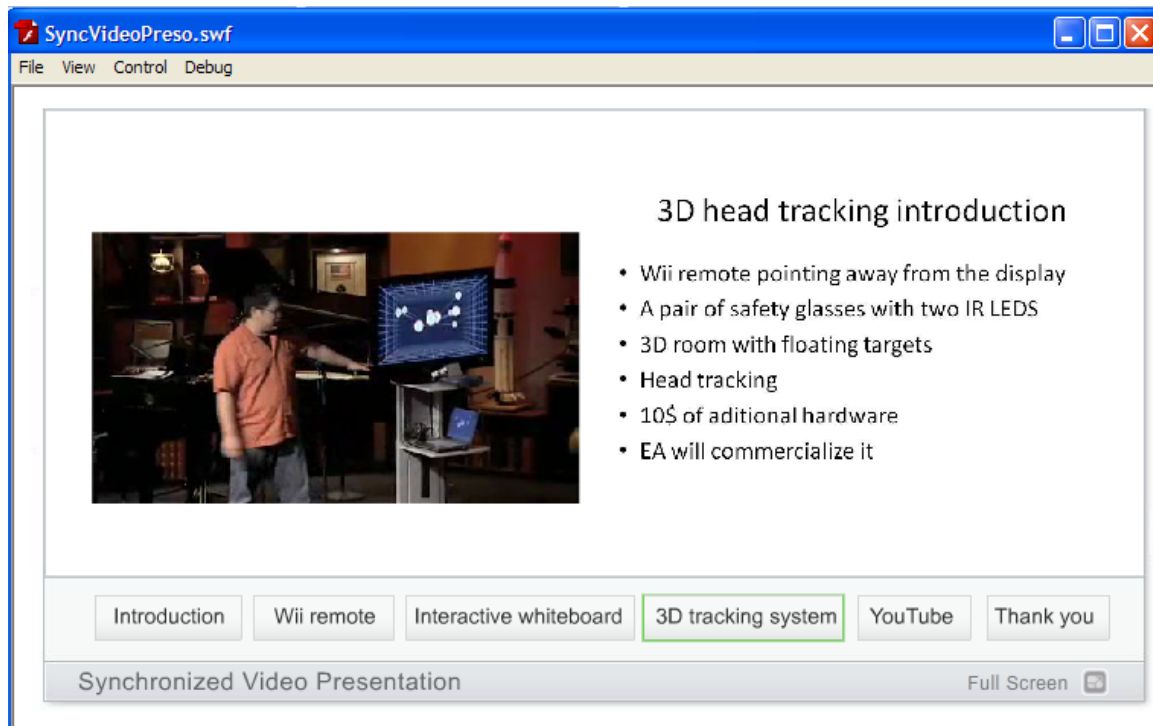


## Interaktivna multimedija – tretji sklop vaj

### Naloga 2 – dodajanje lastnega videa, vsebine in gumbov

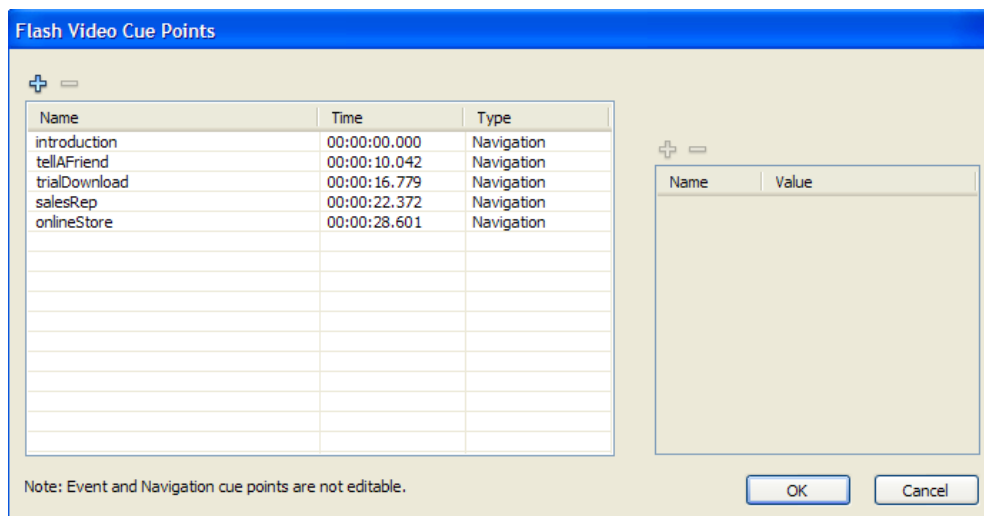
V prvem delu vaj smo približno spoznali prezentacijo, ki smo jo našli na internetu. Dobili smo občutek o tem kako deluje in kakšne možnosti nam ponuja. V tem delu bomo prezentacijo spremenili glede na naše potrebe: dodali bomo naš video posnetek in pripadajoče prosojnice, gube pa bomo ustrezno priredili. Rezultat naj bi bil podoben spodnji sliki:



Naš načrt je naslednji: priredili bomo obstoječo prezentacijo. Najprej bomo dodali naš video, nato pa še pripadajočo Powerpoint predstavitev. Na koncu bomo spremenili gube, tako da bodo pravilno delovali z novo vsebino.

### Dodajanje videa

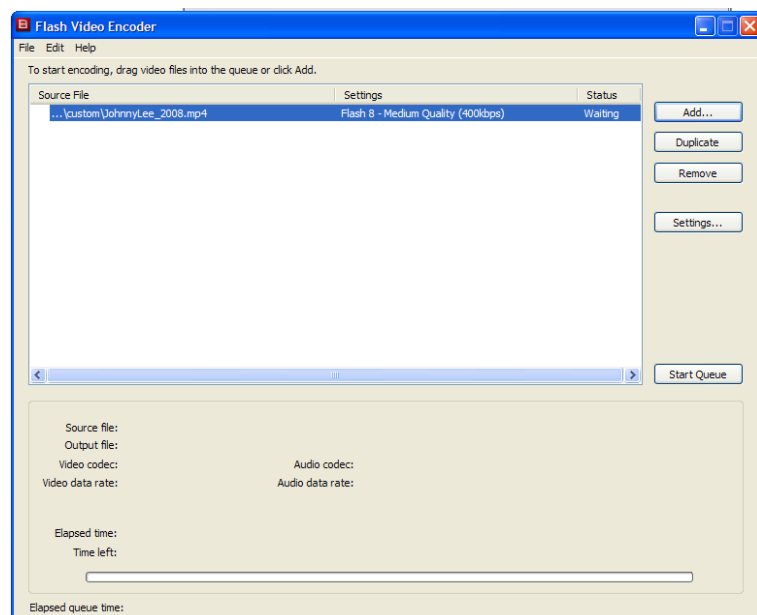
Prvi korak pri izdelavi naše prezentacije je zamenjava obstoječega videa z našim videom. Še pred tem pa se moramo spomniti na kontrolne točke (cue points) v videu. Če izberemo video s klikom na rdečo ikono in nato kliknemo Window -> Component Inspector -> cuePoints.



Odpre se nam seznam vseh kontrolnih točk. Lahko opazimo, da imena kontrolnih točk ustrezajo imenom keyframe-ov na Timeline-u in imenom inštanc gumbov. Če sedaj v tem oknu poskusimo spremeniti kakšno kontrolno točko, bomo videli, da to ni možno, lahko jo samo onemogočimo. To je zato, ker so kontrolne točke, ki jih tu vidimo, tipa Navigation. Ta tip kontrolnih točk je v video bil dodan ob kodiranju videa in teh kontrolnih točk ni možno naknadno urejati ali dodajati. V Flashu lahko dodajamo kontrolne točke tipa ActionScript, ki so manj natančne od kontrolnih točk tipa Navigation.

V naš video bi lahko dodali tudi kontrole točke tipa ActionScript, ampak tega ne bomo naredili zaradi njihove manjše natančnosti in tudi zato, ker so to, glede na video, zunanje kontrolne točke. Niso direktno kodirane v video in če bi video uporabili v drugi Flash aplikaciji, bi se točke izgubile. **Zato bomo, še preden v Flash dodamo video, le-temu dodali kontrolne točke tipa Navigation.**

Odpremo program Adobe Flash CS3 Video Encoder.



Kliknemo na gumb Add.. in izberemo video datoteko *JohnnyLee\_2008.mp4*, ki se nahaja v poddirektoriju */custom*. Ko se datoteka pojavi v programu, jo izberemo in nato kliknemo na gumb Settings. Ko se odpre novo okno, kliknemo na tab »Encoding profiles« in v polje »Output filename« vpišemo »*vaja3-video.flv*«.

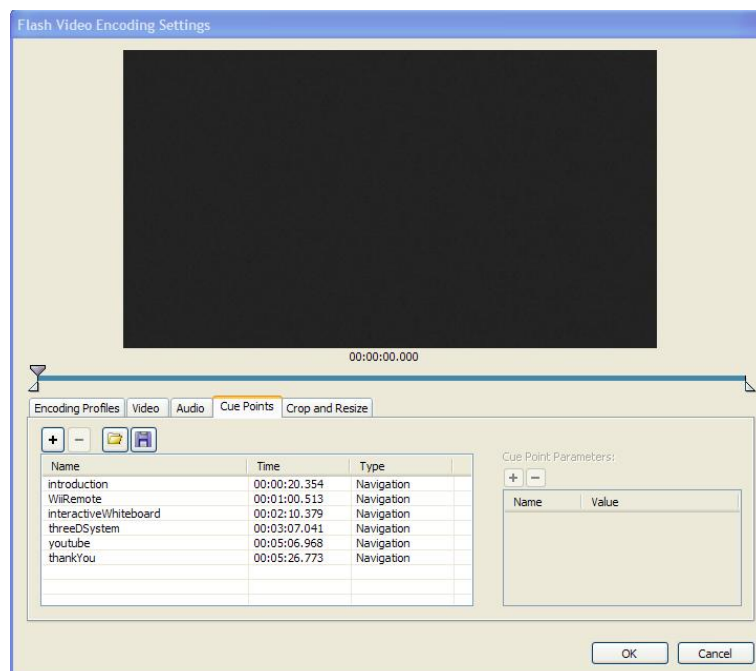
Kliknemo še na tab »Cue Points«. Sedaj bomo dodali kontrolne točke. Kontrolno točko dodamo na naslednji način:

1. Indikator trenutnega časa videa zapeljemo na željeni čas
2. Kliknemo na gumb »+« (plus)
3. Vpišemo ime kontrolne točke
4. Tip kontrolne točke postavimo na »Navigation«

Na zgoraj opisani način dodajte naslednje kontrolne točke:

Name	Time	Type
introduction	00:00:20.000	Navigation
WiiRemote	00:01:00.000	Navigation
interactiveWhiteboard	00:02:10.000	Navigation
threeDSystem	00:03:07.000	Navigation
youtube	00:05:06.000	Navigation
thankYou	00:05:26.000	Navigation

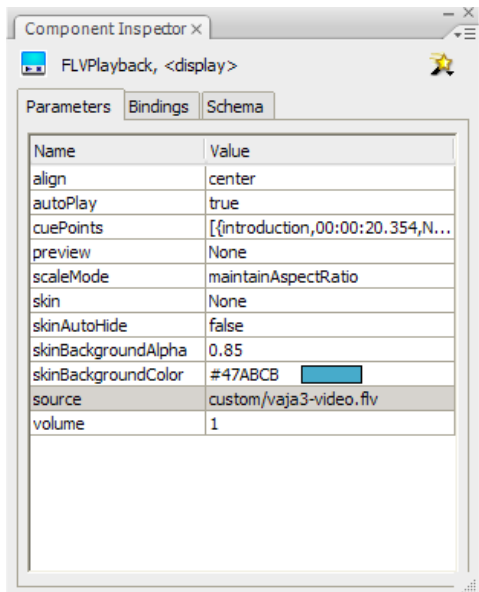
**IMENA KONTROLNIH TOČK MORAJO BITI NATANKO ENAKA IMENOM IZ ZGORNJE TABELI!!!**



Na koncu moramo indikator časa **OBVEZNO** premakniti na začetek!!! S klikom na OK se vrnemo v začetno okno programa, tam pa kliknemo na gumb »Start Queue« in počakamo, da se naš video prekodira. To bo trajalo 5-10 minut.

Ko se je video z novimi kontrolnimi točkami prekodiral, ga vstavimo namesto prejšnjega videa. To naredimo na naslednji način:

**V programu Adobe Flash CS3 izberemo video s klikom na rdečo ikono in nato kliknemo Window -> Component Inspector -> source. Kliknemo 2x in izberemo video, ki smo ga pravkar prekodarili.**



**Zapremo Component Inspector, shranimo prezentacijo in jo testiramo (Ctrl + Enter).** V predvajalniku bo sedaj naš video, deloval pa bo edino gumb »Introduction«, saj smo tudi v novi video dodali kontrolno točko »introduction«.

### Dodajanje PPT prezentacije

PowerPoint prezentacija za novi video se nahaja v poddirektoriju */custom*, v datoteki **JohnnyLee.ppt**. Žal v Flash ne moremo kar uvoziti PowerPoint predstavitev. Zato imamo tukaj dve možnosti:

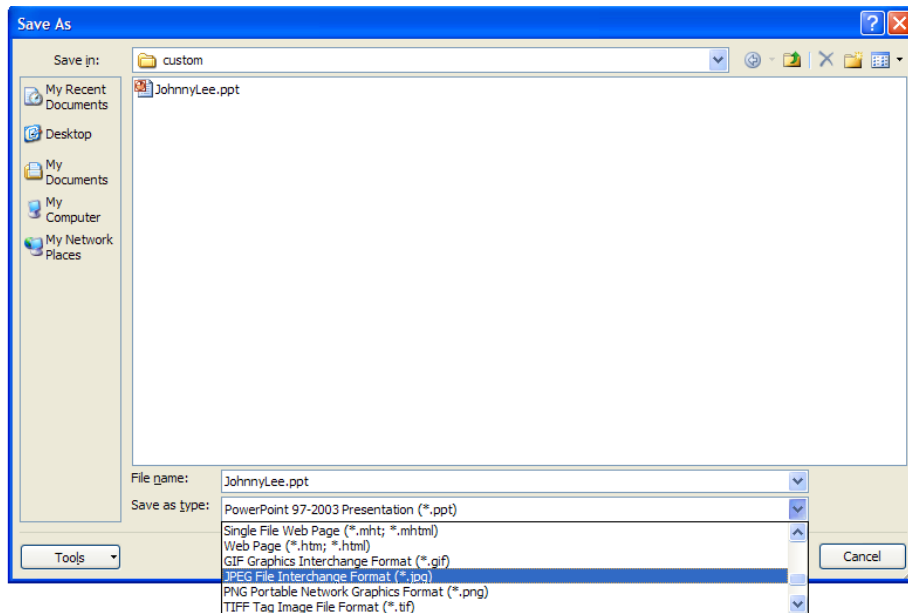
1. vsebino slajdov lahko pretipkamo v Flash in uvozimo slike iz slajdov
2. PPT predstavitev shranimo kot serijo slik in nato uvozimo slike

Prva možnost je za vaje časovno preveč potratna, zato se odločimo za drugo.

**Predstavitve JohnnyLee.ppt odpremo s programom PowerPoint. V PowerPointu gremo na Office krog**

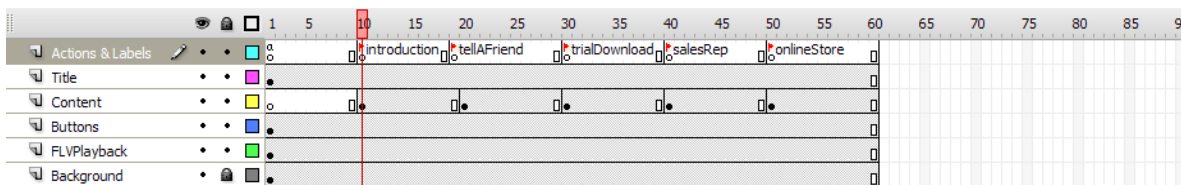


-> Save as -> Save as type in izberemo JPEG. Direktorij obdržimo kar */custom*.



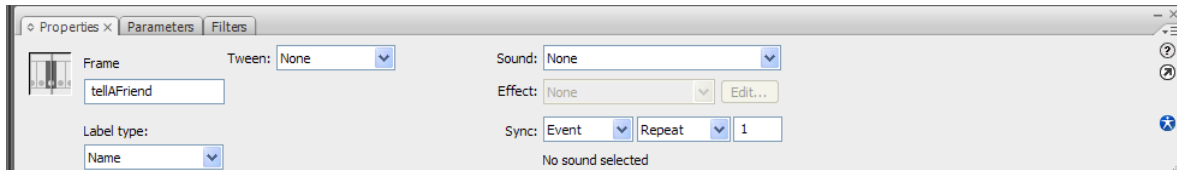
Kliknemo **Save in** v pogovornem oknu kliknemo **Every Slide**. PowerPoint nas bo obvestil, da je v direktoriju /custom naredil nov direktorij /**JohnnyLee**, kamor je shranil slike, za vsak slide po eno.

Zapremo PowerPoint in gremo ponovno v Flash. Preden dodamo pravkar ustvarjene slajde, moramo poskrbeti še za keyframe. Ti se nahajajo v Timeline-u, v layerju **Actions & Labels** in v layerju **Content**. Njihova imena še vedno ustrezajo kontrolnim točkam iz prejšnjega videa, zato jih bomo spremenili tako, da bodo ustrezali kontrolnim točkam, ki smo jih prej dodali v video.

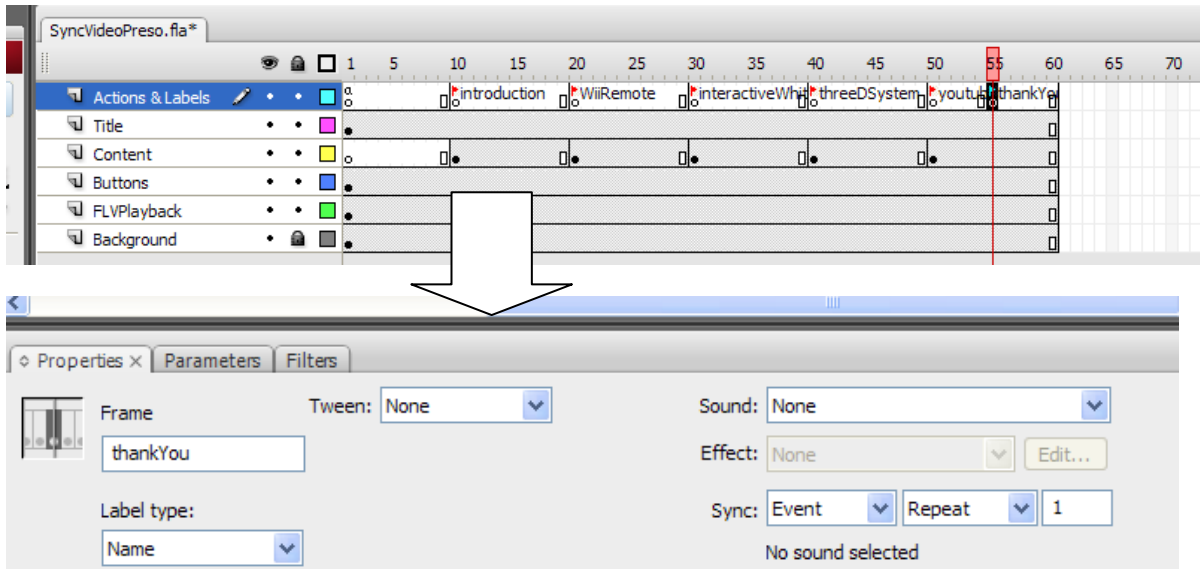


Sprehodimo se po tabeli kontrolnih točk in keyframe po vrsti poimenujemo tako, da jim damo ime kontrolne točke: introduction, WiiRemote itd. Keyframe preimenujemo tako, da ga kliknemo v Timeframe-u in ga preimenujemo v panelu Properties. **PRI TEM MORA BITI IME KEYFRAME-A NATANKO ENAKO IMENU KONTROLNE TOČKE!!!**

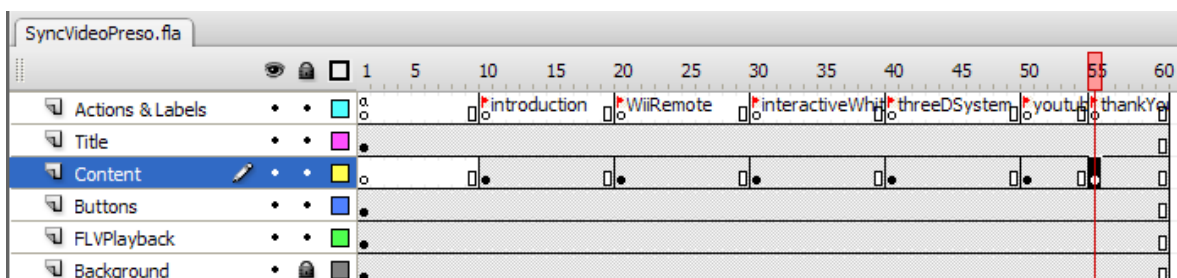




Na koncu nam bo zmanjkalo keyframeov, ki jih lahko preimenujemo. **Zato dodamo nov keyframe. To naredimo tako, da kliknemo približno na 55. frame na layerju Actions & Labels in stisnemo F6. Ustvaril se bo nov keyframe, ki ga v panelu Properties poimenujemo.**

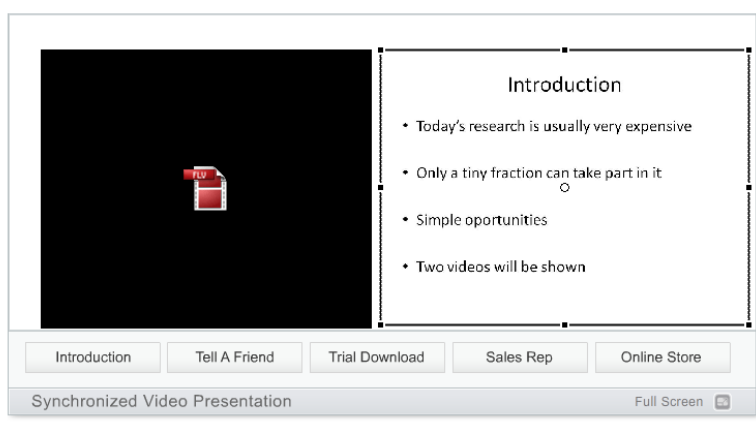


Keyframeom na layerju **Actions & Labels** ustrezajo keyframe-i na layerju **Content**. V njih se nahaja vsebina, ki bo predvajana. **Zato moramo najprej ustvariti še en keyframe tudi na layerju Content in sicer na 55. frame-u. To naredimo tako, da kliknemo na 55. frame layerja Content in stisnemo F6.** Keyframe-i na layerju Content nimajo imen, zato tudi tega keyframea ne poimenujemo.



Sedaj smo pripravljeni na dodajanje naše PPT predstavitev. **Kliknemo na layer Actions & Labels, na keyframe introduction.** Na sceni se pojavi napis »Welcome« v modrem okvirju. **Kliknemo na napis in ga zberemo.**

Še enkrat kliknemo na layer **Actions & Labels**, na keyframe **introduction**. Gremo na File -> Import -> Import to stage in izberemo datoteko **Slide2.jpg** iz poddirektorija **/custom**. Na sceni se pojavi slika tega slajda, ki ji spremenimo velikost in jo postavimo na ustrezno mesto.



Prezentacijo shranimo in jo testiramo (Ctrl + Enter). Ko bo video prišel do 20. sekunde, se bo prikazal naš slajd.

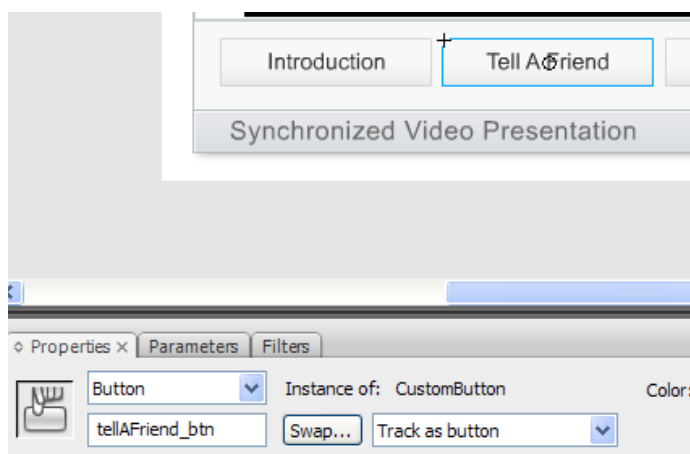
**Postopek ponovimo za vse ostale keyframe:**

**WiiRemote – Slide3.jpg, interactiveWhiteboard – Slide4.jpg itd.**

**Shranimo prezentacijo in jo testiramo (Ctrl + Enter). Slajdi se bodo prestavljali ob pravih trenutkih, le še gumbi ne bodo delovali.**

### Prيرهjanje gumbov

Če kliknemo na gumb in pogledamo v panel Properties, lahko tam vidimo ime inštanca gumba, ki je isto kot ime ustreznega keyframe-a in ustrezne kontrolne točke, le da ima še pripono **\_btn**. Na ta način Flash koda ve, da mora ob določeni kontrolni točki v videu prikazati vsebino v ustreznem keyframeu in aktivirati ustrezen gumb.



Naši gumbi imajo še vedno stara imena inštanca, zato še ne delujejo. Moramo jim spremeniti imena inštanca.

**Ime inštanca gumba spremenimo tako, da izberemo gumb in ga v panelu Properties preimenujemo in sicer spet po zgornji tabeli kontrolnih točk. Prvi gumb tako dobi ime *introduction\_btn* (ga že ima), drugi *WiiRemote\_btn* itd.**

Ko preimenujemo nek gumb, shranimo prezentacijo in jo testiramo. Gumb, ki smo ga preimenovali sedaj mora delovati. Tako poskrbimo, da morebitne napake opazimo in odpravimo takoj.

Na koncu nam bo zmanjkal en gumb, zato ga moramo dodati. To najlažje naredimo tako, da kopiramo obstoječ gumb, ga zalepimo (paste) in ga preimenujemo. Ta postopek smo si že ogledali v prvem delu tretje vaje.

Gumbom spremenimo še napise in velikost, zato da jih lahko vse spravimo v eno vrsto. Pri tem moramo še enkrat poskrbeti za kodo, ki poskrbi, da je sij gumba enake velikosti kot gumb (prvi del tretje vaje).

