

فصل نهم

صدا و انیمیشن

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می رود:

- انواع روش های صداگذاری در یک پروژه را توضیح دهد.
- نحوه صداگذاری بر روی زمینه یک پروژه را بیان کند
- نحوه صداگذاری بر روی اشیاء در یک پروژه را شرح دهد
- تنظیمات صدا برای انجام ضبط را در پروژه شرح دهد
- نحوه ضبط صدا بر روی چند اسلاید را در یک پروژه توضیح دهد.
- ویرایش صدا بر روی صدای ضبط شده در یک پروژه را انجام دهد
- هدف از نرمال سازی در یک پروژه را بیان کند
- اعمال جلوه های حرکتی بر روی اشیاء یک پروژه را انجام دهد.

مقدمه

صدا و انیمیشن از تاثیر گذارترین رسانه های دیجیتالی می باشند که استفاده مجزا و تلفیقی از این دو رسانه می تواند به عنوان دو عنصر قدرتمند و اثر گذار بر روی مخاطبین مورد استفاده قرار گیرد. استفاده از صدا برای جلب توجه ، موسیقی زمینه و گفتار از مهمترین کاربرد های این رسانه در تولید یک پروژه چند رسانه ای می باشد. در کنار صدا استفاده از انیمیشن به عنوان یک رسانه دیداری نیز می تواند اثرگذاری ماندگار تری در ذهن مخاطب ایجاد کند بدین لحاظ در این قسمت به بررسی صدا و انیمیشن و نحوه استفاده از آنها در یک پروژه Captivate می پردازیم.

اضافه کردن صدای زمینه به پروژه

استفاده از صدای زمینه^۱ معمولاً در هنگام پخش پروژه های نمایشی مانند Slide Show به صورت یک موسیقی زمینه، می تواند بر جذابیت و تاثیر گذاری هرچه بیشتر آن موثر باشد اما آنچه که صدای زمینه را از سایر صداها متمایز می کند وجود در پروژه مجزا خواهد کرد داشتن دو ویژگی اصلی زیر است:

- قابلیت پخش مجدد صدا جهت همزمانی با زمان کل پروژه
- پایین بودن صدای زمینه نسبت به صداها ی اصلی پروژه

برای اینکه بیشتر با این شیوه صداگذاری و قابلیت های نرم افزار captivate در این زمینه آشنا شوید به ذکر مثالی در این زمینه می پردازیم:

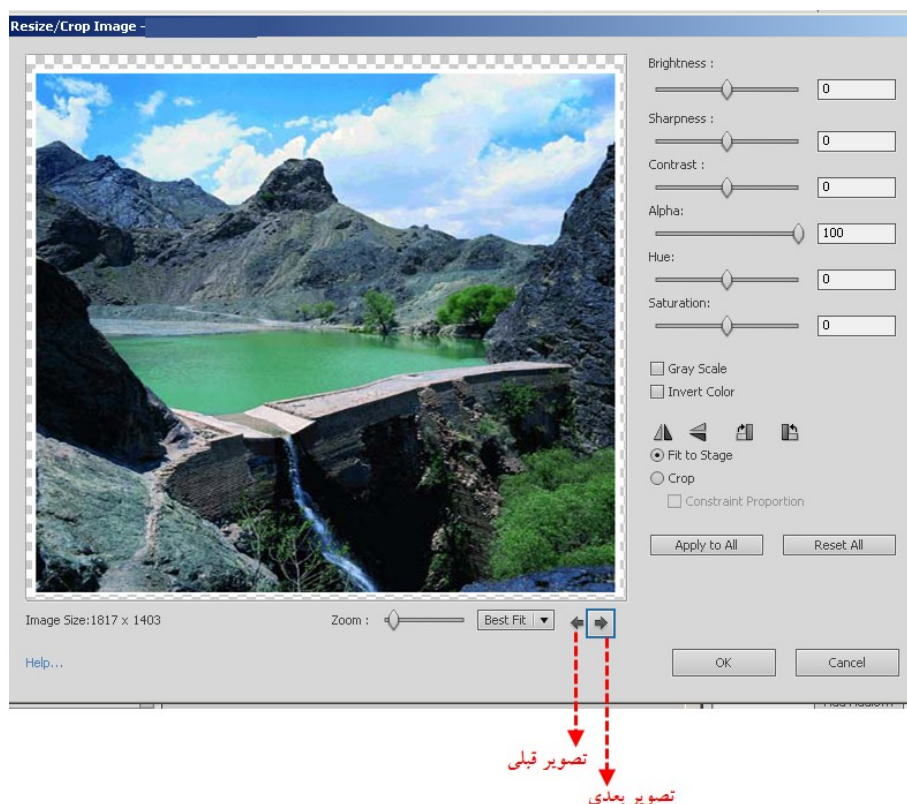
مثال ۱ در یک پروژه ۶۰۰*۸۰۰ از نوع Slide Show، ۱۰ تصویر دلخواه را به صورت پشت سرهم و با یک موسیقی زمینه نمایش دهید به طوری که اسلاید ها دارای جلوه انتقالی^۲ نیز باشند. برای ایجاد پروژه فوق مراحل زیر را انجام دهید:

۱. به منوی File و زیر منوی New Project رفته و گزینه Image Slide Show را اجرا کنید.
۲. در پنجره باز شده اندازه پروژه مورد نظر را بر روی ۶۰۰*۸۰۰ پیکسل تنظیم نمایید.
۳. در پنجره open از مسیر مورد نظر ۱۰ فایل تصویری دلخواه را انتخاب کرده و با کلیک بر روی دکمه open آنها را به پروژه بارگذاری نمایید.

^۱ Background Audio

^۲ به مرحله عبور از یک اسلاید به اسلاید دیگر که معمولاً با یک جلوه همراه است اصطلاحاً جلوه انتقالی یا Transition می گوئیم

۴. در هنگام بار گذاری تصاویر به پروژه در مورد تصاویری که اندازه آنها با اندازه تنظیم شده پروژه تطبیق نداشته باشد پنجره تنظیمات تصویر باز خواهد شد (شکل ۹-۱) که در این حالت می توان با کلیک بر روی دکمه های تصویر قبل و بعد ، بر روی تصویر مورد نظر قرار گرفته و علاوه بر تنظیم اندازه ، اقدام به انجام تنظیمات نور و رنگ تصویر نیز کرد.



شکل ۹-۱ پنجره تنظیمات تصویر

۵. پس از اضافه شدن تصاویر به پروژه از بخش **Filmstrip** ، کلیه اسلاید های تصویر را انتخاب کرده سپس به پالت **Properties** رفته و از بخش **Disply Time** مدت پخش هر اسلاید را ۵ ثانیه و از بخش **Transition** نیز جلوه انتقالی مورد نظر را **fade** انتخاب کنید.

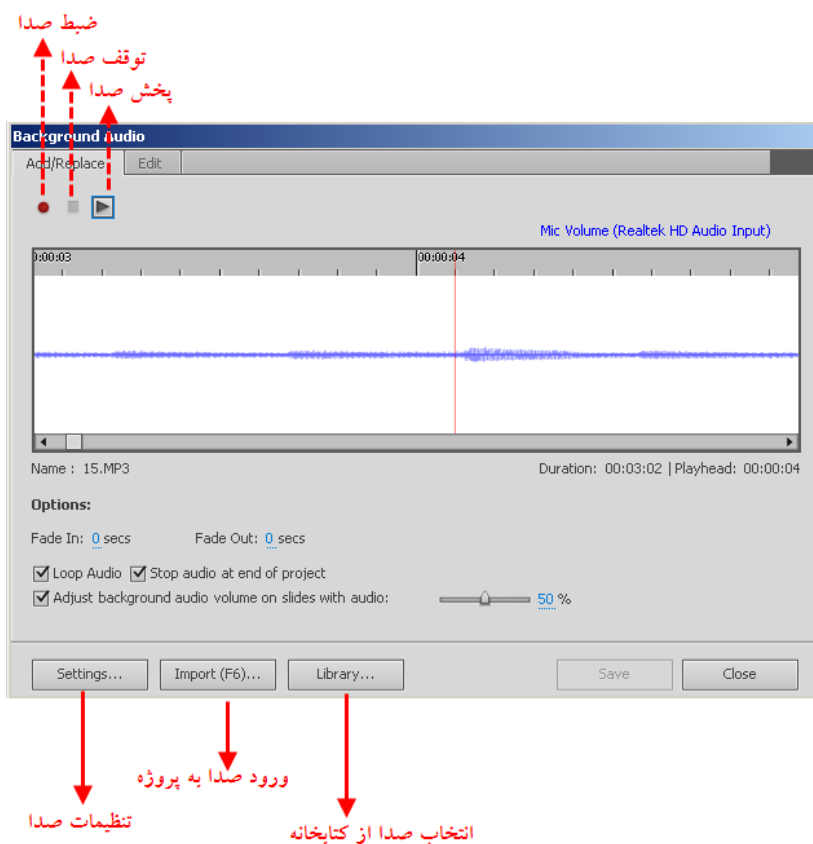
نکته : برای انتخاب اسلاید ها به صورت گروهی می توانید از کلید های **Shift** یا **Ctrl** استفاده کنید به طوری که با انتخاب اسلاید اول و **Shift+Click** بر روی اسلاید آخر تمامی اسلاید ها به صورت پیوسته انتخاب خواهند شد ضمن اینکه از **Ctrl+Click** نیز برای انتخاب ناپیوسته اسلاید ها می توان استفاده کرد.

۶. پس از ایجاد پروژه نمایش تصاویر، برای اینکه به زمینه کل پروژه یک موسیقی اضافه شود به منوی **Audio** رفته و از

زیر منوی **import To**، بر روی گزینه **background** کلیک کنید. با اجرای این دستور پنجره **Import Audio**

باز شده که می توانید از مسیر مورد نظر، موسیقی دلخواه خود را انتخاب کرده و به پروژه اضافه کنید. در این حالت

پنجره **background Audio** با امکانات مختلف ویرایش صدا بر روی صفحه نمایش داده خواهد شد. (شکل ۲-۹)



شکل ۲-۹ پنجره تنظیمات صدای زمینه

همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید دو بخش **Add/Replace** (اضافه و جایگزینی صدا) و **Edit** (ویرایش صدا) وجود دارد که در بخش **Add/Replace** علاوه بر پخش صدای مورد نظر، امکان ضبط صدا نیز وجود دارد در این بخش همانطور که مشاهده می کنید در قسمت **options** (اختیارات) گزینه های زیر وجود دارد:

Fade In: با استفاده از این بخش و تنظیم زمان دلخواه بر حسب ثانیه، شروع صدای مورد نظر با محو تدریجی از کم به زیاد تنظیم خواهد شد.

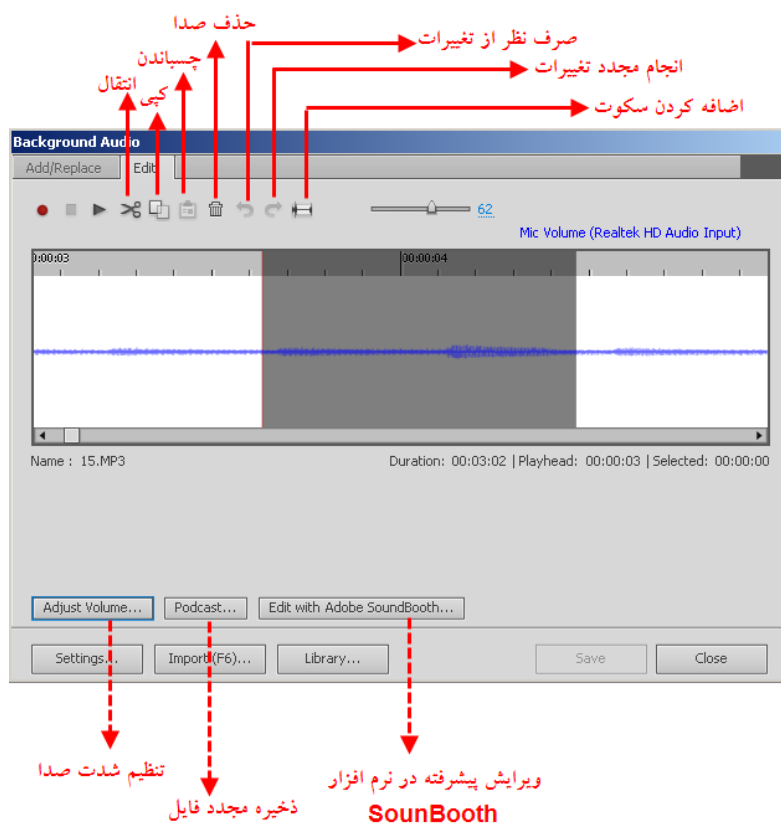
Fade Out: با استفاده از این بخش و تنظیم زمان دلخواه بر حسب ثانیه، انتهای صدای مورد نظر با محو تدریجی از زیاد به کم تنظیم خواهد شد.

Loop Audio : انتخاب این گزینه سبب می شود در هنگام اتمام صدا، برای تطبیق آن با زمان کل پروژه، صدای مورد نظر به دفعات مختلف پخش مجدد گردد.

Stop Audio At End Of project : با انتخاب این گزینه صدای زمینه در انتهای پروژه متوقف خواهد شد.

Adjust Background Audio Volume On Slide With Audio : با فعال بودن این گزینه معمولاً شدت صدای زمینه پایین تر از صداهای موجود در پروژه تنظیم خواهد شد که در حالت پیش فرض مقدار آن 50% صداهای موجود در پروژه می باشد.

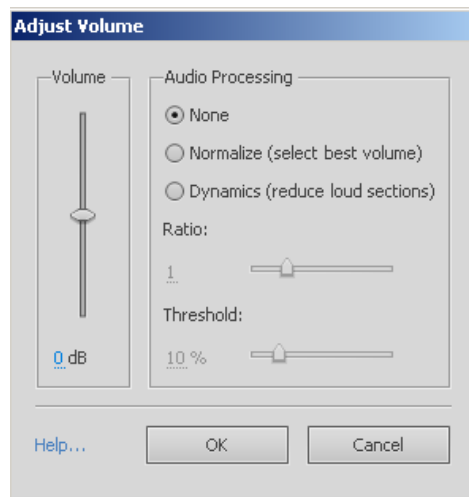
یکی از امکانات بسیار مناسب نرم افزار **captivate** برای اضافه کردن صدای زمینه به پروژه ، امکان ویرایش های ساده صدا در محیط نرم افزار است. به طوری که اگر در پنجره **background Audio** بر روی زبانه **edit** کلیک نمایید امکانات ویرایشی مناسبی برای صدای مورد نظر در اختیار شما قرار می دهد (شکل ۳-۹).



شکل ۳-۹ عملیات ویرایشی بر روی صدای زمینه

همانطور که در بخش **Edit** مشاهده می کنید می توان با درگ در قسمت نمایش موج صدا، اقدام به انتخاب محدوده دلخواهی از صدای مورد نظر کرد. با انتخاب بخش مورد نظر ، از بالای پنجره می توان عملیات ویرایشی مانند اعمال

سکوت بر روی بخش خاصی از صدا ، حذف ، کپی ، چسباندن و انتقال صدا را انجام داد البته برای ویرایش های پیشرفته تر بر روی صدای مورد نظر می توانید با کلیک بر روی دکمه **Edit Adobe SoundBooth** در صورت نصب نرم افزار مورد نظر ، اقدام به انجام عملیات ویرایشی پیشرفته بر روی صدای زمینه نمایید. علاوه بر مواردی که گفته شد در پایین پنجره نیز با استفاده از دکمه **Adjust Volume** می توان در محیط نرم افزار **Captivate** اقدام به تنظیم شدت صدای مورد نظر نمایید (شکل ۴-۹).



شکل ۴-۹ تنظیمات شدت صدا

در پنجره **Adjust volume** علاوه بر امکان تغییر میزان شدت صدا با استفاده از لغزنده **Volume** ، می توان از بخش **Audio Processing** اقدام به عملیات پردازشی بر روی صدای مورد نظر کرد که مهمترین آنها عبارتند از:

Normalize : با انتخاب این گزینه عمل نرمال سازی صدا یعنی تنظیم خودکار صدا به مناسب ترین و بهترین شدت صدای ممکن فراهم خواهد شد.

Dynamics : با انتخاب این گزینه دو لغزنده **Ratio** و **Threshold** در اختیار کاربر قرار می گیرد که با استفاده از گزینه **ratio** نسبت تقویت صدا و با کمک گزینه **Threshold** نیز می توان آستانه نویز صدا در یک پروژه را تغییر داده و سبب کاهش میزان نویز صدا در پروژه شد.

در پایان می توانید پروژه نمایش تصویری را که به آن صدای زمینه اضافه کرده اید را با استفاده از دکمه **F4** مورد آزمایش قرار دهید.

نحوه اضافه کردن صدا به اشیاء

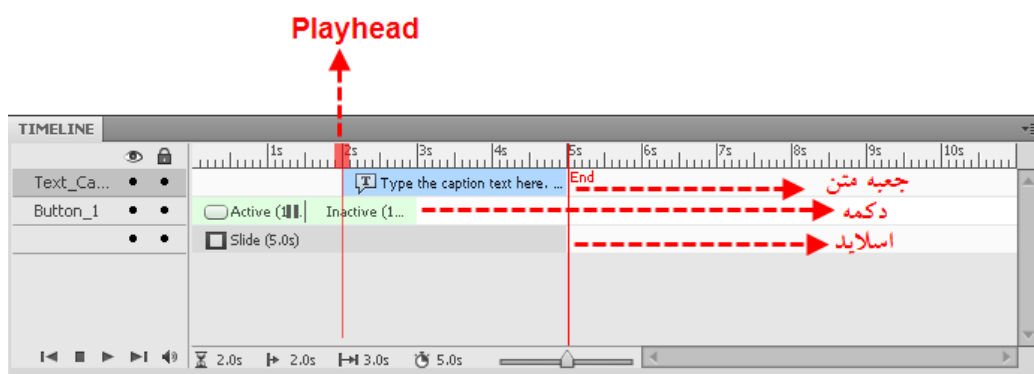
در نرم افزار **captivate** علاوه بر امکان اضافه کردن صدا به کل پروژه ، این امکان نیز وجود دارد که بر روی عناصر و اشیاء تشکیل دهنده پروژه مانند جعبه های متن ، دکمه ها ، اشیاء **Rollover**^۳ و بسیاری موارد مشابه دیگر نیز صدا اضافه کرد. برای اینکه بیشتر با این ویژگی و کاربرد آن آشنا شوید به ذکر مثالی در این زمینه می پردازیم:

مثال ۲ در یک پروژه دلخواه دکمه ای به نام **Azan** قرار دهید به طوری که بتوان با کلیک بر روی این دکمه ، اذان را پخش کرد.

برای انجام مثال فوق لازم است مراحل زیر را انجام دهید:

۱. پروژه ای با اندازه ۸۰۰*۶۰۰ و با یک اسلاید ایجاد کرده به طوری که یک دکمه نیز با عنوان " اذان " بر روی آن قرار داشته باشد.

۲. به پنجره **Timeline** پروژه رفته و در صورتی که در پنجره آن را مشاهده نمی کنید از منوی **Window** گزینه **Timeline** (**Alt+Ctrl+T**) را اجرا کنید تا بر روی صفحه نمایش داده شود. همانطور که مشاهده می کنید علاوه بر اسلاید ، یک عنصر دکمه نیز در این پنجره قرار دارد که به طور پیش فرض زمان اختصاص یافته به اسلاید و دکمه ، ۳ ثانیه می باشد. در ادامه هد اجرا^۴ را بر روی ۲ ثانیه قرار دهید. سپس از منوی **Insert** و زیر منوی **Standard Object** گزینه **Text Caption** را اجرا کنید تا یک جعبه متن از ۲ ثانیه ۲ به بعد به پروژه اضافه شود (شکل ۵-۹).



شکل ۵-۹ پنجره Timeline

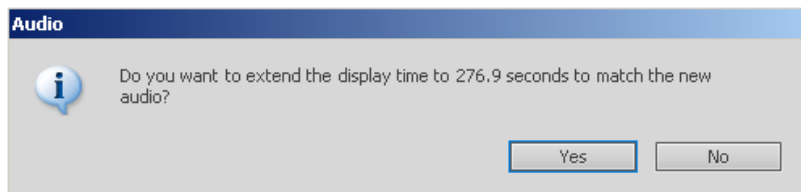
^۳ اشیایی هستند که در حالت معمول بر روی صفحه قرار ندارند بلکه با قرار گرفتن اشاره گر ماوس در یک محدوده خاص ، باعث به نمایش در آمدن متن ، تصویر ، صدا ، فیلم و یا حتی انیمیشن بر روی صفحه می شوند .

^۴ Play Head

همانطور که در **timeline** مشاهده می کنید زمان اسلاید به ۵ ثانیه افزایش یافته ضمن اینکه در هنگام اجرا ابتدا دکمه نمایش داده می شود و به دلیل تعاملی بودن دکمه ، هد اجرا در ثانیه ۲ متوقف خواهد شد و در صورتی که بر روی دکمه کلیک شود هد سایر عناصر را اجرا خواهد کرد.

۳. **Text Caption** اضافه شده به پروژه را انتخاب کرده سپس به پالت **properties** رفته و از بخش **caption Type** گزینه **transparent** را انتخاب کنید سپس متن آن را نیز حذف کنید تا یک **text caption** خالی بر روی صفحه قرار داشته باشد و در حالت معمول قابل دیدن نباشد.

۴. در حالی که **text caption** خالی در حالت انتخاب قرار دارد مجدداً از پالت **properties** و بخش **Audio** و یا از منوی **Audio** و زیر منوی **import To Object** گزینه را انتخاب کنید و در پنجره باز شده از مسیر دلخواه فایل صدای "اذان" را بر روی شیء **import** کنید. در این حالت به دلیل اینکه مدت زمان صدای "اذان" با مدت زمان پروژه تطبیق ندارد پنجره ای باز خواهد شد (شکل ۶-۹) که با کلیک بر روی دکمه **yes** اندازه پروژه با اندازه صدا تطبیق داده می شود.



شکل ۶-۹ تطبیق زمان پروژه با صدا

۵. با اجرای پروژه توسط کلید **f4**، مشاهده می کنید که ابتدا در شروع پروژه ، دکمه مورد نظر نمایش داده می شود سپس با کلیک بر روی این دکمه صدای اذان پخش خواهد شد از آنجایی که جعبه متن به صورت **transparent** و فاقد متن می باشد عملاً بر روی صفحه دیده نخواهد شد.

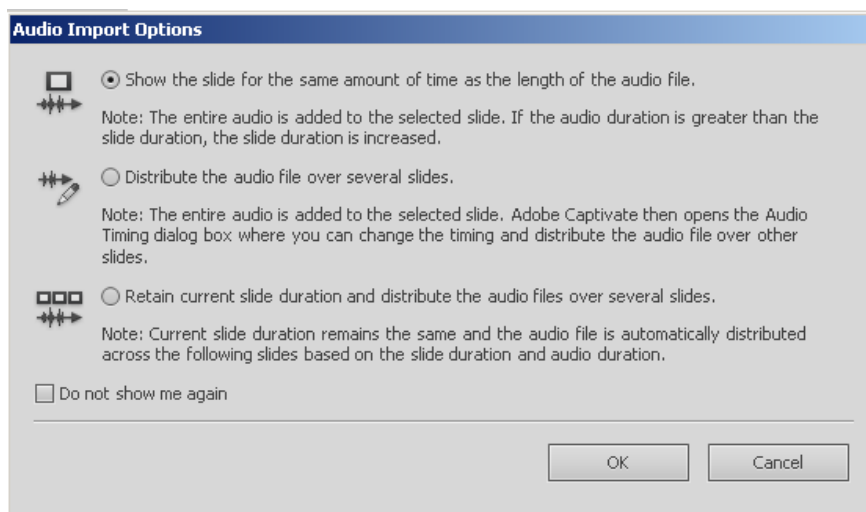
اضافه کردن صدا به اسلاید

در قسمت های قبل با اضافه کردن صدا بر روی زمینه پروژه و همچنین اشیاء موجود در پروژه آشنا شدیم در این قسمت با روش دیگری از صداگذاری که به اضافه کردن صدا بر روی اسلاید یا اسلاید های مورد نظر اختصاص دارد خواهیم پرداخت. برای اینکه بیشتر با این موضوع و کاربرد آن آشنا شوید به مثال زیر توجه کنید:

مثال ۳: در پروژه **Side Show** در مثال شماره یک، صدای زمینه را حذف کرده و مجدداً این صدا را از اسلاید شماره ۲ به بعد **Import** نمایید.

۱. پروژه **Side Show** را باز کرده سپس به منوی **Audio** و زیر منوی **remove** رفته و با انتخاب گزینه **BackGround** صدای زمینه را حذف کنید.

۲. از بخش **FilmStrip** پروژه، اسلاید شماره ۲ را انتخاب کرده سپس به منوی **Audio** رفته و از زیر منوی **import** گزینه **Slide** را انتخاب کنید در ادامه از پنجره باز شده فایل صدا را از مسیر مورد نظر بار گذاری نمایید در این حالت اگر مدت زمان صدای بار گذاری شده از طول اسلاید ها بیشتر باشد پنجره **Audio Import Options** باز می شود (۷-۹) که توسط آن می توان نحوه توزیع صدا بر روی اسلاید ها را تعیین کرد.

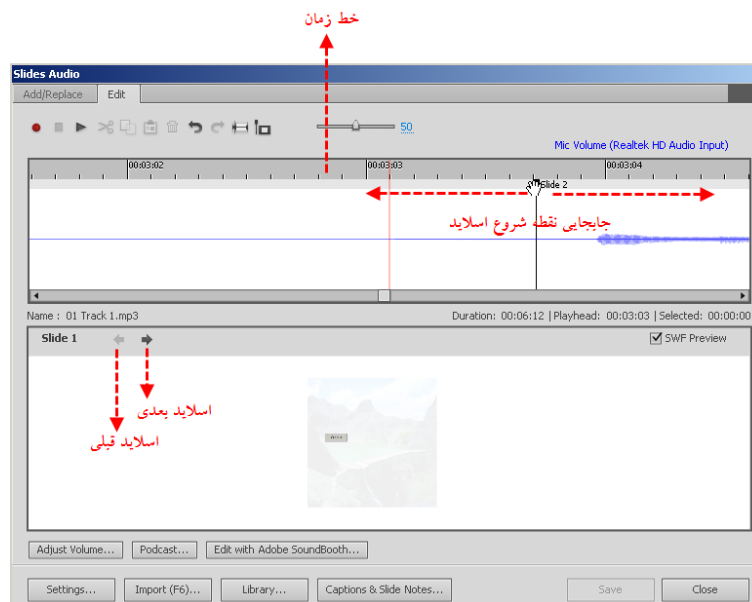


شکل ۷-۹ پنجره نحوه تطبیق صدا با اسلاید

همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید سه گزینه زیر وجود دارد:

Show the slide for the same amount of time as the length of the audio file: با فعال کردن این گزینه مدت زمان نمایش اسلاید با مدت زمان فایل صوتی تطبیق داده شده و به همین میزان نمایش داده خواهد شد. به عنوان مثال اگر اندازه پروژه ۱۰ ثانیه و فایل صوتی ۳۰ ثانیه باشد، مدت زمان نمایش اسلاید ۳۰ ثانیه خواهد بود.

Distribute the audio over several slides: با فعال کردن این گزینه، پنجره **Side Audio** (شکل ۸-۹) باز خواهد شد که توسط آن می توانید پخش فایل صوتی را بر روی چند اسلاید تنظیم نمایید به عنوان مثال اگر مدت زمان فایل صوتی ۳۰ ثانیه باشد، شما می توانید ۱۵ ثانیه اول را برای اسلاید اول، ۸ ثانیه بعدی را برای اسلاید دوم و ۷ ثانیه آخر را برای سومین اسلاید انتخاب کنید.



شکل ۸-۹ پنجره تنظیم صدا بر روی اسلاید ها

Retain current timing and distribute this audio file over several slides : فعال کردن این گزینه مدت زمان نمایش اسلایدها بدون تغییر باقی مانده و زمان فایل صوتی با اندازه اسلاید ها تطبیق داده می شود به عنوان مثال اگر پروژه ای با ۴ اسلاید دارید که مدت زمان نمایش اسلاید اول ۱۰ ثانیه، اسلاید دوم ۵ ثانیه، اسلاید سوم ۷ ثانیه و اسلاید آخر ۸ ثانیه می باشد، با وارد کردن فایل صوتی با مدت زمان ۲۵ ثانیه، ۱۰ ثانیه از آن در اسلاید اول، ۵ ثانیه در اسلاید دوم و ۷ ثانیه در اسلاید سوم و ۳ ثانیه باقیمانده در اسلاید آخر پخش خواهد شد.

۳. با زردن کلید F4 پروژه مورد نظر و صدای توزیع شده بر روی اسلاید های آن را مورد آزمایش قرار دهید.

نحوه ضبط صدا در Captivate

همانطور که تا اینجا گفتیم برای اضافه کردن صدا به یک پروژه می توان از روش های زیر استفاده کرد:

- ضبط گفتار فیلم با استفاده از میکروفن، در هنگام ضبط یک پروژه
- Import فایل های صدا پس از کامل شدن ضبط یک پروژه

علاوه بر این در نرم افزار Captivate می توان به صورت مستقیم نیز اقدام به ضبط صدا بر روی اشیاء، اسلاید ها و کل پروژه کرد.

نکته : در هنگام ضبط صدا فایل ایجاد شده با فرمت Wav ذخیره شده ولی برای استفاده در پروژه، نرم افزار

capture آن را فشرده سازی کرده و به فرمت Mp3 تبدیل خواهد کرد.

برای شروع عملیات ضبط صدا لازم است از سالم بودن میکروفن و اتصال صحیح آن به کامپیوتر خود مطمئن شوید سپس به منوی Audio و زیر منوی Record رفته و یکی از گزینه های Objects (ضبط صدا بر روی اشیاء)، Slide (ضبط صدا بر روی اسلاید)، Sides (ضبط صدا بر روی اسلاید ها) و Background (ضبط صدا بر روی پروژه) را انتخاب کنید. برای آشنایی شما با نحوه ضبط صدا، به بررسی یکی از روش های فوق می پردازیم.

مثال ۴ در یک پروژه با حداقل ۱۰ اسلاید، اقدام به ضبط صدا یا گفتار بر روی اسلاید های ۲ تا ۵ نمایید.

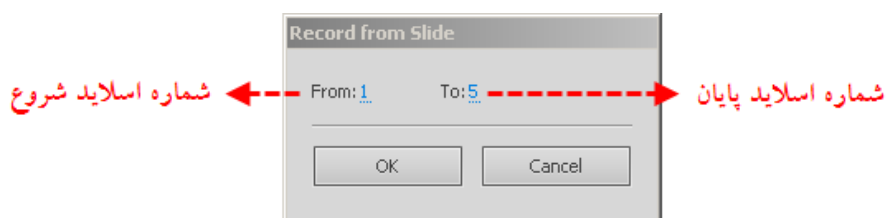
۱. پروژه ای با ۱۰ اسلاید و محتویات دلخواه ایجاد کنید.

۲. به منوی Audio و زیر منوی Record To رفته و گزینه Slides را اجرا کنید.

۳. به دلیل ضبط صدا بر روی گروهی از اسلاید ها، پنجره ای باز خواهد شد (شکل ۹-۹) که در آن می توان شماره

اسلاید شروع و پایان ضبط صدا در یک پروژه را تعیین کرد که برای این منظور می توانید عدد ۲ را برای بخش

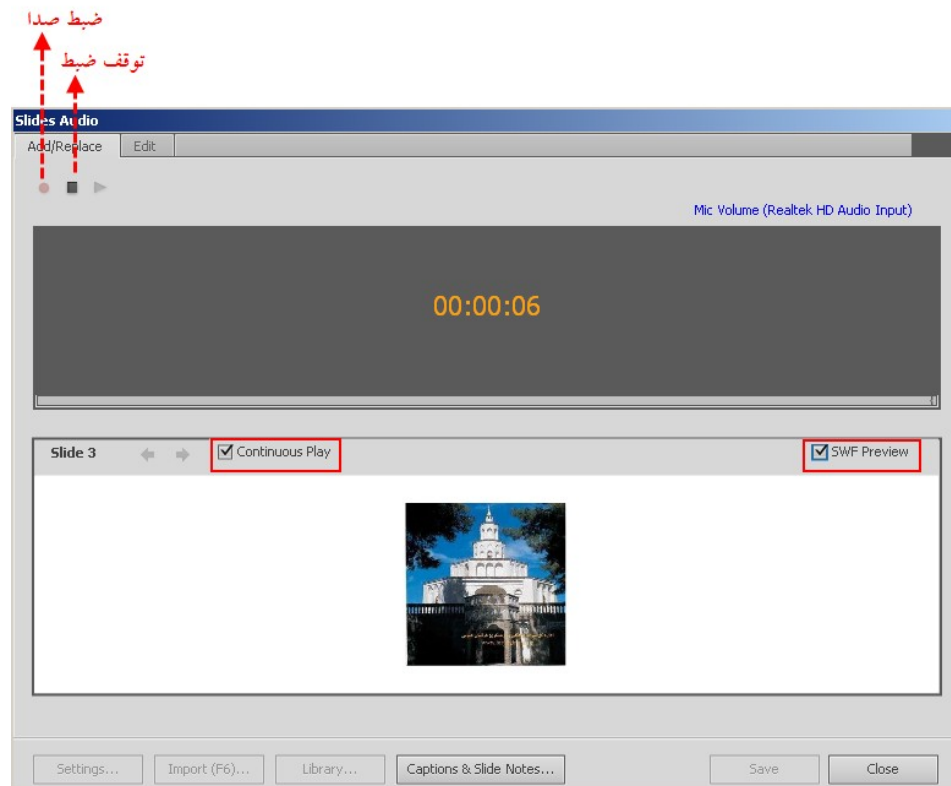
From و عدد ۵ را برای بخش To تعیین کنید.



شکل ۹-۹ تعیین شماره اسلاید ها برای ضبط صدا

۴. در ادامه با باز شدن پنجره Side Audio (شکل ۱۰-۹) می توانید با کلیک بر روی دکمه Record اقدام به ضبط

صدا نمایید.



شکل ۹-۱۱ ضبط صدا بر روی چند اسلاید

نکات قابل توجه در مورد پنجره ضبط صدا:

همانطور که در پنجره ضبط صدا بر روی اسلاید مشاهده می کنید با فعال کردن گزینه **Swf Preview** عملاً در هنگام ضبط صدا پیش نمایشی از اسلاید های مورد نظر نمایش داده خواهد شد ضمن اینکه با انتخاب گزینه **Continuous Play** نیز عمل ضبط صدا بین اسلاید های انتخاب شده به صورت خودکار ادامه می یابد و با رسیدن به آخرین اسلاید انتخابی ، عمل ضبط خاتمه خواهد یافت .

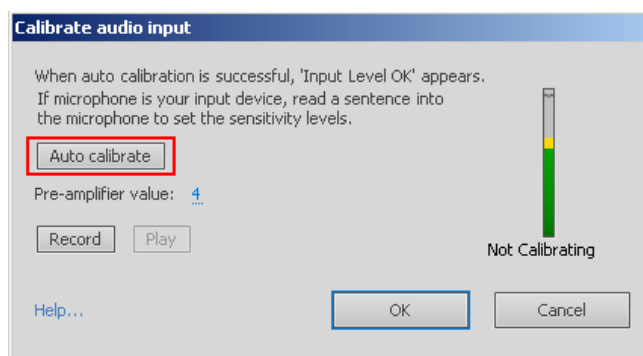
سوال: با غیر فعال کردن گزینه **Continuous Play** عمل ضبط و پخش صدا چگونه انجام می شود؟

برای انجام تنظیمات، قبل از ضبط صدا می توانید بر روی دکمه **Setting** در پایین پنجره **Slides Audio** کلیک کرده سپس در پنجره مربوطه (۹-۱۲) تنظیمات مربوط به کیفیت ضبط صدا را انجام دهید:



شکل ۹-۱۲ تنظیمات کیفیت ضبط صدا

همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید از بخش **Bitrate** می توان نرخ بیتی صدا را تعیین کرد به طوری که افزایش این پارامتر می تواند در افزایش حجم فایل و کیفیت صدای مورد نظر تاثیر گذار باشد. در ضمن با استفاده از دکمه **Calibrate Input** نیز می توان سطح مطلوب کیفیت صدا را برای ضبط تعیین کرد بدین لحاظ کافی است بر روی این دکمه کلیک کرده سپس در پنجره باز شده (۹-۱۳) با کلیک بر روی دکمه **Auto Calibrate**، با فرض اینکه میکروفن به سیستم متصل است جمله دلخواهی را خوانده، در این حالت با ظاهر شدن دکمه **Ok** شدت صدای ورودی برای ضبط تعیین شده و در این حالت نرم افزار آماده خواهد بود تا ضبط صدای پروژه را انجام دهد.



شکل ۹-۱۳ تنظیم سطح صدای ورودی ضبط

۵. در پایان با کلیک بر روی دکمه توقف به عملیات ضبط خاتمه داده و با کلیک بر روی دکمه **Save** آنرا ذخیره کنید. توجه داشته باشید که صدای ضبط شده در **Library** پروژه مورد نظر با فرمت **wav** ذخیره خواهد شد.

جلوه های متحرک سازی در captivate

یکی از امکانات بسیار کاربردی که از نسخه ۵ به بعد در نرم افزار **captivate** به آن اضافه شده امکان اعمال جلوه های متحرک سازی به اشیاء موجود در پروژه است و کاربر می تواند بدون استفاده از نرم افزار های تخصصی ساخت انیمیشن ، در محیط نرم افزار اقدام به متحرک سازی اشیاء به کمک جلوه های آماده قابل تنظیم آن نماید برای اینکه بیشتر با این قابلیت و کاربرد های آن آشنا شوید به ذکر مثالی در این زمینه می پردازیم:

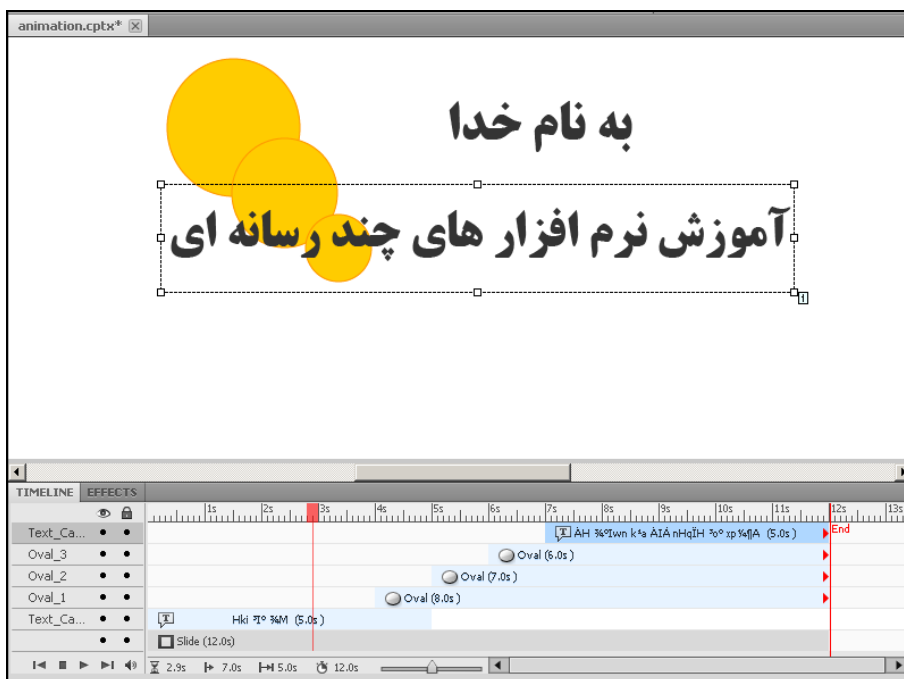
مثال ۱ یک **Intro**^۶ برای یک پروژه چند رسانه ای ایجاد کنید که بر طبق سناریوی زیر، عناصر با یک جلوه حرکتی و صوتی بر روی صفحه ظاهر شوند.

شماره مراحل	سناریو
عنوان: Intro	عنوان درس افزار : نرم افزار های چند رسانه ای
متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input type="checkbox"/> انیمیشن <input checked="" type="checkbox"/> فیلم <input type="checkbox"/>	نام فایل: Intro_multimedia
1	به نام خدا (- در مدت ۵ ثانیه از بالای صفحه با حرکت عمودی به وسط صفحه منتقل شود سپس بعد از چند ثانیه از روی صفحه محو گردد-)
۲	نمایش سه دایره نارنجی رنگ با اندازه های متفاوت بر روی صفحه (- همزمان با نمایش متن اول ، در مدت ۶ ثانیه دایره ها با فاصله زمانی و با جلوه FadedZoom In (ظهور تدریجی از کوچک به بزرگ) بر روی صفحه نمایان شوند و در پایان با جلوه Zoom Out (محو تدریجی از بزرگ به کوچک) از روی صفحه محو گردند-)
۳	آموزش نرم افزار های چند رسانه ای (- در مدت ۵ ثانیه همزمان با نمایش دایره ها از سمت راست صفحه با حرکت افقی به وسط صفحه منتقل شود در پایان به جلوه Zoom Out (محو تدریجی از بزرگ به کوچک) از روی صفحه محو گردند -)

^۶ به ورودی یک نرم افزار چند رسانه ای و یا یک سایت وب گفته می شود که معمولاً دارای یک عنوان متنی و تصاویر و انیمیشن هایی در مورد موضوع مورد نظر بوده و باعث معرفی نرم افزار یا وب سایت مربوطه می شود.

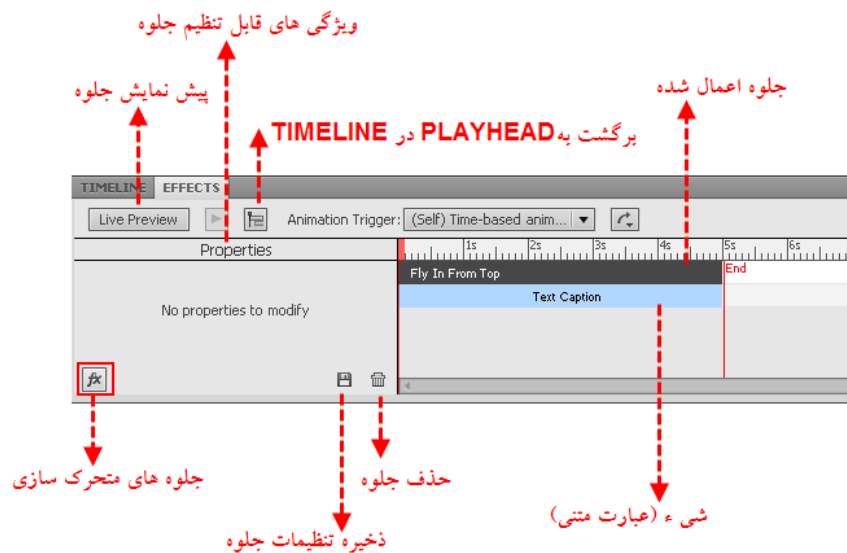
مراحل انجام کار

۱. پروژه ای با اندازه ۸۰۰*۶۰۰ ایجاد کرده سپس عناصر موجود در سناریوی بالا شامل : به نام خدا-دایره ها- آموزش نرم افزار های چند رسانه ای ، را با استفاده از text Caption و عناصر ترسیمی جعبه ابزار بر روی صفحه قرار دهید(شکل ۹-۱۴).
۲. بر طبق سناریو اشیاء را در timeline به ترتیب نمایش بر روی صفحه و با توجه به مدت زمان اختصاص یافته به آنها مرتب نمایید.



شکل ۹-۱۴ قرار دادن اشیاء طبق سناریو در Timeline

۳. Text caption مربوط به متن "به نام خدا" را انتخاب کرده سپس با کلیک راست بر روی آن دستور Apply Effect را از منوی باز شده اجرا کنید تا پالت Effects در پایین صفحه باز شود سپس با کلیک بر روی دکمه fx در پایین پالت از منوی باز شده به بخش Entrance و در ادامه به زیر منوی Fly In رفته و جلوه Fly In From Top را انتخاب کنید در این حالت جلوه مورد نظر در پالت effects بر روی Text Caption قرار می گیرد و زمان آن به طور پیش فرض ۲ ثانیه می باشد برای همزمانی آن با متن مورد نظر از سمت راست لبه آن را در پالت effects درگ کرده و تا ۵ ثانیه ادامه دهید (شکل ۹-۱۵).



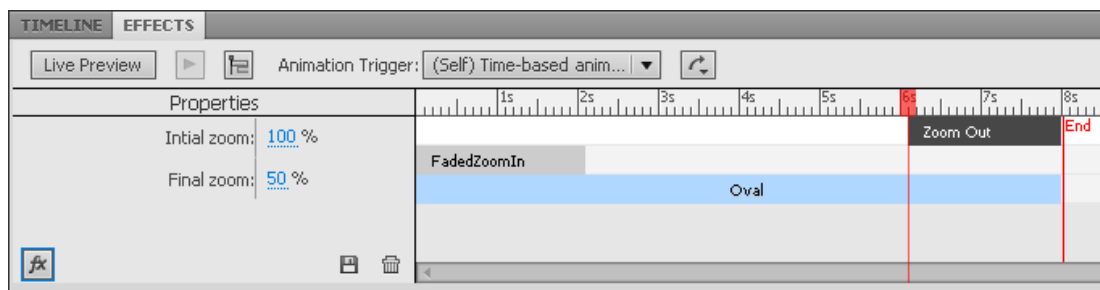
شکل ۹-۱۵ پالت Effects

همانطور که در پالت Effects مشاهده می کنید با استفاده از دکمه fx جلوه های آماده مختلفی وجود دارد که کاربرد هریک از آنها در جدول ۹-۱ شرح داده شده است.

نام جلوه	کاربرد
Basic	جلوه های پایه
Color Effect	جلوه های رنگ
Emphasis	جلوه های تاکید
Entrance	جلوه های ورودی
Exit	جلوه های خروجی
Filters	جلوه های ویژه
Motion Path	جلوه های حرکتی

جدول ۹-۱ جلوه های حرکتی

۴. در ادامه هریک از دایره ها را انتخاب کرده و با روشی که در بالا گفته شد ابتدا برای ۲ ثانیه اول جلوه FadedZoom In و برای ۲ ثانیه آخر نیز Zoom Out را بر روی شیء مورد نظر اعمال کنید (شکل ۹-۱۶).



شکل ۱۶-۹ اعمال چند جلوه بر روی شیء

۵. مشابه مرحله قبل پس از انتخاب متن " نرم افزار های چند رسانه ای " ، جلوه Fly In From Right را برای ۲ ثانیه اول و Zoom Out را برای ۲ ثانیه آخر متن مورد نظر اعمال کنید
۶. در پایان پس از اجرای Intro با استفاده از کلید F4 ، ابتدا پروژه را ذخیره کرده سپس توسط دستور publish یک خروجی swf از آن ایجاد کنید.

خود آزمایی

۱. به چه روش هایی می توان در یک پروژه صداگذاری انجام داد؟
۲. منظور از نرمال سازی (Normalize) صدای ضبط شده چیست؟
۳. از گزینه Dynamics در پنجره Adjust Volume برای چه منظوری استفاده می شود؟
۴. انتخاب گزینه Distribute the audio over several slides در هنگام Import صدا به پروژه چه عملی را انجام می دهد؟
۵. گزینه Continuous Play در پنجره ضبط صدا چه عملی انجام می دهد؟

کارگاه چند رسانه ای

۱. آزمونی را که در فصل آزمون الکترونیکی ایجاد کرده اید را صداگذاری نمایید. برای این منظور علاوه بر متن سوال و گزینه های جواب ، پیغام های موجود در آزمون را نیز صدا گذاری نمایید. در ضمن یک موسیقی زمینه نیز بر روی آن قرار دهید.
۲. پروژه معرفی رشته های هنرستان که در قسمت های قبل ایجاد کرده اید را صداگذاری کرده ضمن اینکه به آن یک موسیقی زمینه نیز اضافه کنید.
۳. با استفاده از جلوه های متحرک سازی آماده موجود در نرم افزار **captivate** مدل های رنگی **RGB** و **CMYK** را که در **Photoshop** با آن آشنا شده اید را با انیمیشن آموزش دهید. به طوری که ابتدا رنگ های هر مدل و در ادامه ترکیب رنگ ها با یکدیگر نیز نمایش داده شود.
۴. برای تمرین یک (آزمون الکترونیکی) و تمرین دو (معرفی رشته ها) یک **Intro** از نوع انیمیشن ، برای ورود به پروژه های آنها ایجاد کنید.