بیت استفاده شود (شکل ۲-۲۳). توضیحات مربوط به گزینه‌های Color Depth در جدول ۲-۲ و نحوه اثرگذاری این جلوه‌ها در شکل ۲-۲۴ نشان داده شده است.



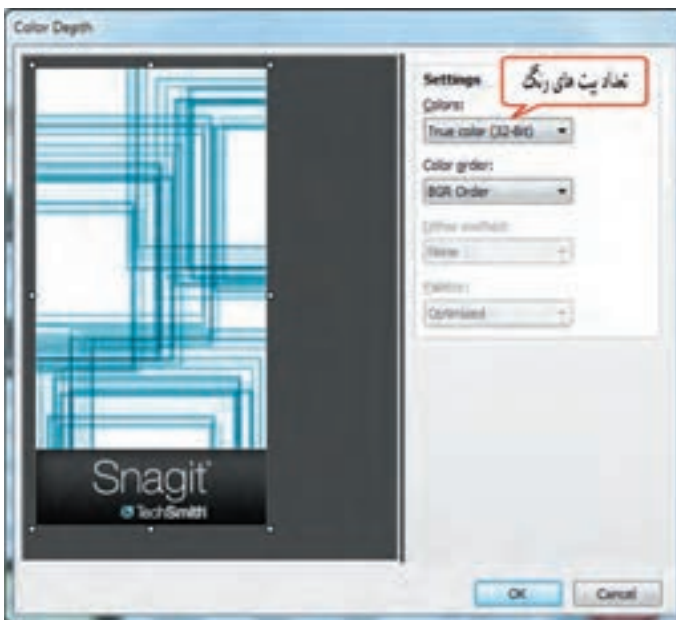
شکل ۲-۲۳- زیر منوی Color Depth



شکل ۲-۲۴- نحوه اثرگذاری جلوه‌های Color Depth

جدول ۲-۲- گزینه‌های Color Depth

گزینه	توضیحات
Monochrome	تصویر را به صورت تک رنگ در می‌آورد.
Halftone	تصویر را به صورت هاشور با طیف خاکستری رنگ تبدیل می‌کند.
Grayscale	تصویر را به صورت سیاه و سفید با طیف خاکستری تبدیل می‌کند.
Custom	امکان تعیین عمق رنگ به صورت سفارشی را به کاربر می‌دهد (شکل ۲-۲۵).



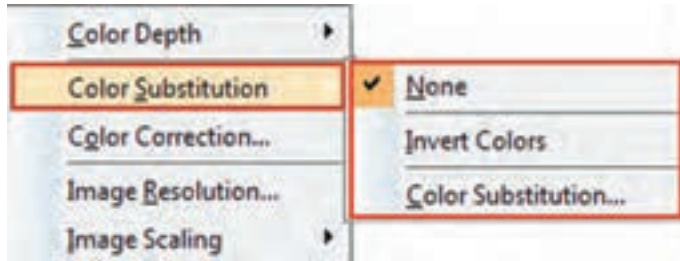
شکل ۲-۲۵- تنظیمات عمق رنگ

نکته

برای غیر فعال کردن اثر جلوه‌ها، در زیر منوی مربوطه گزینه None را انتخاب کنید.

۲-۵-۲ زیر منوی Color Substitution

این جلوه برای جایگزینی رنگ‌های موجود در تصویر استفاده می‌شود (شکل ۲-۲۶). گزینه Invert Color، برای معکوس کردن رنگ‌ها (شکل ۲-۲۷) و گزینه Color Substitution برای جایگزینی رنگ‌ها (شکل ۲-۲۸) استفاده می‌شوند.



شکل ۲۶-۲- زیر منوی Color Substitution



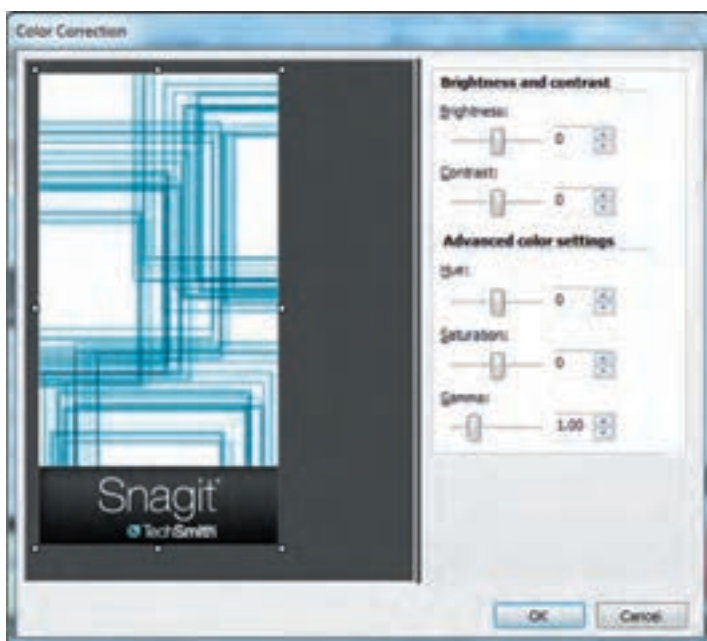
شکل ۲۷-۲- معکوس کردن رنگ‌های تصویر



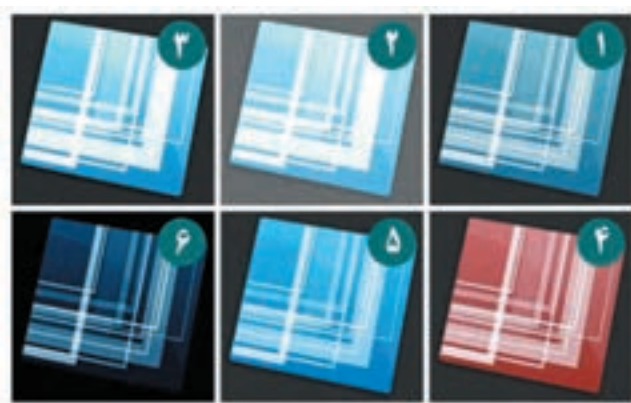
شکل ۲۸-۲- جایگزینی رنگ‌های تصویر

۲-۵-۳ زیرمنوی Color Correction

از این جلوه برای تصحیح رنگ‌های تصویر و تعیین میزان روشنایی، تاریکی، وضوح تصویر و میزان اشباع رنگ‌های موجود در تصویر استفاده می‌شود (شکل ۲-۲۹). در جدول ۲-۳ گزینه‌های تصحیح رنگ توضیح داده شده و تصاویر متناظر با هر شماره، در شکل ۲-۳۰ نمایش داده شده است.



شکل ۲-۲۹- کادر تصحیح رنگ



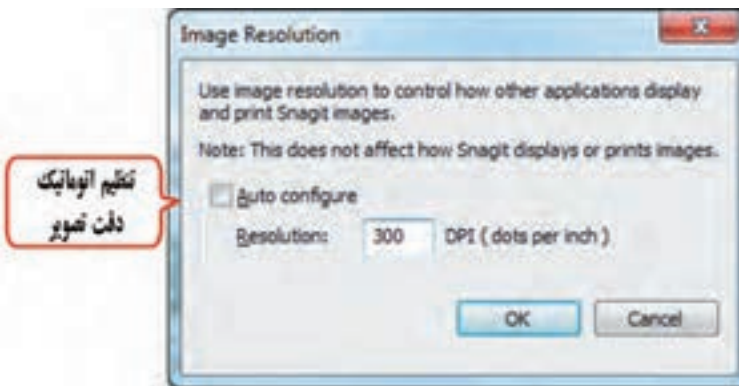
شکل ۲-۳۰- حالت‌های مختلف تصحیح رنگ (شماره ۱، تصویر اصلی است)

جدول ۲-۳- گزینه‌های Color Correction

توضیحات	گزینه	شماره تصویر
تعیین میزان روشنایی تصویر	Brightness	۲
تعیین میزان کنتراست یا وضوح تصویر	Contrast	۳
تعیین ته رنگ یا درجه رنگ تصویر	Hue	۴
تعیین درصد خلوص رنگ	Saturation	۵
تعیین میزان رنگ تصویر با استفاده از روشنایی	Gamma	۶

۲-۵-۴ گزینه Image Resolution

از این جلوه برای تعیین کیفیت و وضوح تصاویر استفاده می‌شود. دقت تصاویر به‌طور پیش فرض 96 DPI است که برای نمایش در تلویزیون و مانیتور مناسب است. برای استفاده از تصاویر در کتاب یا موضوعات چاپی معمولاً از دقت 400 DPI به بالا استفاده می‌شود. برای تنظیم دقت تصویر، ابتدا گزینه Auto Configure را غیرفعال کنید (شکل ۲-۳۱).



شکل ۲-۳۱- تنظیم دقت تصویر

۲-۵-۵ زیرمنوی Image Scaling

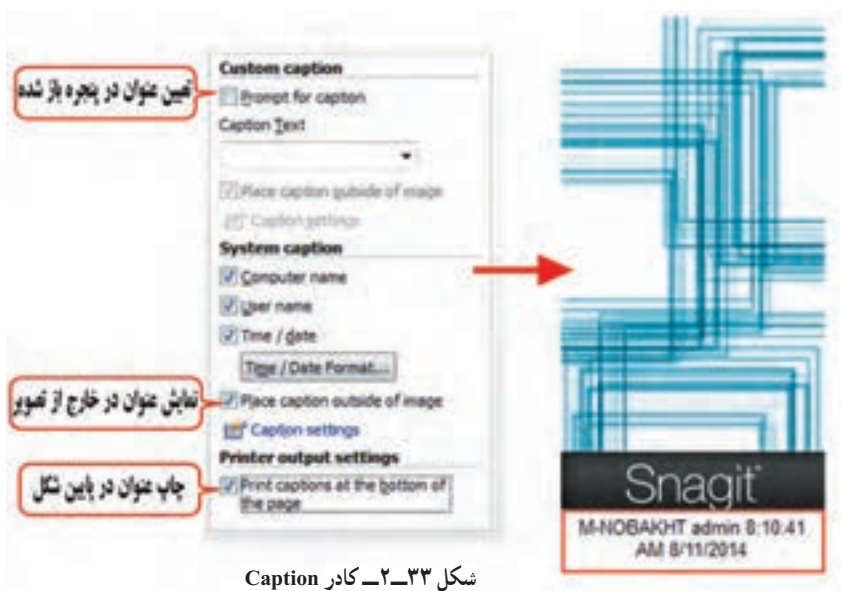
از این گزینه برای تعیین اندازه و مقیاس تصویر (بزرگ نمایی یا کوچک نمایی) استفاده می‌شود. حالت پیش فرض مقیاس تصاویر، ۱۰۰٪ است (شکل ۲-۳۲).



شکل ۲-۳۲- گزینه‌های Image Scaling

۶-۵-۲ گزینه Caption

از این گزینه برای نمایش عناوین (Caption Text)، نام رایانه (Computer Name)، نام کاربر (User name) و اضافه کردن تاریخ و زمان (Time/ date) روی تصویر استفاده می‌شود (شکل ۲-۳۳).



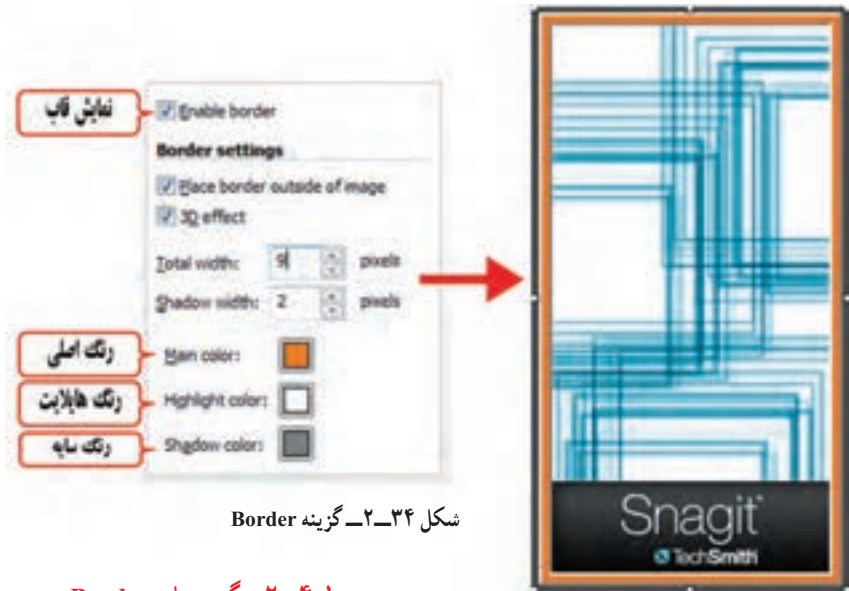
شکل ۲-۳۳- کادر Caption

نکته

در صورتی که گزینه Print captions at the bottom of the page انتخاب شده باشد، عناوین موردنظر در چاپ فقط ظاهر شده و در خروجی Snagit Editor نمایش داده نمی‌شود.

۲-۵-۷ گزینه Border

توسط این گزینه می‌توان یک قاب را به اطراف تصویر اضافه نمود (شکل ۲-۳۴ و جدول ۲-۴).



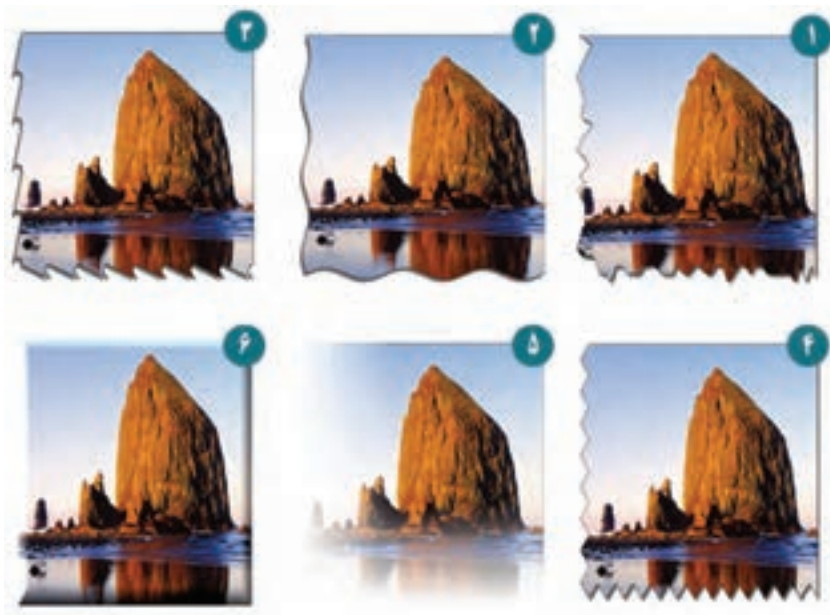
شکل ۲-۳۴- گزینه Border

جدول ۲-۴- گزینه‌های Border

توضیحات	گزینه
نمایش قاب در اطراف تصویر	Enable border
قرار دادن قاب در خارج از تصویر	Place border outside of Image
نمایش قاب به صورت سه بعدی	3D effect
تعیین پهنای قاب (برحسب پیکسل)	Total Width
تعیین پهنای سایه قاب	Shadow Width
رنگ اصلی قاب	Main Color
رنگ برجستگی قاب	Highlight Color
رنگ سایه قاب	Shadow Color

۸-۵-۲ زیر منوی Edge Effects

این گزینه جلوه‌های متفاوتی را روی لبه‌های تصویر ایجاد می‌کند مانند محو کردن. در شکل ۲-۳۵ جلوه‌های اعمال شده روی تصاویر مشاهده می‌شوند. توضیحات هر جلوه با شماره آن در جدول ۲-۵ آورده شده است.



شکل ۲-۳۵- جلوه‌های اعمال شده روی لبه تصاویر

جدول ۲-۵- جلوه‌های لبه (Edge Effect)

توضیحات	گزینه	شماره تصویر
لبه‌های خورده شده	Torn Edge	۱
لبه‌های موج دار	Wave Edge	۲
لبه‌های اره ای	Saw Edge	۳
لبه‌های دندان کوسه ای	Sharktooth Edge	۴
لبه‌های محو شده	Fade Edge	۵
لبه‌های برجسته	Beveled Edge	۶
لبه‌های سایه دار (با توجه به سادگی، در شکل نمایش داده نشده)	Drop Shadow Edge	-

۲-۵-۹ گزینه Watermark

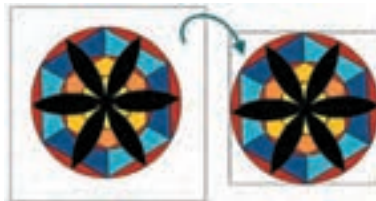
توسط این گزینه می‌توانید یک آرم یا لوگوی کم رنگ را روی تصویر اصلی نمایش دهید (شکل ۲-۳۶).



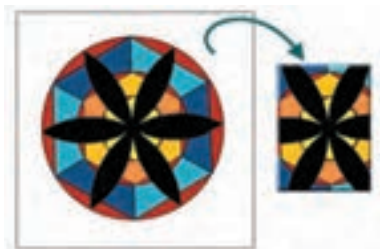
شکل ۲-۳۶- کادر Watermark

۲-۵-۱۰ گزینه Trim

این گزینه برای برش لبه‌های تصویر استفاده می‌شود (عمل Crop). اگر حالت Automatic انتخاب شود، لبه‌های یک‌دست اطراف تصویر حذف می‌شوند و فقط خود تصویر باقی می‌ماند (شکل ۲-۳۷). در حالت Custom، می‌توان تعداد پیکسل‌هایی که باید از اطراف تصویر حذف شوند را مشخص نمود (شکل ۲-۳۸).



شکل ۲-۳۷- برش اتوماتیک لبه‌های تصویر (Automatic)

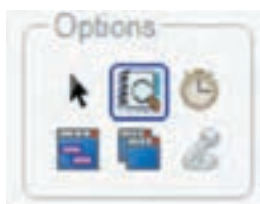


شکل ۲-۳۸ - برش لبه‌های تصویر به اندازه دلخواه (Custom)

۲-۶ گزینه‌های Options

در قسمت Options در بخش Profile Setting، تنظیمات مربوط به فیلم برداری و عکس برداری وجود

دارد (شکل ۲-۳۹).



شکل ۲-۳۹ - گزینه‌های Options

جدول ۲-۶ - گزینه‌های Options

گزینه	توضیحات
	نمایش اشاره گر ماوس در تصویر یا فیلم گرفته شده
	مشاهده پیش نمایش در پنجره Snagit Editor
	فعال کردن زمان سنج
	گرفتن عکس از لینک‌های فعال موجود در صفحات وب
	گرفتن عکس هم زمان از چند ناحیه
	ضبط صدا هنگام فیلم برداری

۲-۷ نحوه کار با Profile

همان طور که قبلاً اشاره شد یک پروفایل شامل حالت Capture، ورودی، خروجی و جلوه‌ها می باشد (شکل

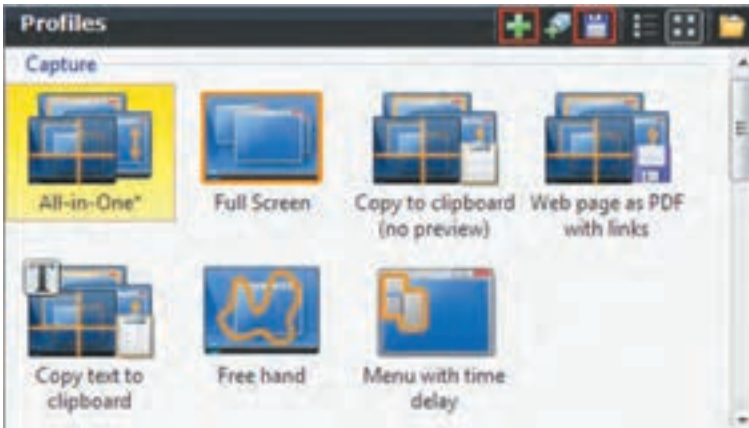
۲-۴۰). در بخش Profile، امکان دسترسی به بعضی پروفایل‌های آماده وجود دارد. علاوه بر این شما می‌توانید با

کلیک روی دکمه (Save as New Profile) در بالای پنجره Profile، تنظیمات خود را به عنوان یک پروفایل،

تحت نامی دلخواه ذخیره نمایید (شکل ۲-۴۱). برای اعمال تغییرات در پروفایل جاری، روی دکمه کلیک کنید.



شکل ۲-۴۰- پروفایل در Snagit



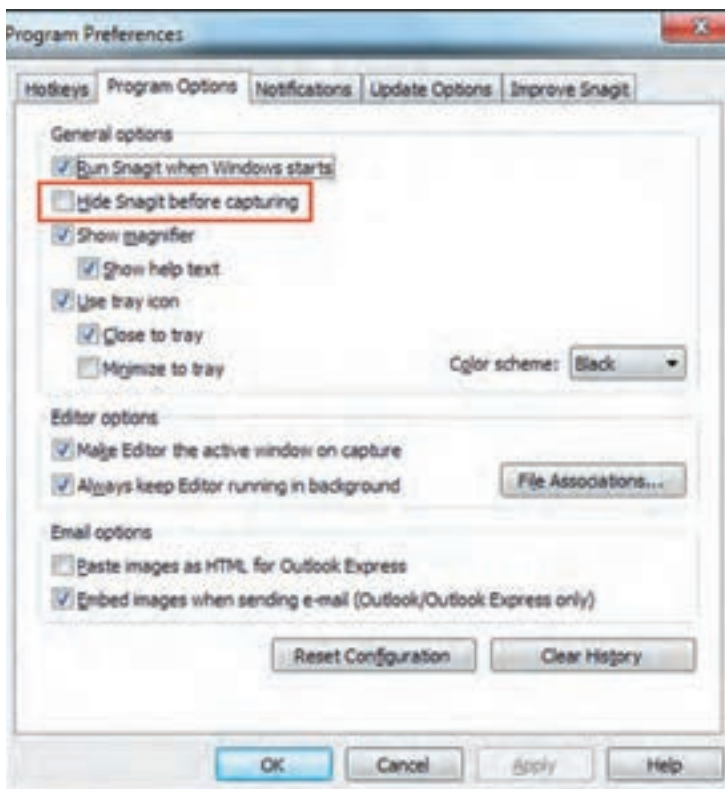
شکل ۲-۴۱- پنجره Profile

۲-۸ گرفتن عکس از محیط نرم افزار Snagit

از آنجایی که با زدن دکمه Capture به طور پیش فرض پنجره نرم افزار Snagit مخفی می شود. برای جلوگیری از مخفی شدن پنجره نرم افزار و گرفتن عکس از نرم افزار Snagit، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی Tools، گزینه Program Preferences را انتخاب کنید.
- ۲- در کادر باز شده، در سربرگ Program Options، گزینه Hide Snagit Before Capturing را غیرفعال کرده (شکل ۲-۴۲) و روی دکمه Ok کلیک کنید.

حال می توانید پس از انتخاب ورودی و خروجی مناسب، با کلیک روی دکمه Capture از پنجره اصلی نرم افزار و زیرمنوهای آن عکس تهیه کنید.



شکل ۲-۴۲- تنظیمات گرفتن عکس از Snagit

نکته

برای تغییر کلید میانبر Capture که به طور پیش فرض Print Screen است، در سربرگ Hotkeys، کلید مورد نظر را در بخش Global Capture Hotkey، انتخاب کنید.

خلاصه فصل



- یکی از کاربردهای اصلی نرم افزار Snagit، عکس برداری از صفحه نمایش (Image Capturing به صورت Image) می باشد.
- در قسمت Input، ورودی یا محدوده Capture مشخص می گردد و تعیین می شود که از چه چیزی قرار است عکس تهیه گردد.
- یکی از حالت های جدید ورودی در نسخه ۱۰ نرم افزار، All in one است که به طور پیش فرض انتخاب شده و امکان گرفتن عکس از یک ناحیه، پنجره یا پنجره پیمایشی را به کاربر می دهد.
- در قسمت Output، خروجی عملیات Capturing مشخص شده و تعیین می شود عکس تهیه شده، به کدام برنامه ارسال شود.
- با انتخاب گزینه Preview in Editor، در منوی Input یا در قسمت Options، عکس گرفته شده در نرم افزار Snagit Editor نمایش داده می شود.
- انتخاب گزینه Multiple Outputs در منوی Output، امکان ارسال هم زمان تصویر به چند خروجی مختلف را به کاربر می دهد.
- در قسمت Effects، می توان عکس تهیه شده را سفارشی نمود و جلوه های دلخواهی را روی آن اعمال کرد. مانند قرار دادن یک قاب اطراف تصویر.
- در قسمت Options، تنظیمات مربوط به فیلم برداری و عکس برداری وجود دارد، مانند ضبط صدا حین فیلم برداری.
- یک پروفایل شامل حالت Capture، ورودی، خروجی و جلوه ها می باشد. در بخش Profile، امکان دسترسی به بعضی پروفایل های آماده وجود دارد. علاوه بر این می توان با کلیک روی دکمه  (Save as New Profile) در بالای پنجره Profile، تنظیمات Image را به عنوان یک پروفایل تحت نامی دلخواه ذخیره نمود.

Learn in English

All.in.One Capture

The default profile in Snagit is All.in.One. The All.in.One input in Snagit allows you to capture a region, window, or to scroll a window during capture. This combines the input settings of Region, Window, and Scrolling Window .

واژه نامه تخصصی	
Bevel	برجسته
Border	حاشیه
Caption	عنوان
Color Correction	تصحیح رنگ
Color Depth	عمق رنگ
Color Substitution	جایگزینی رنگ
Edge	لبه
Effect	جلوه
Ellipse	بیضی
FreeHand	دست آزاد
Multiple Area	چند ناحیه ای
Options	اختیارات
Polygon	چند ضلعی
Region	ناحیه، منطقه
Resolution	دقت یا وضوح تصویر
Rounded Rectangle	چهارضلعی با گوشه‌های گرد
Scale	مقیاس
Schedule	زمان بندی
Scroll	پیمایش
Shapes	اشکال
Triangle	مثلث
Trim	برش زدن
Watermark	آرم کم رنگ

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

- ۱- کدام حالت نرم‌افزار Snagit مخصوص گرفتن عکس از صفحه نمایش است؟
 الف) Text Capture ب) Image Capture
 ج) Video Capture د) Web Capture
- ۲- در کدام قسمت می‌توان محدوده عملیات Capture را مشخص نمود؟
 الف) Input ب) Output ج) Options د) Effects
- ۳- در کدام بخش امکان اعمال جلوه‌های مختلف روی تصویر گرفته شده وجود دارد؟
 الف) Input ب) Output ج) Options د) Effects
- ۴- کدام ورودی امکان گرفتن عکس از پنجره فعال را به کاربر می‌دهد؟
 الف) Full Screen ب) Window
 ج) Active Window د) Fixed Region
- ۵- برای گرفتن عکس با اندازه ثابت، کدام ورودی انتخاب می‌شود؟
 الف) Fixed Region ب) Region
 ج) Menu د) Shapes
- ۶- برای گرفتن عکس از یک آیکون روی صفحه نمایش از کدام گزینه استفاده می‌شود؟
 الف) Ellipse ب) Object
 ج) Polygon د) Window
- ۷- برای تغییر محدوده Capture به صورت مثلثی شکل کدام گزینه کاربرد دارد؟
 الف) Ellipse ب) Triangle
 ج) FreeHand د) Polygon
- ۸- کدام گزینه برای گرفتن عکس به صورت مستطیل با گوشه‌های گرد استفاده می‌شود؟
 الف) FreeHand ب) Triangle
 ج) Rounded Rectangle د) Polygon
- ۹- کدام خروجی امکان چاپ مستقیم عکس گرفته شده روی کاغذ را می‌دهد؟
 الف) Program ب) Fie ج) FTP د) Printer



۱۰- توسط کدام جلوه می توان رنگ های تصویر را تصحیح نمود؟

الف) Color Depth ب) Color Correction

ج) Color Substitution د) Image Resolution

۱۱- کدام جلوه برای قرار دادن قاب یا حاشیه، اطراف تصویر مناسب است؟

الف) Caption ب) Trim ج) Border د) Image Scaling

۱۲- برای برش قسمتی از تصویر از کدام جلوه استفاده می شود؟

الف) Trim ب) Edge Effects

ج) Border د) Color Correction

۱۳- کدام جلوه لبه های تصویر را محو می کند؟

الف) Drop Shadow Edge ب) Fade Edge

ج) Torn Edge د) Saw Edge

۱۴- کدام جلوه باعث ایجاد لبه های موج دار اطراف تصویر می شود؟

الف) Wave Edge ب) Sharktooth Edge

ج) Beveled Edge د) Torn Edge

۱۵- برای قرار دادن آرم کم رنگ روی تصویر، کدام جلوه مناسب است؟

الف) Border ب) Image Scaling

ج) Trim د) Watermark

۱۶- کلید معادل عملیات Capture در نرم افزار Snagit چیست؟

الف) Home ب) ESC ج) F2 د) Print Screen

آزمون نظری

- ۱- مراحل عملیات Capture در نرم افزار Snagit را شرح دهید.
- ۲- انواع ورودی‌ها در حالت Image را نام برده و کاربرد هر یک را توضیح دهید.
- ۳- خروجی‌های مختلف در حالت Image را نام برده و کاربرد آنها را شرح دهید.
- ۴- چند نمونه از جلوه‌هایی که می‌توان روی تصاویر اعمال نمود را نام ببرید.
- ۵- منظور از Profile چیست و چگونه می‌توان یک پروفایل را ایجاد نمود؟
- ۶- کلید میانبر عملیات Capture چیست و چگونه می‌توان آن را تغییر داد؟
- ۷- چگونه می‌توان از محیط نرم افزار Snagit عکس گرفت؟

کارگاه عملی

- ۱- یک عکس از کل صفحه نمایش گرفته و آن را با فرمت PDF ذخیره کنید.
- ۲- یک عکس از پنجره My document تهیه کنید و در نرم افزار Snagit Editor ، نام منوهای مختلف آن را روی تصویر بنویسید.
- ۳- از منوی View ، در پنجره My computer عکس بگیرید.
- ۴- از آیکون Recycle Bin روی صفحه نمایش عکس تهیه کنید.
- ۵- از پنجره اصلی برنامه Word ، یک عکس با لبه‌های موجی شکل تهیه کنید.
- ۶- از چند ناحیه صفحه نمایش به‌طور هم زمان عکس بگیرید.
- ۷- از یک ناحیه به ابعاد ۲۰۰×۱۰۰ پیکسل عکس تهیه کنید.
- ۸- از پوشه ویندوز به‌طور کامل عکس بگیرید (با در نظر گرفتن نوار پیمایش).
- ۹- از قسمتی از صفحه نمایش یک عکس مثلثی شکل تهیه کنید (زمینه عکس آبی باشد).
- ۱۰- از پنجره فعال، عکسی سیاه و سفید تهیه کرده و آن را به نرم افزار Word ارسال نمایید.
- ۱۱- یک عکس با وضوح ۳۰۰ DPI از صفحه نمایش تهیه کرده و آرم دلخواهی را کنار تصویر به‌صورت کم رنگ قرار دهید.
- ۱۲- عکسی با مقیاس ۲۰۰٪ (دو برابر) از صفحه نمایش تهیه کرده و نام رایانه و تاریخ و زمان گرفتن عکس را روی آن نمایش دهید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Snagit

فصل سوم : توانایی ویرایش عکس در Snagit Editor

هدف کلی فصل :

کار با محیط Snagit Editor و نحوه ویرایش عکس در آن

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می‌رود که :

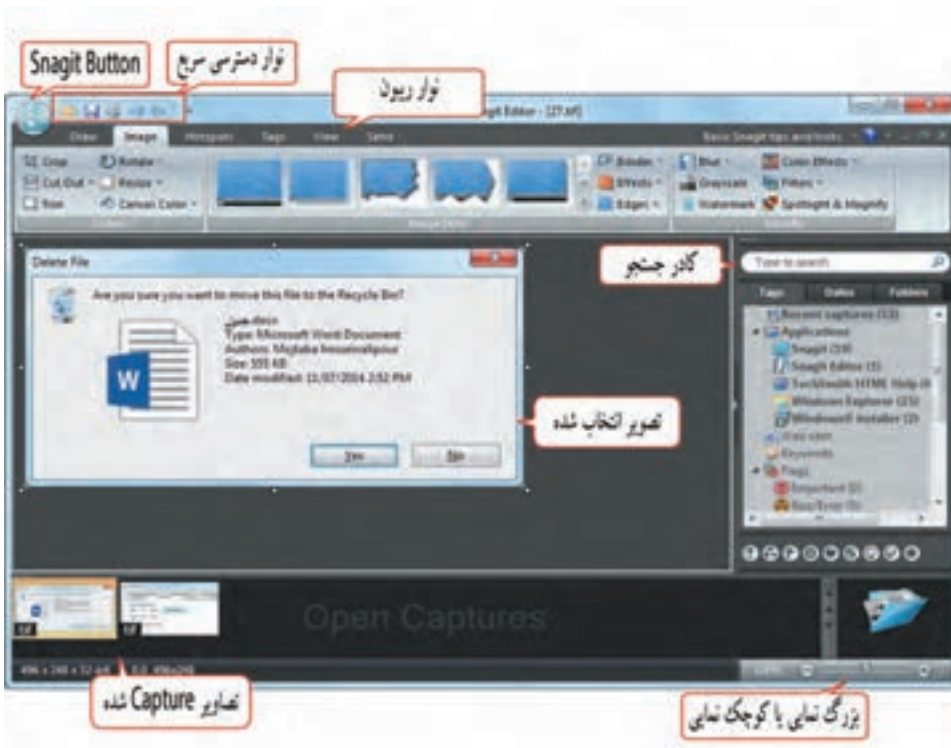
- با محیط نرم افزار Snagit Editor آشنا باشد.
- اصول کار با ابزارهای منوی Draw را بداند.
- دستورهای مختلف منوی Image و Send را یاد بگیرد.
- نحوه ایجاد، ویرایش عکس و ذخیره آن در نرم افزار Snagit Editor را بداند.

مقدمه

گاهی اوقات لازم است روی تصاویر Capture شده یا تصاویر موجود در رایانه، تغییراتی اعمال شود. این کار توسط نرم افزار Snagit Editor، امکان پذیر است. هنگام Capture به صورت عکس، به طور پیش فرض با انتخاب گزینه Preview in Editor، در منوی Input یا در قسمت Options، تصاویر گرفته شده، در نرم افزار Snagit Editor نمایش داده می شوند. علاوه بر این می توانید با کلیک روی گزینه Snagit Editor در بخش Quick Launch پنجره اصلی نرم افزار Snagit، وارد این نرم افزار شده و هر تصویر دلخواهی را در آن ویرایش کنید. در این فصل پس از آشنایی با بخش های مختلف نرم افزار Snagit Editor، با نحوه ویرایش تصاویر و ذخیره آنها با فرمت های مختلف و ارسال تصاویر به سایر برنامه ها آشنا می شوید.

۱-۳ آشنایی با محیط نرم افزار Snagit Editor

اجزای مختلف محیط نرم افزار Snagit Editor، در شکل ۱-۳ نشان داده شده است.



شکل ۱-۳- محیط نرم افزار Snagit Editor

۳-۲ ابزارهای منوی Draw

برای انجام ترسیمات مختلف روی تصاویر، می‌توانید از ابزارهای موجود در منوی Draw استفاده کنید (شکل ۳-۲). با انتخاب هر ابزار در قسمت Drawing Tools، حالت‌های مختلف ابزار در قسمت Styles قابل دسترسی است.



شکل ۳-۲- منوی Draw

جدول ۳-۱- ابزارهای منوی Draw

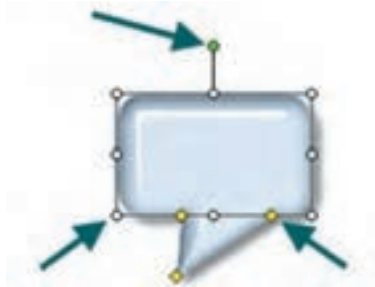
ابزار	نام ابزار	حالت‌های مختلف ابزار در بخش Style	توضیحات
	Selection		انتخاب تمام یا قسمتی از شکل
	Callout		رسم کادرهای توضیحات
	Arrow		درج پیکان‌های جهت دار
	Stamp		درج شکل‌های آماده
	Pen		ابزار خودکار برای نوشتن
	Highlight Area		هایلایت کردن بخشی از تصویر
	Zoom	برای کوچک نمایی، پس از انتخاب ابزار، کلید Alt را پایین نگاه داشته و روی تصویر کلیک کنید.	بزرگ نمایی یا کوچک نمایی
	Text		نوشتن متن
	Line		رسم خطوط مختلف
	Shape		درج اشکال هندسی
	Fill		رنگی کردن ناحیه انتخابی
	Erase		پاک کردن بخشی از تصویر

۱-۲-۳ تغییر اندازه، چرخش و جابجایی اشکال رسم شده

با کلیک روی شیء رسم شده، آن شیء انتخاب می‌شود و ۳ نوع دستگیره در اطراف آن ظاهر می‌گردد (شکل

۳-۳):

- دستگیره سبز: برای چرخش شیء انتخابی
- دستگیره سفید: برای تغییر اندازه شیء
- دستگیره زرد: برای تغییر اندازه دنباله شیء (این گزینه برای همه اشکال وجود ندارد)



شکل ۳-۳- تغییر اندازه، چرخش و جابجایی شیء

۲-۲-۳ تغییر رنگ خطوط دور و داخل شیء

توسط گزینه Outline در قسمت Style، امکان تغییر رنگ خطوط دور شیء و توسط گزینه Fill امکان تغییر رنگ

داخل شیء وجود دارد (شکل ۳-۴).

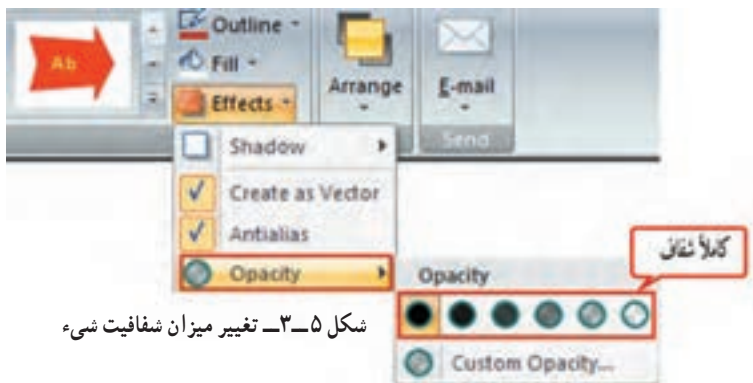


شکل ۳-۴- تغییر رنگ شیء

۳-۲-۳ تعیین میزان شفافیت شیء

در بخش Style، در زیر منوی Effects، با انتخاب گزینه Opacity، امکان تعیین میزان شفافیت شیء وجود دارد.

(شکل ۳-۵). در شکل ۳-۶ یک شیء با شفافیت‌های مختلف نشان داده شده است.



شکل ۳-۵- تغییر میزان شفافیت شیء



شکل ۳-۶- یک شیء با شفافیت‌های مختلف

۳-۳ آشنایی با دستورات منوی Image

یکی از منوهای پرکاربرد در نرم‌افزار Snagit Editor، منوی Image است که امکان تغییر اندازه، برش، چرخش و ... تصویر گرفته شده را به کاربر می‌دهد (شکل ۳-۷). این منو شامل سه بخش Canvas، Image Style و Modify می‌باشد که در ادامه با آنها آشنا می‌شوید.



شکل ۳-۷- منوی Image

۳-۳-۱ آشنایی با گزینه‌های بخش Canvas

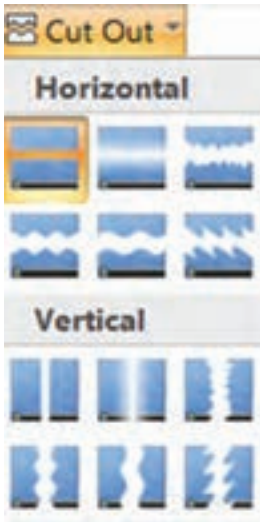
گزینه‌های این بخش، امکان برش، چرخش، تغییر اندازه و رنگ بوم یا پس زمینه اصلی تصویر را به کاربر می‌دهد.

- **گزینه Crop**: این گزینه برای برش قسمت‌های اضافی اطراف تصویر کاربرد دارد. ابتدا ناحیه مورد نظر را انتخاب کرده و سپس روی گزینه Crop کلیک کنید. ناحیه‌های اضافی اطراف محدوده‌ی انتخابی، از تصویر حذف می‌شوند.

- **گزینه Rotate**: این گزینه برای چرخش و قرینه کردن تصویر کاربرد دارد (شکل ۳-۸).

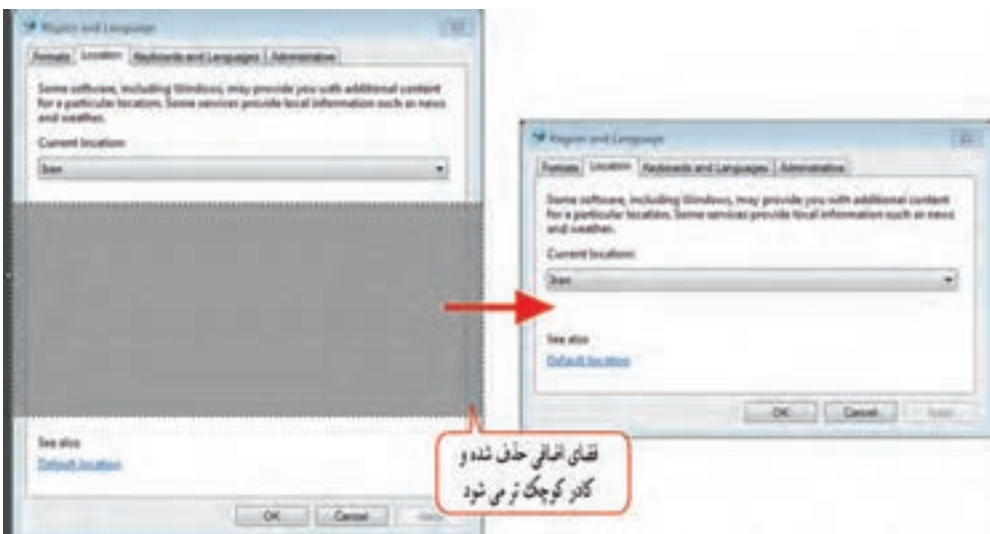


شکل ۸-۳- گزینه Rotate

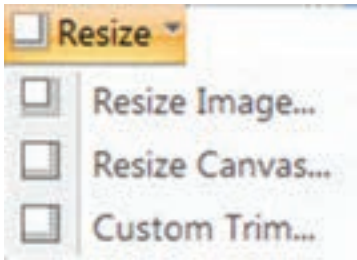


شکل ۹-۳- گزینه Cut Out

● **Cut Out** : این گزینه، برای برش بخشی از فضای میانی تصویر استفاده می‌شود (شکل ۹-۳). ابتدا حالت مورد نظر را انتخاب و در محل شروع کلیک کرده و تا محل پایانی درگ کنید. دقت کنید که در این حالت، نقطه شروع و پایان برش باید لبه‌های تصویر باشد. در این کتاب، برای حذف فضاهای خالی درون کادرهای محاوره‌ای از این گزینه استفاده شده است. در شکل ۱۰-۳، نمونه‌ای از کاربرد این گزینه نشان داده شده است.



شکل ۱۰-۳- نمونه‌ای از کاربرد Cutout



شکل ۳-۱۱- تغییر اندازه

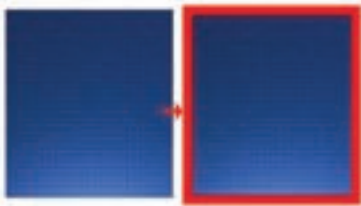
● **Resize**: این گزینه به ترتیب، امکان تغییر اندازه تصویر، بوم تصویر و تعیین میزان فضای خالی که باید از اطراف تصویر حذف شود را به کاربر می‌دهد (شکل ۳-۱۱).



شکل ۳-۱۲- تغییر رنگ بوم تصویر

● **Trim**: این گزینه، فضاهای خالی اطراف تصویر را حذف می‌کند.
 ● **Canvas Color**: برای تغییر رنگ بوم اطراف تصویر استفاده می‌شود. در شکل ۳-۱۲ رنگ بوم تصویر تغییر کرده است.

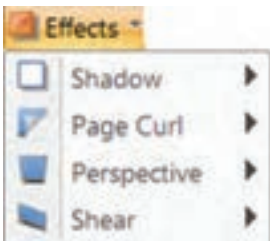
۳-۳-۲ آشنایی با گزینه‌های بخش Image Style



شکل ۳-۱۳- گزینه Border

گزینه این بخش، امکان اعمال جلوه‌های مختلف روی لبه و حاشیه تصویر را به کاربر می‌دهد. برای اعمال جلوه، کافی است روی جلوه مورد نظر کلیک کنید.

● **Border**: توسط این گزینه می‌توان قابی به رنگ دلخواه را اطراف ناحیه انتخابی یا اطراف بوم تصویر ایجاد نمود (شکل ۳-۱۳).

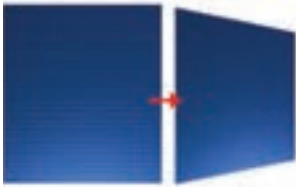


شکل ۳-۱۴- گزینه Effects

● **Effects**: در این قسمت جلوه‌های زیر وجود دارند (شکل ۳-۱۴):
 ● **Shadow**: از این گزینه برای ایجاد سایه در اطراف تصویر استفاده می‌شود.
 ● **Page Curl**: این جلوه، لبه کاغذ را بر می‌گرداند.



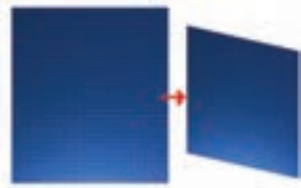
شکل ۳-۱۵- گزینه Page Curl



شکل ۱۶-۳- گزینه Perspective

● **Perspective** : توسط این دستور، می‌توان یک تصویر را دارای عمق و زاویه دید مشخصی کرد و حالت پرسپکتیو را ایجاد نمود (شکل ۱۶-۳).

● **Shear** : این گزینه باعث تغییر شکل ظاهری و کج نمودن تصویر می‌شود (شکل ۱۷-۳).



شکل ۱۷-۳- گزینه Shear

● **Edges** : با کلیک روی این گزینه، کلیه گزینه‌های Edge effect (جلوه‌های لبه) که در نرم‌افزار Snagit توضیح داده شد، قابل دسترس می‌باشند.

۳-۳-۳ آشنایی با گزینه‌های بخش Modify

گزینه‌های این بخش، امکان ویرایش تصویر را به کاربر می‌دهند. این گزینه‌ها عبارتند از :

● **Blur** : این گزینه باعث محو شدن تصویر می‌شود.

● **Color Effects** : جلوه‌های رنگی را روی تصویر اعمال می‌کند.

● **Grayscale** : تصویر را سیاه و سفید می‌کند.

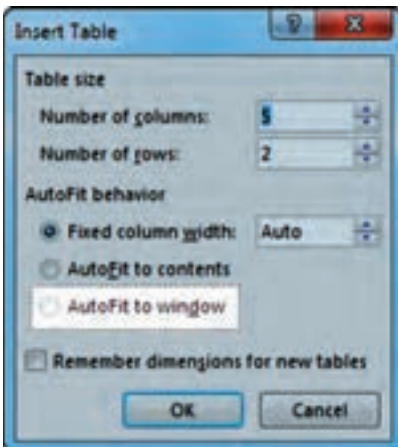
● **Filters** : امکان اعمال فیلترهای مختلف روی تصویر را می‌دهد.

● **Watermark** : آرم کم رنگی را روی تصویر اصلی قرار می‌دهد.

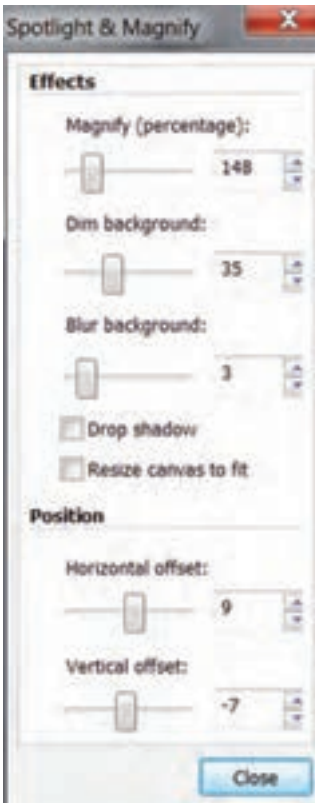
● **Spotlight & Magnify** : این گزینه کاربرد زیادی در نرم‌افزارهای آموزشی دارد. توسط این گزینه می‌توان بخشی

از تصویر را انتخاب کرد و آن را به صورت بزرگ تر روی تصویر اصلی نمایش داد و سایر بخش‌های تصویر را تیره نمود (شکل

۱۸-۳). این کار باعث جلب توجه مخاطب می‌شود.



شکل ۱۸-۳- گزینه Spotlight & Magnify



پس از انتخاب قسمت مورد نظر در تصویر، با کلیک روی گزینه Spotlight & Magnify، کادر تنظیمات آن ظاهر می‌شود (شکل ۳-۱۸). که گزینه‌های آن در جدول ۳-۲ توضیح داده شده است.

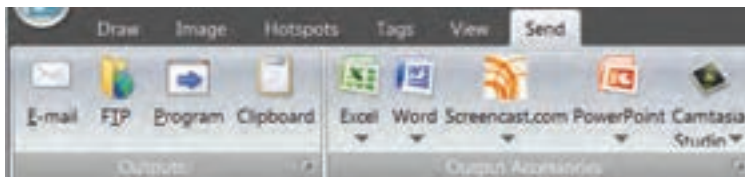
جدول ۳-۲- گزینه‌های Spotlight & Magnify

توضیحات	گزینه
میزان درصد بزرگ نمایی بخش انتخابی	Magnify
میزان تیرگی نواحی اطراف	Dim Background
میزان محو شدگی نواحی اطراف	Blur Background
سایه دار کردن بخش انتخابی	Drop Shadow
تغییر اندازه بوم برای متناسب شدن با ناحیه انتخابی	Resize canvas to fit
فاصله افقی ناحیه انتخابی از لبه تصویر	Horizontal offset
فاصله عمودی ناحیه انتخابی از لبه تصویر	Vertical offset

شکل ۳-۱۹- کادر Spotlight & magnify

۳-۴- آشنایی با دستورات منوی Send

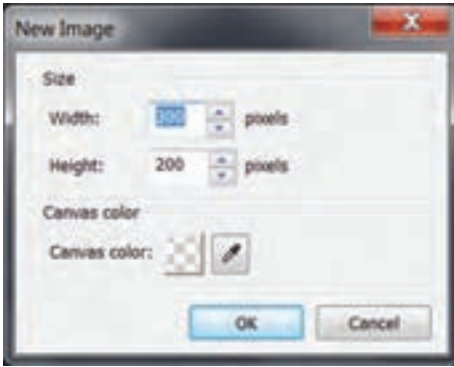
در منوی Send، امکان ارسال فایل Capture شده به سایر نرم‌افزارها یا خروجی‌های گفته شده در فصل قبل وجود دارد (شکل ۳-۲۰). اگر نرم‌افزار مورد نظر باز باشد، فایل تصویری انتخاب شده، در محل جاری نمایش داده می‌شود، در غیر این صورت، تصویر انتخابی در فایل جدیدی در نرم‌افزار مورد نظر نمایش داده می‌شود.



شکل ۳-۲۰- منوی Send

۳-۵ آشنایی با دستورات Snagit Button

۳-۵-۱ ایجاد یک فایل تصویری جدید (New)



شکل ۳-۲۱- ایجاد تصویر جدید

برای ایجاد یک فایل تصویری جدید در نرم افزار Snagit Editor، روی دکمه Snagit کلیک کنید (یا کلید میانبر Ctrl+N). در کادر باز شده (شکل ۳-۲۱)، پهنا (Width) و ارتفاع (Height) را برحسب پیکسل مشخص کرده و در قسمت Canvas color، رنگ پس زمینه را تعیین کنید (به طور پیش فرض حالت Transparent یا شفاف انتخاب شده است).

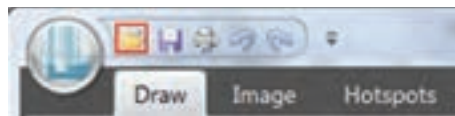
۳-۵-۲ باز نمودن فایل های موجود (Open)

علاوه بر ویرایش فایل های Capture شده و ایجاد فایل جدید، می توانید سایر فایل ها را در Editor باز نموده و آنها را ویرایش کنید. برای باز نمودن یک فایل در نرم افزار Snagit Editor، یکی از روش های زیر را انجام دهید:

۱- روی دکمه Snagit کلیک کرده و گزینه Open را انتخاب کنید.

۲- کلید ترکیبی Ctrl+O را فشار دهید.

۳- در نوار Quick Access (دسترسی سریع)، روی دکمه Open کلیک کنید (شکل ۳-۲۲).



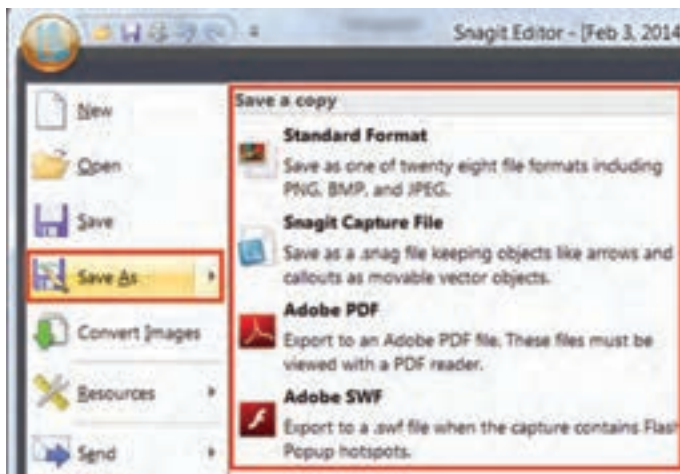
شکل ۳-۲۲- باز نمودن فایل از طریق نوار دسترسی سریع

۳-۵-۳ ذخیره فایل (Save)

پس از انجام ویرایش های مورد نظر روی فایل، برای اعمال تغییرات بر فایل جاری، روی دکمه Snagit کلیک کرده و گزینه Save (کلید میانبر Ctrl+S) را انتخاب کنید. به طور پیش فرض، فایل ها با فرمت png ذخیره می شوند که امکان ذخیره فایل با سایر فرمت های تصویری نیز وجود دارد.

۳-۵-۴ ذخیره فایل با نام یا قالب دیگر (Save as)

با کلیک روی دکمه Snagit، در زیر منوی Save as، حالت‌های مختلفی برای ذخیره‌یک فایل وجود دارد (شکل ۳-۲۳). این گزینه‌ها در جدول ۳-۳ شرح داده شده‌اند.



شکل ۳-۲۳- گزینه‌های Save as

جدول ۳-۳- گزینه‌های Save as

توضیحات	گزینه
ذخیره فایل با یکی از قالب‌های تصویری مانند BMP، png و ...	Standard Format
ذخیره فایل با قالب .snag. که امکان ویرایش مجدد اشیای قرار داده شده روی تصویر را در محیط Snagit Editor به کاربر می‌دهد.	Snagit Capture File
ذخیره فایل با فرمت PDF	Adobe PDF
ذخیره فایل با فرمت SWF	Adobe SWF

خلاصه فصل



- برای ویرایش تصاویر Capture شده یا تصاویر موجود روی رایانه، می‌توان از نرم‌افزار Snagit Editor، استفاده نمود.
- هنگام Capture به صورت Image، به طور پیش فرض با انتخاب گزینه Preview in Editor، در منوی Input یا در قسمت Options، تصاویر گرفته شده، در نرم‌افزار Snagit Editor نمایش داده می‌شوند. علاوه بر این می‌توانید با کلیک روی گزینه Snagit Editor در بخش Quick Launch در پنجره اصلی نرم‌افزار Snagit، وارد این نرم‌افزار شده و تصاویر دلخواهی را در آن ویرایش کنید.
- برای انجام ترسیمات مختلف روی تصاویر، می‌توان از ابزارهای موجود در منوی Draw استفاده نمود. با انتخاب هر ابزار در قسمت Drawing Tools، حالت‌های مختلف ابزار در بخش Styles قابل دسترسی می‌باشد.
- یکی از منوهای پرکاربرد در نرم‌افزار Snagit Editor، منوی Image است که امکان تغییر اندازه، برش، چرخش و ... تصویر گرفته شده را به کاربر می‌دهد. این منو شامل سه بخش Image Style، Canvas و Modify می‌باشد.
- با انتخاب گزینه Preview in Editor، در منوی Input یا در قسمت Options، عکس گرفته شده در نرم‌افزار Snagit Editor نمایش داده می‌شود.
- در منوی Send، امکان ارسال فایل Capture شده به سایر نرم‌افزارها یا خروجی‌های گرفته شده در فصل قبل وجود دارد.
- با کلیک روی دکمه Snagit در نرم‌افزار Snagit Editor، امکان ایجاد فایل جدید، باز کردن و ذخیره فایل‌ها وجود دارد.
- اگر تصاویر ویرایش شده با فرمت snag. ذخیره شوند، امکان ویرایش مجدد اشیای قرار داده شده روی تصویر، در محیط Snagit Editor وجود دارد.

Learn in English

Snagit Editor

Use Snagit Editor to apply professional, quality finishing touches to your captures.

Also share or locate, view, and manage captures and multimedia files.

Editing options include flip, mirror, shear, rotate, crop, and cut. Adjust the color depth, add text, or view the frames of a video capture.

واژه نامه تخصصی	
Blur	محو شدن
Canvas	بوم
Crop	برش
Cut Out	قطع جریان، برش
Drawing tools	ابزارهای ترسیمی
Flip	قرینه
Opacity	شفافیت
Resize	تغییر اندازه
Rotate	چرخاندن
Send	ارسال

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

- ۱- کدام ابزار زیر برای درج اشکال آماده استفاده می‌شود؟
 الف) Stamp ب) Pen ج) Arrow د) Callout
- ۲- کدام ابزار زیر برای رسم کادر توضیحات استفاده می‌شود؟
 الف)  ب)  ج)  د) 
- ۳- کاربرد ابزار **A** چیست؟
 الف) هایلایت کردن قسمتی از نوشته‌ها ب) نوشتن متن
 ج) بزرگ نمایی یا کوچک نمایی د) درج پیکان‌های جهت دار
- ۴- ابزار برای درج اشکال هندسی استفاده می‌شود.
 الف) Erase ب) Callout ج) Fill د) Shape
- ۵- دستگیره‌های سبز اطراف شیء رسم شده چه کاربردی دارند؟
 الف) تغییر اندازه شیء ب) تغییر مکان شیء ج) چرخش شیء د) تغییر اندازه دنباله شیء
- ۶- کدام گزینه برای برش قسمت‌های اضافی اطراف تصویر کاربرد دارد؟
 الف) Crop ب) Rotate ج) Cutout د) Resize
- ۷- کدام گزینه جلوه، لبه کاغذ را بر می‌گرداند؟
 الف) Shear ب) Page Curl ج) Perspective د) Shadow



آزمون نظری

- ۱- نرم افزار Snagit Editor چه کاربردی دارد؟
- ۲- در منوی Draw، چه ابزارهایی قابل دسترسی است؟
- ۳- چه جلوه‌هایی را می‌توان روی تصاویر گرفته شده اعمال نمود؟
- ۴- تصاویر ویرایش شده را با چه فرمت‌هایی می‌توان ذخیره نمود؟

کارگاه عملی

- ۱- از پنجره My computer یک عکس تهیه کرده و توسط نرم افزار Snagit Editor، آن را به صورت سیاه و سفید با لبه برگردانده شده درآورید.
- ۲- یک عکس از منوی Start تهیه کرده و قسمت‌های مختلف آن را با زدن فلش و کادر توضیحات، معرفی کنید.
- ۳- تصویر دلخواهی را در محیط Editor باز کرده و چند جلوه دلخواه را روی آن اعمال کنید.

پروژه پایانی نرم افزار Snagit

آموزش نرم افزار Paint را در یک فایل پاورپوینت ایجاد کنید.

راهنمایی: از قسمت‌های مختلف نرم افزار Paint، توسط نرم افزار Snagit عکس تهیه کرده و توضیحات هر قسمت را توسط نرم افزار Snagit Editor به تصاویر اضافه کنید. برای جذابیت بیشتر، جلوه‌های دلخواهی را روی هر یک از تصاویر اعمال کنید. برای نمونه، چند اسلاید اول این آموزش نمایش داده شده است.



زمان	
عملی	نظری
۲	۴



Captivate

فصل چهارم : شناخت مفاهیم اولیه چند رسانه ای

هدف کلی فصل :

یادگیری با مفاهیم اولیه چند رسانه ای، ایجاد فلوچارت و تنظیم سناریوی برنامه چند رسانه ای

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- مفاهیم اصلی چند رسانه ای را بداند.
- اعضای گروه تولید محصولات چند رسانه ای را نام برده و وظایف هر یک را توضیح دهد.
- مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای را نام ببرد.
- چند نرم افزار کاربردی در زمینه طراحی و ساخت یک پروژه چند رسانه ای را نام ببرد.
- اصول نحوه رسم فلوچارت برنامه چند رسانه ای را بداند.
- نحوه تنظیم سناریوی تولید نرم افزار چند رسانه ای را شرح دهد.

مقدمه

امروزه کاربرد نرم افزارهای آموزشی در آموزش بیشتر شده است. همان طور که تحقیقات نشان می دهند، آموزش هایی که معمولاً بیش از یکی از حواس چندگانه را در یادگیری سهیم می کنند، تأثیر بیشتری در امر یادگیری دارند. نرم افزارهای چند رسانه ای، امکان درگیر کردن بیش از یک حس را فراهم می نمایند. علاوه بر آموزش، از چند رسانه ای ها در تولید بازی ها، رسانه های دیجیتال، تبلیغات و اطلاع رسانی استفاده می شود. در این فصل در ابتدا با مفاهیم مهم و کاربردی چند رسانه ای، گروه تولید محصولات چند رسانه ای، مراحل تولید پروژه های چند رسانه ای و نرم افزارهای طراحی و ساخت در این زمینه آشنا می شوید. سپس اصول نحوه رسم فلوچارت و تنظیم سناریوی برنامه چند رسانه ای به شما آموزش داده می شود.

۱-۴ آشنایی با مفاهیم مهم و کاربردی چند رسانه ای

- رسانه (Media): روشی برای ذخیره سازی، نمایش و انتقال اطلاعات است. به طور کلی به متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی و ابزارهایی که باعث برقراری ارتباط می شوند، رسانه گفته می شود.
- پروژه چند رسانه ای (Multimedia): پروژه ای که در تولید آن، از چند نوع رسانه ای مختلف استفاده شده، پروژه چند رسانه ای نامیده می شود.
- تعامل (Interactivity): برقراری ارتباط دو سویه با کاربر، تعامل گفته می شود. مانند آزمون الکترونیکی که با انتخاب پاسخ، پیغامی مبنی بر درست یا نادرست بودن پاسخ به کاربر نمایش داده می شود، در حالی که روزنامه و تلویزیون ارتباطی یک طرفه را با کاربر برقرار می نمایند.
- سناریو (Story Board): سناریو یا فیلم نامه، راهکاری مناسب برای بیان نحوه ارائه مطالب می باشد که در آن مراحل انجام کارها با جزئیات کامل شرح داده می شود.

۲-۴ آشنایی با گروه تولید محصولات چند رسانه ای

با توجه به گستردگی فرآیند تولید محصولات چند رسانه ای، معمولاً این کار به صورت گروهی و تیمی و با تقسیم وظایف میان افراد مختلف انجام می شود. در این جا به مهم ترین افرادی که در تهیه یک پروژه چند رسانه ای نقش ایفا می کنند اشاره می شود:

- تهیه کننده: نقش تهیه کننده عمدتاً مالی و تسکيلاتی است. وظیفه اصلی وی، گفتگو و هماهنگی با عوامل پروژه، تهیه منابع مالی، ابزارها و تجهیزات مورد نیاز پروژه می باشد.

- **مدیر پروژه:** وظیفه اصلی مدیر پروژه، طراحی فلوچارت و روند اجرایی پروژه است. علاوه بر این، تعیین وظایف هر یک از عوامل پروژه و هماهنگی میان گروه‌های مختلف بر عهده مدیر پروژه می‌باشد.
- **کارشناس علمی و موضوعی:** کارشناس علمی، وظیفه بررسی صحت و درستی محتوای تهیه شده با موضوع تعیین شده را دارد. برای نمونه، در صورتی که موضوع پروژه‌ی چند رسانه‌ای، آموزش اصول حسابداری می‌باشد، یک کارشناس حسابداری، باید محتوای تولید شده را از لحاظ صحت و درستی بررسی نماید.
- **طراح و تکنولوژیست آموزشی:** محتوای بررسی شده و جمع‌آوری شده توسط کارشناسان موضوعی را دریافت کرده و سعی می‌کند با ارائه راهکار و شیوه مناسب، آن را برای استفاده در پروژه طوری آماده سازی کند که تأثیرگذاری بیشتری بر مخاطب داشته باشد. برای نمونه، اگر قرار است اینترنت آموزش داده شود، پیشنهاد می‌کند که در ابتدای آموزش، چند صفحه وب معروف و مشهور نمایش داده شود.

نکته

پس از طراحی آموزشی، برای هر بخش از پروژه، طبق فلوچارت برنامه، سناریویی برای اجرا در اختیار مدیر پروژه قرار می‌گیرد.

- **گرافیکست:** با توجه به این که طراحی گرافیکی مناسب و داشتن ظاهر زیبا، تأثیر زیادی در جذب مخاطب دارد، وظیفه اصلی گرافیکست، طراحی پوسته گرافیکی پروژه شامل پس زمینه، منوها، دکمه‌ها، لوگوها، آیکن‌ها و ... می‌باشد.
- **متخصص پویانمایی (انیماتور):** پویانمایی نیز مانند گرافیک، تأثیر زیادی بر جلب نظر مخاطب دارد. انیماتور، وظیفه تهیه و تولید پویانمایی‌های مورد نیاز پروژه را بر عهده دارد و دائماً با گرافیکست پروژه در ارتباط است و تصاویر و طرح‌های لازم را از وی تهیه می‌کند.
- **متخصص صدا:** ضبط، ویرایش و جلوه گذاری صداهای پروژه را بر عهده دارد.
- **متخصص ویدئو:** یکی از رسانه‌های پرکاربرد که در اغلب پروژه‌های چند رسانه‌ای دیده می‌شود فیلم و ویدئو است. ویرایش، تدوین و آماده سازی فیلم‌های مورد استفاده در پروژه بر عهده متخصص ویدئو است.
- **برنامه نویس چند رسانه‌ای:** معمولاً در آخرین حلقه تولید چندرسانه‌ای، قرار می‌گیرد و اجزاء تولید شده توسط سایرین را تحویل گرفته و بر اساس فلوچارت برنامه، آنها را یکپارچه سازی می‌نماید.

نکته

در صورتی که پروژه چند رسانه‌ای مبتنی بر وب باشد، یک متخصص وب نیز به پروژه اضافه می‌شود.

۳-۴ آشنایی با مراحل تولید پروژه‌های چند رسانه‌ای

معمولاً مراحل تولید پروژه‌های چند رسانه‌ای به سه مرحله تقسیم می‌شود:

۱- مرحله پیش تولید: این مرحله اساس و ساختار پروژه را تعیین می‌کند و شامل مراحل زیر است:

- تحقیق و جمع‌آوری اطلاعات: تحقیق و پژوهش درباره مخاطبین و موضوع توسط کارشناس موضوعی
- تهیه فلوجارت برنامه: تهیه نمای تصویری از فرآیند اجرای نرم‌افزار توسط مدیر پروژه
- تهیه سناریو: طراحی شیوه ارائه مطالب بر اساس فلوجارت، توسط طراح و تکنولوژیست آموزشی
- تولید اجزای پروژه: تولید اجزا توسط گرافیست، انیماتور، متخصص صدا و ویدئو

۲- مرحله تولید: در این مرحله، بر اساس فلوجارت برنامه، کلیه اجزایی که تولید شده توسط برنامه نویس چند رسانه‌ای یکپارچه سازی و به صورت مجموعه (Collection) در می‌آید.

۳- مرحله پس از تولید: پس از اتمام مرحله تولید، پروژه برای مدت زمان محدودی به صورت آزمایشی استفاده می‌شود تا عملکرد آن در شرایط مختلف بررسی شده و در صورت وجود اشکالات، یا احساس کمبود در بخش‌هایی از پروژه، اصلاحات لازم انجام شود و نسخه نهایی پروژه تکمیل گردد.

۴-۴ آشنایی با نرم‌افزارهای مورد نیاز برای ساخت پروژه چند رسانه‌ای

معمولاً در تهیه پروژه‌های چند رسانه‌ای از نرم‌افزارهای گوناگونی استفاده می‌شود، مانند نرم‌افزارهای گرافیکی، نرم‌افزارهای ویرایش صدا و فیلم و... که در این جا تعدادی از آنها را معرفی می‌کنیم.

○ نرم‌افزارهای گرافیکی: برای طراحی ظاهر پروژه، تهیه پس زمینه‌ها، قاب‌ها و دکمه‌ها کاربرد دارند، مانند نرم‌افزار فتوشاپ، Corel Draw و Photo Impact.

○ نرم‌افزارهای Capturing: برای شبیه سازی محیط‌های نرم‌افزاری و گرفتن عکس و فیلم از صفحه نمایش کاربرد دارند، مانند Camtasia، Snagit و Captivate.

○ نرم افزارهای ویرایش فیلم : برای ویرایش و میکس فیلم استفاده می‌شوند مانند ، Premiere pro ، Liquid ، Edius و Movie Maker .

○ نرم افزارهای ویرایش صدا : برای ضبط صدا ، ویرایش صدا جلوه گذاری روی صداها کاربرد دارند ، مانند Sound Forge و Adobe Audition .

○ نرم افزارهای پویانمایی : برای ساخت پویانمایی‌های دو بعدی از نرم افزارهایی مانند Flash و Swish Max و برای ساخت پویانمایی‌های سه بعدی از نرم افزارهای 3D Max ، Swift ، و Maya می‌توان استفاده نمود .

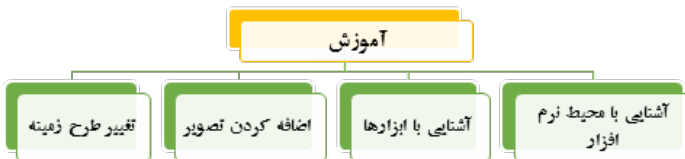
○ نرم افزارهای تولید چند رسانه‌ای : نرم افزارهایی هستند که به کاربر اجازه می‌دهند اجزایی را که در سایر نرم افزارهای تخصصی ایجاد شده را به صورت مجموعه درآورند ، مانند نرم افزار Director ، Authorware ، Multimedia ، Captivate و Builder ، Autoplay media studio که در این کتاب نرم افزار Captivate آموزش داده می‌شود .

۴-۵ آشنایی با نحوه رسم فلوجارت برنامه

فلوجارت‌ها روند اجرایی و ساختار پروژه را به صورت تصویری نمایش می‌دهند . مدیر پروژه ، پس از مشخص نمودن منوی اصلی برنامه و بخش‌های مختلف آن ، برای هر قسمت یک فلوجارت رسم کرده و نحوه ارتباط آن را با سایر قسمت‌ها تعیین می‌کند . برای نمونه فلوجارت پروژه آموزش پاورپوینت در زیر رسم شده است . برنامه با یک ورودی (Intro) شروع می‌شود .



نمودار ۴-۱- فلوجارت منوی اصلی



نمودار ۴-۲- فلوجارت زیرعنوان آموزش Powerpoint

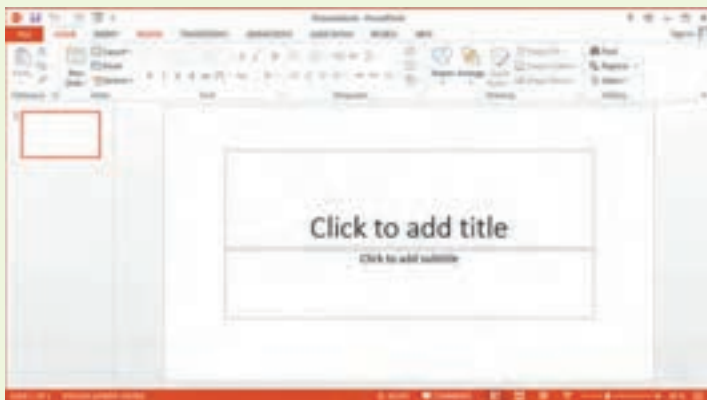
۴-۶ اصول تنظیم سناریوی تولید نرم افزار چند رسانه ای

این بخش که یکی از مهمترین بخش هاست، توسط یک طراح و تکنولوژیست آموزشی و با کمک کارشناس علمی مربوطه برای هر بخش از فلوجارت طراحی می شود. در سناریو، برای هر یک از بخش های فلوجارت، شرح مراحل انجام کار و رسانه های مورد نیاز در قالب یک جدول ارائه می شود. در جدول ۴-۱ و جدول ۴-۲ نمونه هایی از سناریو آورده شده است.

جدول ۴-۱- نمونه سناریوی یک درس مفهومی

<p>سناریو شماره: ۱</p> <p>عنوان درس: آشنایی با محیط نرم افزار</p> <p>عنوان درس افزار: آموزش پاورپوینت</p> <p>متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input checked="" type="checkbox"/> پویانمایی <input type="checkbox"/> فیلم <input type="checkbox"/> نام فایل: ۱ Powerpoint</p>	<p>شماره مراحل</p>
<p>گفتار و مراحل انجام کار</p>	
<p>یکی از نرم افزارهای کاربردی برای ارائه مطالب، نرم افزار پاورپوینت است. این نرم افزار محصول شرکت مایکروسافت بوده و در مجموعه آفیس قرار دارد. آخرین نسخه آن ۲۰۱۳ می باشد که آموزش داده می شود.</p>	<p>۱</p>
<p>نمایش لوگوی نرم افزار پاورپوینت، آفیس ۲۰۱۳ و منوی File نرم افزار پاورپوینت به ترتیب</p> <div style="text-align: center;">   </div> 	<p>نحوه انجام</p>
<p>اکنون به بررسی هر یک از اجزای محیط می پردازیم. پس از انتخاب Blank Presentation هنگام باز نمودن نرم افزار، یک فایل خالی در پاورپوینت ایجاد می شود [۱]. برای مشاهده و شنیدن توضیحات هر یک از اجزای محیط، اشاره گر ماوس را روی قسمت های مختلف محیط نگاه دارید [۲].</p>	<p>۲</p>
<p>[۱] در صفحه شروع نرم افزار، به مدت چند ثانیه، کادر قرمز رنگی دور گزینه Blank Presentation نمایش داده شده، سپس صفحه اصلی نرم افزار نمایش داده می شود.</p>	<p>نحوه انجام</p>

[۲] با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس روی قسمت‌های مختلف محیط، نام و توضیحات صوتی و نوشتاری هر قسمت نمایش داده می‌شود. اجزای مختلف محیط با کادرهایی قرمز رنگ انتخاب شده باشند.



جدول ۲-۴- نمونه سناریوی شبیه سازی نرم افزاری

شماره	سناریو شماره : ۴
مراحل	عنوان درس : تغییر طرح زمینه عنوان درس افزار : آموزش پاورپوینت متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input type="checkbox"/> پویانمایی <input type="checkbox"/> فیلم <input checked="" type="checkbox"/> نام فایل : ۴ Powerpoint
	گفتار و مراحل انجام کار
۱	به طور پیش فرض، طرح زمینه فایل‌ها در نرم افزار پاورپوینت ساده بوده و پس زمینه آنها سفید می‌باشد. در این نرم افزار تعدادی طرح یا Design آماده وجود دارد. برای دسترسی به طرح‌ها، روی سربرگ Design کلیک کنید و در بخش Theme، روی طرح دلخواه خود کلیک نمایید.
نحوه انجام	در این قسمت، فیلمی نمایش داده می‌شود. پیغام "روی سربرگ Design کلیک کنید" نمایش داده می‌شود و منتظر کلیک کاربر می‌ماند. پس از آن پیغام "در بخش Theme روی طرح دلخواه خود کلیک کنید" نمایش داده می‌شود و برنامه منتظر کلیک کاربر می‌ماند.
۲	با کلیک روی دکمه More، می‌توانید سایر طرح‌ها را مشاهده کنید.
نحوه انجام	پیغامی مبنی بر "روی دکمه More کلیک کنید" نمایش داده شده و گزینه More، رنگی می‌شود و برنامه منتظر کلیک کاربر بر روی این گزینه می‌شود.
۳	برای تغییر رنگ طرح، در قسمت Variants روی رنگ مورد نظر کلیک کنید.
نحوه انجام	قسمت Variants نمایش داده شده و روی چند گزینه رنگی مختلف کلیک می‌شود و نتیجه مشاهده می‌شود.

خلاصه فصل



- رسانه (Media)، روشی برای ذخیره سازی، نمایش و انتقال اطلاعات است. به طور کلی به متن، تصویر، صدا، فیلم و پویانمایی و ابزارهایی که باعث برقراری ارتباط می‌شوند، رسانه گفته می‌شود.
- پروژه‌ای که در تولید آن، از چند نوع رسانه مختلف استفاده شده، پروژه چند رسانه‌ای (Multimedia) نامیده می‌شود.
- به برقراری ارتباط دو سویه با کاربر، تعامل (Intractivity) گفته می‌شود. مانند آزمون الکترونیکی که با انتخاب پاسخ، پیغامی مبنی بر درست یا نادرست بودن پاسخ به کاربر نمایش داده می‌شود، در حالی که روزنامه و تلویزیون ارتباطی یک طرفه را با کاربر برقرار می‌نمایند.
- از چند رسانه‌ای‌ها در تولید نرم‌افزارهای آموزشی، بازی‌ها، رسانه‌های دیجیتال، تبلیغات و اطلاع رسانی استفاده می‌شود.
- با توجه به گستردگی فرآیند تولید محصولات چند رسانه‌ای، معمولاً این کار به صورت گروهی و تیمی و با تقسیم وظایف میان افراد مختلف انجام می‌شود. از مهم‌ترین افرادی که در تهیه یک پروژه چند رسانه‌ای نقش ایفا می‌کنند می‌توان به تهیه کننده، مدیر پروژه، کارشناس علمی موضوعی، طراح و تکنولوژیست آموزشی، گرافیست، متخصص پویانمایی، متخصص صدا، متخصص ویدئو، برنامه نویس چندرسانه‌ای اشاره نمود.
- معمولاً مراحل تولید پروژه‌های چند رسانه‌ای به سه مرحله پیش تولید، تولید و پس از تولید تقسیم می‌شود.
- در تهیه پروژه‌های چند رسانه‌ای معمولاً از نرم‌افزارهای گوناگونی استفاده می‌شود، مانند نرم‌افزارهای گرافیکی، نرم‌افزارهای ویرایش صدا و فیلم، پویانمایی سازی و نرم‌افزارهای تولید چند رسانه‌ای.
- فلوجارت‌ها روند اجرایی و ساختار پروژه را به صورت تصویری نمایش می‌دهند. مدیر پروژه، پس از مشخص نمودن منوی اصلی برنامه و بخش‌های مختلف آن، برای هر قسمت یک فلوجارت رسم کرده و نحوه ارتباط آن را با سایر قسمت‌ها تعیین می‌کند.
- نوشتن سناریو یکی از مهمترین بخش‌های یک پروژه چندرسانه‌ای است که توسط یک طراح و تکنولوژیست آموزشی، برای هر یک از بخش‌های فلوجارت، شرح مراحل انجام کار و رسانه‌های مورد نیاز در قالب یک جدول ارائه می‌شود.

Learn in English

A Multimedia Application

A Multimedia Application is an Application which uses a collection of multiple media sources e. g. text, graphics, images, sound/audio, animation and/or video.

A Producer: A producer is a person responsible for planning and coordinating the development of all the different media in a project.

واژه نامه تخصصی	
Application	برنامه کاربردی
Collection	مجموعه
Flowchart	نمودار گردش، فلوچارت
Intractivity	تعامل
Media	رسانه
Multimedia	چند رسانه‌ای
Producer	تهیه کننده
Scenario	سناریو، فیلم نامه

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

- ۱- در کدام گزینه، ارتباط با کاربر به‌صورت تعاملی برقرار می‌شود؟
 الف) روزنامه ب) تلویزیون ج) آزمون الکترونیکی د) رادیو
- ۲- راهکاری مناسب برای بیان نحوه ارائه مطالب می‌باشد که در آن مراحل انجام کارها با جزئیات کامل شرح داده می‌شود.
 الف) سناریو ب) فلوجارت ج) ایندکس د) رسانه
- ۳- وظیفه اصلی کدام یک از اعضای پروژه، هماهنگی با عوامل پروژه، تهیه منابع مالی و تجهیزات مورد نیاز پروژه می‌باشد.
 الف) مدیر پروژه ب) برنامه نویس ج) کارشناس علمی و موضوعی د) تهیه کننده
- ۴- وظیفه بررسی صحت و درستی محتوای تهیه شده با موضوع تعیین شده بر عهده کیست؟
 الف) طراح و تکنولوژیست آموزشی ب) کارشناس علمی و موضوعی
 ج) متخصص صدا و ویدئو د) مدیر پروژه
- ۵- چه کسی اجزاء تولید شده توسط سایرین را تحویل گرفته و بر اساس فلوجارت برنامه، آنها را یکپارچه سازی می‌نماید؟
 الف) گرافیکست ب) مدیر پروژه ج) برنامه نویس د) تهیه کننده
- ۶- فلوجارت برنامه در کدام مرحله ایجاد می‌شود؟
 الف) پیش تولید ب) تولید ج) پس از تولید د) پس از تست و آزمایش
- ۷- وظیفه انیماتور چیست؟
 الف) بررسی صحت و درستی محتوای تهیه شده با موضوع
 ب) تهیه و تولید پویانمایی‌های مورد نیاز پروژه
 ج) طراحی پوسته گرافیکی پروژه شامل پس زمینه و منوها
 د) ویرایش، تدوین و آماده سازی فیلم‌های مورد استفاده
- ۸- در کدام مرحله از تولید پروژه، امکان آزمایش و تست پروژه به‌صورت محدود وجود دارد؟
 الف) تولید ب) پس از تولید ج) پیش از تولید د) تولید اجزای پروژه

- ۹- کدام نرم‌افزار برای ساخت پویانمایی سه بعدی کاربرد دارد؟
الف) premiere (ب) Swish (ج) Director (د) Swift
- ۱۰- کدام نرم‌افزار زیر برای ویرایش و میکس فیلم کاربرد دارد؟
الف) Audition (ب) Photoshop (ج) Edius (د) Photo Impact
- ۱۱- سناریو توسط چه کسی نوشته می‌شود؟
الف) برنامه نویس (ب) گرافیکست
ج) تهیه کننده (د) طراح و تکنولوژیست آموزشی
- ۱۲- کدام نرم‌افزار جزء نرم‌افزارهای مناسب برای ضبط، ویرایش و جلوه گذاری صدا می‌باشد؟
الف) Flash (ب) Sound Forge
ج) Multimedia Builder (د) Photo Impact

آزمون نظری

- ۱- مفاهیم رسانه، چندرسانه‌ای، سناریو و فلوچارت را توضیح دهید.
- ۲- مراحل تولید یک پروژه چندرسانه‌ای را شرح دهید.
- ۳- افراد مهم در تولید یک پروژه چندرسانه‌ای را نام برده و وظیفه هر یک را توضیح دهید.
- ۴- چند نرم‌افزار مهم و کاربردی در زمینه گرافیک، ویرایش صدا، Capturing و ساخت پویانمایی را نام ببرید.
- ۵- مراحل و شیوه تهیه فلوچارت و سناریو را بیان کنید.

کارگاه عملی

- ۱- یک فلوچارت برای آموزش نرم افزار Snagit (بخش اول کتاب چندرسانه‌ای) تهیه کنید.
- ۲- برای آموزش یکی از بخش‌های فلوچارت رسم شده، یک سناریوی آموزشی بنویسید.

زمان	
عملی	نظری
۳	۱



Captivate

فصل پنجم : مقدمات کار با نرم افزار Captivate

هدف کلی فصل :

کار با محیط نرم افزار Captivate و ایجاد یک پروژه جدید

هدف های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می رود که :

- قابلیت های نرم افزار Captivate را بیان کند.
- اجزای مختلف محیط نرم افزار Captivate را بشناسد.
- انواع پروژه های موجود در نرم افزار را نام ببرد.
- یک پروژه خالی را ایجاد کرده، ذخیره کند و مجدداً آن را باز کند.
- از پروژه خود نسخه پشتیبان تهیه کرده و آن را بازیابی کند.

مقدمه

همان طور که در فصل قبل اشاره شد، یکی از نرم افزارهای قدرتمند در زمینه تولید محتوای الکترونیکی، نرم افزار Captivate است. در این فصل با قابلیت های نرم افزار، شیوه نصب آن، شیوه اجرای نرم افزار و انواع پروژه ها در آن آشنا می شوید.

۱-۵ آشنایی با نرم افزار Captivate

نرم افزار Adobe Captivate یکی از قوی ترین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی است که در این کتاب نسخه ۷ آموزش داده می شود. کاربردهای این نرم افزار عبارتند از:

- فیلم برداری و شبیه سازی محیط های نرم افزاری به صورت نمایشی و تعاملی
- امکان ویرایش اسلایدها، صدا، تصویر و ویدیو در محیط نرم افزار
- امکان ساخت آزمون های الکترونیکی و کاتالوگ های تبلیغاتی
- امکان ایجاد خروجی های متنوع با کیفیت بالا، حجم کم و اتوران سازی

۲-۵ قابلیت های جدید نسخه ۷

نسخه ۷ نرم افزار، کلیه امکاناتی که در نسخه های قبلی وجود داشته را پوشش داده و کاربرانی که با نسخه های قبلی کار کرده اند، می توانند قابلیت های جدید نسخه ۷ را به پروژه های خود اضافه کنند. قابلیت های جدید در نسخه ۷ عبارتند از:

- امکان تایپ مستقیم فارسی بدون نیاز به نرم افزار فارسی ساز
- فیلم برداری با قابلیت بزرگ نمایی به صورت HD
- اشیای هوشمند و اشیای تعاملی آماده نظیر بازل، واژه نامه، سرپرگ و ...
- امکان گروه بندی اسلایدها و اشیای ایجاد پیوند (Hyperlink) مستقیم روی متن
- ایجاد آزمون با نمره منفی، امکان تایید کلیه گزینه ها با هم و ایجاد پیش آزمون
- امکان استفاده از طرح ها (Theme) و شخصیت های آماده

نکته

در این نسخه امکان تایپ مستقیم فارسی وجود دارد ولی اگر پروژه هایی که با نسخه های قبلی تهیه شده اند، را وارد نرم افزار کنید، برای نوشتن فارسی در آنها باید از فارسی نویس استفاده نمایید.

۵-۳ حداقل امکانات مورد نیاز جهت نصب

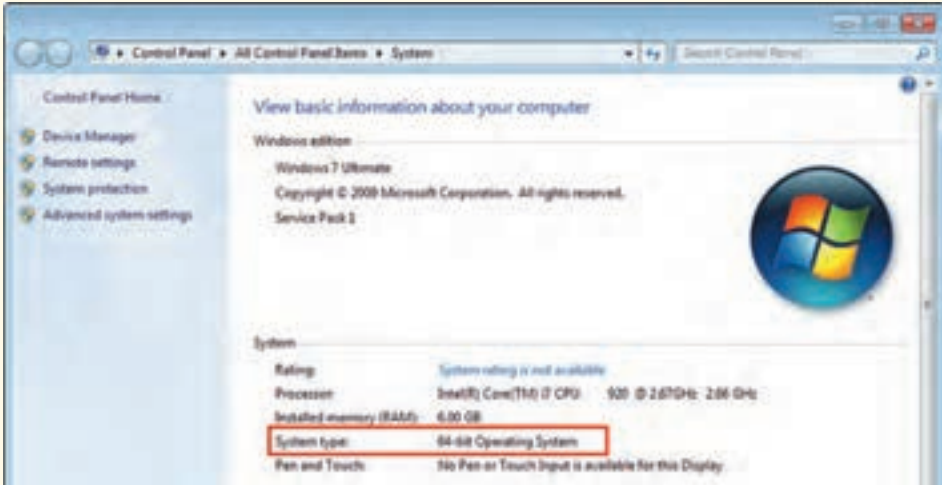
- پردازنده ۱ گیگا هرتز یا سریع تر
- سیستم عامل ویندوز 7 ، 8 ، ویستا و XP Service Pack3
- حداقل RAM مورد نیاز ۲ گیگابایت (۴ گیگابایت پیشنهاد می شود)
- فضای مورد نیاز روی دیسک سخت ۳ گیگابایت
- وضوح صفحه نمایش ۷۶۸ × ۱۰۲۴ (۱۰۲۴ × ۱۲۸۰ توصیه می شود)



۵-۴ تشخیص نسخه سیستم عامل

این نرم افزار در دو نسخه ۳۲ و ۶۴ بیتی عرضه شده است. قبل از نصب باید نسخه سیستم عامل خود را مشخص کنید. برنامه های مخصوص ویندوز ۳۲ بیتی با X86 و برنامه های مخصوص ویندوز ۶۴ بیتی با X64 نمایش داده می شوند. جهت تشخیص نسخه سیستم عامل مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- روی My Computer کلیک راست کرده و گزینه Properties را انتخاب کنید.
- ۲- در پنجره ای که باز می شود، در ویندوز ۷، در قسمت System Type و در ویندوز XP در قسمت System، نوع سیستم عامل مشخص شده است. در شکل ۵-۱، سیستم عامل ۶۴ بیتی می باشد. در ویندوز XP، اگر عبارت Microsoft Windows XP X64 Edition نوشته شده باشد، سیستم عامل ۶۴ بیتی است و در غیر این صورت، ۳۲ بیتی است.



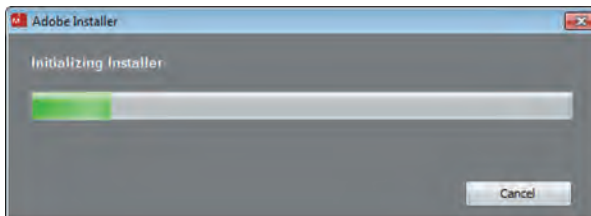
شکل ۱-۵- تشخیص نسخه سیستم عامل

۵-۵ شیوه نصب نرم افزار

قبل از نصب نرم افزار، کلیه نرم افزارهای شرکت Adobe مانند فلش، Acrobat Reader و فتوشاپ را بسته، آنتی ویروس سیستم خود را غیر فعال کرده و اتصال به اینترنت را قطع نمایید. سپس روی فایل Set-up در پوشه Adobe Captivate 7 (32bit/64bit) در لوح فشرده نرم افزار، کلیک کنید تا نصب برنامه آغاز شود (شکل ۲-۵). سیستم برای داشتن حداقل امکانات بررسی می گردد (شکل ۳-۵).

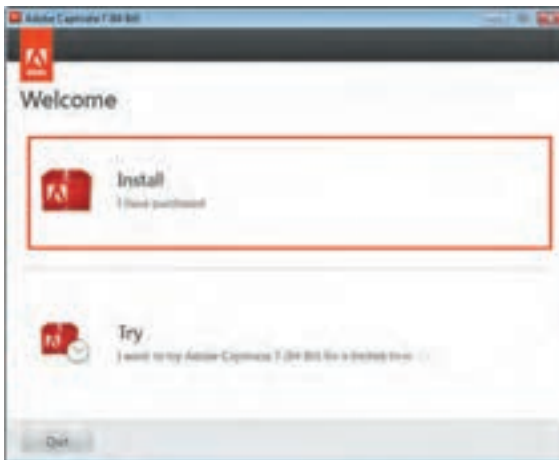


شکل ۲-۵- شروع نصب نرم افزار



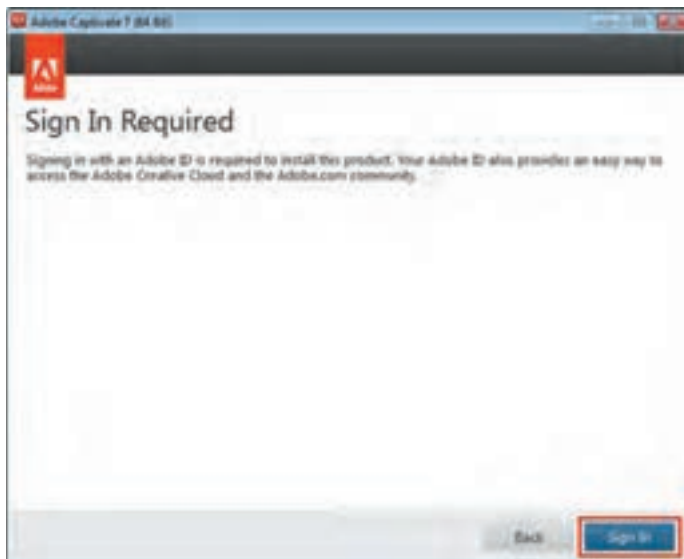
شکل ۳-۵- بررسی حداقل امکانات سیستم

در پنجره Welcome با داشتن شماره سریال و انتخاب گزینه Install، برنامه به صورت دائمی نصب می شود و با انتخاب گزینه Try نرم افزار به صورت آزمایشی و به مدت محدود نصب می شود. روی گزینه Install کلیک کنید (شکل ۴-۵).



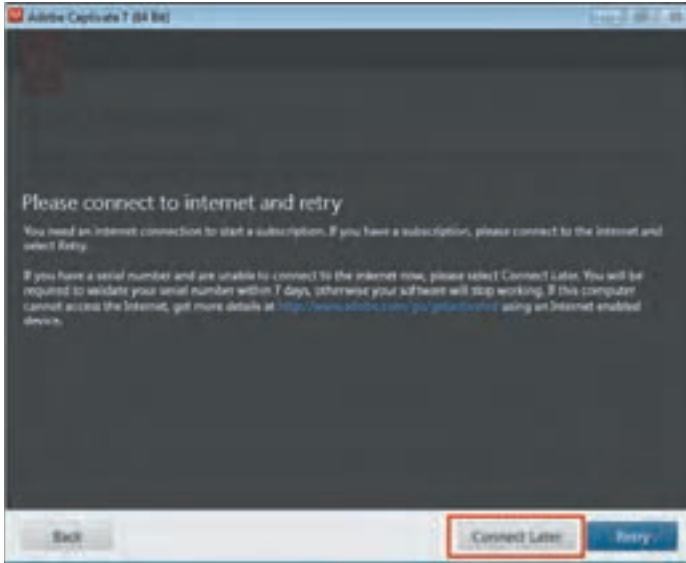
شکل ۴-۵ پنجره Welcome

این قسمت نیاز به وارد نمودن شناسه کاربری در سایت Adobe دارد. گزینه Sign In را انتخاب کنید (شکل ۵-۵). دقت کنید که اتصال شما به اینترنت در کلیه مراحل نصب، قطع باشد.



شکل ۵-۵ اتصال به سایت Adobe

به شما هشدار می‌دهد که بر عدم اتصال به اینترنت نمایش داده می‌شود. گزینه Connect Later را انتخاب کنید (شکل ۵-۶).



شکل ۵-۶- هشدار مبنی بر عدم اتصال به اینترنت

در شکل ۵-۷، توافقنامه نرم‌افزار نمایش داده می‌شود. با انتخاب دکمه Accept با آن موافقت کرده و به مرحله بعد بروید.



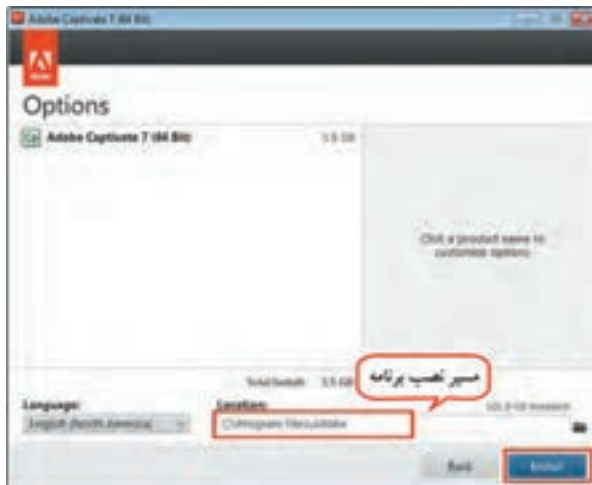
شکل ۵-۷- توافقنامه نرم‌افزار

در پنجره زیر، شماره سریال نرم افزار را وارد کرده و روی دکمه Next کلیک کنید (شکل ۵-۸).



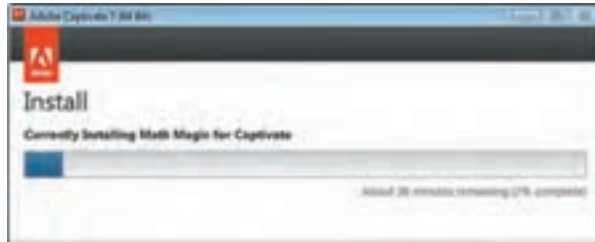
شکل ۵-۸- ورود شماره سریال برنامه

در کادر Location، مسیر نصب نرم افزار را مشخص کنید (شکل ۵-۹). مسیر پیش فرض C:\ProgramFiles\Adobe است. گزینه Install را برای ادامه نصب انتخاب کنید.



شکل ۵-۹- مسیر نصب نرم افزار

عملیات نصب و کپی فایل‌ها روی دیسک سخت انجام می‌شود (شکل ۵-۱۰).



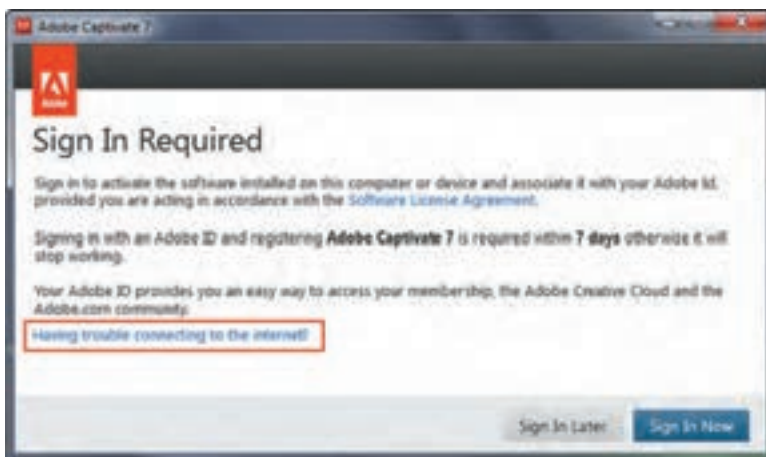
شکل ۵-۱۰- کپی فایل‌های برنامه

پس از اتمام نصب، روی گزینه Launch Now برای اجرای نرم‌افزار کلیک کنید (شکل ۵-۱۱).



شکل ۵-۱۱- مرحله پایانی نصب نرم‌افزار

در اولین مرتبه اجرای نرم افزار، مجدداً از شما خواسته می شود که به اینترنت وصل شده و ID خود را وارد کنید. اتصال اینترنت خود را قطع کرده و گزینه Having trouble connecting to the internet (داشتن مشکل در اتصال به اینترنت) را انتخاب کنید (شکل ۵-۱۲).



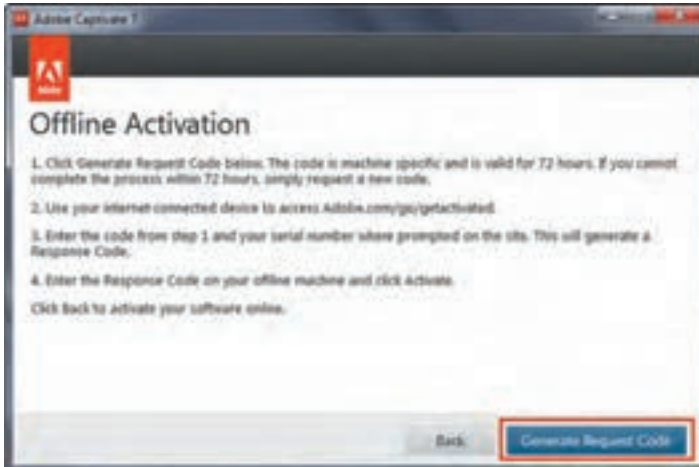
شکل ۵-۱۲- فعال کردن نرم افزار

گزینه Offline Activation (فعال سازی بدون اتصال به اینترنت) را انتخاب کنید (شکل ۵-۱۳).



شکل ۵-۱۳- پنجره Offline Activation

در شکل ۱۴-۵، گزینه Generate Request Code را برای تولید کد درخواست انتخاب کنید.



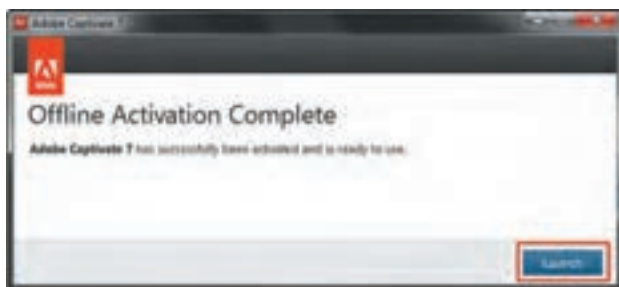
شکل ۱۴-۵- درخواست کد فعال سازی

کد درخواستی که در خط اول شکل ۱۵-۵، نمایش داده شده را در برنامه‌ی تولید شماره سریال کپی کنید تا یک کد پاسخ (Response Code) برای شما ایجاد شود. کد پاسخ را کپی و در کادر زیر Paste کنید. دقت کنید که در طی مراحل نصب، برنامه تولید شماره سریال را نبندید.



شکل ۱۵-۵- کادر ورود Response Code

با نمایش شکل ۵-۱۶، مراحل فعال سازی نرم افزار به پایان می رسد.



شکل ۵-۱۶- پایان فعال سازی نرم افزار

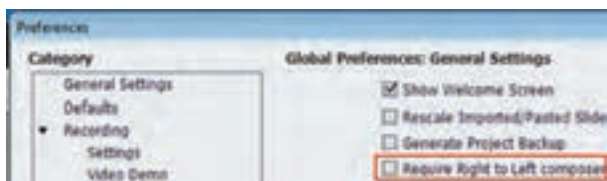
پس از نصب، از منوی Start، گزینه All Programs را انتخاب کرده و از لیست برنامه‌ها، روی گزینه Adobe Captivate 7 کلیک کنید.

۵-۶ شیوه اجرای نرم افزار

پس از نصب، از منوی Start، گزینه All Programs را انتخاب کرده و از لیست برنامه‌ها، روی گزینه Adobe Captivate 7 کلیک کنید.

۵-۷ فارسی نویسی در نرم افزار

برخلاف نسخه‌های قبلی نرم افزار، در نسخه ۷ امکان تایپ فارسی به صورت مستقیم وجود دارد. برای فعال نمودن زبان‌های راست به چپ، کافی است یک بار از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کنید. در کادری که باز می شود (شکل ۵-۱۷)، در قسمت General Settings، گزینه Require Right to Left composer را انتخاب



شکل ۵-۱۷- افزودن زبان فارسی

نمایید. دقت کنید که پروژه‌هایی که از این به بعد ایجاد می شوند، زبان فارسی را پشتیبانی می کنند و بهتر است بلافاصله پس از نصب نرم افزار، این گزینه انتخاب شود.

۵-۸ انواع پروژه‌ها در نرم افزار

پس از اجرای نرم افزار، منوی اصلی برنامه شامل سه قسمت اصلی Open Recent Item، Create New و Tutorials نمایان می شود (شکل ۵-۱۸).



شکل ۵-۱۸- منوی اصلی برنامه Captivate

در قسمت Create New می‌توانید یک پروژه جدید ایجاد کنید. انواع پروژه‌ها در این قسمت به‌طور اجمالی توضیح داده شده که در فصل‌های بعد با مهم‌ترین آنها بیشتر آشنا می‌شوید.

- **Software Simulation** : شبیه سازی و فیلم برداری از محیط‌های نرم‌افزاری
- **Blank Project** : ایجاد یک پروژه خالی
- **From Microsoft PowerPoint** : ایجاد پروژه از روی فایل پاورپوینت
- **Image Slideshow** : ایجاد پروژه آلبوم تصاویر
- **Project Template** : ایجاد پروژه الگویی
- **From Template** : ایجاد پروژه از الگوهای آماده
- **Aggregator Project** : ایجاد پروژه‌های ترکیبی

۹-۵ ایجاد یک پروژه خالی

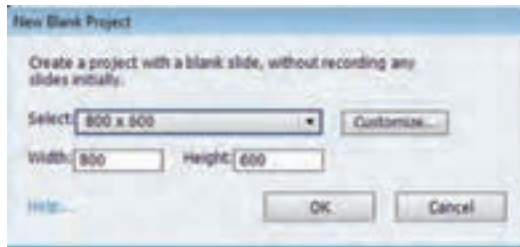
برای ایجاد یک پروژه خالی یکی از روش‌های زیر را انجام دهید :

۱- پس از اجرای نرم‌افزار، در منوی اصلی برنامه (شکل ۵-۱۸) در قسمت Create New گزینه Blank Project را انتخاب کنید.

۲- در صورت باز بودن محیط، از منوی File، زیرمنوی New Project، گزینه Blank Project را انتخاب کنید.

۳- کلید ترکیبی Ctrl+N را فشار دهید.

در کادری که نمایان می شود (شکل ۱۹-۵)، اندازه صفحه خروجی پروژه را تعیین کنید. در قسمت Width (پهنا) و Height (ارتفاع) را وارد نموده با قسمت Select، یکی از اندازه های آماده را انتخاب نمایید. با انتخاب گزینه Customize، امکان ذخیره اندازه انتخابی با نام دلخواه وجود دارد.



شکل ۱۹-۵- ایجاد پروژه خالی

نکته

اندازه رایج در نرم افزارهای آموزشی معمولاً 600×800 و 768×1024 است.

تمرین ۱-۵: یک پروژه خالی با ابعاد 600×800 به نام خودتان روی Desktop ایجاد کنید.

۱-۵ اجزای محیط نرم افزار Captivate

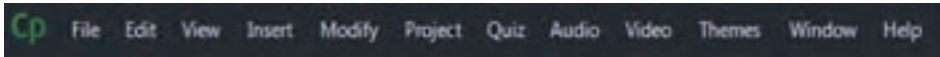
شمای کلی محیط نرم افزار به صورت زیر است (شکل ۲۰-۵):



شکل ۲۰-۵- محیط نرم افزار Captivate

۱-۵-۱ نوار منو (Menu bar)

نوار منو یا دستورات شامل فرامین اصلی نرم افزار است که با کلیک روی نام هر منو یا پایین نگه داشتن کلید Alt و فشردن حرفی که زیر آن خط کشیده شده، منوی مربوطه باز می شود (شکل ۵-۲۱).



شکل ۵-۲۱- نوار منو

۲-۵-۱ نوار انتخاب های اصلی (Main Option)

این نوار شامل برخی فرامین پرکاربرد مانند ذخیره، Undo، Redo، ضبط صدا، فیلم برداری و ... می باشد (شکل ۵-۲۲).



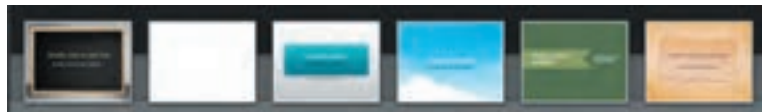
شکل ۵-۲۲- نوار انتخاب های اصلی

۳-۵-۱ جعبه ابزار برنامه (Toolbox)

جعبه ابزار برنامه شامل اشیای مختلف بوده و با کلیک روی هر شیء، یک نمونه از آن شیء به اسلاید اضافه می شود. این اشیای در منوی Insert و زیر منوی Standard Object نیز وجود دارند که در فصل های بعد، به طور اختصاصی به بررسی هر یک از این اشیای خواهیم پرداخت (شکل ۵-۲۳).

۴-۵-۱ طرح بندی اسلایدها (Theme)

در نسخه ۶ به بعد نرم افزار، در قسمت Theme امکان انتخاب طرح بندی دلخواه برای اسلایدها مانند نرم افزار پاورپوینت وجود دارد. طرح انتخابی روی ظاهر کلیه قسمت های اسلایدها نظیر دکمه ها، پس زمینه و ... تأثیرگذار می باشد (شکل ۵-۲۴). برای انتخاب یک طرح، کافی است روی آن کلیک کنید تا طرح انتخابی جایگزین طرح قبلی شود. در صورت عدم مشاهده این کادر، از منوی Themes، گزینه Show/Hide Theme Panels را انتخاب کنید.



شکل ۵-۲۴- طرح بندی اسلایدها (Theme)

شکل ۵-۲۳- جعبه ابزار (Toolbox)

تمرین ۲-۵ : طرح دلخواهی را به پروژه خود اعمال کنید. 



شکل ۲۵-۵- نمای کوچک اسلایدها (Filmstrip)

۵-۱-۵-۰ نمای کوچک اسلایدها (Filmstrip)

در این بخش امکان مشاهده اسلایدها به صورت نوار فیلم به همراه نام (برچسب) و شماره اسلاید وجود دارد. برای مشاهده یا ویرایش محتویات هر اسلاید، کافی است روی اسلاید مورد نظر در این بخش کلیک کنید (شکل ۲۵-۵). برای تغییر اندازه اسلایدها در این نما، کافی است روی یکی از اسلایدها کلیک راست نموده و از زیرمنوی Filmstrip، یکی از حالت های Small (کوچک)، Medium (متوسط) یا large (بزرگ) را انتخاب کنید.

تمرین ۳-۵ : اندازه نمایش اسلایدها در بخش Filmstrip را بزرگتر نمایید. 

۶-۱-۵-۰ پانل های کنترلی

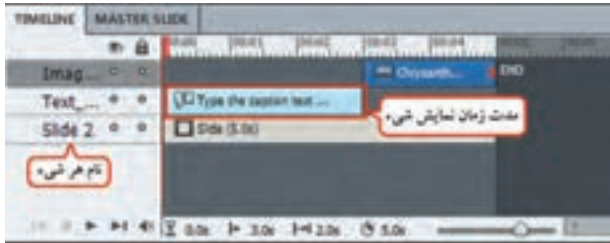
پانل ها پنجره هایی هستند که هنگام کار با عناصر مختلف از آنها استفاده می شود. به طور کلی پانل ها جهت انجام تنظیمات مربوط به پروژه، اشیا، کتابخانه، آزمون ها و ... استفاده می شوند که یکی از مهم ترین آنها، پانل Properties است که خصوصیات مربوط به شیء انتخابی را در برمی گیرد (شکل ۲۶-۵).



شکل ۲۶-۵- پانل های کنترلی

۷-۱-۵ خط زمان (Timeline)

نرم افزار Captivate نیز مانند نرم افزارهای Flash و Director، یک نرم افزار مبتنی بر خط زمان است و کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیا در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آنها در خروجی توسط خط زمان صورت می پذیرد (شکل ۲۷-۵). برای هر شیء یک لایه ساخته می شود و اشیا که در لایه بالاتر قرار دارند روی سایر اشیا پایین تر نمایش داده می شوند.



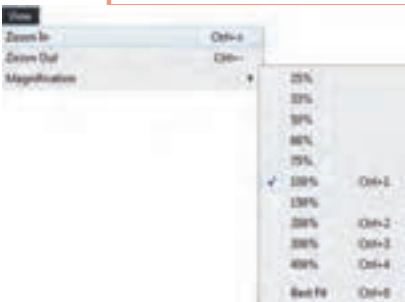
شکل ۲۷-۵ خط زمان (Timeline)

جدول ۱-۵ اجزای خط زمان

توضیحات	عنوان	گزینه
نمایش/عدم نمایش شیء	Show/Hide Item	
جلوگیری از تغییرات شیء	Lock/ Unlock Item	
کنترل پخش	Play bar	
قطع/ وصل صدا	Mute/ Sound	
مدت زمان نمایش اسلاید	Slide Duration	
بزرگ نمایی یا کوچک نمایی خط زمان	Change Zoom	

۸-۱-۵ تنظیم ویژگی های نمایش

برای بزرگ نمایی اسلاید جاری، از منوی View گزینه Zoom in یا کلید ترکیبی $\text{Ctrl} + \text{=}$ برای کوچک نمایی، گزینه Zoom Out یا کلید ترکیبی $\text{Ctrl} + \text{-}$ را انتخاب کنید. در قسمت Magnification می توانید میزان Zoom را بر حسب درصد مشخص کنید (شکل ۲۸-۵).

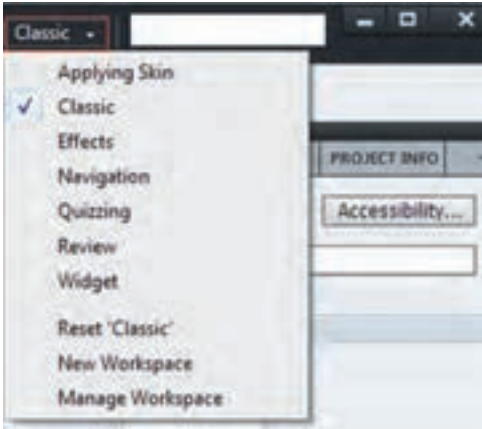


شکل ۲۸-۵ تنظیم ویژگی های نمایش

برای مشاهده پیش نمایش اسلاید جاری، روی دکمه ► در Timeline کلیک کنید (کلید F3). حالت‌های پیش نمایش در فصل بعد توضیح داده می‌شوند.


۱۱-۵ محیط‌های کاری مختلف (Workspace)

با توجه به این که کاربر هنگام ایجاد پروژه‌های مختلف، ابزارها و پانل‌های متفاوتی را متناسب با نوع پروژه‌اش نیاز دارد، این نرم‌افزار محیط‌های کاری مختلفی را فراهم نموده که در هر یک از آنها، متناسب با نوع پروژه، پانل‌ها و امکانات لازم در اختیار کاربر قرار می‌گیرد. با انتخاب دکمه Classic در نوار منو (شکل ۲۹-۵)، یا انتخاب گزینه Workspace از منوی Window، محیط کاری موردنظر را انتخاب کنید. محیط کاری پیش فرض



شکل ۲۹-۵- محیط‌های کاری مختلف

در این نرم‌افزار Classic است و در صورت بهم ریختن محیط می‌توانید از گزینه Reset Classic استفاده نمایید. برای ذخیره محیط کاری مورد علاقه از گزینه New Workspace استفاده کنید. جهت حذف محیط کاری، گزینه Manage Workspace را انتخاب کرده و در کادر ظاهر شده، پس از انتخاب محیط کاری مورد نظر، روی گزینه Delete کلیک کنید.

تمرین ۴-۵: تغییراتی در محیط کاری ایجاد نموده و آن را با نام خودتان ذخیره کنید. 

۱۲-۵ ذخیره فایل پروژه

برای ذخیره فایل، یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

۱- از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید.

۲- کلیدهای Ctrl+S را فشار دهید.

۳- در نوار Main Option، گزینه Save Project را انتخاب کنید (شکل ۳۰-۵).



شکل ۳۰-۵- ذخیره فایل از طریق نوار Main Option

- ۴- جهت تغییر نام یا مسیر ذخیره فایل، از منوی File گزینه Save as را انتخاب کنید.
- ۵- در صورتی که می‌خواهید چند فایل را با هم ذخیره کنید از منوی File گزینه Save all را انتخاب کنید. اگر فایل شما تاکنون ذخیره نشده باشد کادر Save as برای تعیین مسیر و نام فایل ظاهر می‌شود.

نکته

پسوند فایل‌های قابل ویرایش پروژه در نرم‌افزار Captivate، cptx می‌باشد.

تمرین ۵-۵: پروژه خود را در درایو C ذخیره کنید.

۱۳-۵ باز نمودن یک پروژه

- برای باز نمودن پروژه‌ای که قبلاً آن را ایجاد نموده‌اید، یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:
- ۱- در پنجره شروع نرم‌افزار، قسمت Open Recent برای باز نمودن فایل‌هایی که اخیراً با آنها کار کرده‌اید و گزینه Open برای باز کردن فایل‌های قبلی می‌باشد (شکل ۳۱-۵).
 - ۲- در صورت باز بودن محیط نرم‌افزار، در منوی File گزینه Open Recent و برای باز کردن فایل‌های اخیر به کار می‌رود.
 - ۳- کلید ترکیبی Ctrl+O را فشار دهید.
- تمرین ۵-۶: پروژه قبلی خود را مجدداً باز کنید.



شکل ۳۱-۵- باز کردن یک پروژه

۱۴-۵ تهیه نسخه پشتیبان و بازیابی آن

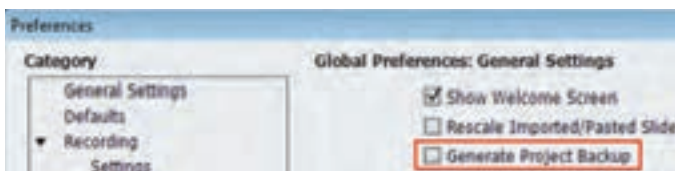
با توجه به این که برای ایجاد یک پروژه ممکن است زمانی طولانی صرف شود و آسیب دیدن فایل پروژه جبران ناپذیر می باشد، بهتر است در مراحل تولید محتوای الکترونیکی، نسخه پشتیبان (Backup) از فایل پروژه تهیه گردد.

برای تهیه نسخه پشتیبان، مراحل زیر را انجام دهید :

۱- از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کنید.

۲- در کادر باز شده (شکل ۳۲-۵)، در قسمت General Settings، گزینه Generate Project Backup را انتخاب کنید.

۳- زمانی که پروژه ذخیره می گردد، یک فایل پشتیبان با پسوند Bak کنار فایل اصلی ایجاد می شود.



شکل ۳۲-۵- ایجاد نسخه پشتیبان

نکته

در صورتی که فایل پروژه به هر دلیلی باز نشد، برای بازیابی فایل پسوند Bak فایل پشتیبان را پاک نموده تا پسوند آن به Cptx تغییر پیدا کند، سپس روی آن دابل کلیک کنید تا در محیط Captivate باز گردد.

تمرین ۷-۵ : یک نسخه پشتیبان از پروژه خود تهیه کرده و آن را بازیابی کنید.



خلاصه فصل



- نرم افزار Adobe Captivate یکی از قوی ترین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی است که در کتاب نسخه ۷ آموزش داده شده که امکان تایپ مستقیم فارسی را دارد.
- در نرم افزار Captivate، هر پروژه از مجموعه‌ای اسلاید تشکیل شده که اسلایدها می‌توانند حاوی رسانه‌های مختلف باشند.
- برای ایجاد فایل‌ها از فرمان Create New، برای باز نمودن فایل‌های اخیر از فرمان Open Recent و برای باز نمودن سایر پروژه‌ها از فرمان Open استفاده می‌شود.
- نرم افزار Captivate نیز مانند نرم افزارهای Flash و Director، یک نرم افزار مبتنی بر خط زمان است و کنترل زمانی نحوه قرارگیری اشیاء در صحنه، مدت زمان حضور و ترتیب نمایش آنها در خروجی توسط خط زمان صورت می‌پذیرد. برای هر شیء یک لایه ساخته می‌شود و اشیایی که در لایه بالاتر قرار دارند روی سایر اشیاء پایین تر نمایش داده می‌شوند.
- محیط‌های کاری امکانات و ابزارهای متفاوتی را در اختیار کاربر قرار می‌دهند. محیط کاری پیش فرض در این نرم افزار Classic است و در صورت بهم ریختن محیط، می‌توانید از گزینه Reset Classic استفاده نمایید.
- برای ذخیره فایل‌ها از فرمان Save، Save As، (ذخیره با نام) و Save All (ذخیره همه فایل‌ها با هم) استفاده می‌شود.
- پسوند فایل‌های پروژه Cptx و پسوند فایل‌های پشتیبان Bak می‌باشد. به دلیل اهمیت فایل پروژه، بهتر است همیشه نسخه پشتیبان از آن تهیه شود.
- برای تهیه نسخه پشتیبان، از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب و در کادر باز شده، در قسمت General Settings گزینه Generate Project Backup را انتخاب کنید.

Learn in English

Create a project starting with blank slides

You can start with a blank project, and then import slides or images from PowerPoint presentations, images, or other Adobe Captivate projects.

1. Select File > New Project > Blank Project.
2. Select a preset size in the Select list, or specify a custom width and height **for the project**.
3. Click OK.

واژه نامه تخصصی	
Accept	موافقت
Activation	فعال سازی
Aggregator	ترکیبی
Backup	پشتیبان
Blank	خالی
Connect	اتصال
Customize	سفارشی
Filmstrip	اسلایدهای به شکل نوار فیلم
Generate	تولید کردن
Install	نصب
Location	محل ، مسیر
Preferences	تنظیمات
Recent	اخیر
Request Code	کد درخواست، تقاضا
Response Code	کد پاسخ
Sign In	ورود به سیستم
Slide Duration	مدت زمان کل اسلاید
Software Simulation	شبیه سازی نرم افزار
Template	الگو
Theme	طرح
Timeline	خط زمان
Tutorials	آموزش
Workspace	فضای کاری

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

۱- کدام گزینه از قابلیت‌های جدید نسخه ۷ نرم‌افزار Captivate 7 نمی‌باشد؟

الف) امکان تایپ مستقیم فارسی در نرم‌افزار

ب) امکان گروه بندی اسلایدها و اشیا

ج) ساخت آزمون‌های الکترونیکی

د) امکان استفاده از Theme ها و شخصیت‌های آماده

۲- حداقل RAM مورد نیاز برای نصب نرم‌افزار Captivate 7 چقدر است؟

الف) ۲GB ب) ۱GB ج) ۵۱۲MB د) ۴GB

۳- فایل‌هایی که اخیراً با آنها کار شده است، در کدام قسمت از پنجره اصلی برنامه قرار دارند؟

الف) Create New ب) Open Recent Items

ج) Tutorials د) Extend

۴- کدام گزینه برای ایجاد پروژه آلبوم تصاویر استفاده می‌شود؟

الف) Blank Project ب) Software Simulation

ج) Project Template د) Image Slideshow

۵- گزینه Aggregator Project چه نوع پروژه‌ای را ایجاد می‌کند؟


الف) ایجاد پروژه ترکیبی ب) شبیه‌سازی محیط‌های نرم‌افزاری

ج) ایجاد یک پروژه خالی د) ایجاد پروژه از الگوهای آماده

۶- ابزارهای مختلف در کدام قسمت از برنامه قرار دارند؟

الف) Theme ب) Timeline ج) ToolBox د) Filmstrip

۷- برای نمایش یا عدم نمایش اشیا، از کدام گزینه در خط زمان استفاده می‌شود؟

الف)  ب)  ج)  د) 

۸- محیط کاری پیش فرض در نرم‌افزار Captivate چیست؟

الف) Review ب) Quizzing ج) Effects د) Classic

کارگاه عملی

- ۱- نرم افزار Captivate را روی سیستم خود نصب کرده و تنظیمات زبان فارسی را انجام دهید.
- ۲- پانل‌های کنترلی را جابجا نموده و تغییرات انجام شده را تحت یک محیط کاری جدید ذخیره کنید.
- ۳- یک پروژه جدید با ابعاد 800×600 به نام Powerpoint ایجاد کرده و آن را ذخیره کنید.
- ۴- طرح دلخواهی را برای فایل خود انتخاب کنید.
- ۵- کاری کنید که در هر بار ذخیره فایل، نسخه پشتیبان نیز تهیه شود.
- ۶- فایل را بسته و آن را مجدداً باز کنید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Captivate

فصل نهم : توانایی مدیریت اسلایدها

هدف کلی فصل :

یادگیری شیوه طراحی و مدیریت اسلایدها

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می‌رود که :

- اسلاید را تعریف کرده و از چیدمان‌های مختلف اسلایدها استفاده کند.
- بتواند اسلایدها را اضافه، حذف و مدیریت نماید.
- پس زمینه و طرح سفارشی را برای اسلایدها ایجاد کند.
- جلوه‌های انتقالی دلخواهی را روی اسلایدها اعمال نماید.
- Slide Master را تعریف کرده و بتواند از آن در پروژه استفاده کند.
- بتواند متن‌های فارسی را نوشته و قالب بندی آنها را انجام دهد.
- پیش نمایش پروژه را به روش‌های مختلف مشاهده کند.

مقدمه

عنصر تشکیل دهنده یک پروژه چند رسانه‌ای در نرم‌افزار Captivate، اسلاید (Slide) است و هر پروژه شامل تعدادی اسلاید می‌باشد. اسلایدها صفحاتی هستند که می‌توانند در برگرفته متن، تصویر، فیلم، پویانمایی، صدا و غیره باشند. در نسخه ۶ به بعد نرم‌افزار برای جذاب کردن اسلایدها امکان استفاده از طرح‌ها و چیدمان‌های مختلف برای کاربران به وجود آمد. شما می‌توانید به راحتی متن، پس زمینه و سایر عناصر را روی اسلایدها قرار دهید.



شکل ۶-۱- انواع چیدمان اسلاید

۱-۱-۶ چیدمان اسلاید (Layout)

چیدمان اسلاید، محل قرارگیری عنوان، متن و عناصر گرافیکی را مشخص می‌کند. در هر چیدمان تعدادی کادر وجود دارد که این کادرها می‌توانند شامل متن و یا اجزای گرافیکی باشند. هر کادر به‌طور هم‌زمان می‌تواند فقط یکی از عناصر را در برگرد.

۱-۱-۶ تعیین چیدمان اسلاید

برای تعیین چیدمان یک اسلاید، در پنجره خصوصیات، در قسمت General روی فلش کنار Master Slide کلیک کنید. Caption، چیدمان نگارشی (متنی) و Content کادر محتویات می‌باشد. در شکل ۶-۱ انواع چیدمان‌ها نشان داده شده است.

در کادر محتویات امکان درج متن، تصویر، نوشته متحرک، پویانمایی و فیلم وجود دارد (شکل ۶-۲). شما با انتخاب چیدمان می‌توانید اطلاعات مختلف را در مکان دلخواه در اسلاید نمایش دهید.



شکل ۶-۲- کادر محتویات (Content)

۶-۲ درج اسلاید

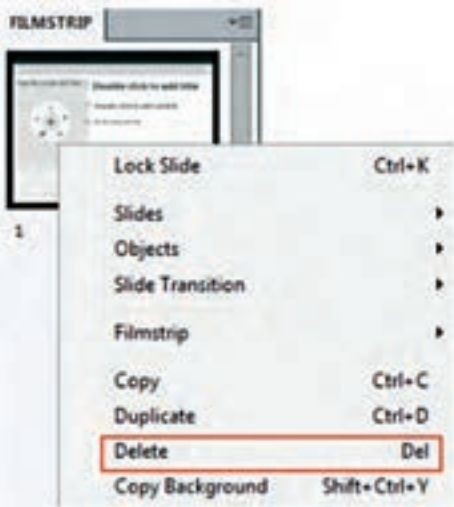
زمانی که یک پروژه خالی را ایجاد می‌کنید به طور پیش فرض یک اسلاید در آن وجود دارد که بر حسب نیاز می‌توانید به تعداد دلخواه، اسلاید به پروژه خود اضافه کنید. برای اضافه کردن اسلاید جدید به پروژه یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

۱- برای ایجاد یک اسلاید خالی بدون محتوا از منوی Insert گزینه Blank Slide را انتخاب کنید.

۲- برای ایجاد یک اسلاید جدید با در نظر گرفتن رنگ و ظاهر طرح فعلی از منوی Insert گزینه New Slide را انتخاب کنید.

۳- برای ایجاد یک اسلاید جدید از روی چیدمان‌ها، از منوی Insert گزینه New Slide From را انتخاب کنید. در این حالت لیست چیدمان‌های آماده نشان داده خواهد شد که می‌توانید از همان ابتدا چیدمان دلخواهی را برای اسلاید انتخاب کنید.

تمرین ۶-۱: چند اسلاید را به روش‌های مختلف به فایل خود اضافه کرده، سپس چیدمان آنها را تغییر داده و محتوای دلخواهی را در آنها نمایش دهید.



۶-۳ حذف اسلاید

گاهی لازم است اسلایدهایی را که مورد نیاز نیستند، حذف کنید. برای حذف اسلاید، یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

۱- روی اسلاید در قسمت Filmstrip کلیک راست کرده و گزینه Delete را انتخاب کنید (شکل ۶-۳).

۲- پس از انتخاب اسلاید، از منوی Edit گزینه Delete را انتخاب کنید.

۳- کلید Del صفحه کلید را فشار دهید.

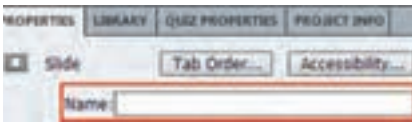
شکل ۶-۳- حذف اسلاید

۶-۴ تنظیم ترتیب اسلایدها

برای تنظیم ترتیب اسلایدها، کافی است اسلاید مورد نظر را در بخش Filmstrip، درگ کرده و در محل مناسب

قرار دهید.

۵-۶ نام گذاری اسلایدها (Label)



شکل ۴-۶ نام گذاری اسلاید

اختصاص نام به اسلایدها باعث مدیریت بهتر آنها می‌شود. برای نام گذاری و تعیین برجسب اسلاید، ابتدا آن را انتخاب کرده و در پنجره خصوصیات در قسمت Name، نام دلخواهی را وارد کنید (شکل ۴-۶).

نکته


در نام‌های فارسی برای تایپ حرف "ی" حتی در انتهای کلمه، از کلید ترکیبی Shift+X استفاده کنید.

۶-۶ ویرایش اسلاید

برای ویرایش محتویات هر اسلاید، کافی است روی اسلاید در پنجره Filmstrip کلیک کنید. محتویات آن در سمت راست دیده می‌شود.

سایر اعمال ویرایشی اسلایدها عبارتند از:

- ۱- گزینه Duplicate: ایجاد یک نسخه تکراری از اسلاید (کلید میانبر Ctrl+D) بلافاصله پس از اسلاید
- ۲- گزینه Copy و Paste: کپی نمودن و چسبانیدن اسلایدها
- ۳- گزینه Copy Background: کپی پس زمینه اسلاید
- ۴- گزینه Hide: مخفی نمودن اسلاید
- ۵- گزینه Lock: قفل کردن اسلاید (عدم امکان ویرایش اسلاید)

تمرین ۲-۶: یکی از اسلایدهای خود را حذف کرده، از یکی از اسلایدها کپی گرفته و با درگ کردن، ترتیب اسلایدها را جا به جا کنید. 

۷-۶ گروه بندی اشیاء و اسلایدها

گروه بندی یکی از امکاناتی است که در نسخه ۶ به بعد به نرم‌افزار اضافه شده و زمانی که اشیاء و اسلایدها زیاد است باعث مدیریت راحت تر آنها می‌شود. برای گروه بندی، اسلایدها باید الزاماً متوالی (پشت سر هم) باشند. برای گروه بندی اسلایدها مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- روی اسلاید اول در پنجره Filmstrip، کلیک کرده، کلید Shift را پایین نگه داشته و روی اسلاید آخر کلیک کنید (انتخاب اسلایدهای متوالی).

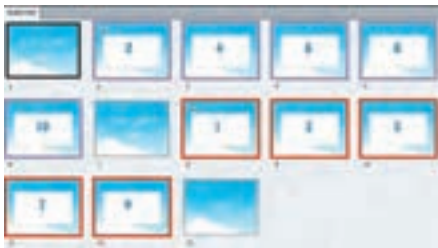


۲- سپس روی یکی از اسلایدها کلیک راست نموده، از زیر منوی Group گزینه Create (یا کلید ترکیبی Alt+Ctrl+G) را انتخاب کرده، نام و رنگ دلخواهی را به گروه اختصاص دهید. گروه به شکل ۵-۶ نشان داده خواهد شد. برای خارج نمودن اسلایدها از حالت گروه بندی، روی گروه در پنجره Filmstrip کلیک راست کرده و از زیر منوی Group گزینه Remove را انتخاب کنید.

شکل ۵-۶- اسلایدهای گروه بندی شده

نکته


- ۱- برای گروه بندی اشیا روی اسلاید نیازی به پشت سرهم بودن آنها نمی باشد. با پایین نگه داشتن کلید Ctrl و کلیک روی اشیا دلخواه می توان آنها را انتخاب و با فشردن کلید ترکیبی Ctrl+G گروه بندی نمود.
- ۲- امکان گروه بندی اشیا و متونی که توسط چیدمان های آماده ایجاد شده اند وجود ندارد.
- ۳- برای ویرایش اشیا گروه بندی شده بدون خارج نمودن آنها از حالت گروه بندی، روی شیء مورد نظر دابل کلیک کنید.
- ۴- برای از بین بردن حالت گروه بندی، روی گروه کلیک راست کرده و گزینه Ungroup را انتخاب کنید.



تمرین ۳-۶: پروژه های به نام Numbers با ابعاد 800×600 با طرح دلخواه ایجاد کرده، ابتدا اعداد زوج کمتر از 10^0 و سپس اعداد فرد کمتر از 10^0 را در آن گروه بندی کنید.

۸-۶ نوشتن متن در اسلاید

برای نوشتن متن در اسلاید یکی از روش های زیر را انجام دهید:

- ۱- می توانید از چیدمان های نگارشی (متنی) استفاده کرده و در کادر متن اطلاعات مورد نظر خود را بنویسید.
- ۲- از منوی Insert، زیر منوی Standard Object گزینه Text Caption را انتخاب کنید.
- ۳- در جعبه ابزار برنامه روی گزینه  کلیک کنید.
- ۴- کلید ترکیبی Shift+Ctrl+C را فشار دهید.

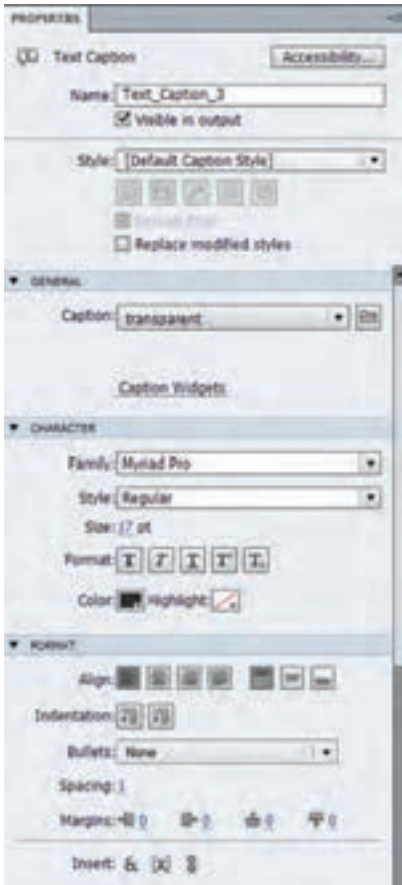
نکته

با فشردن کلید ترکیبی Alt+Shift می توانید فارسی تایپ کنید. جهت نوشتن عبارات فارسی و انگلیسی در کنار هم، برای جلوگیری از بهم ریختن متن، پس از هربار تغییر زبان، ابتدا دکمه Home را فشار داده و سپس متن مورد نظر را تایپ کنید.

۸-۶-۱ تغییر خصوصیات و قالب بندی متن

در پنجره خصوصیات متن، امکان تغییر قالب بندی متن نوشته شده وجود دارد (شکل ۶-۶). در جدول ۶-۱ گزینه‌های مربوط به این قسمت توضیح داده شده است.

جدول ۶-۱- تغییر خصوصیات متن



شکل ۶-۶- پنجره خصوصیات متن

عملکرد	گزینه
تعیین حالت نمایش متن	Caption
تعیین نوع فونت (قلم)	Family
سبک نوشته	Style
اندازه قلم	Size
پررنگ نوشتن متن	Bold
مورب یا کج نوشتن	Italic
زیرخط دار بودن متن	UnderLine
توان نویسی	Super Script
اندیس نویسی	SubScript
رنگ متن	Color:
رنگ‌های لایت متن	Highlight:
دادن جلوه ویژه به متن	Effects
تراز افقی و عمودی متن	Align
کاهش/افزایش تورفتگی	Indentation
ایجاد لیست علامت‌دار	Bullets
فاصله میان خطوط	Spacing
حاشیه متن	Margins
درج علائم ویژه	Symbol
افزودن متغیر *	Variable
ایجاد لینک (پیوند) *	HyperLink

نکته

اگر در قسمت Caption گزینه Transparent انتخاب شود، متن بدون داشتن پس زمینه نمایش داده می‌شود.

* این دو گزینه در قسمت‌های بعدی آموزش

داده می‌شوند.

۸-۶-۲ نوشتن متن فارسی با استفاده از فارسی نویس

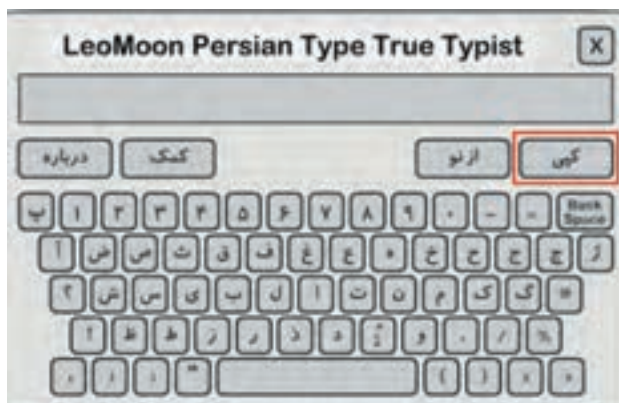
برای فارسی نویسی در پروژه‌هایی که در نسخه ۷ طراحی نشده‌اند، نیاز به نرم‌افزار فارسی نویس دارید. با توجه به تنوع فونت‌ها در نرم‌افزارهای فارسی نویس نظیر آروین، مریم، نسل جوان و LeoMoon، جهت نوشتن فارسی می‌توانید از این نرم‌افزارها استفاده کنید که در این کتاب فارسی نویس LeoMoon انتخاب شده است. برای تایپ فارسی با استفاده از این فارسی نویس، پس از نصب، مراحل زیر را انجام دهید:

۱- ابتدا در فارسی نویس، متن مورد نظر را تایپ و دکمه کپی را انتخاب کنید (شکل ۷-۶).

۲- در نرم‌افزار Captivate، در قسمتی که می‌خواهید متن فارسی نمایش داده شود، Paste کنید (در صورتی که می‌خواهید متن روی اسلاید ظاهر شود، ابتدا یک Text Caption را روی صفحه قرار داده، روی آن دو بار کلیک کنید تا متن آن انتخاب شود، سپس کلیک راست کرده و گزینه Paste را انتخاب کنید). نوشته‌ها به صورت ناخوانا دیده می‌شوند.

۳- در پنجره خصوصیات در قسمت فونت (Family)، یکی از فونت‌هایی که با حرف F_ شروع شده‌اند، نظیر F_yekan را انتخاب کنید تا نوشته‌ها به درستی نمایش داده شوند.

۴- در صورتی که متن شما حاوی کلمات انگلیسی است، در فارسی نویس نیازی به نوشتن آنها نمی‌باشد. در نرم‌افزار Captivate، در جاهایی که کلمات انگلیسی دارید، زبان سیستم را به انگلیسی تغییر داده و کلمه مورد نظر را تایپ کنید. سپس در قسمت فونت، یکی از فونت‌های انگلیسی را انتخاب کنید.



شکل ۷-۶- فارسی نویس LeoMoon


نکته


برای انتخاب سریع‌تر فونت‌ها می‌توانید قسمتی از نام فونت را در کادر Family تایپ کرده و پس از نمایش نام کامل آن، کلید Enter را فشار دهید.

۹-۶ تغییر رنگ یا پس زمینه اسلاید

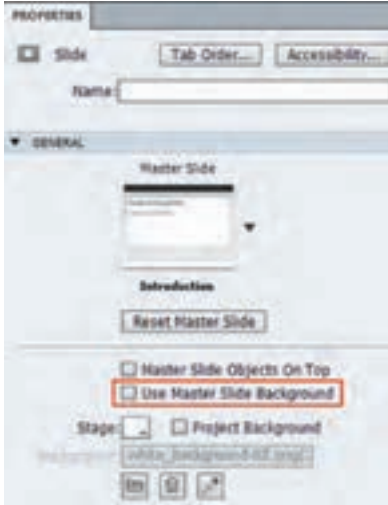
شما می‌توانید رنگ یا پس زمینه دلخواهی را به اسلاید اعمال کنید. جهت انجام این کار مراحل زیر را انجام دهید:

۱- ابتدا در پنجره خصوصیات اسلاید، گزینه Use Master Slide Background را غیرفعال کنید (شکل ۸-۶).

۲- برای تغییر پس زمینه، گزینه Project background را انتخاب کرده و توسط گزینه  تصویر دلخواهی را به عنوان پس زمینه به پروژه وارد (Import) کنید یا از تصاویر موجود در پروژه استفاده کنید.

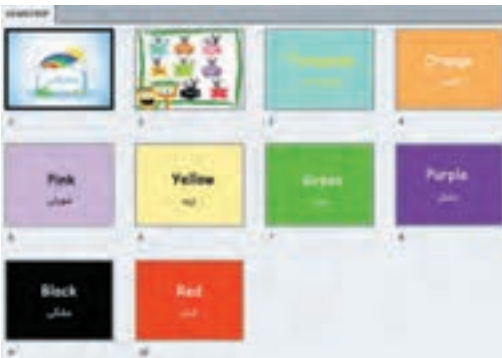
۳- گزینه  تصویر پس زمینه را حذف می‌کند.

۴- در قسمت Stage می‌توانید رنگ دلخواهی را به پس زمینه اسلاید اختصاص دهید. برای این کار باید گزینه‌های گفته شده در مرحله ۱ و ۲ غیرفعال باشند.



شکل ۸-۶- تغییر پس زمینه اسلاید

تمرین ۴-۶: پروژه‌ای به نام Colors ایجاد کرده، در صفحه اول آن «آموزش رنگ‌ها» را در پس زمینه دلخواهی نوشته، سپس نام تعدادی رنگ را به صورت فارسی و انگلیسی در اسلایدهای جداگانه‌ای نوشته و زمینه اسلاید را به همان رنگ نمایش دهید.



۱۰-۶ جلوه‌های انتقالی (Slide Transition)

حرکت از یک اسلاید به اسلایدی دیگر را گذر یا انتقال (Transition) می‌گویند. هنگام رفتن از یک اسلاید به اسلایدی دیگر می‌توانید در کادر خصوصیات اسلاید، در قسمت General، از بخش Transition، جلوه دلخواهی را انتخاب کنید.

۱۱-۶ ایجاد اسلاید الگو (Master Slide)

نرم افزار Captivate این امکان را به شما می دهد تا اسلاید یا اسلایدهایی را به عنوان الگو یا پایه در نظر بگیرید و تغییراتی را که در آن به وجود می آورید روی همه اسلایدهایی که از آن الگو استفاده می کنند اعمال نمایید. مواردی از قبیل آرم شرکت، نام، پس زمینه، دکمه خروج و ... را می توان به آنها اضافه نمود. می توانید برای مطالب درسی و سایر صفحات، الگوهای مجزایی را طراحی کنید. برای ایجاد الگوی اسلاید مراحل زیر را انجام دهید:

۱- از منوی Insert گزینه Content Master Slide را انتخاب کنید.

۲- در پنجره خصوصیات نام و پس زمینه دلخواهی را به الگوی خود اختصاص دهید.

برای اعمال این الگو روی سایر اسلایدها، ابتدا اسلایدهای مورد نظر را انتخاب کرده، سپس در پنجره خصوصیات اسلاید، در بخش General در قسمت Master Slide از میان چیدمانها، نام الگوی اسلاید خود را انتخاب کنید. دقت کنید که گزینه Use Master Slide Background انتخاب شده باشد تا پس زمینه الگو بر اسلاید اعمال شود و برای برداشتن الگو از روی اسلایدها، این گزینه را غیرفعال کنید (شکل ۸-۶).

نکته


برای تغییر الگوی ساخته شده، از منوی Window گزینه Master Slide را انتخاب کنید تا پنجره آن در پایین صفحه ظاهر شود (شکل ۹-۶)، سپس روی الگوی مورد نظر کلیک کرده و تغییرات را اعمال نمایید.



شکل ۹-۶ پنجره Master Slide

تمرین ۵-۶: در یک پروژه جدید، الگویی برای اسلایدهای درسی به نام Lesson و الگویی برای سایر بخشها مانند درباره ما و راهنما به نام main ایجاد کنید.

۱۲-۶ پیش نمایش اسلایدها

- برای مشاهده پیش نمایش اسلایدهای پروژه یکی از روش‌های زیر را انجام دهید :
- ۱- از منوی File ، زیر منوی Preview، یکی از حالت‌های جدول ۲-۶ را انتخاب کنید.
 - ۲- از نوار Option، گزینه  و سپس حالت مورد نظر را انتخاب کنید.
 - ۳- کلید میانبر حالت مورد نظر را فشار دهید (جدول ۲-۶).

جدول ۲-۶- پیش نمایش اسلایدها

کلید میانبر	کاربرد	دستور
F3	پیش نمایش اسلاید جاری	Play Slide
F4	پیش نمایش کل پروژه	Project
F8	پیش نمایش از اسلاید جاری تا انتهای پروژه	From Slide
F10	پیش نمایش اسلاید جاری تا ۵ اسلاید بعدی	Next 5 Slides
F12	پیش نمایش پروژه در مرورگر وب	In web Browser
F11	پیش نمایش پروژه در مرورگر وب برای دستگاه‌های استفاده کننده از HTML5 مانند iPad/iPhone	HTML5 Output in Web Browser

خلاصه فصل



- عنصر تشکیل دهنده یک پروژه چند رسانه‌ای در نرم‌افزار Captivate، اسلاید (Slide) است و هر پروژه شامل تعدادی اسلاید است. اسلایدها صفحاتی هستند که می‌توانند در برگزیده متن، تصویر، فیلم، پویانمایی، صدا و غیره باشند.
- چیدمان اسلاید محل قرارگیری عنوان، متن و عناصر گرافیکی را مشخص می‌کند.
- چیدمان‌های نگارشی (متنی) و چیدمان‌های محتویات (Content) برای درج اشیای مختلف در نظر گرفته شده است.
- به‌طور پیش فرض در هر پروژه یک اسلاید وجود دارد که می‌توانید از طریق منوی Insert گزینه Blank Slide (اسلاید خالی بدون محتویات)، New Slide (اسلاید جدید با در نظر گرفتن طرح فعلی) یا New Slide From (اسلاید جدید از روی چیدمان‌های آماده) اسلاید جدید را به پروژه خود اضافه کنید.
- برای حذف اسلاید روی آن کلیک راست نموده و گزینه Delete را انتخاب کنید.
- برای مدیریت بهتر اسلایدها از نام‌گذاری و گروه بندی اسلایدها استفاده کنید.
- در پنجره خصوصیات یک اسلاید، امکان نام‌گذاری، تغییر چیدمان، تغییر رنگ و پس‌زمینه اسلاید وجود دارد.
- برای نوشتن متن در اسلایدها از عنوان متنی (Text Caption) استفاده می‌شود که کافی است در جعبه ابزار گزینه  را انتخاب کنید. برای نوشتن متن فارسی، علاوه بر تایپ مستقیم، امکان استفاده از نرم‌افزارهای فارسی نویسی نظیر لثومون، مریم و ... وجود دارد.
- نرم‌افزار Captivate این امکان را به شما می‌دهد تا اسلاید یا اسلایدهایی را به عنوان الگو یا پایه (Master) در نظر بگیرید و تغییراتی را که در آن به وجود می‌آورید، روی همه اسلایدهایی که از آن چیدمان استفاده می‌کنند اعمال نماید.
- برای مشاهده پیش‌نمایش پروژه از منوی File، زیر منوی Preview را انتخاب کرده یا از نوار Option، گزینه  و سپس حالت مورد نظر را انتخاب کنید.

Learn in English

Master Slides

Master slides define background and common objects such as logos, headers, and footers for your slides. They provide a uniform appearance for your entire project. All the artefacts on a master slide, such as, objects and placeholders reflect on the slide that is linked with the master slide.

A group of master slides make up a theme. When you create a blank project or a project from template, Adobe Captivate uses the default (Blank) theme.

واژه نامه تخصصی	
Caption	عنوان متنی
Content	محتوا
Export	صادر کردن، خارج کردن
Hide	مخفی کردن
Label	برچسب
layout	طرح بندی، چیدمان
Master Slide	اسلاید پایه
Transition	گذر یا انتقال
Transparent	شفاف

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

۱- حرکت از یک اسلاید به اسلایدی دیگر را می‌گویند.

الف) Slide Label ب) Slide Transition

ج) Slide Master د) Slide Layout

۲- کدام گزینه، نرم‌افزار فارسی نویس نمی‌باشد؟

الف) لئومون ب) مریم ج) نوین د) نسل جوان

۳- برای ایجاد یک اسلاید خالی بدون محتویات از کدام گزینه استفاده می‌شود؟

الف) Blank Slide ب) New Slide From ج) New Slide د) Open Slide

۴- توسط کدام گزینه می‌توان اسلاید الگو یا پایه را تعریف نمود؟

الف) Slide Background ب) Slide Label

ج) Slide Transition د) Slide Master

۵- کدام گزینه باعث مخفی نمودن اسلاید می‌شود؟

الف) Duplicate ب) Hide Slide ج) Delete د) Lock Slide

۶- در کادر خصوصیات متن، کدام گزینه فاصله میان خطوط را مشخص می‌کند؟

الف) Margins ب) Indentations ج) Spacing د) Bullets

۷- برای انتخاب اسلایدهای متوالی کدام کلید باید پایین نگه داشته شود؟

الف) Shift ب) Alt ج) Ctrl د) Space

۸- برای درج علائم ویژه در کادر متنی از کدام گزینه استفاده می‌شود؟

الف)  ب)  ج)  د) 

۹- کدام گزینه امکان مشاهده پیش نمایش کل پروژه را به کاربر می‌دهد؟

الف) F8 ب) F4 ج) F3 د) F10

۱۰- برای مشاهده پیش نمایش پروژه در مرورگر وب از کدام گزینه استفاده می‌شود؟

الف) From This Slide ب) Next 5 Slides

ج) Project د) In Web Browser

آزمون نظری

- ۱- اسلاید را تعریف کرده و انواع چیدمان اسلاید را شرح دهید.
- ۲- چگونه می‌توان یک اسلاید را اضافه، حذف و ویرایش نمود؟
- ۳- کاربرد Master Slide چیست؟

کارگاه عملی



۱- پروژه‌ای به نام Alphabet با ابعاد 800×600 برای آموزش الفبای انگلیسی ایجاد کنید. در اسلاید اول "آموزش الفبای انگلیسی" با پس زمینه مناسبی نشان داده شود و در اسلایدهای بعدی حروف بزرگ و کوچک با یک مثال نمایش داده شوند. با استفاده از الگوی اسلاید (Master Slide)، طرح یکسانی را برای پس زمینه اسلایدهای کلیه حروف در نظر بگیرید.



۲- پروژه‌ای به نام Powerpoint با ابعاد 800×600 ایجاد کرده، در اسلاید اول "آموزش نرم افزار پاورپوینت" و نام خودتان را نوشته، برای هر قسمت از پروژه (صفحه اول، منوی اصلی، آموزش، راهنما، منابع، سایت‌های مرتبط، آشنایی با محیط نرم افزار، آشنایی با ابزارها، اضافه کردن تصویر، تغییر طرح زمینه، تمرین عملی، آزمون، واژه نامه، سرگرمی و درباره ما)، طبق فلوجارت اصلی برنامه، اسلایدی را ایجاد کرده و عنوان آن را در بالای اسلاید بنویسید. به کلیه اسلایدها نام فارسی اختصاص داده و الگوی دلخواهی را برای صفحات خود طراحی کنید.

زمان	
عملی	نظری
۶	۲



Captivate

فصل هفتم : شبیه سازی محیط‌های نرم‌افزاری به صورت نمایشی

هدف کلی فصل :

نحوه شبیه سازی محیط‌های نرم‌افزاری به صورت نمایشی

هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل، از هنرجو انتظار می‌رود که :

- مفهوم شبیه سازی را یاد بگیرد و روش‌های مختلف شبیه سازی را توضیح دهد.
- انواع روش‌های ضبط خودکار را بداند و بتواند فیلم‌های متنوعی تهیه کند.
- مفهوم PIP را یاد بگیرد و بتواند فیلم برداری همراه با بزرگ نمایی را انجام دهد.
- توانایی ویرایش، برش و حذف قسمت‌های ناخواسته و افزودن اشیا به فیلم را داشته باشد.
- تنظیمات فیلم برداری و تنظیمات اشاره گر ماوس را بداند.
- بتواند پیش نمایش فیلم‌های گرفته شده را مشاهده و از آنها خروجی تهیه کند.

مقدمه

برای ایجاد نرم افزارهای آموزشی، یکی از مؤثرترین روش‌ها، شبیه سازی محیط نرم افزاری است که در این زمینه، نرم افزار Captivate قابلیت شبیه سازی به صورت فیلم نمایشی و تعاملی را دارد. در این فصل، شما با شیوه شبیه سازی به صورت نمایشی آشنا می شوید. با توجه به فلوجارت برنامه، برای قسمت‌هایی که نیاز به شبیه سازی محیط نرم افزار دارید، در پروژه‌های جداگانه‌ای، فیلم تهیه کنید و سپس خروجی آنها را در پروژه اصلی به کار گیرید.

نکته

منظور از شبیه سازی به طور کلی، گرفتن فیلم از کلیه مراحل انجام کار در نرم افزار است.

۷-۱ آشنایی با مفاهیم Resolution و Recording Size

قبل از شروع به فیلم برداری، بهتر است با دو مفهوم Resolution و Recording Size که اغلب به اشتباه یکی فرض می شوند آشنا شوید :

● **مفهوم Resolution** : کوچکترین عنصر قابل نمایش در صفحه نمایش، پیکسل می باشد. به تعداد پیکسل‌ها در ردیف‌های افقی و عمودی، Resolution یا وضوح تصویری گفته می شود. هر چه وضوح تصویری بالاتر باشد، اندازه پیکسل‌ها کوچکتر شده و کیفیت نمایش بالاتر می رود. صفحه نمایش‌های امروزی اغلب تمایل به Resolution‌های بالاتر از 1024×768 دارند که بهتر است وضوح تصویری صفحه نمایش شما با وضوح تصویری صفحه نمایش یادگیرنده یکسان باشد. اگر Resolution صفحه نمایش شما حین فیلم برداری بیش از Resolution صفحه نمایش بیننده باشد، اندازه فیلم در صفحه نمایش بیننده بزرگ تر نمایش داده می شود و بیننده برای مشاهده فیلم، باید از نوارهای اسکرول (پیمایش) استفاده کند. اگر وضوح تصویری صفحه نمایش حین فیلم برداری بیش از حد کوچک باشد، فیلم در صفحه نمایش بیننده به خوبی نمایش داده نخواهد شد و پیشنهاد می شود از ابعاد متوسط و رایج نظیر 1024×768 استفاده شود.

● **مفهوم Recording Size** : همان طور که اشاره شد، Resolution مربوط به صفحه نمایش بوده و در قسمت Display setting صفحه نمایش تنظیم می شود ولی Recording Size، اندازه محدوده فیلم برداری یا مقدار فضای فیزیکی از صفحه نمایش که قرار است ضبط شود را مشخص می کند و در نرم افزار Captivate قابل تنظیم می باشد.

۷-۲ مفاهیم Demonstration و Simulation

نرم‌افزار Captivate قابلیت شبیه سازی نرم‌افزاری را به دو صورت زیر دارد :

● **حالت Demonstration :** منظور از Demonstration، شبیه سازی نرم‌افزاری به صورت نمایشی است. در این روش، کاربر فقط بیننده فیلم ضبط شده بوده و نقشی را در روند اجرای فیلم ایفا نمی کند. کاربرد این روش زمانی است که می خواهید گزینه ای را توضیح داده و کاربر از طریق مشاهده، مطلب را فراگیرد، مانند آموزش رتوش در فتوشاپ.

● **حالت Simulation :** منظور از Simulation، شبیه سازی نرم‌افزاری به صورت تعاملی می باشد. در این روش، کاربر نقش فعال در آموزش دارد. کاربرد این روش زمانی است که می خواهید یادگیرنده، مرحله به مرحله، گزینه‌های مورد نظر را انتخاب و آموزش را دنبال کند، مانند آموزش مراحل نصب یک نرم‌افزار.

۷-۳ ایجاد یک پروژه شبیه سازی و انجام تنظیمات اولیه ضبط

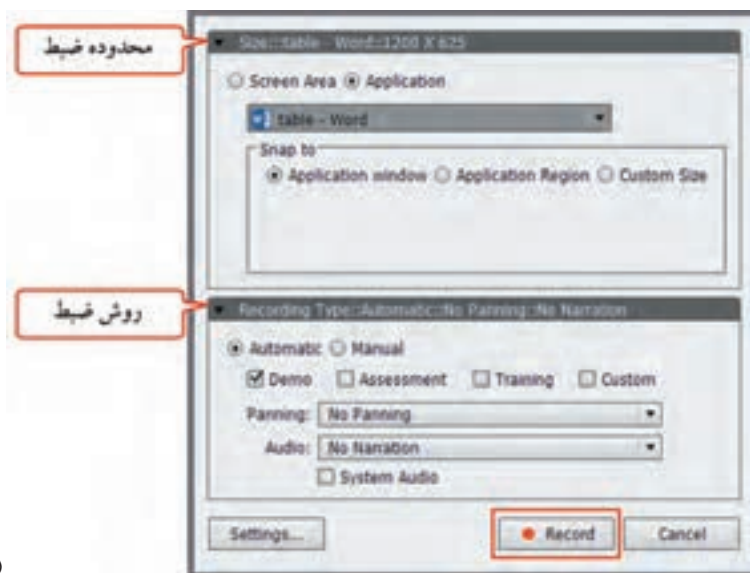
برای شبیه سازی و گرفتن فیلم از محیط‌های نرم‌افزاری یکی از روش‌های زیر را انجام دهید :

۱- در پنجره شروع برنامه، از قسمت Create New، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید.

۲- از منوی File گزینه Record New Software Simulation را انتخاب کنید.

۳- کلید ترکیبی Ctrl+R را فشار دهید.

پنجره شبیه سازی به صورت زیر نمایان می شود (شکل ۷-۱) :



قسمت Size : محدوده و اندازه فیلم برداری را مشخص می کند که شامل دو گزینه زیر است :

● **حالت Screen Area** : در این حالت از صفحه نمایش با یکی از دو اندازه زیر فیلم گرفته می شود :

○ **Custom size** : گرفتن فیلم به اندازه دلخواه و سفارشی

○ **Full Screen** : گرفتن فیلم به صورت تمام صفحه

● **حالت Application** : در این حالت می توان از یک نرم افزار فیلم تهیه نمود که در قسمت Select The

Window To Record، نام نرم افزار مورد نظر انتخاب می شود (بهتر است قبل از فیلم برداری، نرم افزار مورد نظر را باز کرده و آن را Minimize کنید). در این روش در قسمت Snap to سه گزینه زیر فعال می شود :

○ **Application Window** : در این حالت، محدوده فیلم برداری روی لبه های پنجره نرم افزار قرار گرفته

و محیط نرم افزار به طور کامل فیلم برداری می شود.

○ **Applicati on Region** : در این حالت، محدوده فیلم برداری با انتخاب توسط اشاره گر ماوس،

تعیین شده و می تواند بخشی از یک نرم افزار باشد، مثلاً ناحیه تایپی در Word.

○ **Custom Size** : در این حالت محدوده ضبط فیلم روی لبه های پنجره نرم افزار قرار گرفته و با تغییر

اندازه پنجره، محدوده Capture نیز تغییر می کند.

قسمت Recording Type : در این بخش، روش فیلم برداری مشخص می شود.

۱) **Automatic (ضبط خودکار)** : این روش مناسب ترین روش فیلم برداری بوده و در این حالت اسلایدهای

ویرایشی به طور خودکار تولید می شوند. با انتخاب این گزینه، چهار روش ضبط خودکار، فعال می شود. این روش ها عبارتند از :

● **Demo (نمایشی)** : در این روش، فیلم حالت نمایشی و غیر تعاملی داشته و کاربر فقط بیننده فیلم است.

● **Assessment (ارزیابی)** : در این روش، فیلم ضبط شده حالت تعاملی داشته و کلیک های انجام شده حین

فیلم برداری، ذخیره می شوند و لازم است هنگام پخش، کاربر در نواحی مورد نظر کلیک کند و روند اجرای فیلم را کنترل نماید. این روش برای ساخت تمرین های تعاملی کاربرد دارد. اگر کاربر در نواحی نادرست کلیک کند، پیغامی به وی نمایش داده می شود. این روش تأکید بر ارزیابی فرد در تمرین دارد.

● **Training (آموزشی)** : این روش تا حد زیادی شبیه Assessment بوده با این تفاوت که اگر هنگام پخش،

کاربر اشاره گر ماوس را در نواحی کلیک شده قرار دهد، پیغام راهنمایی به وی نمایش داده می شود تا بتواند تمرین

را به درستی انجام دهد. در این روش تأکید بیشتر بر آموزش فرد در تمرین است.

● **Custom (سفارشی):** این روش امکان ترکیبی از سه روش فوق را به کاربر می‌دهد.

این روش‌ها به طور کامل آموزش داده خواهند شد.

۲) **Manual (ضبط دستی):** در روش‌های اتوماتیک، اسلایدهای ویرایشی به طور خودکار ساخته می‌شوند ولی در ضبط دستی، هر زمان که می‌خواهید فیلم نمایشی شما در اسلاید جدیدی قرار گیرد باید کلید Print Screen را حین فیلم برداری فشار دهید. برای خاتمه ضبط، روی آیکن Captivate در ناحیه اعلان نوار وظیفه کلیک کنید.

- **گزینه Panning:** با فعال کردن این گزینه می‌توان با حرکت ماوس، محدوده فیلم برداری را حین ضبط به صورت اتوماتیک و یا دستی، جابه‌جا نمود.

- **گزینه Audio:** در این قسمت برای ضبط صدای گوینده حین فیلم برداری، میکروفون را انتخاب کنید (حالت No Narration، فیلم برداری را بدون صدا انجام می‌دهد).

- **گزینه System Audio:** در صورت انتخاب این گزینه، حین فیلم برداری، صدای سیستم نیز در کانال جداگانه‌ای ضبط می‌گردد. توجه کنید که این گزینه در ویندوز XP غیر فعال می‌باشد.

- **دکمه Record:** با کلیک روی دکمه Record، فیلم برداری آغاز می‌شود که با فشردن کلید End از صفحه کلید یا کلیک روی آیکن Captivate در نوار وظیفه، می‌توان عملیات ضبط را خاتمه داد. برای توقف موقت عملیات ضبط و شروع مجدد آن (Resume)، از کلید Pause استفاده کنید.

- **دکمه Settings:** امکان انجام تنظیمات اولیه ضبط و تغییر کلیدها را به کاربر می‌دهد.

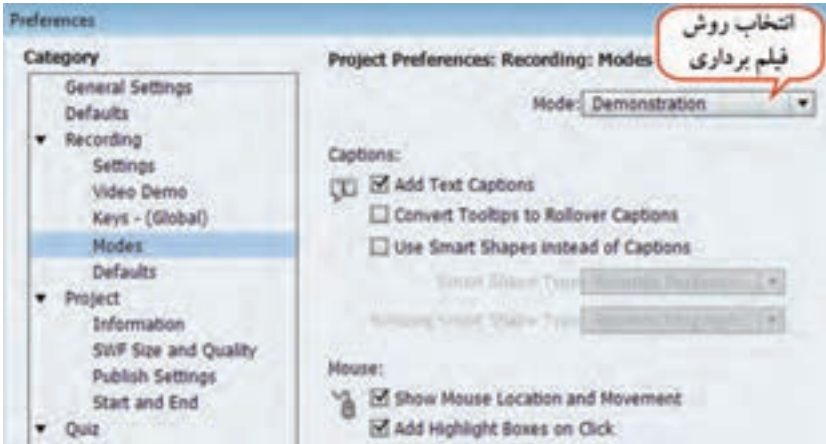
۷-۴ تنظیمات اولیه Recording و کلیدها

بهبتر است قبل از شروع به فیلم برداری، تنظیمات لازم را انجام دهید. برای این کار یکی از دو روش زیر را

انتخاب کنید :

۱- از منوی Edit، گزینه Preferences را انتخاب کرده و روی گزینه Modes در بخش Category، کلیک کنید.

۲- در پنجره Software Simulation، روی دکمه Settings کلیک کنید.



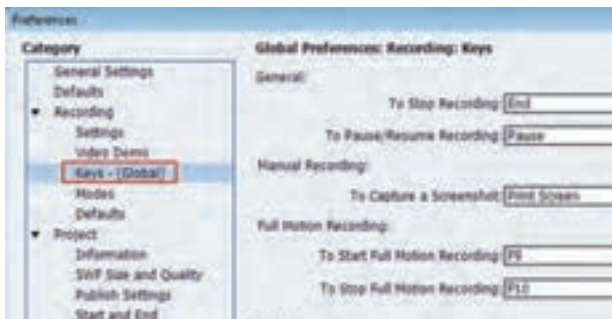
شکل ۷-۲. تنظیمات فیلم برداری به روش Demo

در کادر باز شده (شکل ۷-۲)، در قسمت Mode، روش فیلم برداری تعیین می‌شود (حالت Demonstration را انتخاب کنید). گزینه‌های این قسمت در جدول ۷-۱ توضیح داده شده است.

جدول ۷-۱. تنظیمات فیلم برداری به روش Demo

توضیحات	گزینه
اضافه کردن توضیحات متنی	Add Text Caption
تبدیل راهنمای ابزارها به متون راهنما (که با نگه داشتن اشاره‌گر ماوس روی گزینه، توضیحات نمایش داده شود)	Convert Tooltips to Rollover Captions
استفاده از اشپای هوشمند به جای عناوین متنی (که در فصل‌های بعد با آنها آشنا می‌شوید)	Use Smart Shapes Instead of Captions
نمایش موقعیت و مسیر حرکت اشاره‌گر ماوس	Show Mouse Location and Movement
رنگی کردن محل کلیک شده	Add Highlight Boxes on Click

برای تغییر کلیدهای پیش فرض نرم‌افزار، در همان کادر، در بخش Recording روی گزینه Keys کلیک کنید (شکل ۷-۳).



شکل ۳-۷- تغییر کلیدهای پیش فرض ضبط

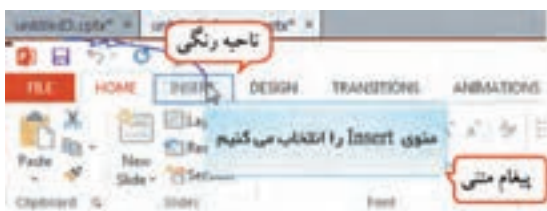
شکل ۳-۷- کلیدهای پیش فرض ضبط

توضیحات	کلیدهای پیش فرض ضبط	گزینه
کلید خاتمه دادن به ضبط	End	To stop Recording
کلید توقف موقت یا ادامه عملیات ضبط	Pause	To Pause/Resume Recording
گرفتن عکس از صفحه (ضبط دستی)	Print Screen	To Capture a Screenshot
کلید شروع ضبط به روش Full Motion که در ادامه توضیح داده شد.	F9	To Start Full Motion Recording
کلید خاتمه ضبط به روش Full Motion	F10	To Stop Full Motion Recording

۷-۵ اصول Record کردن به روش Demo

همان طور که اشاره شد، در این روش فیلم برداری به صورت نمایشی و غیرتعاملی بوده ولی به علت ساختار اسلایدی، فیلم به راحتی قابل ویرایش است. موارد زیر به فیلم اضافه می‌شود:

- پیام‌های متنی (Text Caption) جهت راهنمایی کاربر، به بخش‌های مختلف فیلم اضافه می‌شوند که قابل ویرایش هستند.



شکل ۴-۷- ناحیه رنگی و پیغام متنی

- علاوه بر این، نواحی رنگی (Highlight Box) برای تأکید روی گزینه‌هایی که باید انتخاب شوند ایجاد می‌گردند (شکل ۴-۷).

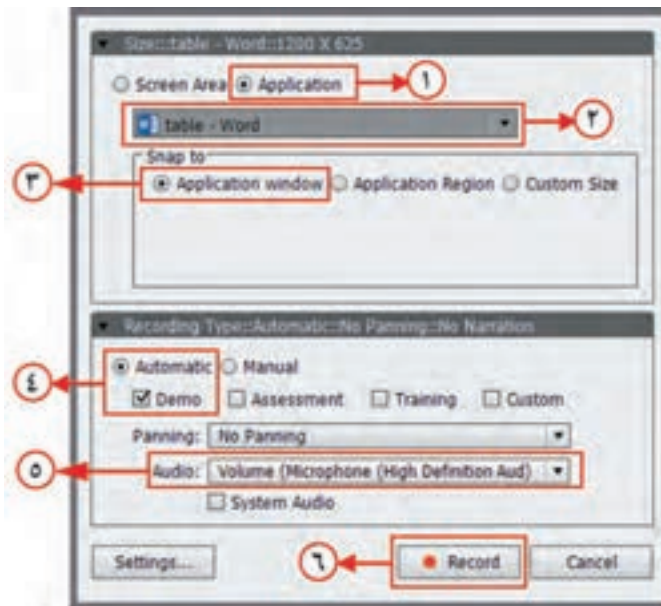
- متن‌هایی که حین ضبط فیلم، تایپ می‌شوند نیز در فیلم نمایش داده می‌شوند.

نکته

کاربرد این روش زمانی است که می خواهید گزینه ای را توضیح داده و کاربر آن را به صورت فیلم مشاهده کند، مانند آموزش رتوش تصویر در فتوشاپ.

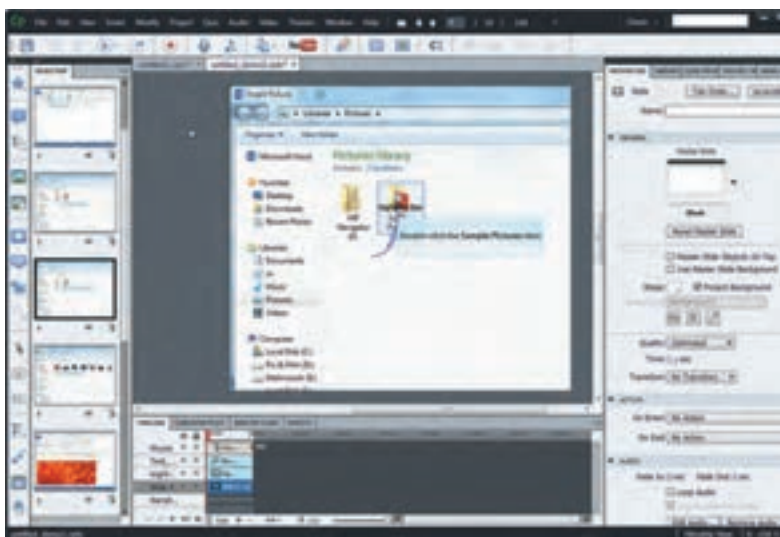
مثال) می خواهیم نحوه اضافه کردن تصویر به فایل Word را به روش Demo آموزش دهیم. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید :

- ۱- ابتدا محیط WORD را باز نموده و آن را Minimize کنید.
- ۲- نرم افزار Captivate را اجرا نموده و در پنجره اصلی آن، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید یا در صورت باز بودن نرم افزار، از منوی File گزینه Record New Software Simulation را انتخاب کنید.
- ۳- در کادر باز شده، حالت Application را انتخاب و نرم افزار WORD را از لیست برگزینید. حالت ضبط را روی اتوماتیک قرار داده و گزینه Demo را انتخاب کنید.
- ۴- از آن جایی که می خواهیم فیلم دارای صدا باشد، در قسمت Audio، میکروفون خود را انتخاب کرده و برای شروع فیلم برداری روی دکمه Record کلیک کنید. (ترتیب مراحل در شکل ۵-۷ نمایش داده شده است)



شکل ۵-۷- ترتیب مراحل ضبط به روش Demo

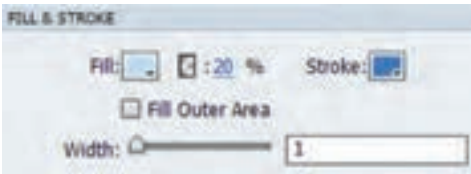
- ۵- در نرم‌افزار WORD، روی منوی Insert کلیک کنید. با توجه به این که خروجی شما یک فیلم نمایشی است و کاربرد در روند اجرای آن، دخالتی نداشته و فقط فیلم را مشاهده می‌کند، عبارت «روی منو کلیک می‌کنیم» را بیان کنید.
- ۶- به همین ترتیب، روی گزینه Picture کلیک کرده و فایل مورد نظر خود را انتخاب کنید و عبارت «روی گزینه تصاویر کلیک می‌کنیم و تصویر مورد نظر را انتخاب می‌کنیم» را بیان کنید.
- ۷- با فشردن کلید End، فیلم برداری را خاتمه دهید.
- ۸- پس از خاتمه فیلم برداری، فیلم گرفته شده در قالب تعدادی اسلاید، در محیط Captivate نمایش داده می‌شود. (شکل ۶-۷) پیغام‌های ظاهر شده روی صفحه را، فارسی کنید.



شکل ۶-۷- اسلایدهای پروژه به روش Demo

- ۹- روی اسلاید اول کلیک کرده و از منوی Insert گزینه New Slide را انتخاب کنید. در اسلایدی که ایجاد می‌شود، عبارت «آموزش نحوه باز کردن تصاویر در ورد» را برای فیلم آموزشی نوشته و پس زمینه مناسبی را به آن اختصاص دهید.
- ۱۰- با فشردن کلید F4، پیش نمایش فیلم آموزشی را مشاهده کنید.

۶-۷ تأکید روی گزینه‌های انتخابی



شکل ۷-۷- خصوصیات محدوده رنگی

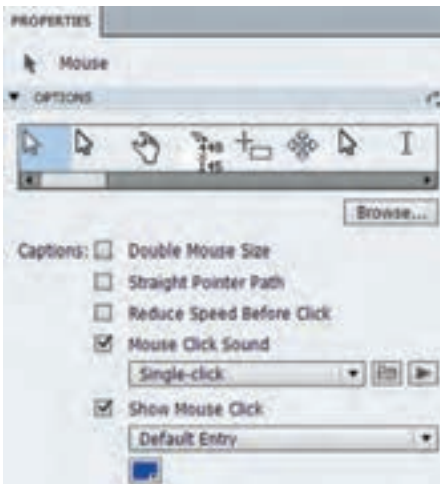
برای تأکید روی گزینه‌های انتخابی کاربر، در محل‌های کلیک شده، نواحی رنگی (Highlightbox)، به فیلم اضافه می‌شوند. در پنجره خصوصیات این شیء (شکل ۷-۷)، گزینه Fill رنگ ناحیه، گزینه Alpha میزان شفافیت، گزینه Stroke رنگ خطوط دور و گزینه Width ضخامت خطوط را مشخص می‌کند.

اگر گزینه Fill Outer Area انتخاب شود، در اجرا، قسمتی که Highlight Box روی آن قرار دارد، به صورت معمولی و اطراف آن، رنگی نمایش داده می‌شود.

۷-۷ تنظیمات اشاره گر ماوس

اگر در تنظیمات فیلم برداری، گزینه Show Mouse Location and Movement انتخاب شده باشد، پس از اتمام فیلم برداری، اشاره گر ماوس به اسلایدها اضافه می‌شود. با انتخاب شیء Mouse روی اسلاید یا در قسمت Timeline، در پنجره خصوصیات (شکل ۷-۸)، امکان تغییر خصوصیات ماوس وجود دارد. توضیحات این قسمت در جدول ۷-۳ آورده شده است.

جدول ۷-۳- خصوصیات اشاره گر ماوس




شکل ۷-۸- تنظیمات اشاره گر ماوس

توضیحات	گزینه
دو برابر شدن اندازه اشاره گر ماوس	Double Mouse Size
تبدیل مسیر اشاره گر ماوس به خط مستقیم	Straight Pointer Path
کاهش سرعت اشاره گر ماوس قبل از کلیک	Reduce Speed Before Click
صدای کلیک ماوس	Mouse Click Sound
نمایش محل کلیک، به رنگ دلخواه	Show Mouse Click

۸-۷ استفاده از فیلم ضبط شده در پروژه اصلی

برای به کارگیری فیلم ضبط شده در پروژه اصلی، باید از آن فیلم، خروجی تهیه کنید. در Captivate امکان تهیه خروجی‌های متنوع نظیر MP4، Flv، Swf، Exe و HTML وجود دارد. برای گرفتن خروجی از پروژه یا فیلم ضبط شده یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

- ۱- از منوی File گزینه Publish را انتخاب کنید.
- ۲- از نوار اختیارات اصلی، گزینه  را انتخاب نمایید.
- ۳- کلید ترکیبی Shift+F12 را فشار دهید.



شکل ۹-۷- گرفتن خروجی از پروژه

- در کادر باز شده (شکل ۹-۷)، روی بخش SWF/HTML5 کلیک کنید. در کادر Project Title، عنوان پروژه یا فایل خروجی و در قسمت Folder مسیر خروجی را تعیین کنید (توضیحات بیشتر این قسمت در فصل‌های بعد آورده شده است). گزینه Publish To Folder، خروجی را در یک پوشه قرار می‌دهد.
- پس از تهیه خروجی، در پروژه اصلی با انتخاب گزینه Animation از منوی Insert، فیلم ضبط شده را به اسلاید جاری اضافه کنید.
- با فشردن کلید F3 پیش نمایش اسلاید جاری را مشاهده کنید.

۷-۹ ضبط به روش Full motion

این روش که تا حدی شبیه Demo بوده و شبیه سازی نمایشی را انجام می‌دهد. در نسخه‌های قبلی به عنوان روشی مجزا وجود داشت در این روش کلیه کارهای صورت گرفته، در یک اسلاید ضبط می‌شود. حرکات اشاره گر ماوس در آن نرم تر و بهتر صورت می‌گیرد ولی حجم فایل نسبت به حالت Demo بسیار بالاتر است. کاربرد این روش، انجام ترسیمات، تغییر شکل اشاره گر ماوس و ... می‌باشد. هنگام فیلم برداری به روش Demo با فشردن کلید F9 می‌توان این حالت را فعال نمود و عملیات نمایش انجام شده را در قالب یک اسلاید مشاهده نمود و با فشردن کلید F10 این حالت را غیر فعال کرد. در نسخه ۷، روش Video Demo با قابلیت‌های جدید، اضافه شده که در ادامه توضیح داده می‌شود.

۷-۱۰ ویژگی‌های فیلم برداری در نسخه‌های جدید نرم افزار

کیفیت فیلم برداری در این نسخه، بالاتر از نسخه‌های قبلی بوده و فیلم برداری به صورت HD (کیفیت بالا) انجام می‌شود. یکی از تفاوت‌های دیگر این است که در نسخه ۵/۵ هنگام شبیه سازی نرم افزاری، قسمت‌هایی که اشاره گر ماوس روی آنها حرکت داده شده یا نگه داشته شده، در خروجی نمایش داده نمی‌شوند. مثلاً در فیلم برداری از مراحل نصب یک نرم افزار، ممکن است همه قسمت‌های آن نمایش داده نشوند یا به عنوان نمونه در نرم افزار پاورپوینت می‌خواهید ماوس را روی طرح‌های مختلف قرار داده و در انتها با کلیک روی یکی از آنها، طرح دلخواهی را انتخاب کنید، در خروجی نسخه ۵/۵، مستقیماً طرحی که روی آن کلیک کرده اید نمایش داده می‌شود و این یک ضعف می‌باشد که در نسخه ۶ به بعد نرم افزار برطرف شده و می‌توانید قسمت‌هایی که اشاره گر ماوس را روی آنها نگه داشته اید، به خوبی مشاهده کنید.

۷-۱۱ فیلم برداری به روش Video Demo

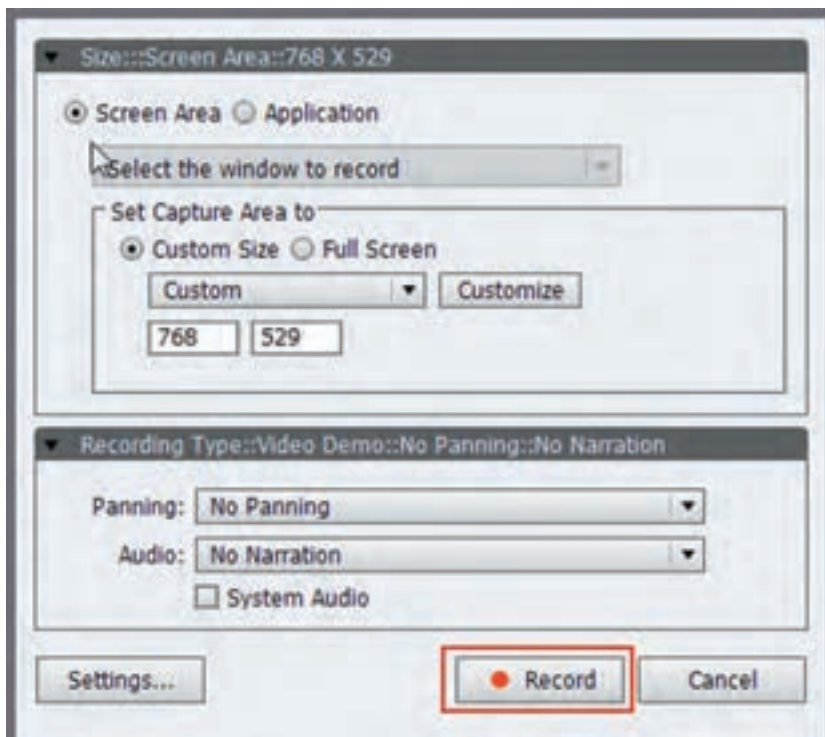
این روش که از نسخه ۶ به بعد به نرم افزار اضافه شده، امکان فیلم برداری به صورت نمایشی با کیفیت HD با قابلیت جابجایی و بزرگ نمایی فیلم^۱، برش و حذف قسمت‌هایی از فیلم^۲ و تصویر در تصویر^۳ (نمایش هم زمان دو فیلم) را دارد. برای فیلم برداری، یکی از مراحل زیر را انجام دهید:

1_ Pan & Zoom

2_ Trim

3_ PIP: Picture in Picture

۱- در پنجره اصلی پس از اجرای نرم‌افزار، در قسمت Create New گزینه Video Demo را انتخاب کنید.



شکل ۱۰-۷- پنجره شبیه‌سازی Video Demo

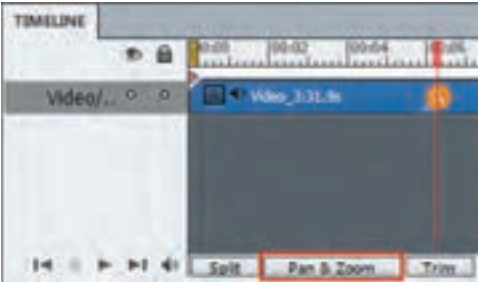
۲- از منوی File گزینه Record New Video Demo را انتخاب کنید.

پس از انجام تنظیمات، با کلیک روی دکمه Record فیلم برداری را آغاز و با زدن دکمه End آن را خاتمه دهید. بعد از اتمام فیلم برداری، پیش نمایش فیلم نشان داده می‌شود که با زدن دکمه Edit در گوشه پایین سمت راست پنجره، می‌توان وارد قسمت ویرایش فیلم در نرم‌افزار Captivate شد. دقت کنید که پسوند فایل پروژه در این حالت Cpvc می‌باشد.

نکته

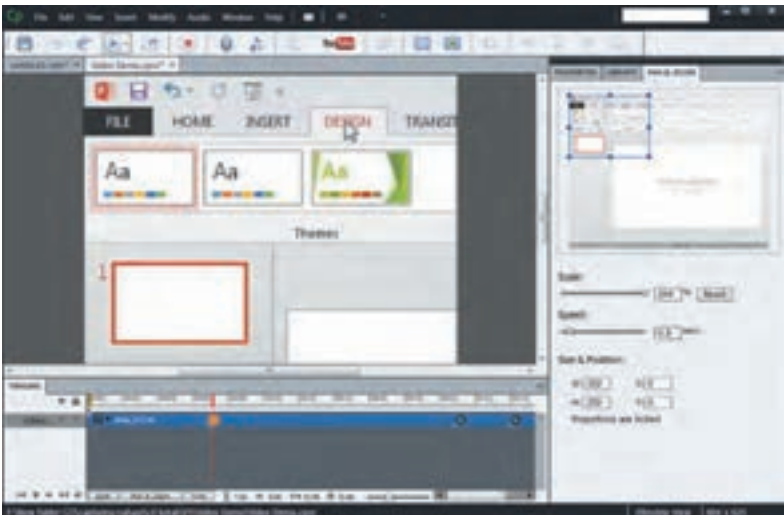
در این روش نیازی به انتخاب حالت Panning نمی‌باشد.

۷-۱۱-۱ جابجایی و بزرگ‌نمایی فیلم (Pan & Zoom)

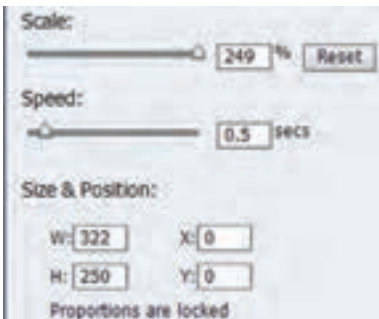


در قسمت Timeline، فیلم را پخش نموده و هد را به مکانی که می‌خواهید بزرگ‌نمایی صورت گیرد منتقل کنید. سپس روی دکمه Pan & Zoom در شکل ۷-۱۱ کلیک کنید. در محل کلیک، یک علامت ذره بین نمایش داده می‌شود.

شکل ۷-۱۱-۲ برش، بزرگ‌نمایی و تقسیم فیلم



شکل ۷-۱۲-۲ محیط ویرایشی فیلم در حالت Video Demo



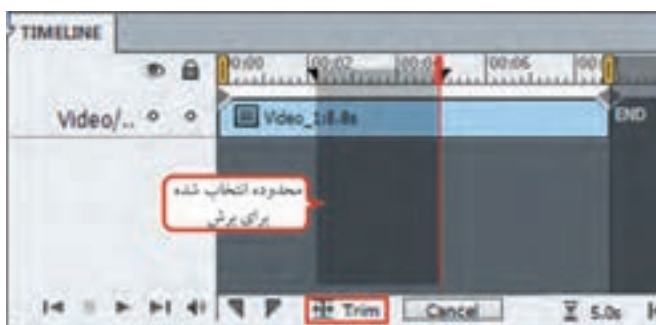
در سمت راست صفحه (شکل ۷-۱۲)، در پانل PAN & ZOOM، می‌توان اندازه یا مقیاس بزرگ‌نمایی (Scale) و سرعت جابجایی دوربین روی ناحیه انتخابی (Speed) را با درگ کردن ماوس یا نوشتن مقدار در کادرهای مشخص شده تعیین نمود. در قسمت Size & Position امکان تغییر مکان و تغییر اندازه بر حسب مختصات وجود دارد (شکل ۷-۱۳). سپس هد را به محلی که می‌خواهید حالت بزرگ‌نمایی به

شکل ۷-۱۳-۲ تنظیمات بزرگ‌نمایی

حالت قبل بازگردد برده و گزینه Zoom Out را در پانل PAN & ZOOM انتخاب کرده و نتیجه را با زدن دکمه Play مشاهده کنید.

۷-۱۱-۲ برش قسمتی از فیلم (Trim)

برای برش فیلم، روی دکمه Trim در خط زمان کلیک کنید. با درگ کردن دستگیره ای که ظاهر می‌شود، قسمت مورد نظر را انتخاب و با کلیک روی کلید Trim، قسمت‌های ناخواسته را حذف کنید. (شکل ۷-۱۴)



شکل ۷-۱۴- برش بخشی از فیلم

۷-۱۱-۳ تقسیم فیلم (Split)

برای تقسیم فیلم به دو قسمت، هد را به محل مورد نظر برده و روی دکمه Split کلیک کنید (در شکل ۷-۱۱). می‌توانید هر یک از قسمت‌ها را جابه‌جا نموده یا فیلم دیگری را میان آنها درج کنید.

۷-۱۱-۴ تصویر در تصویر (PIP)

برای درج یک تصویر، متن یا ویدیوی دیگر در فیلم جاری، از منوی Insert گزینه PIP Video را برای قراردادن یک فیلم، Image را برای تصویر و Text Caption را برای قرار دادن یک متن روی فیلم انتخاب کنید. لایه جدیدی به Timeline اضافه می‌شود. با درگ کردن محل فرارگیری شیء جدید را تعیین نمود (شکل ۷-۱۵).



شکل ۷-۱۵- لایه تصویر در تصویر (PIP)

۷-۱۱-۵ جلوه گذاری میان فیلم‌ها

برای جلوه گذاری میان دو فیلم یا بخش‌های مختلف یک فیلم، روی علامت لوزی در شکل ۷-۱۵ کلیک نموده و در پانل Transition، یک گذر دلخواه را انتخاب کنید. (شکل ۷-۱۶)

۷-۱۲ گرفتن خروجی از فیلم

با انتخاب گزینه Publish از منوی File، می‌توانید یک خروجی فیلم با فرمت MP4 تهیه و در سایر پروژه‌ها، از طریق منوی Video، گزینه Insert Video آن را نمایش دهید.



شکل ۷-۱۶- پانل Transition

خلاصه فصل



- یکی از مؤثرترین روش‌ها برای ایجاد نرم‌افزار آموزشی، شبیه سازی محیط نرم‌افزاری است که Captivate قابلیت شبیه سازی به صورت فیلم نمایشی و تعاملی (دوسویه) را دارد.
- منظور از شبیه سازی، گرفتن فیلم از کلیه مراحل انجام کار در نرم‌افزار است.
- برای گرفتن فیلم از محیط‌های نرم‌افزاری، در پنجره شروع برنامه، در قسمت Create New، گزینه Software Simulation را انتخاب کنید یا از منوی File، گزینه Record New Software Simulation (یا کلید میانبر Ctrl+R) را انتخاب کنید.
- ضبط خودکار (Automatic)، مناسب ترین روش فیلم برداری بوده و در این روش اسلایدهای ویرایشی به طور خودکار تولید می‌شوند. روش Demo (نمایشی)، Assessment (ارزیابی)، Training (آموزشی و تمرینی) و Custom (سفارشی) می‌شود.
- برای خاتمه عملیات ضبط، کلید End را فشار داده یا روی آیکن Captivate در نوار وظیفه، کلیک کنید. برای توقف موقت عملیات ضبط و شروع مجدد آن (Resume)، از کلید Pause استفاده کنید.
- روش Full motion که در نسخه‌های قبلی نرم‌افزار وجود دارد، تا حدی شبیه Demo بوده و شبیه سازی نمایشی را انجام می‌دهد. در این روش کلیه کارهای صورت گرفته، در یک اسلاید ضبط می‌شود. حرکات اشاره گر ماوس در آن نرم تر و بهتر صورت می‌گیرد ولی حجم فایل نسبت به حالت Demo بالاتر است.
- کیفیت فیلم برداری از نسخه ۶ به بعد بالاتر رفته و فیلم برداری به صورت HD انجام می‌شود.
- در نسخه ۶ به بعد، روش جدیدی به نام Video Demo اضافه شده که قابلیت‌هایی نظیر امکان بزرگ نمایی و جابجایی فیلم (Pan & Zoom)، برش و حذف قسمتی از فیلم (Trim)، تقسیم فیلم (Split) و تصویر در تصویر (PIP) را به کاربر می‌دهد. برای گرفتن فیلم با قابلیت بزرگ نمایی، در پنجره اصلی نرم‌افزار، در قسمت Create New گزینه Video Demo را انتخاب کنید یا از منوی File گزینه Record New Video Demo را انتخاب کنید.
- از منوی Insert گزینه PIP Video را برای قرار دادن یک فیلم، Image را برای قرار دادن یک تصویر و Text Caption را برای قرار دادن یک متن روی فیلم انتخاب کنید.

Learn in English

Record video demonstrations

1. Click Video Demo on the Welcome screen. Or, click File > Record New Video Demo. The recording window, marked by a red box, and the recording options appear.
2. Click Screen Area or Application based on what you want to record.
3. Specify the options. Select a panning mode if you want the recording window to follow your movements across the screen. If you are adding narration during recording, select the type of audio input.
4. Click Record.
5. Press End when you have completed the recording.

واژه نامه تخصصی	
Application	برنامه کاربردی
Assessment	ارزیابی
Demonstration	نمایشی
Manual	دستی
Pan & Zoom	جابجایی و بزرگ نمایی
Record	ضبط کردن
Recording Size	اندازه محدوده فیلم برداری
Reduce	کاهش
Resolution	وضوح تصویری
Resume	از سر گرفتن، ادامه دادن
Scale	مقیاس
Simulation	شبیه سازی
Speed	سرعت
Split	تقسیم کردن
Straight	صاف، مستقیم
Training	آموزشی
Trim	برش

پرسش‌های چهارگزینه‌ای

۱- کدام گزینه صحیح نیست؟

- الف) Resolution مربوط به صفحه نمایش بوده و در قسمت Display setting صفحه نمایش تنظیم می‌شود.
 ب) اگر Resolution حین فیلم برداری بالا باشد، ابعاد فیلم بزرگ می‌شود.
 ج) یکی از ابعاد متوسط و رایج برای وضوح صفحه نمایش 1024×768 است.
 د) Recording size در قسمت Display setting صفحه نمایش قابل تنظیم است.

۲- کدام گزینه در مورد حالت Demonstration صحیح نیست؟

- الف) کاربر فقط بیننده فیلم است.
 ب) کاربر نقش فعال در آموزش دارد.
 ج) کاربر در روند اجرا نقشی ندارد.
 د) شبیه سازی به صورت نمایشی است.

۳- کدام روش ضبط خودکار، مخصوص فیلم برداری به صورت نمایشی است؟

الف) Assessment

ب) Training

ج) Demo

د) Custom

۴- برای خاتمه عملیات ضبط کدام کلید را انتخاب می‌کنیم؟

الف) End

ب) ESC

ج) Enter

د) Space

۵- انتخاب کدام گزینه باعث اضافه کردن توضیحات متنی به فیلم ضبط شده می‌شود؟

الف) Add Highlight Boxes on Click

ب) Convert Tooltips to Rollover Captions

ج) Use Smart Shapes Instead of Captions

د) Add Text Caption

۶- توسط کدام گزینه می‌توان میزان رنگی بودن Highlight box را مشخص نمود؟

الف) Stroke

ب) Fill

ج) Alpha

د) Width

۷- توسط کدام گزینه می‌توان سرعت اشاره گر ماوس را قبل از کلیک کاهش داد؟

الف) Straight Pointer Path

ب) Double Mouse Size

ج) Reduce Speed Before Click

د) Show Mouse Click

- ۸- برای جا به جایی و بزرگ نمایی فیلم در حالت Video Demo از کدام گزینه استفاده می‌شود؟
- | | |
|-----------------|----------|
| الف) Pan & Zoom | ب) Trim |
| ج) Transition | د) Split |

آزمون نظری

- ۱- منظور از شبیه سازی چیست؟ چه روش‌های شبیه سازی وجود دارد؟
- ۲- تفاوت میان Resolution و Recording size چیست؟
- ۳- روش Simulation و Demonstration چه تفاوت‌هایی دارند؟
- ۴- فیلم برداری در نسخه ۷ چه تفاوت‌هایی با نسخه‌های قبلی دارد؟

کارگاه عملی

- ۱- برای پروژه آموزش Powerpoint، فیلم آموزشی "نحوه اضافه کردن تصویر به پاورپوینت" را به روش Demo تهیه کنید و آن را در اسلاید "مشاهده فیلم آموزشی"، نمایش دهید (راهنمایی: ابتدا در پروژه‌ای جداگانه، این فیلم را گرفته، سپس از آن خروجی SWF تهیه کنید. در پروژه پاورپوینت، برای نمایش فیلم در اسلاید مورد نظر، از منوی Insert، گزینه Animation را انتخاب کنید).
- ۲- برای پروژه آموزش Powerpoint، فیلم "نحوه تغییر طرح زمینه در پاورپوینت" را به روش Video Demo تهیه کرده و آن را در اسلاید "تغییر طرح زمینه"، نمایش دهید.