

3^η δραστηριότητα

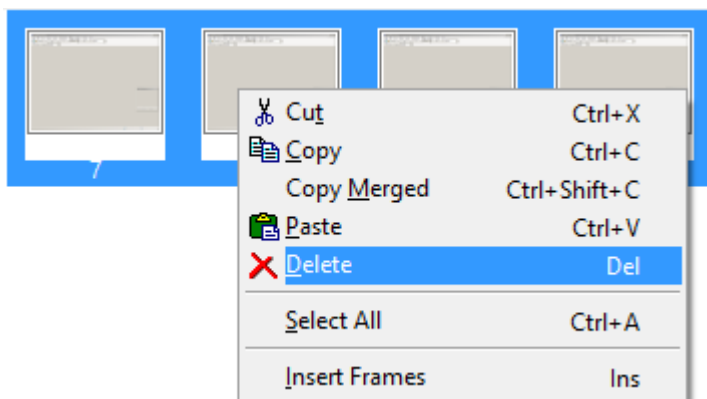
Τροποποίηση εμπλουτισμένου flash αρχείου με το πρόγραμμα Wink

Ένας μαθητής, δοκιμάζοντας τις δυνατότητες του λογισμικού wink, κατάγραψε για λίγο την οθόνη του (εκείνη τη στιγμή στην οθόνη του υπήρχε ανοιγμένο το περιβάλλον εργασίας του λογισμικό επεξεργασίας εικόνας Paint.NET) και στη συνέχεια επεξεργάστηκε το καταγεγραμμένο υλικό για να εισάγει σχόλια, οδηγίες και εικόνες. Τέλος, το έκανε εξαγωγή σε μορφή video το οποίο υπάρχει στο φάκελο της ομάδας σας με όνομα **student.swf**. Να το αναπαράγετε χρησιμοποιώντας έναν web browser του υπολογιστή σας. Ευτυχώς, μέσα στο φάκελο θα βρείτε και το αντίστοιχο αρχείο **student.wnk**. Ανοίξτε το με το Wink και ακολουθήστε τα βήματα:

Σε κάθε βήμα της δραστηριότητας, θα πρέπει να αποθηκεύετε το έργο σας (σε τακτά χρονικά διαστήματα και οπωσδήποτε πριν την εξαγωγή του σε swf). Για ονόματα επιλέξτε: **edit_omada_x.wnk** και **edit_omada_x.swf**, όπου **x** ο αριθμός της ομάδας που είστε μέλη.

ΒΗΜΑ 1ο – Διαγραφή πλαισίων (frames) που δεν θέλουμε

Ο μαθητής άργησε να σταματήσει τη καταγραφή της οθόνης του με αποτέλεσμα να καταγραφεί στο τέλος σημαντικός αριθμός πλαισίων (frames) που δεν απεικονίζουν κάποια ενέργεια. Αντιθέτως, αυξάνουν το μέγεθος της καταγεγραμμένης ψηφιακής πληροφορίας. Θα διαγράψουμε, λοιπόν, τα πλαίσια 7 έως 30 (είναι ακριβώς τα ίδια).



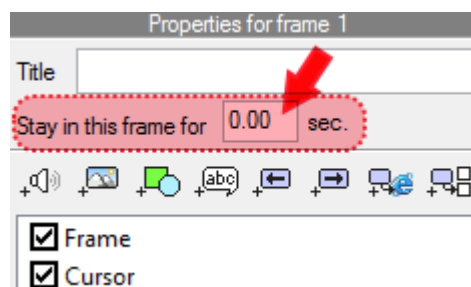
Επιλέγουμε τα προς διαγραφή πλαίσια (έχουμε πατημένο το πλήκτρο [Ctrl] και κάνουμε κλικ σε κάθε πλαίσιο που θέλουμε να διαγράψουμε). Στη συνέχεια με δεξί κλικ πάνω σε κάποιο από τα επιλεγμένα πλαίσια, εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο όπου επιλέγουμε Delete.

Τέλος, να κάνετε αποθήκευση του project και εξαγωγή του σε μορφή swf.

Αναλυτικές οδηγίες για τη διαδικασία εξαγωγής σε swf θα βρείτε στο παράρτημα της δραστηριότητας.

ΒΗΜΑ 2ο – Διόρθωση χρόνων εμφάνισης πλαισίων (frames)

Κατά την αναπαραγωγή του βίντεο, διαπιστώσαμε πως εμφανίζονται για πολύ λίγο τα κείμενα και δεν προλαβαίνουμε να τα διαβάσουμε. Για να διορθώσουμε αυτή τη κατάσταση, μπορούμε να εισάγουμε χρονική παύση σε κάθε frame (αυτό το κάνουμε στη στήλη ιδιοτήτων του κάθε frame) σύμφωνα με τον πίνακα που ακολουθεί:



πλαίσιο (frame)	Χρονική παύση Stay in this frame for:
--------------------	--

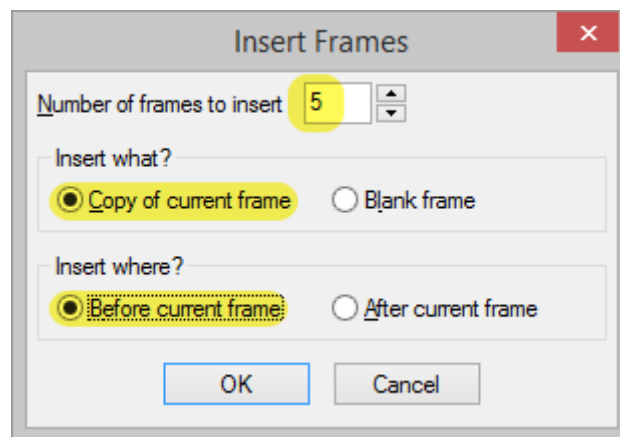
1	2.00 sec
2	3.00 sec
3	4.00 sec
4	1.00 sec
5	3.00 sec
6	1.00 sec

Τέλος, να κάνετε αποθήκευση του project και εξαγωγή του σε μορφή swf.

ΒΗΜΑ 3ο – Εισαγωγή εφέ σταδιακής εμφάνισης κειμένου

Στο πλαίσιο 5 ο μαθητής έχει εισάγει το μήνυμα: «Ας δημιουργήσουμε ένα νέο αρχείο». Αυτό που θέλουμε να κάνουμε είναι οι λέξεις να εμφανίζονται στη σειρά.

Επιλέγουμε το πλαίσιο 5 και με δεξί κλικ επιλέγουμε: Εισαγωγή (Insert Frames). Στο παράθυρο που μας ανοίγει κάνουμε τις επιλογές που εμφανίζονται στο διπλανό σχήμα.



Δηλαδή, έχουμε επιλέξει να εισάγουμε συνολικά 5 πλαίσια (Numbers of frames to insert), τα οποία να είναι αντίγραφα του επιλεγμένου πλαισίου (Copy of current frame) και να εισαχθούν πριν το τρέχον πλαίσιο (Before current frame), που εδώ είναι το 5^ο πλαίσιο.

Μετά την εισαγωγή των πέντε πλαισίων, παρατηρούμε πως το (αρχικό) πλαίσιο που είχε αριθμό 5 τώρα έχει αριθμό 10.

Σε κάθε ένα από τα παρακάτω πλαίσια, τροποποιώ το κείμενο του TextBox, ως εξής:

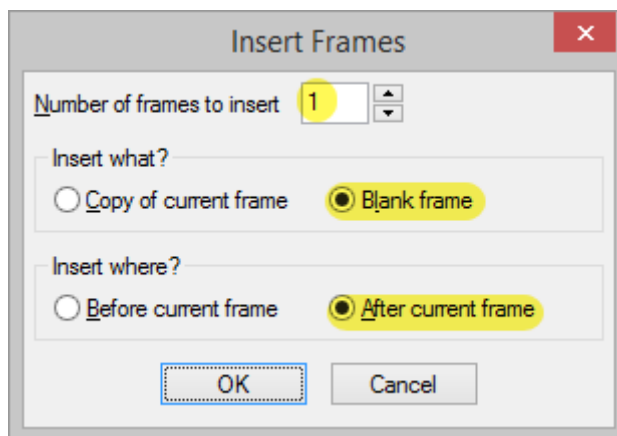
πλαίσιο (frame)	Περιεχόμενο TextBox	Χρονική παύση Stay in this frame for:
5	(---ΚΕΝΟ--)	0.50 sec
6	Ας	0.50 sec
7	Ας δημιουργήσουμε	0.50 sec
8	Ας δημιουργήσουμε ένα	0.50 sec
9	Ας δημιουργήσουμε ένα νέο	0.50 sec
10	Ας δημιουργήσουμε ένα νέο αρχείο	0.50 sec

Τέλος, να κάνετε αποθήκευση του project και εξαγωγή του τόσο σε μορφή swf, όσο και σε μορφή pdf.

ΒΗΜΑ 4ο – Εισαγωγή ευχαριστήριου μηνύματος στο τέλος.

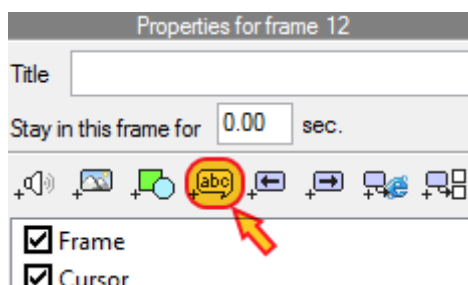
Ας βάλουμε τώρα τις δικές μας πινελιές στο βίντεο. Θέλουμε με το που ολοκληρώνεται το βίντεο, να εμφανίζεται το μήνυμα: «Σας ευχαριστούμε».

Κάνουμε δεξί κλικ στο (τελευταίο) πλαίσιο με αριθμό 11 και επιλέγουμε Insert. Στο παράθυρο που μας ανοίγει κάνουμε τις διπλανές επιλογές. Δηλαδή, επιλέγουμε να εισάγουμε ένα (1) πλαίσιο (Numbers of frames to insert), το οποίο να είναι κενό (Blank frame) και να εισαχθεί μετά το τρέχον πλαίσιο (After current frame), που εδώ είναι το πλαίσιο 11.



Μετά την εισαγωγή, έχει δημιουργηθεί ένα νέο (μαύρο) πλαίσιο με αριθμό 12.

Στη στήλη ιδιοτήτων του πλαισίου 12 (Properties for frame 12), κάνω κλικ στο εικονίδιο Add TextBox για τη προσθήκη αντικειμένου τύπου σημείωσης (CallOut), όπως φαίνεται στη διπλανή εικόνα.

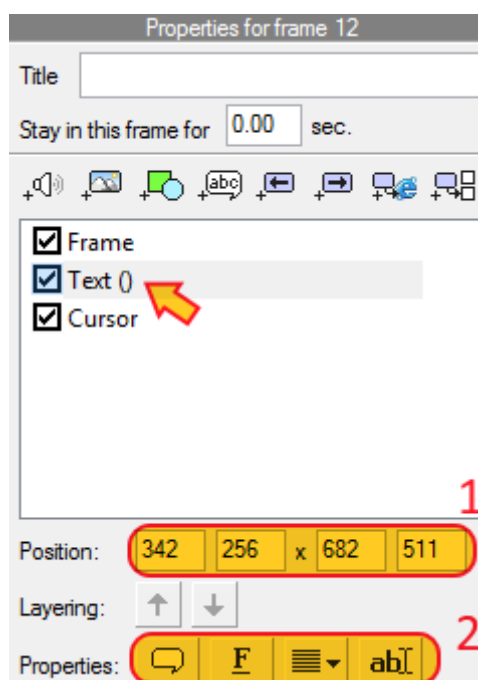


Μετά τη εισαγωγή του TextBox, παρατηρώ ότι στην στήλη ιδιοτήτων του frame 12, έχει προστεθεί στη λίστα των αντικειμένων, εκτός των Frame και Cursor, το στοιχείο Text(). Αν τώρα κάνω κλικ πάνω στο αντικείμενο Text() θα εμφανιστούν οι ρυθμίσεις του που μπορώ να αλλάξω, όπως:

1. Ο καθορισμός της θέσης σε pixels (πάνω αριστερή και κάτω δεξιά γωνία) που θα εμφανίζεται το παράθυρο με το κείμενο.

2. Ιδιότητες:

- Choose Callout (Επιλέγουμε τη μορφή του σχήματος που θα περιέχει το κείμενο)
- Choose Font (Επιλέγουμε γραμματοσειρά, χρώμα, μέγεθος για το κείμενο)
- Choose Text Align (Επιλέγουμε τύπο στοίχισης του κειμένου)
- Edit Callout Text (Επεξεργαζόμαστε το κείμενο)



Μόλις ολοκληρώσετε τη πληκτρολόγηση του μηνύματος στο TextBox, πατήστε το εικονίδιο της δισκέτας για αποθήκευση, στο μενού ακριβώς πάνω από το TextBox.



Τέλος, να κάνετε αποθήκευση του project και εξαγωγή του σε μορφή swf.

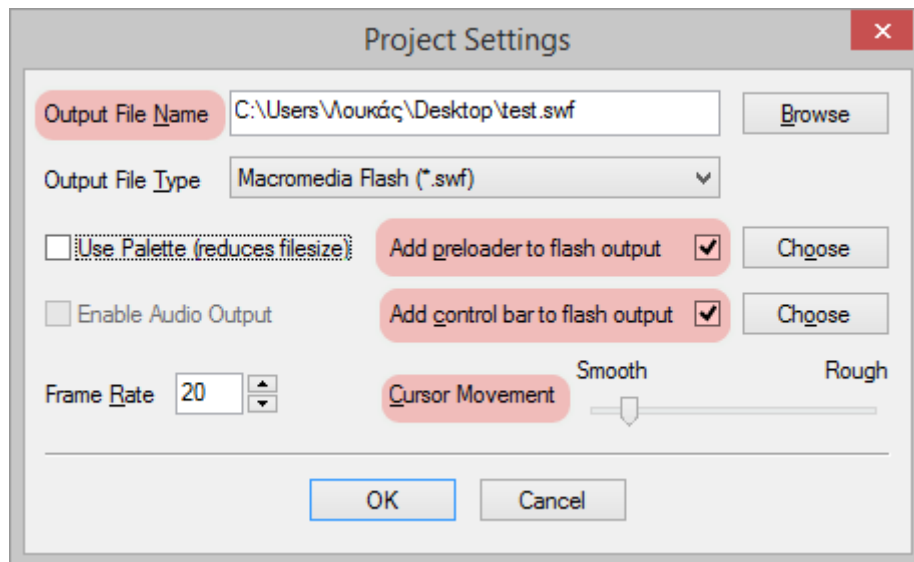
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Πως κάνω εξαγωγή (Rendering) ένα wnk project σε μορφή SWF

Στο βασικό μενού επιλογών του Wink, επιλέγω **Project** και στη συνέχεια **Render**. (Εναλλακτικά πατάω το πράσινο βελάκι ή το πλήκτρο **F7**)

 S ettings	F3
 R ender	F7
 V iew Rendered Output	F8

Μου εμφανίζεται το παράθυρο ιδιοτήτων του Project



Μπορώ να καθορίσω το όνομα του αρχείου βίντεο. Μπορώ να επιλέξω αν πριν την αναπαραγωγή του βίντεο θα υπάρχει preloader ή όχι. Ο preloader είναι ένα μικρή κινούμενη εικόνα (όπως μια μπάρα που φορτώνει) που χρησιμοποιείται για να κρατήσει την προσοχή μας, όσο το βίντεο φορτώνεται στο παρασκήνιο για αναπαραγωγή σε μια ιστοσελίδα. Μπορώ να επιλέξω αν στο κάτω μέρος του βίντεο θέλω να εμφανίζεται η μπάρα ελέγχου αναπαραγωγής (play/pause). Με το Frame Rate μπορώ να ρυθμίσω κατάλληλα το μέγεθος του αρχείου. Με το Cursor Movement προς το Smooth, εξασφαλίζω ομαλότητα στις κινήσεις του δείκτη του ποντικιού. Δεν υπάρχει λόγος να επιλέξω τιμή πάνω από 24 fps από τη στιγμή που το ανθρώπινη μάτι δεν μπορεί να εντοπίσει καμία διαφορά.

Πατάω [OK] και ξεκινάει η διαδικασία εξαγωγής η οποία ενδέχεται να καθυστερήσει αν έχουμε μεγάλο αριθμό πλαισίων (frames) ή ο υπολογιστής δεν έχει αρκετή επεξεργαστική ισχύ. Μετά την εξαγωγή, μπορώ να αναπαράγω το βίντεο που δημιουργήθηκε επιλέγοντας: **View Rendered Output** (ή πατώντας **F8**)

