

شبیه سازی غیر تعاملی محیط های نرم افزاری

هدف های رفتاری

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می رود:

۱. مفهوم **Software Simulation** را شرح دهد.
۲. انواع روش های شبیه سازی نرم افزاری را در **Captivate** توضیح دهد.
۳. در ساخت یک پروژه تفاوت های بین ضبط فیلم به روش **Demo** و **Assessment** را نام ببرد.
۴. در هنگام تنظیم اندازه یک پروژه مفهوم گزینه **Screen Area** و **Application** را توضیح دهد.
۵. انواع روش های پیش نمایش پروژه و کاربرد آنها را در محیط نرم افزار توضیح دهد .
۶. کاربرد های **Text Caption** و **Highlight Box** را در یک پروژه شرح دهد.
۷. پروژه ضبط شده به روش **Demo** را ویرایش نماید.

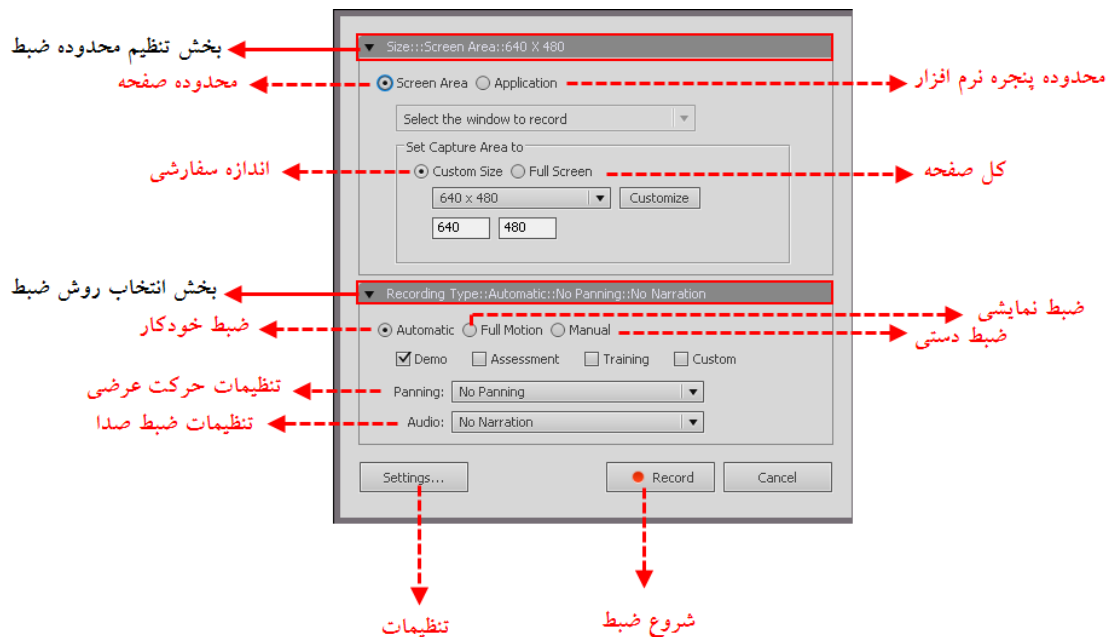
شبیه سازی محیط های نرم افزاری ، معمولا یکی از روش های موثر و کاربردی در ساخت درس افزار های آموزشی^۱ است که به صورت فیلم نمایشی و تعاملی قابل انجام است . نرم افزار Captivate با داشتن این قابلیت، یکی از نرم افزار هایی است که می توان از آن در ساخت این گروه از فیلم ها در جهت استفاده در نرم افزار های آموزشی مختلف بهره برد.

گرفتن فیلم از محیط های نرم افزاری

یکی از بخش هایی که در اکثر پروژه های چند رسانه ای آموزشی و در راهنمای^۲ برخی نرم افزار ها مشاهده می کنید آموزش نرم افزار مورد نظر با گرفتن فیلم از محیط برنامه می باشد. به عنوان مثال در یک درس افزار آموزشی با عنوان "آموزش Photoshop" یکی از مناسب ترین روش ها، برای آموزش نرم افزار، گرفتن فیلم در حین انجام عملیات است. علاوه بر این در راهنمای نصب بسیاری از نرم افزار ها نیز مشاهده کرده اید که از کلیه مراحل نصب نرم افزار فیلم تهیه می شود به این روش اصطلاحا^۳ Software Simulation می گویند. برای آشنایی بیشتر با این روش و کاربرد های آن در ساخت پروژه های آموزشی به بررسی این روش می پردازیم:

مراحل انجام کار:

۱. در پنجره شروع برنامه از بخش Create New روی گزینه Software Simulation کلیک کنید
۲. در پنجره تنظیمات عمل ضبط (شکل ۱-۳) می توان علاوه بر تنظیمات مربوط به محدوده ضبط ، روش ضبط را نیز تعیین کرد.



شکل ۱-۳ تنظیمات عمل ضبط

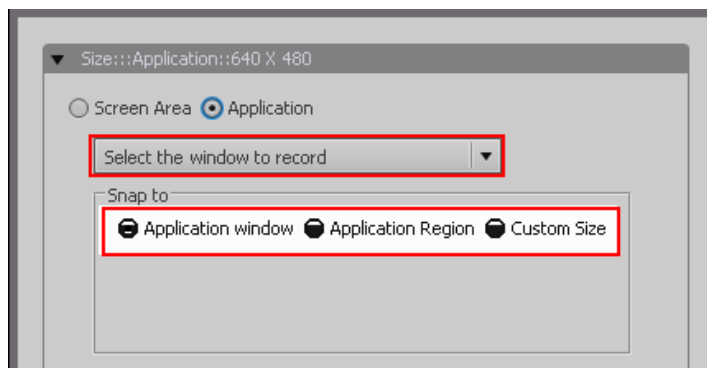
همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید دو بخش اصلی **Size** (تنظیم محدوده ضبط) و **Recording Type** (روش ضبط) وجود دارد که در ادامه به بررسی کامل هریک از این گزینه ها و کاربرد آنها می پردازیم:

تنظیم محدوده ضبط (Size):

اولین مرحله در شروع عملیات گرفتن فیلم ۴ از صفحه نمایش ، تنظیم محدوده **Capturing** است که نرم افزار **Captivate** این عمل را با دو روش انجام می دهد:

- **Screen Area**: در این روش محدوده کل صفحه برای انجام عمل ضبط تعیین شده و برای این منظور می توانید از بخش **Custom Size** ، اندازه دلخواه یا سفارشی و از بخش **Full Screen** نیز کل صفحه نمایش را به عنوان محدوده ضبط فیلم انتخاب نمایید.
- **Application**: با انتخاب این گزینه محدوده **Capture** با اندازه پنجره برنامه ای که قصد آموزش آن را دارید تنظیم می گردد. به طوری که در این حالت از بخش **Select The Window to record** ابتدا نام نرم افزار مورد نظر را انتخاب کرده سپس سه گزینه برای انجام این عمل در اختیار کاربر قرار خواهد گرفت (شکل ۲-۳):

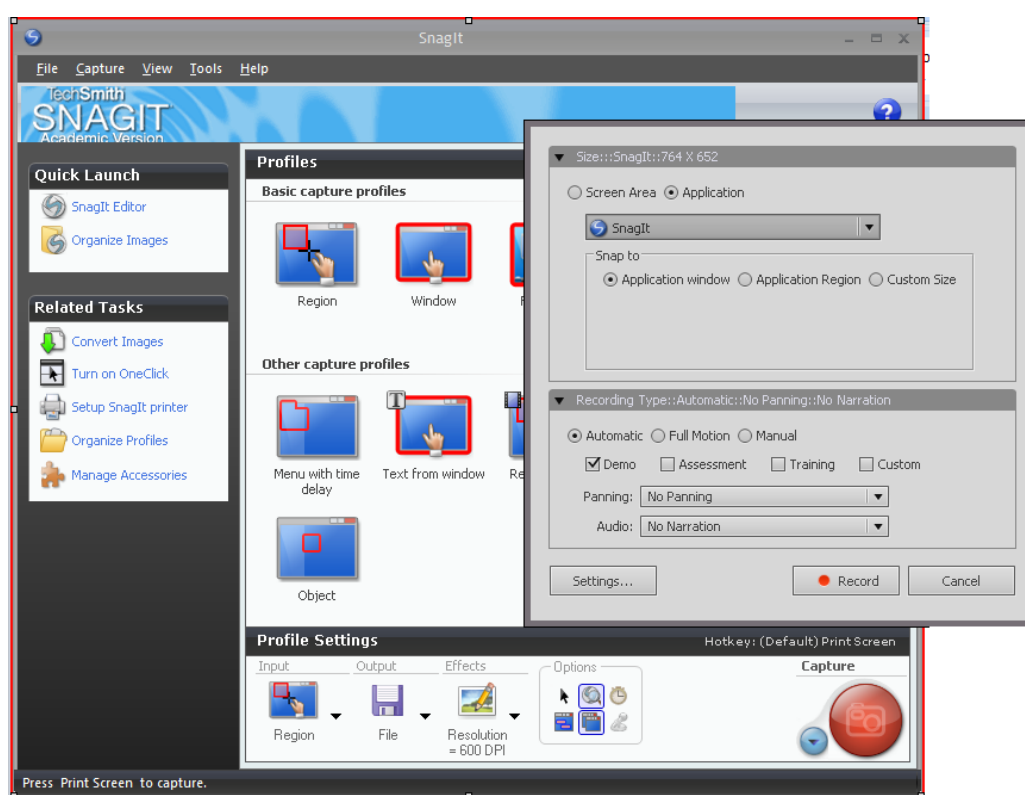
۱- Application Window- ۲ Application Region- ۳ Custom Size



شکل ۳-۲ تنظیم محدوده ضبط بر پنجره نرم افزار

نکته: برای استفاده از گزینه Application لازم است نرم افزار مورد نظر از قبل باز باشد، بنابراین ابتدا نرم افزار مورد نظر را باز کرده و Minimize نمایید سپس از بخش Select The Window to record نام نرم افزار را از داخل لیست انتخاب کنید تا گزینه های فوق فعال شوند.

به عنوان مثال فرض کنید می خواهید از محیط نرم افزار Photoshop فیلم تهیه کنید برای این منظور پس از باز کردن نرم افزار ، نام آن را از بخش Select The Window to record انتخاب کرده سپس یکی از گزینه های زیر را با توجه به کاربرد مورد نظرتان انتخاب کنید(شکل ۳-۳) :



شکل ۳-۳ تنظیمات بخش Application

۱- Application Window : با انتخاب این گزینه، محدوده ضبط فیلم بر روی لبه های پنجره نرم افزار قرار خواهد گرفت.

۲- **Application Region**: با انتخاب این گزینه، محدوده ضبط فیلم با انتخاب توسط اشاره گر ماوس، محدوده های متفاوتی از پنجره نرم افزار را شامل خواهد شد به طوری که با این روش می توان از بخش خاصی از پنجره نرم افزار نیز فیلم تهیه کرد.

۳- **Custom Size**: در این روش محدوده ضبط فیلم (**Capture**) بر روی لبه های پنجره نرم افزار قرار می گیرد بنابراین در این روش اگر پنجره نرم افزار را تغییر اندازه دهید مشاهده خواهید کرد که محدوده **Capture** نیز تغییر می کند.

انتخاب روش ضبط:

پس از انجام تنظیمات لازم برای تعیین محدوده **Capture** از بخش **Size**، در بخش دوم این پنجره از بخش **Recording Type** یکی از روش های ضبط فیلم را انتخاب کرده و اقدام به ضبط فیلم نمایید:

۱. **Automatic**: مناسب ترین روش برای ضبط فیلم بوده که عملیات انجام شده باعث تولید خودکار اسلایدهایی می شود که قابلیت ویرایش دارند. ضمن اینکه انتخاب این گزینه، روش های متنوعی را مانند: **Demo**، **Assesment**، **Traning** و **Custom** برای ضبط فیلم در اختیار کاربر قرار می دهد که در ادامه به بررسی کامل این روش ها خواهیم پرداخت.

۲. **Full Motion**: از این روش بیشتر برای ضبط پروژه های غیر تعاملی و نمایشی استفاده شده، ضمن اینکه در پایان عمل ضبط بر خلاف روش قبل تنها یک اسلاید تولید خواهد شد.

۳. **Manual**: این روش همانطور که از نام آن پیداست زمانی مورد استفاده قرار می گیرد که بخواهید به صورت دستی از نرم افزار مورد نظر **Screen Shot**^۵ تهیه کنید. در این روش کافی است پنجره مورد نظر را باز کرده سپس با کلید میانبر که به صورت پیش فرض **Printscreen** می باشد اقدام به گرفتن عکس از بخش های مختلف نرم افزار نمایید. از انجایی امکانات ویرایش ابتدایی بر روی عکس مانند تنظیم نور و رنگ و برش تصویر در نرم افزار **captivate** وجود دارد براحتی می توان عکس گرفته شده را تغییر داده و ویرایش کرد.

آشنایی با روش های مختلف ضبط خودکار

همانطور که در قسمت قبل گفتیم مناسب ترین روش برای ضبط فیلم، استفاده از روش **Automatic** است که توسط آن می توان علاوه بر ضبط نمایشی فیلم، اقدام به ضبط تعاملی در نرم افزار های مختلف نیز کرد ضمن اینکه حاصل کار نیز به دلیل ضبط اسلایدی پروژه، قابلیت ویرایش دارد. برای اینکه بیشتر با این روش ها و کاربرد آنها آشنا شوید ابتدا به بررسی هریک از آنها می پردازیم:

۱. **Demo**: در این روش ضبط، فیلم حالت نمایشی دارد ولی فیلم ضبط شده در این روش به دلیل ساختار اسلایدی قابلیت ویرایش داشته و می توان تمامی اجزاء موجود در اسلاید را ویرایش کرد. در هنگام استفاده از روش **Demo** امکانات زیر توسط نرم افزار **Captivate** ارائه می شود:

- اضافه کردن پیغام های متنی (**Text Caption**) به بخش های مختلف فیلم، به عنوان مثال وقتی در هنگام ضبط فیلم بر روی منوی **File** کلیک می شود به صورت خودکار یک متن با عنوان " **Select the File menu** " به فیلم اضافه می شود.
- اضافه کردن نواحی رنگی (**Highlight box**) در نواحی که هنگام ضبط فیلم کلیک می شود.
- اضافه کردن متن هایی که در هنگام ضبط فیلم تایپ می شود.

۲. **Assessment**^۶: در این روش بر خلاف روش قبل ، ساختار فیلم ضبط شده تعاملی بوده و کلیک های انجام شده در هنگام ضبط فیلم ، ذخیره شده به طوری که در هنگام پخش آن لازم است کاربر با کلیک در این نواحی ، روند اجرای فیلم را کنترل نماید، از این روش بیشتر برای ساخت تمرین های تعاملی استفاده می شود. توجه داشته باشید که در صورت کلیک در نواحی نادرست ، از سوی نرم افزار پیغامی راهنما نمایش داده خواهد شد. در این روش تاکید بیشتر بر ارزیابی فرد در تمرین ایجاد شده است. در هنگام استفاده از روش **Assessment** امکانات زیر در فیلم ضبط شده قرار می گیرد:

- اضافه شدن نواحی کلیک کردنی (Clickbox) در نواحی که قرار است کاربر کلیک کند.
- در قسمت هایی از نرم افزار که نیاز به تایپ متن می باشد **Captivate** با اضافه کردن جعبه متن ورودی، این امکان را برای تایپ کاربر در برنامه فراهم می کند در ضمن این جعبه متن ها دارای قابلیت نمایش پیغام خطا نیز می باشند.

۳. **Training**^۷ : این روش تا حدود زیادی مشابه **Assesment** می باشد با این تفاوت که در هنگام پخش چنانچه کاربر اشاره گر ماوس را در نواحی کلیک شده قرار دهد با پیغامی راهنمایی می شود ، تا تمرین ایجاد شده به درستی انجام گیرد. در این روش تاکید بیشتر بر آموزش فرد در تمرین ایجاد شده است. در هنگام استفاده از روش **Training** امکاناتی مشابه روش **Assesment** به فیلم ضبط شده اضافه خواهد شد.

۴. **Custom**^۸ : این روش که به عنوان یک شیوه سفارشی مورد استفاده قرار می گیرد این امکان را به شما خواهد داد تا از ترکیبی از روش های **Demo** ، **Assessment** و **training** برای ساخت پروژه خود استفاده نمایید ضمن اینکه **captivate** عناصری را مانند **Text Caption** ، **Highlight** ، **Box** و محدوده های کلیک کردنی، به صورت پیش فرض در هنگام ضبط فیلم به پروژه اضافه خواهد کرد.

نکته: با فعال کردن گزینه **panning**^۱ می توان به دو روش خودکار (**Automatic**) و دستی (**Manual**) ویژگی را فعال کرد که توسط آن با حرکت ماوس ، محدوده **Capture** فیلم نیز جابجا شود.

ضبط پروژه با روش **Demo**^۹:

یکی از روش های ضبط فیلم از محیط های نرم افزاری ، روش غیر تعاملی یا نمایشی است که علاوه بر نمایش پیغام در نواحی کلیک شده ، قادر است با اضافه کردن نواحی رنگی به ناحیه مورد نظر، تمرکز و توجه بیشتری را در هنگام نمایش به این ناحیه جلب نماید برای اینکه بیشتر با این روش و قابلیت های آن آشنا شوید به مثال زیر توجه کنید:

مثال ۱ : فرض کنید می خواهیم برای ساخت یک چند رسانه ای از محیط نرم افزار **photoshop** با اندازه ۸۰۰*۶۰۰ بر طبق سناریوی زیر فیلم تهیه نماییم :

^۶ ارزیابی

^۷ آموزشی

^۸ سفارشی

^۹ نمایشی

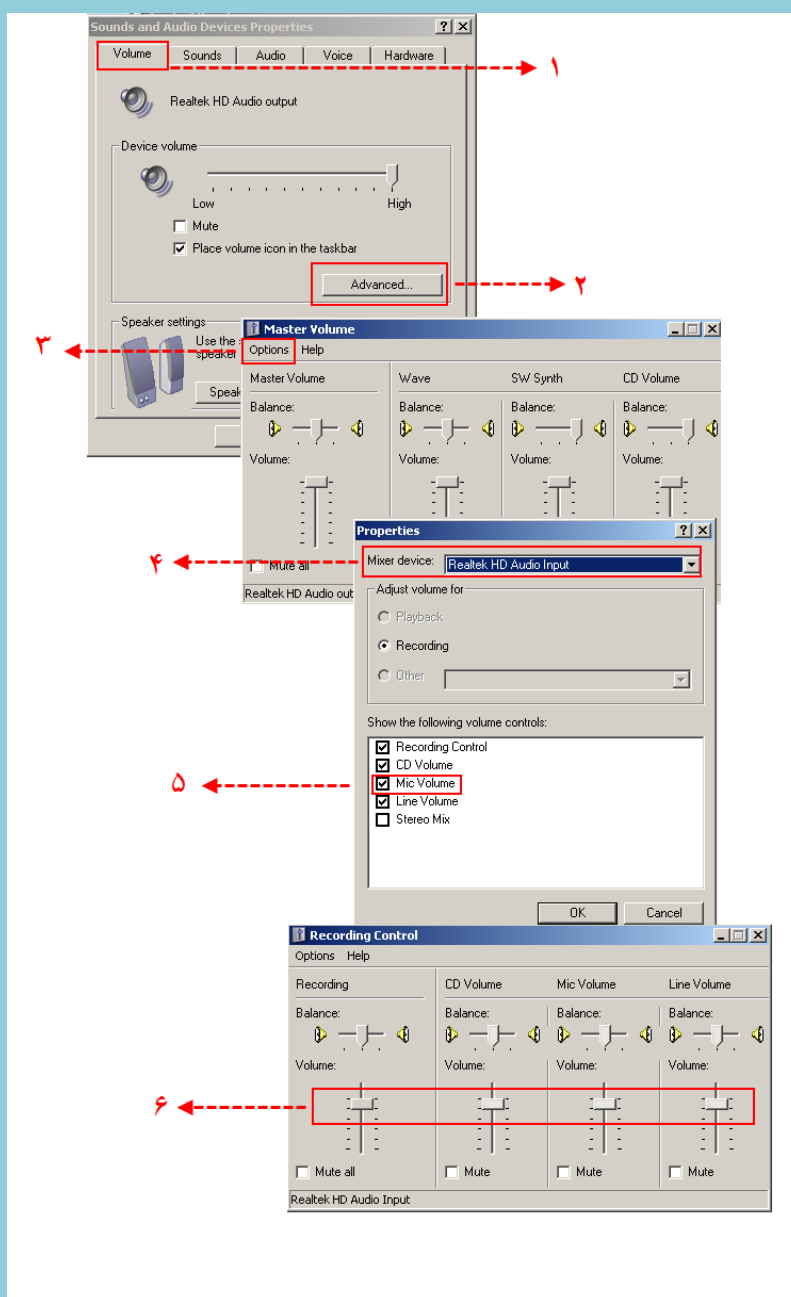
شماره مراحل	سناریو عنوان درس: ذخیره فایل در فتوشاپ نام درس افزار: آموزش فتوشاپ متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input checked="" type="checkbox"/> انیمیشن <input type="checkbox"/> فیلم <input checked="" type="checkbox"/> نام فایل: Photoshop_fasl3_01 روش ضبط : Demo
	گفتار (Narration)
۱	<p>قبل از اینکه به بررسی انواع فرمت ها و کاربرد آنها بپردازیم لازم است با نحوه ذخیره فایل در فتوشاپ آشنا شوید به طور کلی برای ذخیره فایل در فتوشاپ از منوی File گزینه save و برای ذخیره با یک فرمت فایل متفاوت یا نام و مسیر مختلف از دستور Save As استفاده می کنیم هرچند که به جای این دو دستور می توان از کلید های میانبر ctrl+s برای Save و از کلید میانبر Shift+ctrl+s برای Save As استفاده کرد. برای این که بیشتر با این دو دستور آشنا شوید ابتدا یک فایل دلخواه را باز می کنیم برای این منظور به منوی File رفته و بر روی گزینه Open کلیک می کنیم.</p> <p>حال از منوی فایل بر روی گزینه Save As کلیک کرده و در پنجره باز شده در قسمت Save in ابتدا مسیر ذخیره فایل و سپس در بخش File name نام فایل را وارد کنید در ادامه به قسمت format رفته و از لیست باز شده به عنوان نمونه گزینه Jpg را انتخاب می کنیم حال بر روی دکمه Save کلیک می کنیم.</p>

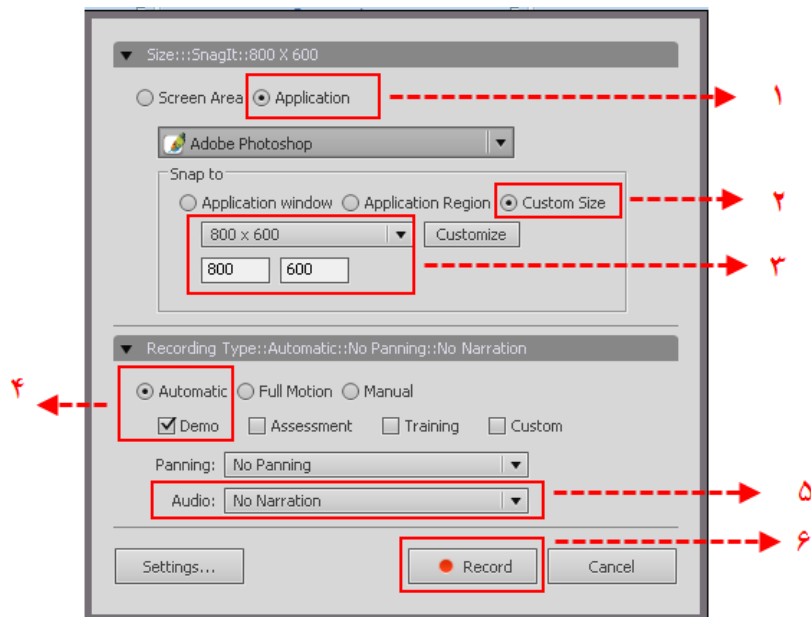
برای اجرای سناریوی فوق مراحل زیر را انجام دهید:

۱. با فرض اینکه نرم افزار Photoshop باز می باشد. به برنامه captivate رفته و در پنجره شروع برنامه از بخش Create New بر روی گزینه Software Simulation کلیک کنید.
۲. در پنجره تنظیمات (شکل ۳-۴) ابتدا از بخش Size گزینه Application را انتخاب کرده تا محدوده Capture با پنجره نرم افزار تطبیق داده شود، ضمن اینکه از بخش Select the window to record نرم افزار Adobe Photoshop را انتخاب کنید.
۳. برای اینکه اندازه محدوده Capture و پنجره نرم افزار با اندازه ۶۰۰*۸۰۰ تطبیق داده شود از بخش Snap to (شکل ۳-۴) گزینه Custom size را انتخاب کرده سپس از بخش Customize اندازه ۶۰۰*۸۰۰ را انتخاب می کنیم.
۴. از بخش Recording Type گزینه Automatic و سپس Demo را انتخاب کنید (شکل ۳-۴).
۵. برای ضبط صدا به بخش Audio رفته (شکل ۳-۴) و گزینه Mic Volume را انتخاب نمایید.

یادآوری :

برای انجام تنظیمات مربوط به ضبط صدا، میکروفون را به پورت ورودی مناسب در کارت صدا متصل کرده سپس گزینه **Sound And Audio Devices** را از **Control Panel** اجرا کرده و با باز شدن پنجره مربوط از بخش **Volume** بر روی گزینه **Advanced** و در ادامه از منوی **Option** گزینه **Properties** را انتخاب کرده سپس با انتخاب ورودی (input) کارت صدا از بخش **Mixer Device** و اطمینان از فعال بودن **Mic Volume** با زدن دکمه **ok** در پنجره **Recording Control**، سطح صدای ضبط صدا را تنظیم نمایید.



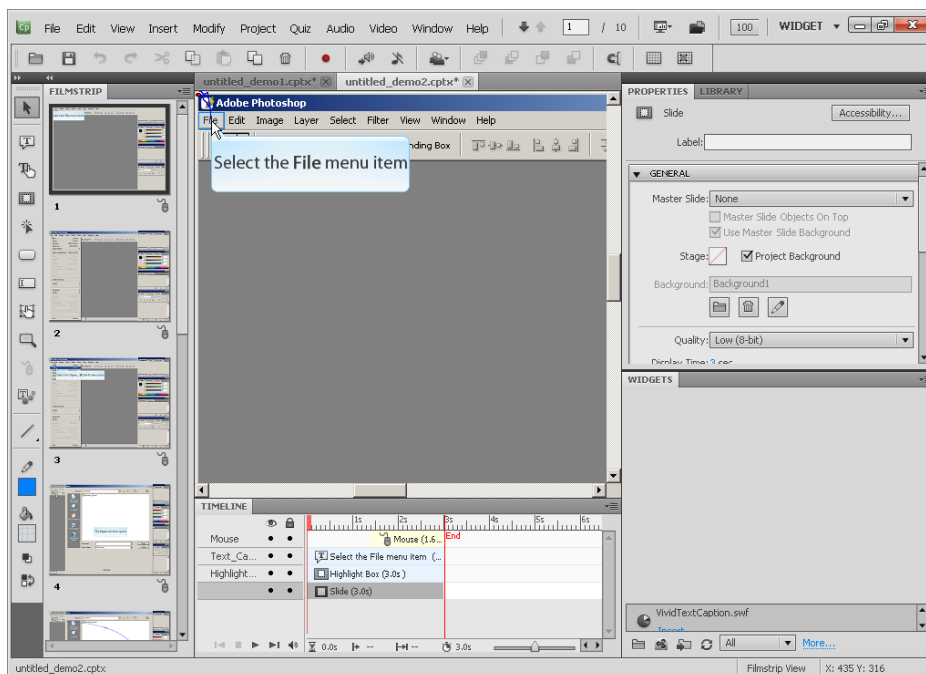


شکل ۴-۳ مراحل ضبط پروژه در روش Demo

۷. در پنجره نرم افزار Photoshop عملیات مورد نظر را طبق سناریو انجام داده سپس در خاتمه ، بر روی آیکن Captivate موجود در نوار وظیفه کلیک کرده یا از دکمه End صفحه کلید برای پایان دادن به عملیات ضبط استفاده نمایید.

نکته : چنانچه بخواهید در حین عملیات ضبط به صورت موقت عملیات را متوقف کنید از کلید pause و برای از شروع مجدد عملیات (Resume) نیز از همین کلید می توانید استفاده کنید.البته امکان تغییر این کلید ها از منوی Edit و زیر منوی preferences بخش keys وجود دارد که در ادامه به بررسی این بخش خواهیم پرداخت.

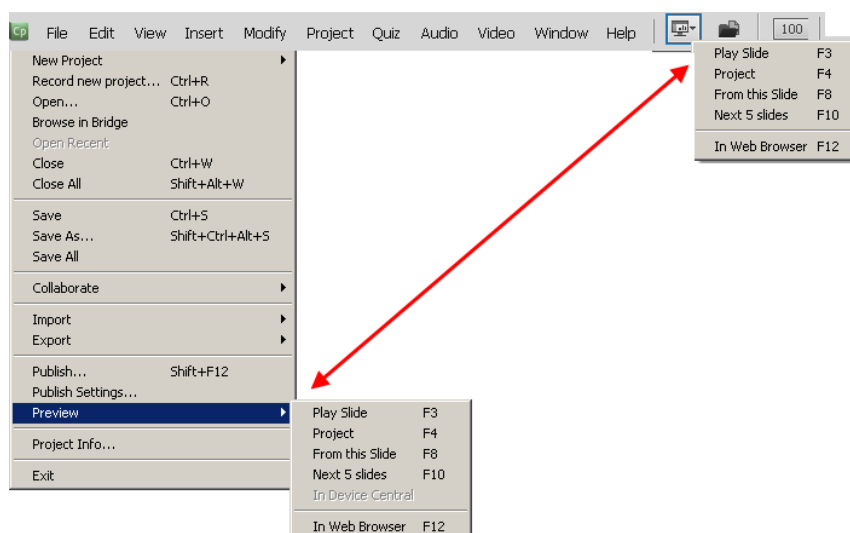
۸. در پایان عملیات انجام شده ، همانطور که مشاهده می کنید (شکل ۵-۳) فیلم ضبط شده به صورت اسلایدی در پنجره اصلی نرم افزار قرار می گیرد.ضمن اینکه در سمت چپ صفحه نیز نمای کوچکی از اسلاید ها به صورت Filmstrip نمایش داده می شود که با کلیک بر روی هر اسلاید ها می توان آن اسلاید و محتویات آن را بر روی صفحه نمایش داد.در بخش Filmstrip، اسلاید ها به همان ترتیبی که در خروجی نمایش داده می شوند، پشت سر هم قرار گرفته اند



شکل ۳-۵ اسلایدهای پروژه ضبط به روش Demo

پیش نمایش پروژه و نحوه ذخیره آن

پس از اینکه عملیات ضبط پروژه به پایان رسید نوبت آن است که پیش نمایشی از پروژه ضبط شده و نحوه نمایش آن را در خروجی مورد نظرمشاهده کنید برای این منظور کافی است از قسمت سمت راست نوار دستورات یا از منوی **File**، زیر منوی **Preview** بر روی یکی از گزینه های زیر را کلیک کنید (شکل ۳-۶):



شکل ۳-۶ دستورات منوی File

با توجه به اینکه خروجی پروژه مورد نظر ممکن است در صفحه نمایش، موبایل و یا حتی در یک صفحه وب نمایش داده شود دستورات مختلفی برای پیش نمایش آنها وجود دارد که در جدول ۳-۱ آنها را مشاهده می کنید:

دستورات پیش نمایش پروژه (preview)		
کاربرد دستور	کلید میانبر	دستور
پیش نمایش اسلاید جاری	F3	Preview/Play Slide
پیش نمایش کل پروژه	F4	Preview/Project
پیش نمایش از اسلاید جاری تا انتهای پروژه	F8	Preview/From Slide
پیش نمایش از اسلاید جاری تا ۵ اسلاید بعدی	F10	Preview/Next 5 Slides
پیش نمایش پروژه های تحت موبایل	-----	Preview/In Device Center
پیش نمایش پروژه در مرورگر وب	F12	Preview/In Web Browser

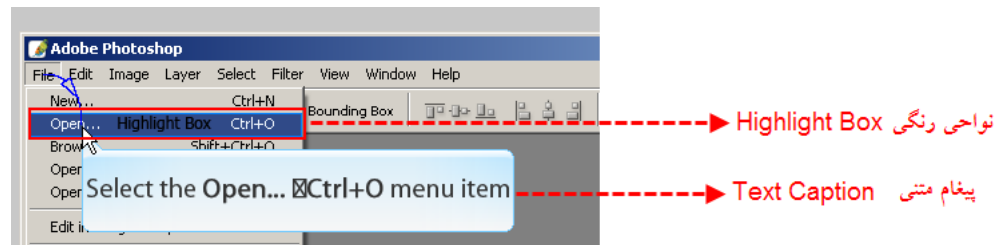
جدول دستورات پیش نمایش پروژه (preview)

پس از مشاهده پیش نمایش پروژه در یکی از خروجی های فوق ، برای اینکه فیلم ضبط شده به صورت یک پروژه ی قابل ویرایش ذخیره شده و بتوانید بعدا نیز از آن استفاده نمایید به منوی File رفته و دستور Save را برای ذخیره فایل اجرا کنید.

آشنایی با عناصر موجود در یک پروژه از نوع Demo

در هنگام ضبط یک پروژه به روش Demo ، علاوه بر ساختار اسلایدی پروژه، به دلیل کلیک و انتخاب گزینه ها در یک نرم افزار دو عنصر اصلی بر روی اکثر اسلاید ها مشاهده می شود که عبارتند از:

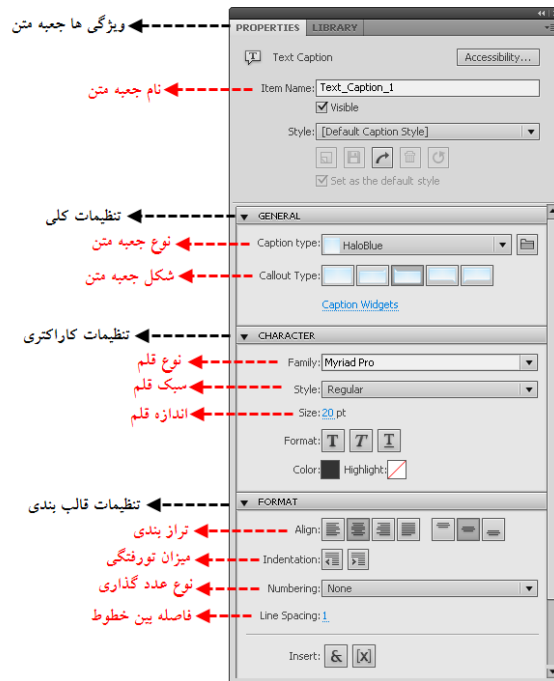
- **Text Caption** : از این عنصر در یک اسلاید عموماً برای نمایش پیغام های متنی استفاده می شود (شکل ۳-۷) که امکان فارسی کردن این متون توسط نرم افزار فارسی ساز وجود دارد .
- **Highlight box** : نواحی رنگی می باشند که عمدتاً در هنگام انتخاب گزینه های منو ایجاد شده باعث جلب تمرکز و توجه بیننده به آن قسمت می شوند. (شکل ۳-۷)



شکل ۳-۷ پیغام متنی و نواحی رنگی

ویرایش پروژه های از نوع Demo

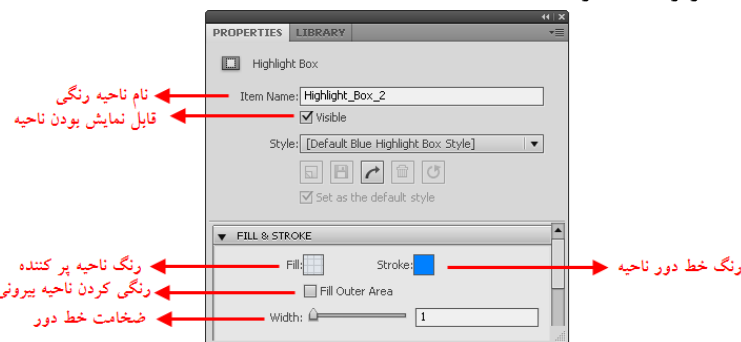
همانطور که در قسمت های قبل گفتیم در روش ضبط پروژه از نوع Demo اگرچه محل های کلیک کاربر بر روی صفحه به همراه پیغام های متنی، نمایش داده می شود ولی مهمترین امتیاز روش Demo نسبت به فیلم های مشابه در سایر نرم افزار ها آنست که چون ساختار پروژه اسلایدی می باشد امکان ویرایش هریک از اسلایدها و اجزاء آنها براحتی وجود داشته و می توان در صورت نیاز تغییراتی را بر روی آنها اعمال کرد. برای اینکه بیشتر با این روش و کاربرد های آن آشنا شوید به پروژه قبلی برگشته و در صفحه اصلی نرم افزار از بخش Filmstrip یکی از اسلاید هایی که دارای پیغام متنی می باشد را انتخاب کنید. سپس بر روی Text Caption یا جعبه متن کلیک کرده تا پانل مشخصات و ویژگی های آن باز شود. (شکل ۳-۸).



شکل ۸-۳ تنظیمات جعبه متن

از آنجائی که Captivate 5.0 امکان تایپ مستقیم فارسی را ندارد برای ویرایش متن Text Caption در هر اسلاید ابتدا بر روی آن دابل کلیک کرده تا امکان ویرایش متن فراهم شود سپس با استفاده از یک نرم افزار فارسی ساز متن مورد نظر را به جعبه متن کپی کنید. در هنگام استفاده از فارسی سازها حتما می دانید که پس از کپی متن تایپ شده ، برای paste آن در نرم افزار مقصد (به عنوان مثال captivate) لازم است فونت نصب شده مربوط به فارسی ساز انتخاب شده باشد. از رایج ترین فارسی سازهایی که می توان توسط آنها در محیط نرم افزار اقدام به فارسی نویسی کرد می توان به فارسی سازهای Armin و Maryam اشاره کرد.

علاوه بر Text caption معمولا در هنگام انتخاب گزینه های منو نواحی رنگی (Highlight Box) ایجاد می شود این نواحی رنگی اگرچه به صورت چهارضلعی رنگی ، گزینه مورد نظر را Highlight یا برجسته می نمایند اما دارای گزینه ای به نام Fill Outer Area (شکل ۹-۳) می باشند که می تواند ناحیه رنگی را معکوس کرده یعنی محدوده داخلی چهار ضلعی را بی رنگ و نواحی اطراف آن را رنگی نمایند که انتخاب این گزینه در نرم افزارهای آموزشی کاربرد بسیار زیادی دارد.



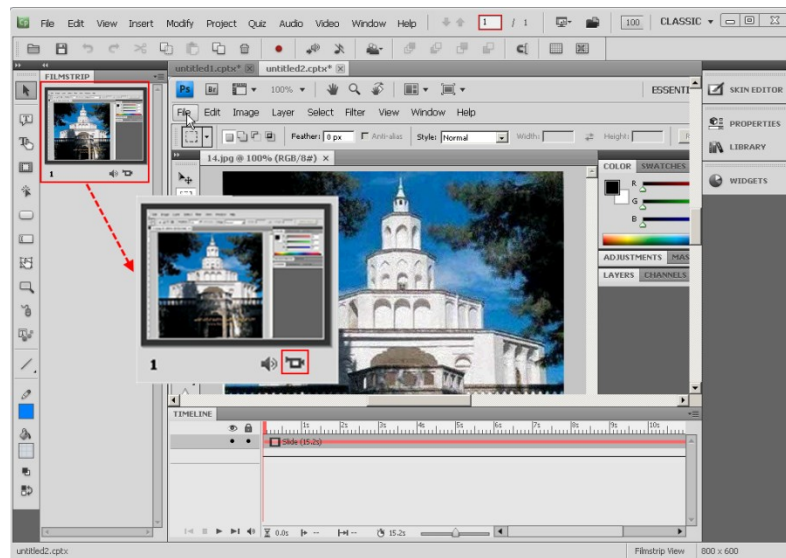
شکل ۹-۳ تنظیمات نواحی رنگی

تمرین : توسط یک نرم افزار فارسی ساز جعبه متن های فیلمی را که در قسمت قبل ضبط کردید را فارسی کرده، سپس نواحی بیرونی ناحیه Highlight را رنگی کنید .

ضبط پروژه به روش Full motion

این روش نیز به لحاظ نوع، در گروه شبیه سازی های نمایشی است و تا حدود زیادی به روش Demo شبیه است با این تفاوت که تمامی اتفاقاتی که در صفحه مانیتور انجام می گیرد در قالب ویدیو ضبط خواهد شد. معمولاً از این روش زمانی استفاده می شود که عملیاتی چون ترسیم و یا تغییر شکل یک عنصر قرار است انجام گیرد هرچند که در مواردی که تغییر شکل اشاره گر ماوس نیز در صفحه انجام می گیرد بهتر است از این روش استفاده شود. در این روش اگرچه حرکات ماوس و اشاره گر نرم تر و بهتر صورت می گیرد ولی حجم فایل نسبت به پروژه هایی مانند Demo بسیار بالاتر است.

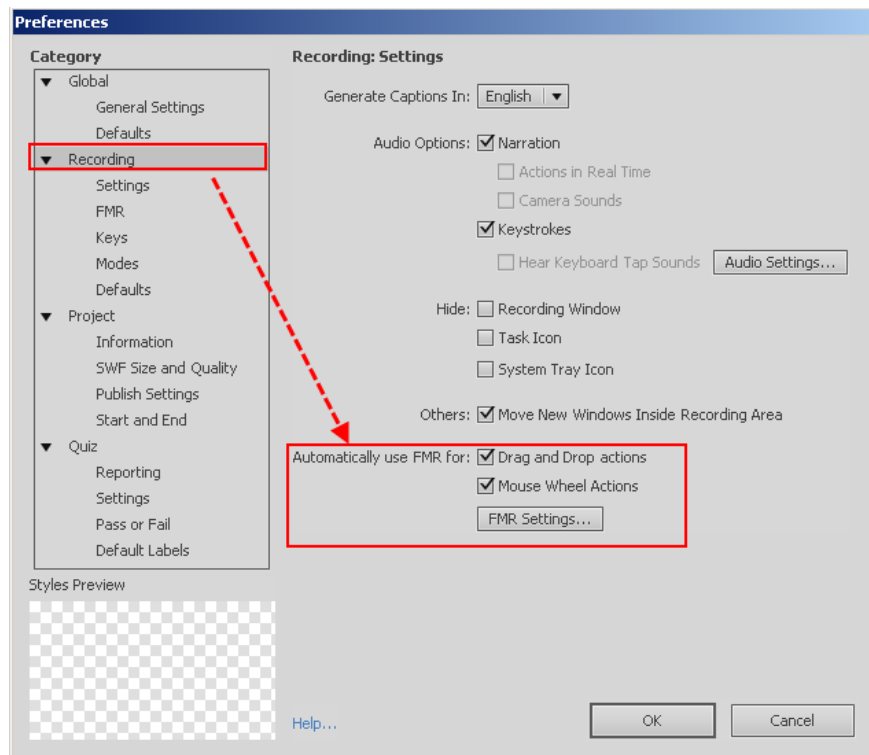
تمرین: بار دیگر مثال ۱ که در آن از روش ضبط خودکار Demo استفاده شده بود را با روش Full motion انجام داده و آن را با Demo مورد مقایسه قرار دهید.



شکل ۱۰-۳ ضبط پروژه به روش Full Motion

همانطور که در شکل ۱۰-۳ مشاهده می کنید، در بخش Filmstrip پنجره برنامه، تنها یک اسلاید از فرایند ضبط شده پروژه ایجاد شده که به دلیل ساختار ویدیویی آن یک علامت دوربین نیز در پایین اسلاید مورد نظر وجود دارد.

نکته قابل توجه در مورد این روش آنست که در سایر روش های ضبط خودکار مانند Demo نیز عملیاتی مانند درگ کردن و حرکت ماوس، توسط Full Motion ضبط می شود که می توان از منوی Edit و زیر منوی preferences از بخش Recording (شکل ۱۱-۳) این ویژگی را غیر فعال کرده سپس در هر زمانی که نیاز به فعال سازی آن باشد با استفاده از کلید F9 عمل ضبط Full Motion را آغاز کرده و با کلید F10 به ضبط آن خاتمه داد.



شکل ۱۱-۳ پنجره تنظیم اولویت های کاربر

نکته : کاربران می توانند برای تعیین اولویت های مورد نظر خود، از پنجره preferences برای تغییر تنظیمات مختلف پروژه مانند تنظیمات کلی ، پیش فرض ، ضبط ،تنظیمات پروژه و تنظیمات مربوط به سوالات ، استفاده نمایند.

تمرین : کلید های پیش فرض مربوط به ضبط پروژه در روش Full motion را به دلخواه تغییر دهید.

خود آزمایی

۱. منظور از Software Simulation در ساخت یک چند رسانه ای چیست؟
۲. انواع روش های شبیه سازی نرم افزاری را در Captivate توضیح دهید؟
۳. در ساخت یک پروژه چه تفاوتی بین ضبط فیلم به روش Demo و Assessment وجود دارد؟
۴. در هنگام تنظیم اندازه یک پروژه گزینه Screen Area و Application چه کاربردی دارند؟
۵. در هنگام گرفتن پیش نمایش از یک پروژه با کدام گزینه می توان پروژه تحت موبایل را آزمایش کرد؟
۶. از Text Caption و Highlight Box چه استفاده ای در پروژه ها می شود؟

۱. از نرم افزار photoshop و روش های باز کردن فایل و مرتب سازی پنجره ها فیلمی با اندازه ۷۶۸*۱۰۲۴ پیکسل بر طبق سناریوی زیر با گفتار تهیه کرده و آنرا با نام Photoshop_open.cptx ذخیره کنید.

شماره مراحل	گفتار (Narration)
	<p>عنوان درس: باز کردن فایل و مرتب سازی پروژه ها در فتوشاپ photoshop</p> <p>نام درس افزار: آموزش</p> <p>نام فایل: Photshop_fasl3_1</p> <p>متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input checked="" type="checkbox"/> انیمیشن <input type="checkbox"/> فیلم <input checked="" type="checkbox"/></p>
۱	<p>از آنجائیکه فتوشاپ یک نرم افزار ویرایش تصویر می باشد اولین اقدام در انجام عملیات بر روی تصویر مورد نظر باز کردن آن در محیط برنامه می باشد . برای باز کردن فایل های تصویری در محیط برنامه روش های مختلفی وجود دارد.</p> <p>یکی از معمول ترین روش ها استفاده از منوی File و دستور Open می باشد هرچند که شما می توانید با کلید های میانبر ctrl+o نیز این دستور را اجرا نمایید. برای این منظور بر روی گزینه Open کلیک می کنیم</p> <p>همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید می توان از مسیر مورد نظر فایل یا فایل های دلخواه را انتخاب کرده و بر روی دکمه Open کلیک نمود فایل مربوطه در محیط نرم افزار بار گذاری می شود .</p> <p>در روش دوم برای باز کردن فایل های تصویری از دستور Browse in Bridge در منوی File استفاده می کنیم که در این حالت نرم افزار Adobe Bridge باز خواهد شد و فایل یا فایل های مربوطه را نمایش خواهد داد البته این برنامه از طریق منوی Start گزینه All Program نیز قابل دسترسی است .</p> <p>در روش سوم که یک روش سریع نیز برای باز کردن فایل ها در محیط فتوشاپ می باشد. نیازی به استفاده از منوهای برنامه نیست . در این روش کافی است بر روی فضای خالی و خاکستری رنگ پنجره اصلی دوبار کلیک نمایید . با این عمل پنجره Open باز خواهد شد که شما می توانید با انتخاب فایل مورد نظر از مسیر مربوطه آن را به محیط برنامه بار گذاری نمایید.</p> <p>علاوه بر روش هایی که برای باز کردن فایل ها در فتوشاپ برایتان گفتیم در منوی file دستور دیگری نیز برای باز کردن فایل ها با عنوان Open Recent وجود دارد که می توان لیست فایل هایی را که اخیرا باز نموده و با آنها به انجام عملیات پرداخته اید را مشاهده کرده و با کلیک بر روی نام فایل مورد نظر آن را مجددا باز نمایید. برای این منظور در زیر منوی open As بر روی فایل مورد نظر کلیک می کنیم.</p>

با روش هایی که گفتیم شما می توانید فایل های تصویری موجود در مسیر های مختلف را برای انجام عملیات ویرایشی باز نمایید. اما یکی از امکانات بسیار جالب نرم افزار فتوشاپ Cs4 روش های متفاوت نمایش همزمان تصاویر در یک صفحه است که با این روش ها شما می توانید کنترل و مدیریت بهتری بر روی فایل های باز شده داشته باشید

به طور کلی در هنگام کار با یک تصویر در فتوشاپ سه روش برای نمایش تصویر وجود دارد که برای دستیابی به این روش ها شما می توانید در نوار دستورات به بخش Screen mode رفته و اقدام به استفاده از این روش ها نمایید :

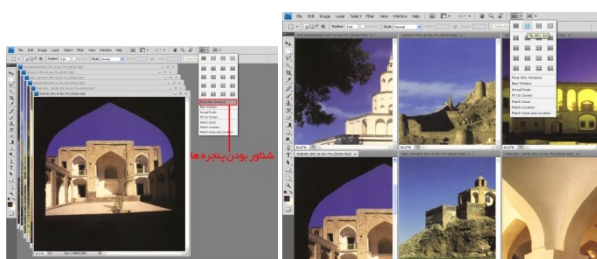
۱. در روش اول که Standard screen mode نام دارد تصویر به صورت استاندارد نمایش داده می شود
۲. در روش دوم یا Full screen mode with menu bar نمایش تمام صفحه تصویر به همراه منوی دستورات انجام خواهد گرفت
۳. و بالاخره در روش Full screen mode نیز می توان تصویر مورد نظر را به صورت تمام صفحه به نمایش در آورد.

علاوه بر روش های فوق ، زمانی که با چند تصویر در حال انجام عملیات هستید پنجره های باز شده هر یک از فایلها به صورت زبانه ای (tabbed) در زیر نوار Option قرار می گیرند. که با کلیک روی هر زبانه می توان تصویر مورد نظر را نمایش داد . توجه داشته باشید که هر یک از زبانه های تصویری می توانند با درگ به صورت شناور نیز بر روی صفحه قرار گیرند.



۳-۱۵ بخش لنگرگاهی قرار گیری تصاویر در پنجره

بنابر این می توان گفت فتوشاپ برای نمایش همزمان تصاویر از دو روش شناور و لنگرگاهی استفاده می کند . در حالت اول اگرچه پنجره ها به صورت آزاد در صفحه قابل جابجایی هستند اما در نمایش چند تصویر به صورت همزمان باعث شلوغی و سر در گمی کاربر می گردند . در مقابل در روش لنگرگاهی (Docker) با روش های متفاوتی پنجره ها می توانند در فضای موجود در صفحه چیده شوند . از امکانات بسیار جالب نسخه cs4 در نمایش همزمان چند فایل ، استفاده از دکمه Arrange documents (شکل ۴-۱۵) در بالای پنجره برنامه ، کنار نوار دستورات است که شما می توانید به دلخواه هر یک از روشهای مرتب سازی پنجره ها را انتخاب نمایید.



توجه داشته باشید چنانچه از بخش Arrange documents دستور Float all in windows را اجرا نمایید تمامی پنجره فایل های باز

شده به صورت شناور بر روی صفحه قرار خواهند گرفت