

מצגת – הסיפור כולו שלכם
הפקת מצגות לכל השמחות והאירועים, טלפון 054-9704325
המדריך המהיר ל- Windows® movie maker

בקרו באתרנו:

<http://2biz.co.il/bizinfo6928.html>

הצטרפו אלינו לפייסב* -וק:

mazeget10@Gmail.com

הצטרפו אלינו בפורום תפוז אנשים:

www.tapuz.co.il/sliderslider



המדריך המהיר ליישום:

Windows® Movie Maker

גרסא: 6.0.6002.18273

© כל הזכויות שמורות למחבר.

אזהרה!

השימוש במדריך זה הנו על אחריות המשתמש - אין מחבר מדריך זה אחראי לכל נזק שייגרם בעקיפין או במישרין עקב שימוש במדריך זה.

גולשים יקרים

התוכנה: **Windows Movie Maker** (בהגייה מילולית: 'מובי מייקר') הנה תוכנה מובנית במערכת ההפעלה חלונות החל מגרסאות XP ומעלה, רבע מקצועית (וזה המון עבור המשתמש הממוצע) לעריכת וידאו, קלה וידידותית מאד למשתמש אשר באמצעותה ניתן לערוך סרטים ומצגות. באמצעות התוכנה ניתן להוסיף אפקטים הן לתמונות והן לקטעי וידאו, להוסיף אפקטים של מעבר מתמונה לתמונה או מקטע וידאו לקטע וידאו לשלב מוזיקה, לשלב קטעי קול ולשלב כותרות (כתוביות).

הערה: להסביר למה היישום הזה "רבע מקצועי" ומה אנו דורשים מתוכנה לעריכת וידאו מקצועית.

להלן מרשם מהיר להכנת סרט מצגת באמצעות היישום **Windows® Movie Maker**:

1. פותחים תיקייה בנתיב נגיש על שולחן העבודה ובחרים שם לתיקייה באופן הבא:

שולחן העבודה ← קליק ימני ← חדש ← תיקייה ← בחרים שם לתיקייה.

2. מעתיקים לתוך התיקייה את כל התמונות, את כל השירים, את כל קטעי המוזיקה, את כל קטעי וידאו, את כל האנימציות, את כל הקלטות הקול אשר אנו מעוניינים שהם יהיו את תוכן הסרט או המצגת אותו מעוניינים ליצור. נציין כי הכינוי הכולל לכל קטעי וידאו, התמונות, האנימציות וכולי המהווים את תוכן הסרט או המצגת שהתוכנה: **Windows® Movie Maker** העניקה להם הוא 'פריטי מדיה'.

3. ממספרים את פריטי המדיה לפי הסדר הכרונולוגי הרצוי על ידי שינוי השם של הקובץ.

4. פותחים פרויקט חדש של **Windows® Movie Maker** ושומרים אותו בתיקייה יחד עם כל פריטי המדיה באופן הבא:

קובץ ← פרויקט חדש (בקיצור Ctrl N).

סיומת של פרויקט: Windows® Movie Maker הנו: .MSWMM.

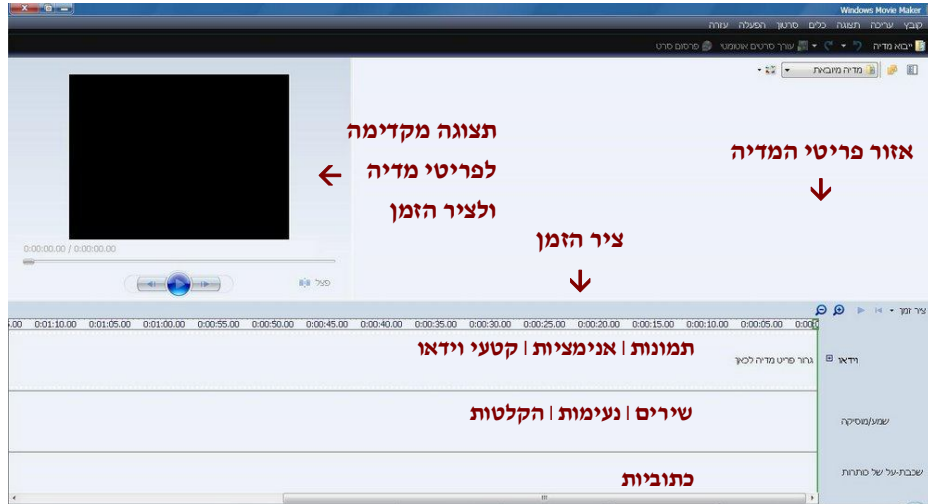
הערה: להדגים ולפרט.

הערה: כאשר רוצים לעבוד עם הפרויקט במחשב אחר יש להעתיק את כל התיקייה הכוללת: הן את פריטי המדיה והן את קובץ הפרויקט.



איור מספר 1 – תפריטי פעולה של Windows® Movie Maker.

נסביר כעת את סביבת העבודה של Windows® Movie Maker :



איור מספר 2 – סביבת עבודה ב - Windows® Movie Maker

אזור : ציר הזמן

למעשה בציר הזמן אנו יוצרים את הסרט/מצגת אותו אנו מעוניינים ליצור. אנו קובעים בכל נקודת הזמן אלו תמונות או אלו קטעי וידאו יוצגו, אנו קובעים איזו מוזיקה תושמע ביחס לוידאו או לתמונות שמוצגות. אנו קובעים מתי ואיזה כתוביות יופיעו מתחת לאיזה קטע וידאו או תמונה שאנו מעוניינים שיופיעו .

אזור : פריטי מדיה

למעשה לאזור פריטי המדיה אנו מייבאים את כל חומרי הגלם: תמונות, קטעי וידאו, אנימציות, שירים. הקלטות קול וכולי לפני שמחליטים למקם אותם על ציר הזמן.

אזור : תצוגה מקדימה

למעשה בתצוגה מקדימה לפריטי מדיה ולציר הזמן ניתן :

- א. לצפות בכל פריט בפריטי המדיה לפני שמחליטים למקם אותו בציר הזמן.
- ב. לצפות בציר הזמן כלומר לצפות בסרט לפני שחותמים אותו.

הערה: זה לא מספיק שייבאו את פריטי המדיה אל התיקיה. עשינו זאת מטעמי סדר גוהות ונגישות. כפי שניווכח בהמשך צריך לייבא את כל הפריטים אל היישום עצמו.

5. מייבאים אל הפרויקט החדש את כל פריטי המדיה באופן הבא :

קובץ ← **ייבוא פריטי מדיה (בקיצור Ctrl I)**.

כמו כן באמצעות התוכנה : Windows Movie Maker ניתן ללכוד קטעי וידאו ממצלמה דיגיטאלית המחוברת למחשב באופן הבא :

קובץ ← **ייבוא ממצלמה דיגיטאלית (בקיצור Ctrl R)**.

המצלמות יכולות להתחבר למחשב לפי החיבורים הבאים (המזוהים על ידי היישום) :

א. חיבור FireWire תקן 1394.

ב. חיבור בתקן USB.

ג. חיבור כרטיס לכיידת וידאו.

6. גוררים אל ציר הזמן את כל פריטי המדיה בסדר המתאים ולשכבה המתאימה לציר הזמן של התוכנה.

ציר הזמן כולל מספר שכבות הפועלות במקביל אלו לאלו ואלו הן :

א. וידאו (כולל תת שכבת חוזי ותת שכבת קול של קטע הוידאו).

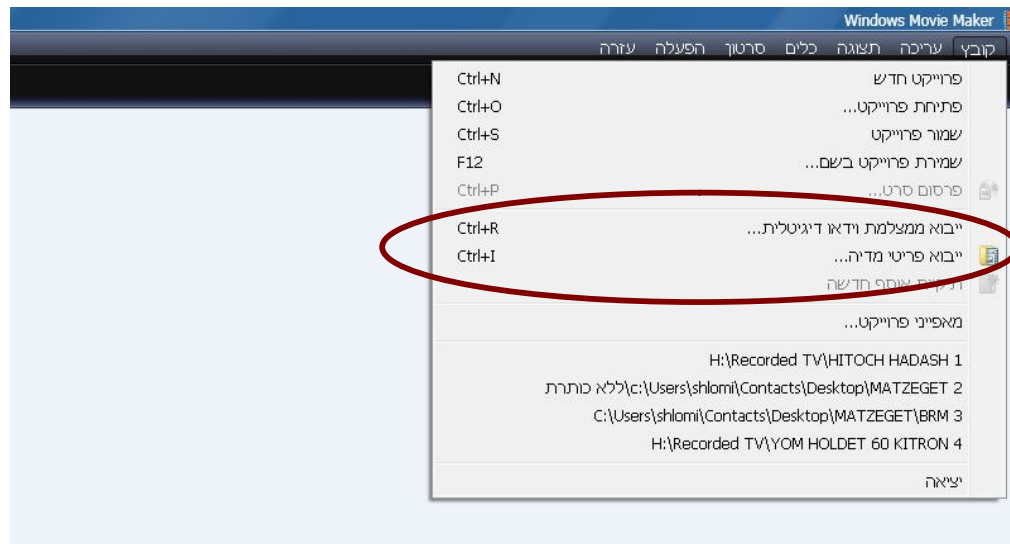
ב. שמע/ מוזיקה.

ג. שכבת על כותרות.

לשכבת הוידאו משייכים גם תמונות, גם אנימציות, גם קטעי וידאו.

לשכבת שמע/מוזיקה משייכים שירים והקלטות.

לשכבת על של כותרות מוסיפים כתוביות.



איור מספר 3 – ייבוא פריטי מדיה ב - Windows® Movie Maker.

7. על ציר הזמן מבצעים את פעולות העריכה.

א. קובעים את משך הזמן של כל תמונה ותמונה על ציר הזמן - משך הזמן הקטן ביותר של התמונה אותה ניתן להציג הנו : 0.04 שנייה **עושים זאת על ידי מתיחה וכיווץ של התמונה על הזמן.**

ב. לאחר שממקמים את קטעי הוידאו על ציר הזמן. לכל קטע וידאו ישנו אורך קבוע הכולל שני חלקים :

1. חלק החוזי.

2. חלק השמע.

במידה ורוצים לחתוך חלק מקטע הוידאו מבצעים זאת באופן הבא :

קליק ימני ⇨ קיבוע סמן ⇨ פצל ⇨ חותכים את חלק שלא רצוי.

את הפיצול ניתן לבצע הן באזור תצוגה מקדימה והן באזור ציר הזמן!

מעבר [מוצלב] בין קטע וידאו מסוים לקטע וידאו אחר - קטע וידאו המוקרן דועך בהדרגה וזה הבא אחריו מתגבר בהדרגה. עושים זאת על ידי גרירה של קטע הוידאו בציר הזמן על קטע הוידאו האחר.

ג. לאחר שממקמים את השיר ניתן קצר אותו ניתן לפצל אותו ניתן לקטוע חלקים ממנו באופן הבא :

קליק ימני ⇨ קיבוע סמן ⇨ פצל.

ניתן לקצר חלק מהשיר על ידי כיווצו על ציר הזמן.

מעבר [מוצלב] בין שיר לשיר - השיר המושמע דועך בהדרגה וזה הבא אחריו מתגבר בהדרגה. עושים זאת על ידי גרירה של וידאו בציר הזמן על השיר האחר.

יש לציין שבחירת מוזיקה מתאימה לוידאו/לתמונות היא אוטומטית בפני עצמה. ניתן לווסת את עוצמת הקול ואף להשתיק את הקול באופן הבא :

קליק ימני (על קטע השמע הרצוי) ⇨ עוצמה ⇨ כוונן רמת העצמה (קיבוע סמן על העצמה הרצויה או השתקה) ⇨ אישור .

8. הוספת מעבר עם אפקטים

א. מוסיפים לפי הצורך אפקטים במעברים בין התמונות או בין קטעי הוידאו באופן הבא:

כלים ← מעברים ← בוחרים את האפקט הרצוי.

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 19. פסים אנכי. | 1. V מלא, ימינה. |
| 20. קיפול דף למעלה. | 2. V מלא, למטה. |
| 21. קשתית. | 3. V מלא, מעלה. |
| 22. שיבוץ למטה וימינה. | 4. V מלא, שמאלה. |
| 23. שיבוץ למעלה ושמאלה. | 5. אלכסון, למטה וימינה. |
| 24. תצוגת פיקסלים. | 6. אלכסון, מחיקה. |
| 25. עניבת פרפר אנכית. | 7. אלכסון, תיבה החוצה. |
| 26. עניבת פרפר אופקית. | 8. גלגול. |
| 27. עמעום. | 9. גלגול, 4 חישורים. |
| 28. עין. | 10. החלקה. |
| 29. סיבוב. | 11. החלקה חלק מרכזי למעלה. |
| 30. ניפוץ. | 12. הפיכה. |
| 31. ניפוץ מימין. | 13. התמוססות. |
| 32. ניפוץ ימין. | 14. התמוססות, מחוספס. |
| 33. ניגוב צר מטה לימין. | 15. זיגוג. |
| 34. ניגוב כלפי מטה. | 16. פיצול אופקי. |
| 35. ניגוב רגיל לצד ימין. | 17. פיצול אנכי. |
| | 18. פסים אופקי. |

ב. מוסיפים לפי הצורך אפקטים בקטעי הוידאו או בתמונות באופן הבא:

כלים ← אפקטים ← בוחרים את האפקט הרצוי.

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------|
| 11. יציאה חלקה. | 1. איחוד גוונים. |
| 12. מבט פנוראמי | 2. בהירות, הגברה. |
| 13. סיבוב 90 מעלות. | 3. בהירות, הפתחה. |
| 14. סיבוב 180 מעלות. | 4. גוון, ספיה. |
| 15. סיבוב 270 מעלות. | 5. זיהוי קצה. |
| 16. סיבוב 360 מעלות. | 6. טשטוש. |
| 17. גוון, סביב ספקטרום הצבעים המלא. | 7. חידוד. |
| 18. האצה, מהירות כפולה | 8. גיל הסרט, הישן |
| 19. האטה, חצי מהירות | 9. גיל הסרט, הישן ביותר |
| 20. תצוגת פיקסלים. | 10. כניסה חלקה. |

9. מוסיפים לפי הצורך כתוביות לשכבת על של כותרות באופן הבא:

כלים ← **כותרות ושמות יוצרים** ← **בסרטון הנבחר**

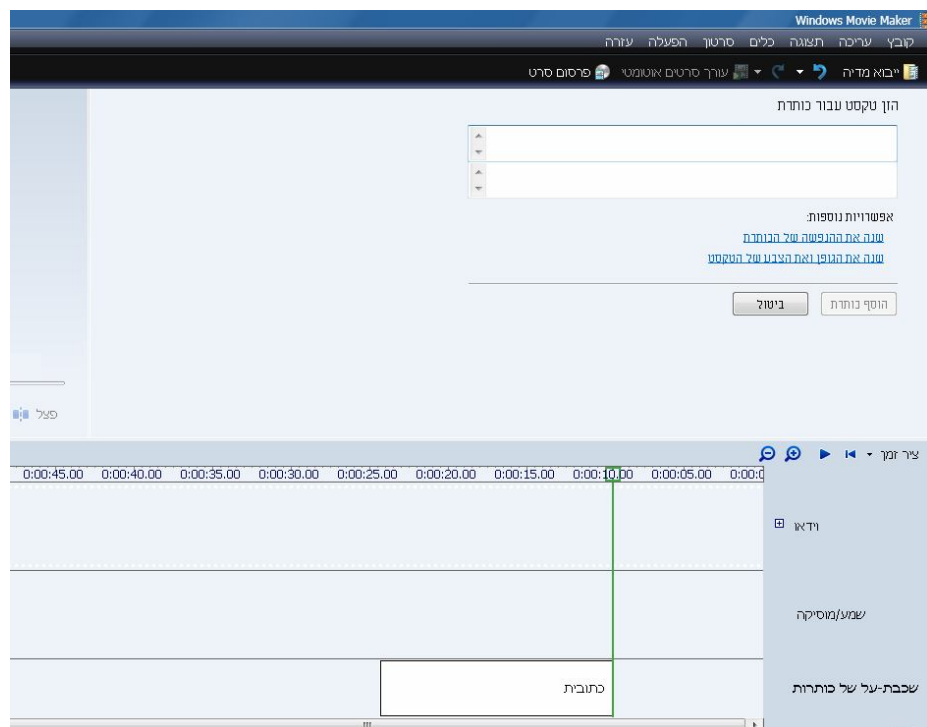
את המיקום של הכתובית **ביחס לסרטון מצגת** קובעים על ידי גרירה ואת משך זמן הכתובית קובעים על ידי כיווץ ומתיחה בשכבת על של כותרות.

א. ניתן לעצב את הכתובית באופן הבא:

קליק ימני ← **עריכת כותרת** ← **שנה את הגופן ואת הצבע של הטקסט.**

ב. ניתן לבחור הנפשה עבור הכתובית באופן הבא:

קליק ימני ← **עריכת כותרת** ← **שנה את ההנפשה של הכותרת.**



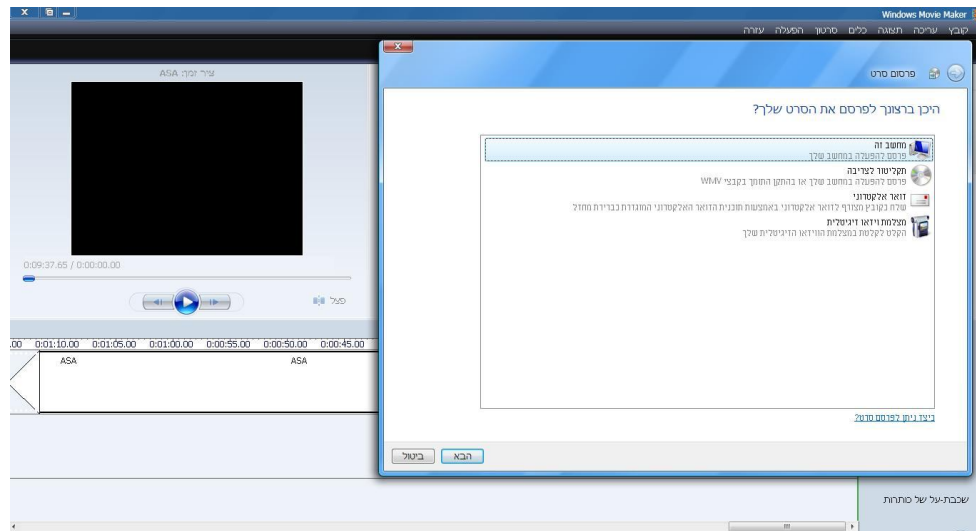
איור מספר 4 – הוספת טקסט ב - Windows® Movie Maker.

10. לאחר שכל פריטי המדיה מתואמים ומתוזמנים כרונולוגית בצורה נכונה בשכבות השונות על ציר הזמן שומרים את הפרויקט באופן הבא:

קובץ ↵ שמור פרויקט (בקיצור Ctrl S)

בשלב הבא מבצעים " חיתום " לסרט " כלומר הפיכת כל פריטי המדיה המסודרים על ציר הזמן לסרט אחד ויחיד כקובץ סרט. מבצעים זאת באופן הבא:

קובץ ↵ פרסום סרט (בקיצור Ctrl P) . . . ↵ הבא | בוחרים את שם הקובץ הרצוי ואת שם התיקייה בה הסרט מצגת יישמר ↵ הבא | בוחרים את הסיומת הרצויה של קובץ הסרט ואיכותו.



איור מספר 5 – חיתום לסרט ב - Windows® Movie Maker.

כדי לקודד את קובץ הוידאו המהווה את הסרט ע"ג תקליטור די. וי. די כדי שנגן די. וי. די יוכל לשדר סרט זה יש להשתמש **בתוכנה צד שלישי** המכילה תכונה זו.

הערה: לסקור תוכנות צריבה מומלצות

להלן תסקיר הפעולות אותן ניתן לבצע

באמצעות Windows® Movie Maker

לפי הסדר של תפריט היישום מימין לשמאל ומלמעלה למטה:

קובץ

איך יוצרים פרויקט Windows Movie Maker חדש?

קובץ ← פרויקט חדש (בקיצור Ctrl N) ← בוחרים שם ← קובעים נתיב.

איך פותחים פרויקט Windows Movie Maker קיים?

קובץ ← פתיחת פרויקט (בקיצור Ctrl T) ← חיפוש בתיקיות ← הצבעה על הקובץ ← פתיחה.

איך שומרים שינויים בפרויקט Windows Movie Maker קיים?

קובץ ← שמור פרויקט (בקיצור Ctrl S).

איך שומרים בשם חדש פרויקט Windows Movie Maker קיים או חדש?

קובץ ← שמירת פרויקט בשם... F12.

איך יוצרים סרט (קובץ WMV) מתוך פרויקט Windows Movie Maker קיים?

קובץ ← פרסום סרט... (Ctrl P).

איך לוכדים קטע וידאו מתוך מצלמת וידאו דיגיטאלית?

קובץ ← ייבוא ממצלמת וידאו דיגיטאלית... (Ctrl R)

איך מזינים פרטי פרויקט ?

קובץ ← מאפייני פרויקט.

עריכה

כיצד גוזרים פריט מדיה מציר הזמן או ממדיה מיובאת ?

הצבעה על פריט מדיה ⇐ עריכה ⇐ גזור **Ctrl X**.

כיצד מדביקים פריט מדיה לציר הזמן או למדיה מיובאת ?

הצבעה על פריט מדיה ⇐ עריכה ⇐ הדבק **Ctrl P**.

כיצד מסירים פריט מדיה מציר הזמן או ממדיה מיובאת ?

הצבעה על פריט מדיה ⇐ עריכה ⇐ הסר **DEL**.

כיצד מסירים באופן גורף את כל פריטי המדיה מציר הזמן?

הצבעה על פריט מדיה ⇐ עריכה ⇐ נקה ציר זמן.

כלים

כיצד יוצרים סרט באופן אוטומאטי לאחר שייבאנו את כל פריטי המדיה?

כלים ⇨ **עורך סרטים אוטומאטי...**

כיצד מוסיפים כותרות ושמות יוצרים ?

כלים ⇨ **כותרות ושמות יוצרים...**

כיצד מוסיפים אפקטים ?

כלים ⇨ **אפקטים** ⇨ **בוחרים אפקט וידאו רצוי.**

כיצד מוסיפים מעברים ?

כלים ⇨ **מעברים** ⇨ **בוחרים אפקט מעבר רצוי.**

כיצד יוצרים מספר קליפים מתוך קליפ נתון ?

כלים ⇨ **צור קליפים.**

כיצד מוסיפים מלל לציר הזמן ?

כלים ⇨ **הוספת מלל לציר הזמן.**

כיצד יוצרים רמות שמע ?

כלים ⇨ **רמת שמע.**

כיצד מגדירים התנהלות ברירת מחדל של פרויקט ב- Windows® Movie Maker ?

כלים ⇨ **אפשרויות...**

בברירת המחדל ניתן להגדיר משך הזמן של כל התמונה, זמן מעבר בין תמונה או קטע וידאו לבין תמונה או קטע וידאו, יחס אורך-רוחב של הסרטון ועוד.

תצוגה

תצוגה ← לוח תכנון (בקיצור: Ctrl + T).

תצוגה ← ציר זמן (בקיצור: Ctrl + T).

תצוגה ← הגדל (בקיצור: Page Up).

תצוגה ← הקטן (בקיצור: Page Down).

תצוגה ← שנה גודל לשם התאמה (בקיצור: F9)

תצוגה ← גודל צג תצוגה מקדימה.

תצוגה ← מסך מלא (בקיצור: Alt + Enter).

תצוגה ← שורת מצב.

תצוגה ← משימות.

תצוגה ← אוספים .

תצוגה ← תמונות ממוזערות.

תצוגה ← פרטים.

תצוגה ← סדר סמלים לפי:

- שם ותאריך.
- שם קליפ.
- זמן התחלה.
- זמן סיום.
- משך זמן.
- מימדים.
- שם קובץ.
- תאריך צילום.

הפעלה

כאשר עורכים סרט אנו זקוקים למאפייני פעולה שיאפשרו לנו להפעיל את הסרט לעצור אותו בנקודה מסוימת לעבור frame אחר frame אחורה וקדימה. נציין כי משך כל frame הנו : 0.04 שנייה. להלן סקירה של פקודות הפעלה להרצת סרטוני וידאו הן בפריטי מדיה והן את הסרט שאנו יוצרים על ציר הזמן :

כיצד מפעילים סרטון בפריטי מדיה ?

הצבעה על הסרטון ⇨ הפעלה ⇨ הפעל סרטון .K

כיצד עוצרים סרטון בפריטי מדיה ?

הצבעה על הסרטון ⇨ הפעלה ⇨ עצור Ctrl K

כיצד מפעילים הסרט שעל ציר הזמן ?

הפעלה ⇨ הפעל ציר זמן (בקיצור : Ctrl W)

כיצד מריצים אחורה לתחילת הסרט שעל ציר הזמן ?

הפעלה ⇨ הרץ אחורה בזמן (בקיצור : Ctrl Q)

כיצד מבצעים הרצה לסוף הסרטון בפריטי מדיה ?

הצבעה על הסרטון ⇨ הפעלה ⇨ אחורה (בקיצור : חץ שמאלה + Alt + Ctrl)

כיצד מבצעים הרצה לתחילת הסרטון בפריטי מדיה ?

הצבעה על הסרטון ⇨ הפעלה (בקיצור : קדימה חץ ימינה + Alt + Ctrl)

איך מריצים frame אחד אחורה ?

הצבעה על הסרטון ⇨ הפעלה ⇨ התמונה הקודמת (מקש קיצור : L)

איך מריצים frame אחד קדימה ?

הצבעה על הסרטון ⇨ הפעלה ⇨ התמונה הבאה (מקש קיצור : J)

מצגת – הסיפור כולו שלכם
הפקת מצגות לכל השמחות והאירועים, טלפון 054-9704325
המדריך המהיר ל- Windows® movie maker

עזרה

כיצד מעלים דפי עזרה אודות : Windows® Movie Maker ?

עזרה ⇐ **עזרה נושאי עזרה F1**

עזרה ⇐ **Windows Movie Maker באינטרנט**

קישור להצהרת הפרטיות של מיקרוסופט :

עזרה ⇐ **הצהרת פרטיות**

איך מעלים מידע אודות גרסת ה- Windows Movie Maker בה משתמשים?

עזרה ⇐ **אודות Windows Movie Maker**

תהליך ההפקה של סרטון מצגת

תהליך ההפקה של סרטון המצגת הנו תהליך מורכב המצריך ציוד מקצועי, ידע, זמן ויש שיקצינו ויאמרו תהליך ארוך ומייגע ובמילים אחרות: "אין לי סבלנות אפילו לשמוע על זה אני מעדיף שחברה מקצועית תזיע במקומי". מפתח הצלחת הסרטון מצגת טמון במידת היצירתיות המושקעת בדרך שבה המסר והתחושה מועברת דרך ההתאמה בין המוזיקה לתמונות, לקטעי וידאו, לאפקטים המושקעים, לכתוביות וכולי.

השלב הראשון: איסוף חומרי גלם המהווים את תוכן הסרטון מצגת

והפיכתם לברי עיבוד במחשב – דיגיטציה.

- **סריקת תמונות אלבום/מסמכים** - תמונות אלבום או כל מיני מסמכים יש לסרוק באמצעות סורק מקצועי. כאשר סורקים תמונת אלבום באמצעות סורק מקצועי יש להגדיר באמצעות המחשב את איכות הסריקה ברזולוציה מספיק טובה כדי שיהיה ניתן להקרין את אותה תמונה על מסך גדול ואיכותה תישמר. איכות סריקה ברזולוציה של **450DPI** תספק איכות סריקה טובה עם מקדם ביטחון טוב. לאחר הסריקה מתחיל תהליך העיבוד כמו חיתוך התמונות מתוך הסריקה, אופטימיזציה של צבעי התמונה. בכל התהליך הזה של עיבוד התמונות חשוב מאד גם לשמור על מימדי התמונה המקורית על מנת לא ליצור עיוות. כאשר ישנם תמונות אשר לא תופסות מסך מלא או אפילו קטנות מידי ובמימדים כאלו אשר משאירים רווחים גדולים יש להיעזר בכל מיני פתרונות יצירתיים לרוב באמצעות תוכנות צד שלישי. דוגמא לפיתרון יצירתי כזה הוא הכנסת מספר תמונות לקולאז'.
- **המרת קלטות וידאו 8 מ"מ/20 מ"מ** - כדי להמיר קלטות וידאו שהן למעשה בעלות סרט מגנטי יש צורך הן בנגן המתאים והן במחשב המצויד בכרטיס מקצועי ללכידת וידאו. יש לציין כי שעה אחת על קלטת סרט מגנטי שוות ערך לקובץ וידאו בן כמה גיגות-בייט. כמענה לקבצים הגדולים ניתן להשתמש בתוכנות צד שלישי אשר מבצעות **דחיסה** שוב צריך לזכור שככל שהקובץ וידאו נדחס לקובץ וידאו קטן יותר כך איכות הסרט יורדת בהתאם.
- **בחירת השירים הנעימות** – יש לאסוף את כל השירים, הנעימות אשר יכולים להשתלב בסרטון המצגת, כאן נציין שנדרשת התאמה בין תוכן המצגת עצמה לשירים והמעבר בין השירים צריך להיות מתון.
- **הקלטת הברכות והאיחולים** – יש להקליט את הברכות והאיחולים באמצעות מצלמת וידאו
- **איסוף אנימציות, clip arts, צלילים** – יש לאסוף את כל האנימציות, clipart, אשר יכולות להיות רלוונטיות לגבי תוכן המצגת.

השלב השני: מחקר אודות הדמות הראשית במצגת ואודות גיבורי המשנה במצגת.

כאשר עורכים סרטון מצגת השאלה שצריכה להישאל היא: איזה מסר או תחושה מעוניינים להעביר במצגת סביב הגיבור הראשי של המצגת ודמויות המשנה. אי לכך ובתאם לזאת יש צורך בעבודת מחקר על דמויות המצגת כמו מפעל החיים, קורות החיים סיפורים עסיסיים.

השלב השלישי: תכנון תסריט המצגת וקביעת

הפתיחה במצגת אמורה לתת מענה לשאלה "במה אנו הולכים לצפות כעת?" כמו למשל: "מנחם ומלכה חוגגים 60", "שרית וגדעון מתחתנים"

המקטעים בסרטון המצגת בעצם מתארים רעיונות מסוימים כמו תחביבים, שלבים ותקופות בחיים, עבודה וקריירה, שירות צבאי, לימודים וכיוצא באלו.

הסיומת בדרך כלל מכילה את הברכות והאיחולים והוקרת תודה לאלו שהגיעו לאירוע. סדר כרונולוגי של התמונות קטעי וידאו. במקביל הסדר הכרונולוגי של התמונות מסדרים כרונולוגית את השירים תוך כדי התאמה במקביל משפטי המחץ וההווי המשפחתי בצורה של כתוביות .

לאחר קביעת התסריט ניתן בפועל להשתמש בתוכנה לעריכת וידאו כמו "מובי מייקר"

מהו המתכון להפקת מצגות טובות ומוצלחות עבור השמחות והאירועים ?

כיום הקרנת סרטון מצגת בשמחות היא חלק בלתי נפרד מהאירוע. תרבות הקרנת המצגת באירועים ושמחות הינה תרבות שהתפתחה והשתרשה עם השנים בכל המגזרים. עבור הקרנת המצגת מקצים זמן מיוחד באירוע וכל תשומת הלב של האורחים מופנית למצגת. אז נשאלת השאלה מהו המתכון להכנת מצגת טובה - כזו שתעשה את האירוע?

במאמר זה נסקור מספר נקודות מרכזיות שחשוב לתת עליהן את הדעת בהכנת סרטון מצגת ואלו הם:

1. משפטי מחץ והווי משפטי

מתוך ניסיון העבר עולה למשפטי המחץ וההווי המשפחתי המופיעים בכל תמונה ותמונה במצגת יש משקל מכריע בהצלחתה של המצגת יותר ממה שניתן להעלות על הדעת. בניית משפטי המחץ למצגת זו עבודת אומנות בפני עצמה. משפטי המחץ הינה עבודה מורכבת היות והפואנטה של החברים מהעבודה היא לא בהכרח הפואנטה של בני המשפחה – צריך שהמלל יעניין כמה שיותר את כל האורחים - ושוב אציין שכאן נדרשת השקעת מחשבה.

2. מוזיקה שמחה, סוחפת, קצבית ומתונה

המוזיקה המלווה את המצגת צריכה להיות מרגשת אבל יחד עם זאת מעט קצבית ומעוררת, אבל לא צורמת. אסור שהמוזיקה המשולבת במצגת תרדים את האנשים.

3. אפקטי וידאו מרשימים

אין ספק שבעידן זה בו אנו מופגזים בשידורי טלוויזיה עתירי פעלולים אנו רגילים לאפקטים רבים, כמו וידאו עתיר אנימציות, הנפשה, תלת מימד - וכל דבר אחר ייראה חיוור ומשעמם בעינינו. אולם חשוב לציין שתמונה ברורה ופשוטה לפעמים עדיפה על ריבוי מוגזם של אפקטים הבולעים את תוכן התמונה.

4. עניין לאורחים

מעבר לאפקטים מרשימים, שילוב קטעי וידאו ומוזיקה סוחפת, בכל נושא עריכת מצגות לאירועים (ואין זה משנה אם המצגת היא מצגת לחתונה או מצגת לבר מצווה / בת מצווה או מצגת ליום הולדת) חשוב לזכור נקודה אחת מאד חשובה והיא שאסור לשכוח את האורחים המגיעים לאירוע. גם הם היו מאד שמחים להיות חלק מהמצגת, להיות חלק מההצגה ולראות תמונות שלהם מוצגת בתוספת משפט מחץ והווי משפחתי עסיסי. לכן כדאי מאד לבנות את המצגת לאירוע, במידת האפשר, עם כמה שיותר תמונות של אותם אורחים המגיעים לאירוע. כאשר תמונותיהם של אותם המגיעים לאירוע ישולבו יהיה יותר עניין ותשומת לב מצידם להביט במצגת.

להלן רשימה של נושאים שחשוב לבדוק מול אולם האירועים בקשר להקרנת סרטון מצגת:

1. ציוד הקרנה

האם לפי ההסכם החתום ביניכם לבין הבעלים של אולם האירועים יסופק מחשב נייד ומקרן או שרק מכשיר די וי די ומקרן. חשוב לדעת האם אספקת הציוד הזה כלולה בהסכם ואם כן מה בדיוק מסופק.

2. יחס פרופורציונאלי של גודל המסך המסופק

יש לבדוק האם המסך המסופק בנוי ביחס של 4:3 או ביחס של 16:9. נקודה זו חשובה כי יש לקודד את סרטון המצגת בעריכת וידאו לפי היחס המתאים כדי שלא ייוצר עיוות בתמונות המשודרות בסרטון המצגת.

3. גודל המסך

יש לבדוק האם המסך המסופק מספיק גודל כך שקהל הצופים יוכל לצפות בבירור בתוכן סרטון מצגת.

4. נגישות צפייה לקהל האורחים

יש לבדוק האם המסך נמצא במיקום טוב מבחינת קשר עין עם קהל האורחים האם אין עמודים שמפריעים באמצע האם כל קהל האורחים יוכל לצפות כראוי בהקרנת המצגת.

5. מערכת הגברת קול

יש לבדוק מול ה-DJ הגברת קול עבור המצגת.

להלן רשימת המצגות הנצפות ביותר :

מצגת לחתונה מצגת לחתונת זהב, מצגת לחתונת כסף, מצגת לחתונת יהלום, מצגת לברית מילה, מצגת יום הולדת, מצגת למסיבת גיוס, מצגת למסיבת שחרור, מצגת לבר מצווה, מצגת לבת מצווה, מצגת לפדיון הבן, מצגת לסיום לימודי תיכון, מצגת לסיום לימודי מכללה מצגת לסיום לימודי אוניברסיטה, מצגת למסיבת אירוסין, מצגת לחינה, מצגת למסיבת יום הולדת, מצגת למסיבת יום הולדת 40, מצגת למסיבת יום הולדת 50, מצגת למסיבת יום הולדת 60, מצגת למסיבת יום הולדת.

תמונות המיועדות להצגה במצגת - שאלות ותשובות

שאלה

1. מה צריכה להיות איכותה של תמונת אלבום (DPI, רזולוציה, גודל, עומק צבע) על מנת שנוכל להציגה בבירור על פני מסך גדול באולמות ובגני אירועים (גודל) ?

תשובה

1. תמונה באיכות: 450 DPI תספק איכות טובה עם מקדם ביטחון טוב. להלן ההסבר: שטח הנקודה הכי קטנה שעין ממוצעת של אדם מסוגלת לראות משהו בסדר גודל של פחות מפיסקל. **עומק צבע** פירושו מספר גווני הצבע השונים זה מזה, עומק צבע נמדד בסיביות דהיינו בחזקה בינארית של 2. לדוגמא עומק צבע 16 סיביות פירושו 2 בחזקת 16 שזה 65,536 גווני צבע שונים זה מזה שעין אדם מבחינה בהם. עומק צבע של 24 סיביות ומעלה נחשב לאיכותי. גודלו של קובץ התמונה, בין השאר, נמצא ביחס ישר לגורם ה-DPI דהיינו מספר הפיקסלים באינץ' רבוע. ככל שה-DPI גבוה יותר כך גם גודל קובץ התמונה גדול יותר. כאשר התמונה מורכבת ממספר רב יותר של פיקסלים ועומק צבע גדול יותר כך היא תיראה טובה יותר. ככל שמימדי התמונה גדולים יותר עבור אותו DPI אזי התמונה תיראה פחות איכותית.

שאלה

2. האם תוכנה ליצירת מצגת מורידה את איכויות התמונה ?

תשובה

2. כדי לענות על שאלה תחילה נציין כי ייעודה של תוכנה ליצירת מצגות איננה להוריד את איכויות התמונה או איכות קטעי הוידאו - אולם כאשר מבצעים **חיתום שקפים לסרט Rendering** ישנם פרמטרים מסוימים אותם מגדירים, אחד הפרמטרים הוא **דחיסה** דהיינו הגדרת הגודל המקסימאלי של קובץ יעד. כאשר מגדירים את פרמטר הדחיסה לגודל קובץ קטן יחסית בהחלט יכול להיווצר מצב של הורדת איכויות התמונה. **לדוגמא:** נניח כי אנו מעוניינים ליצור סרטון מצגת המורכב מסרט וידאו שגודלו 150 מגה-ביית ועשרים תמונות שגודל כל אחד הוא 5 מגה-בתים ובסך לפי החישוב הכולל 250 מגה בתים ובחיתום השקפים לסרט אנו מגדירים דחיסה 100 מגה בתים איכות הסרטון וידאו ואיכות התמונות ירדו בהתאם להגדרת דחיסה זו.

שאלה

3. האם קידוד **לדי.וי.די**. מוריד או מעלה את איכויות התמונה ?

תשובה

3. קידוד **לדי.וי.די**. איננו מוריד איננו מעלה את איכויות התמונות כל עוד גודל הקובץ איננו משתנה.

שאלה

4. מה עדיף? **מחשב נייד** או מכשיר **די.וי.די** להקרנת מצגת ?

תשובה

4. מכשיר די.וי. די הרבה יותר בטוח ממחשב נייד כי בניגוד למחשב אין לו את עניין הפגיעות מוירוסים כך יש פחות סבירות לתקלות ביום הקרנת המצגת.

שאלה

5. האם המקרן מוריד את איכויות התמונה ?

תשובה

5. למעשה זה תלוי באיכות המקרן אולם רוב המקרנים הם טובים, אולם יש להקפיד על הגדרות נכונות.

מצגת – הסיפור כולו שלכם
 הפקת מצגות לכל השמחות והאירועים, טלפון 054-9704325
 המדריך המהיר ל- Windows® movie maker
סיומות קבצי וידאו:

הערות	משמעות	סיומת הקובץ
מובנה במערכת ההפעלה חלוניות להפעלת קבצי וידאו	Windows Media Video	• WMV
סיומת נפוצה של קבצי וידאו	Audio Video Interleave	• AVI
	Moving Picture Experts Group	• MPEG
	*Newer than MPEG	• MP3/4/5
	Matroska Multimedia Container	• MKV
הפעלה מכשירים סלולאריים	Third Generation Partnership	• 3GP
סיומת עתיקה לקובצי וידאו	Movie File	• MOV
פלאש	Flash Live Video	• FLV
	Real Media Variable Bit Rate	• RMVB
פלאש	Small Web Format	• SWF
אנימציה קצרה החוזרת על עצמה	Graphic Interchange Format	• GIF
סיומת נפוצה של סרטי די. וי. די המופעל על ידי מכשירי די. וי. די.	Video Object	• VOB

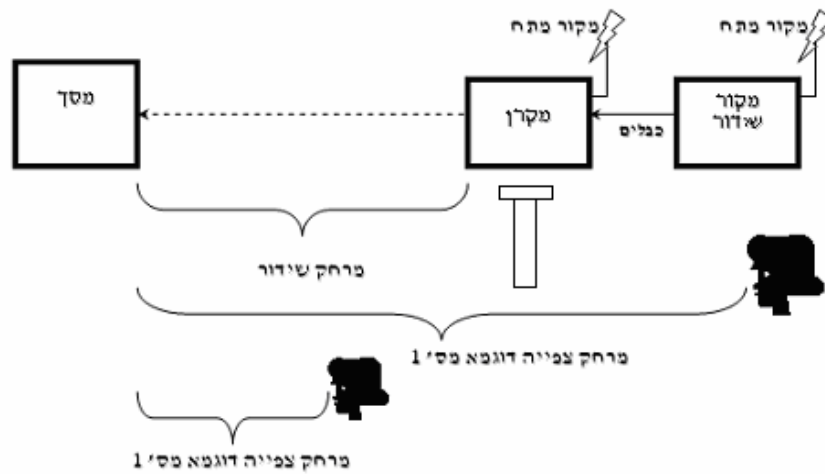
מקרנים

כיום מקרנים מודרניים הפכו יותר ויותר פופולאריים כאמצעי בסיסי בישיבות עסקים, חדרי הרצאות. המקרנים יותר ויותר נמצאים בשימוש במגזר הפרטי הביתי עקב ירידת המחירים כל טכנולוגיה חדשה ומצליחה אשר משאירה את קודמתה מאחור וגורמת לירידת מחירים של מוצרים

כעת נתאר סכימה של מערכת שידור על ידי מקרן :

הפריטים :

1. מקור שידור (נגן די. וי. די DVD, נגן Blue Ray, מחשב נייד/נייח, נגן וידאו וי. סי. אר VCR, מצלמה).
2. מקרן.
3. מעמד למקרן /מתלה למקרן / כוונן מובנה.
4. מסך.



להלן סקירת הקריטריונים לפיהן נבחן מקרן:

הערה: להוסיף צילומים של הכבלים

• **כניסות**

כאשר בוחרים מקרן יש לבדוק אלו סוגי כניסות במקרן. למעשה הכניסות הקיימות במקרן עונות על השאלה דרך אילו סוגי חיבורים יחובר המקור (נגן די וי די, מחשב, נגן וידאו, מצלמה וכולי) למקרן לצורך ההקרנה.

HDMI

High Definition Multimedia Interface

AVI

Audio Video Interface

SVGA

Super Video Graphic Array

SVIDEO

S-Video | S-VHS

SCART

[Syndicate Constructors Apparels Radio Television]**

DTS

Digital Theatre System

RF

Radio Frequency

• **סוג המקרן**

יש לבדוק את סוג המקרן כלומר לפי איזה עיקרון פעולה הוא עובד או לחילופין לפי איזו טכנולוגיה המקרן בנוי, להלן סוגי המקרנים הקיימים בשוק:

הערה: להסביר את הטכנולוגיות השונות לפיהן בנוי במקרן

LCD

Liquid Crystal Display

CRT

Cathode Ray Transmission

DLP

Digital Light Processing

LCOS/DILA

GLV

Grating Light Valves

למעשה מקרן CRT הוא מעולה אך עם הזמן ביחס ל- CRT הטכנולוגיות המתקדמות מדביקות את הפער והחסרונות שלהם.

• **סוג ואורך חיי הנורה**

יש להביא בחשבון כי כאשר רוכשים מקרן אורך חיי הנורה המובנית במקרן הנו מוגבל ויהיה צריך להחליף את אותה נורה בבוא היום. כמו כן עלות הנורה של המקרן היא גבוהה יחסית אם משווים את מחיר המקרן למחיר הנורה.

עבור המקרנים המוצעים בשוק ישנן נורות מקוריות וישנן נורות חלופיות בשני המקרים המחירים יקרים. אורך החיים הממוצע של נורת מקרן הנה כ – 2,000 שעות.

הערה: לפי שפת היום יום

• **שטף ההארה (נוהגים לומר בחוסר דיוק: עצמת הארה) של המקרן**

זהו אחד הקריטריונים הכי חשובים שיש לבדוק כאשר בוחרים מקרן. למעשה הנתון: **שטף ההארה** נותן אינדיקציה בין השאר לכמה רחוק יכול המקרן להיות מן המסך ועדיין להקרין בצורה ברורה ואיכותית. ככלל שטף ההארה נמדדת ביחידה של **לומנס** ולגבי עצמת הארה של מקרנים מוסכם כי על פי גוף התקניה: ANSI יישק דבר לכן עצמת ההארה של מקרנים נמדד ב- ANSI LUMENS.

עצמת הארה של המקרן	המבנה בו מוצב המקרן
פחות מ-1,000 A.L	חדרים קטנים יש צורך בהחשכה
בין 1,000 A.L לבין 2,000 A.L	כיתות לימוד, חדרי ישיבות אין צורך בהחשכה
בין 2,000 A.L לבין 3,000 A.L	אולמות גדולים אין צורך בהחשכה
3,000 A.L עד 12,000 A.L	אולמות קולנוע, אודיטוריום, אצטדיון שטח פתוח

הערה: להוסיף תמונה הממחישה את מושג הרזולוציה. להוסיף טבלת כושר הפרדה.

• **רזולוציה**

אחד הקריטריונים החשובים שיש לבדוק כאשר בוחרים מקרן הוא הרזולוציה של המקרן. (בעברית ישנו מונח חלופי לרזולוציה והוא: **כושר הפרדה**). נתון זה, הרזולוציה של המקרן, נותן לנו אינדיקציה על איכות וחדות התמונה המשודרת על ידי המקרן ככל שהרזולוציה של המקרן גבוהה יותר כך איכותי יותר. את גורם הרזולוציה של המקרן מקובל להגדיר: "רזולוציה טבעית" או לחילופין "רזולוציה אמיתית" של המקרן.

את גורם הרזולוציה מציינים באופן הבא:

1. מספר הפיקסלים לאורך X מספר הפיקסלים לרוחב, לדוגמא: 1600X1200 פיקסלים.

2. P מספר פיקסלים לרוחב, לדוגמא: 780P.

הערה: להסביר את שיטת הסימון השנייה

מצגת – הסיפור כולו שלכם
הפקת מצגות לכל השמחות והאירועים, טלפון 054-9704325
המדריך המהיר ל- Windows® movie maker

• **יחס הניגודיות**

גורם יחס הניגודיות הוא למעשה היחס בין עצמת ההארה של הצבע הלבן ביותר של הפיקסל הדלוק במסך לבין עצמת ההארה של הצבע השחור ביותר של הפיקסל הדלוק במסך. מטבע הדברים פיקסלים דלוקים על המסך בצבעים שונים יפלטו אור בעוצמות שונות מובן כי פיקסל דלוק במסך בצבע לבן יפלוט הרבה יותר אור מאשר פיקסל דלוק בצבע שחור.

יחס הניגודיות של מקרן מוצג באופן הבא : **1 : מספר טהור, לדוגמא : יחס ניגודיות נתון 1:2000.**

• **מרחק שידור מקסימאלי אופטימאלי, גודל וממדי תמונה מקסימאליים אופטימאליים**

כאשר בוחרים מקרן יש לבדוק מהו מרחק השידור המקסימאלי האפשרי בין המקרן לבין המסך עצמו. כמו כן יש לבדוק מהו גודל מימדי התמונה המשודרים על המסך. ככלל ישנו יחס רצוי (אופטימאלי) בין מרחק הצפייה לבין גודל המסך או לחילופין גודל התמונה המתקבלת. אפשר לחשב מרחק צפייה אופטימאלי ממסך בעל גודל נתון ע"י הכפלת **גודל אלכסון המסך הנתון באינצ'ים** בגורם הכפלה **בין 3 עד 5** וזאת כאשר מדובר במרחקי צפייה גדולים יותר בוחרים גורם הכפלה קטן יותר וכאשר מדובר במרחקי מפייה קטנים יותר בוחרים גורם הכפלה גדול יותר. כאשר ישנו מרחק צפייה נתון ומעוניינים לחשב את גודל האקרן מחלקים זאת בגורם מחלק בין **3 עד 5**.

דוגמא:

באודיטוריום גדול במכללה אקדמאית קיים מרחק צפייה ממוצע של 15 מטר משורות המושבים עד לאקרן, מהו גודל המסך המומלץ?

פתרון דוגמא:

מרחק הצפייה הנתון: 15 מטר שהם: 1,500 סנטימטר נחלק בגורם 3 (בחרנו גורם הכפלה 3 כי המרחק הזה הוא גדול יחסית) ונקבל 500 סנטימטר שהם 196 אינצ'ים במילים אחרות אקרן שאלכסונו כחמישה מטרים.

מצגת – הסיפור כולו שלכם
הפקת מצגות לכל השמחות והאירועים, טלפון 054-9704325
המדריך המהיר ל- Windows® movie maker

• **שיטת שידור**

כאשר בוחרים מקרן יש לבדוק באלו שיטות שידור תומך המקרן שיטת השידור בארץ וברוב חלקי העולם היא PAL.

הערה: להסביר על שיטות השידור

PAL

Phase Alternating Line

NTSC

National Television Standards Committee

SECAM

Systeme Electronique Couleur Avec Memoire

מצגת – הסיפור כולו שלכם
הפקת מצגות לכל השמחות והאירועים, טלפון 054-9704325
המדריך המהיר ל- Windows® movie maker

• **אמצעי בקרה ושליטה של המקרן**

כאשר בוחרים מקרן יש לבדוק ולשאול מהם אמצעי השליטה והבקרה שיש למקרן. האם יש שלט? אלו כפתורי שליטה יש על המקרן עצמו? האם ישנה מערכת תפריטים על המסך OSD (ראשי תיבות של On Screen Display). **מהירות התגובה של המקרן לפעולות הבקרה** היא גם גורם חשוב שמעיד על טיבו של המקרן.

מצגת – הסיפור כולו שלכם
הפקת מצגות לכל השמחות והאירועים, טלפון 054-9704325
המדריך המהיר ל- Windows® movie maker
• פירמות ידועות

BenQ

ViewSonic

Hitachi

Dell

Optoma

Epson

Casio

נגנים

- **Window Media Player**
- **Win Amp**
- **Real Player**
- **Quick Time**
- **DIVX**