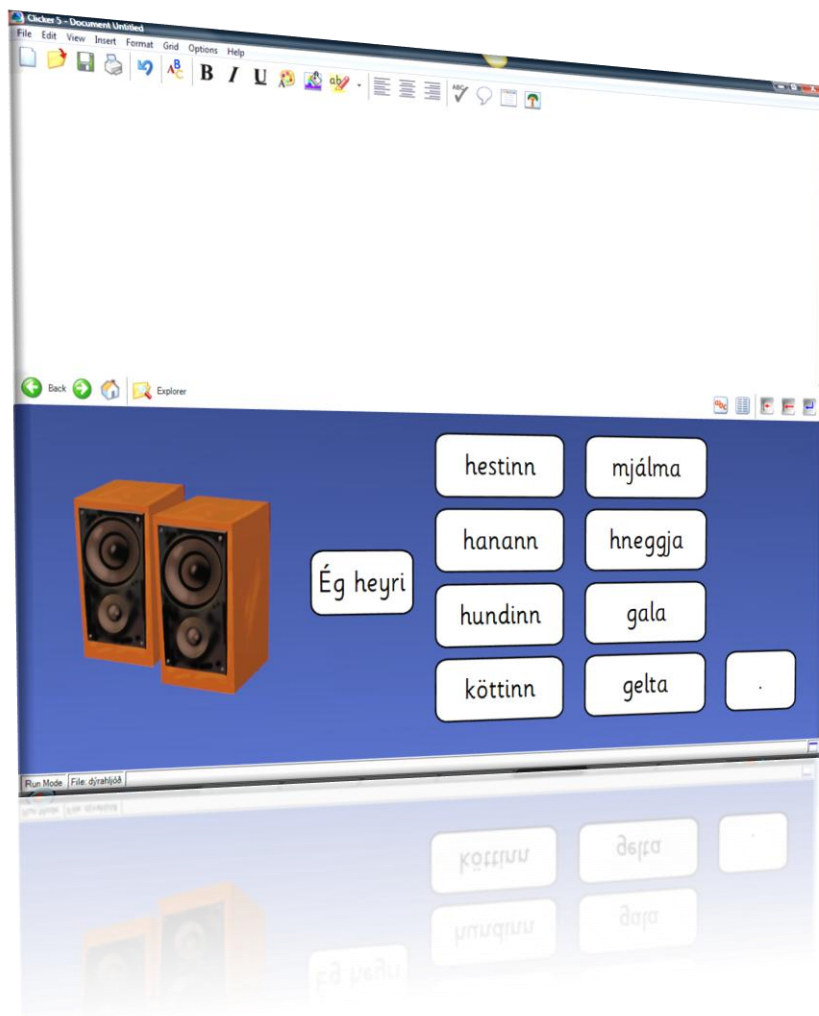


Ég heyri svo vel

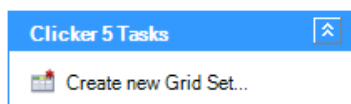
Unnið með hljóðskrár í Clicker 5



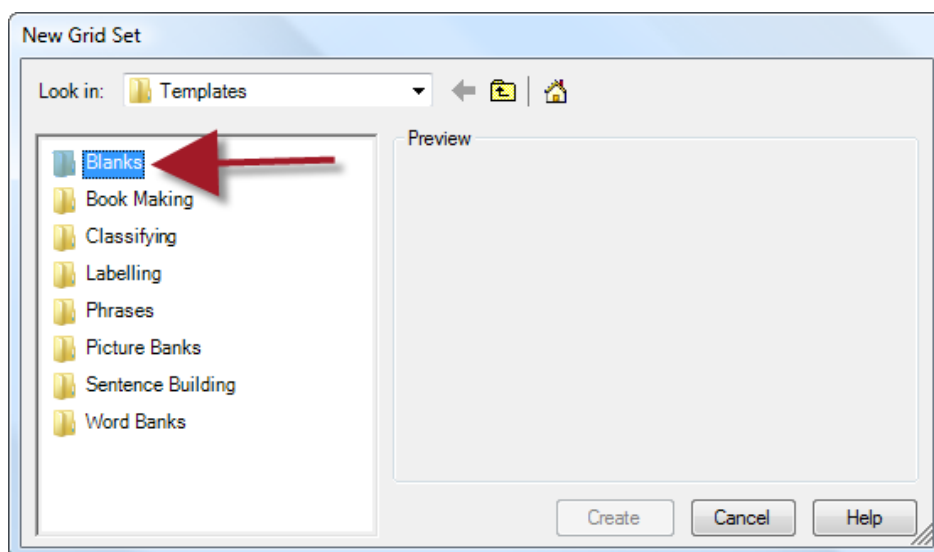
Ég heyri svo vel

Hér verður sýnt hvernig hægt að að vinna með hljóðskrár (mp3) í Clicker og nýta þær í einfaldri verkefnagerð.

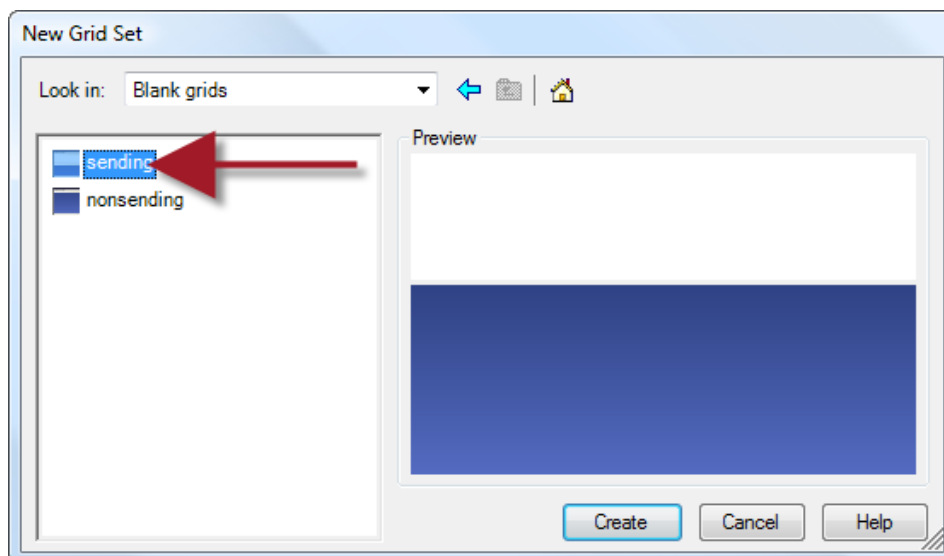
1. Ræstu Clicker 5 og smelltu á **Create New Grid Set** hnappinn til að stofna nýtt Clicker verkefni.



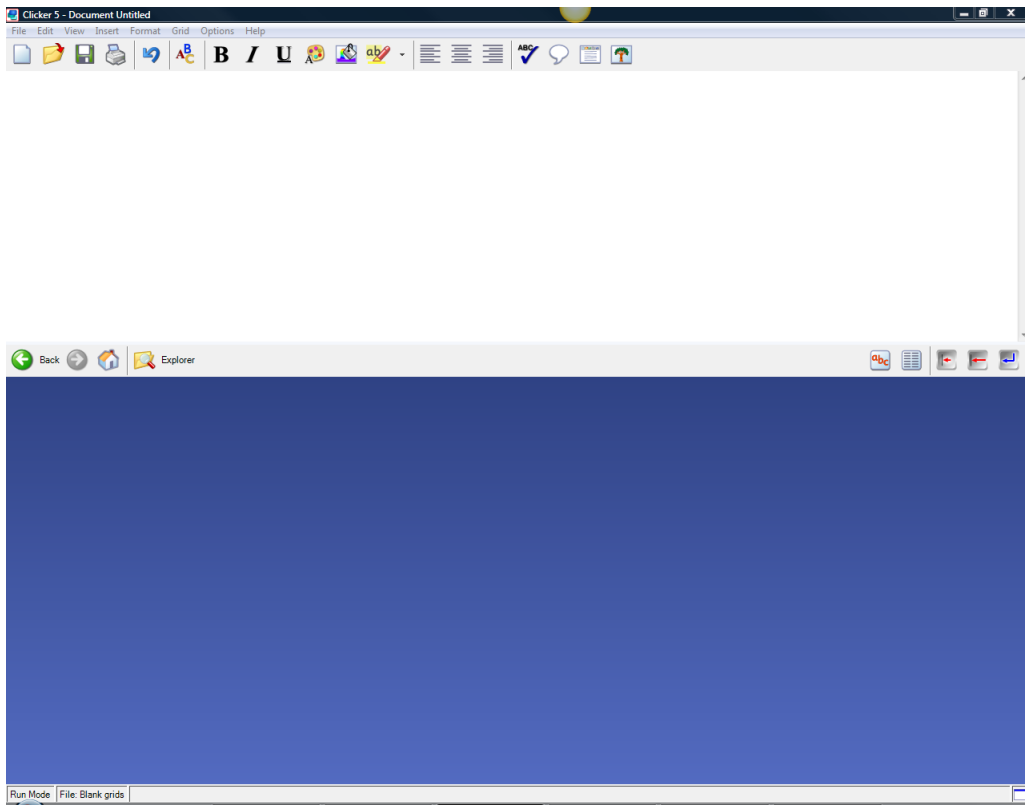
2. Veldu **Blanks** af listanum yfir sniðmát með því að tvísmella á „Blanks“.



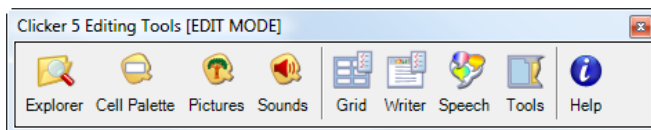
3. Tvísmelltu á „**Blank grids**“ og síðan sending því ætlunin er að notast við ritilinn og grindur. Smelltu að því loknu á Create hnappinn.



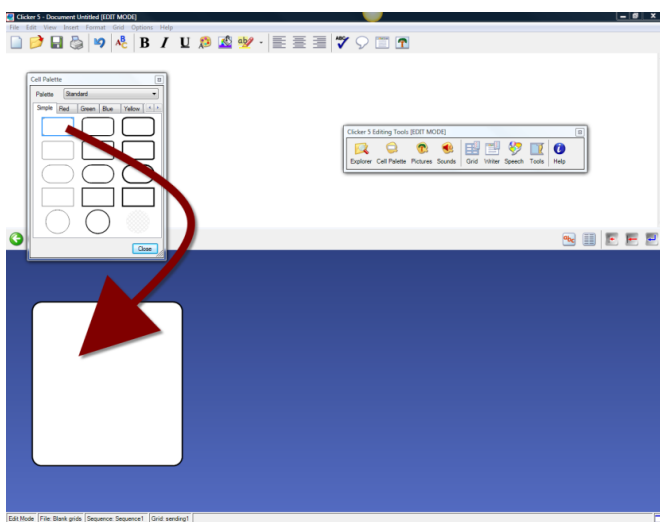
4. Á skjánum birtist tvískipt mynd þar sem efri hlutinn er ritþór Clicker en sá neðri hefðbundin grind.



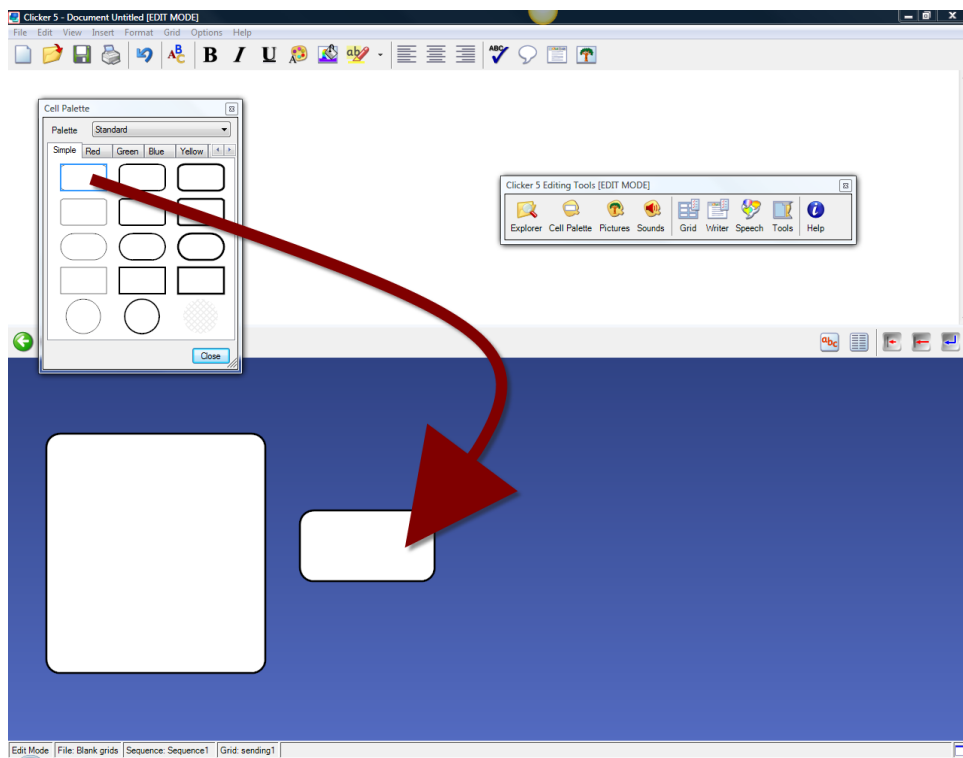
5. Farðu í vinnsluham með því að velja **Edit>Edit Mode**. Opnast þá tækjastíka kennarans.



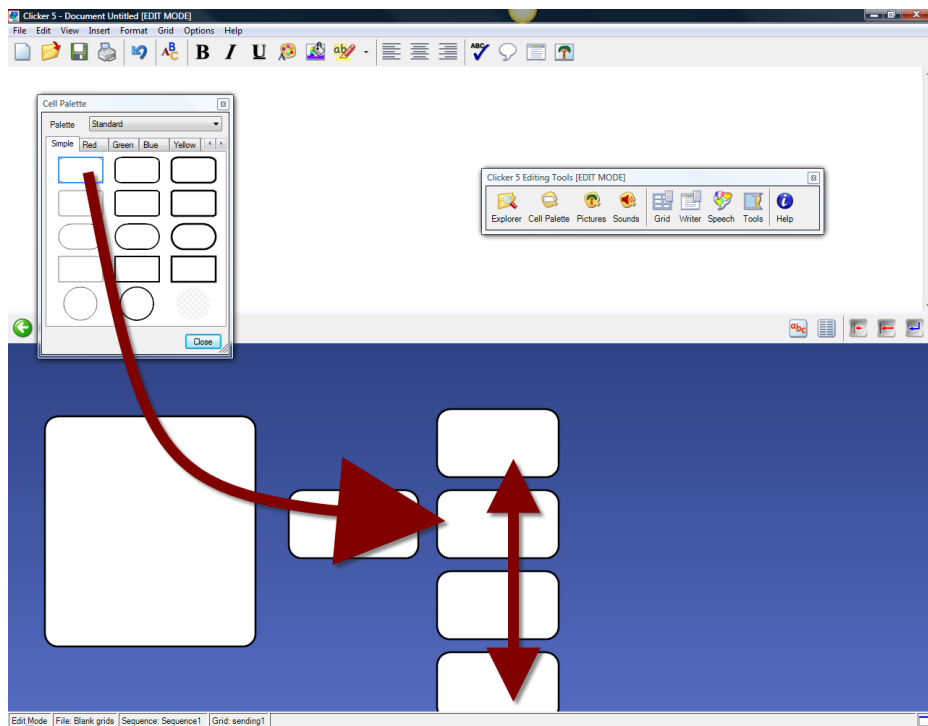
6. Smelltu á **Cell Palette** hnappinn á tækjastíkunni til þess að opna gluggann sem inniheldur reitina og hnappana sem hægt er að staðsetja á grindinni. Dragðu einn reit úr glugganum yfir á grindina og staðsettu og stækkaðu samkvæmt fyrirmyndinni hér að neðan.



7. Dragðu annan reit úr glugganum yfir á grindina og staðsettu og stækkaðu samkvæmt fyrirmyndinni hér að neðan.

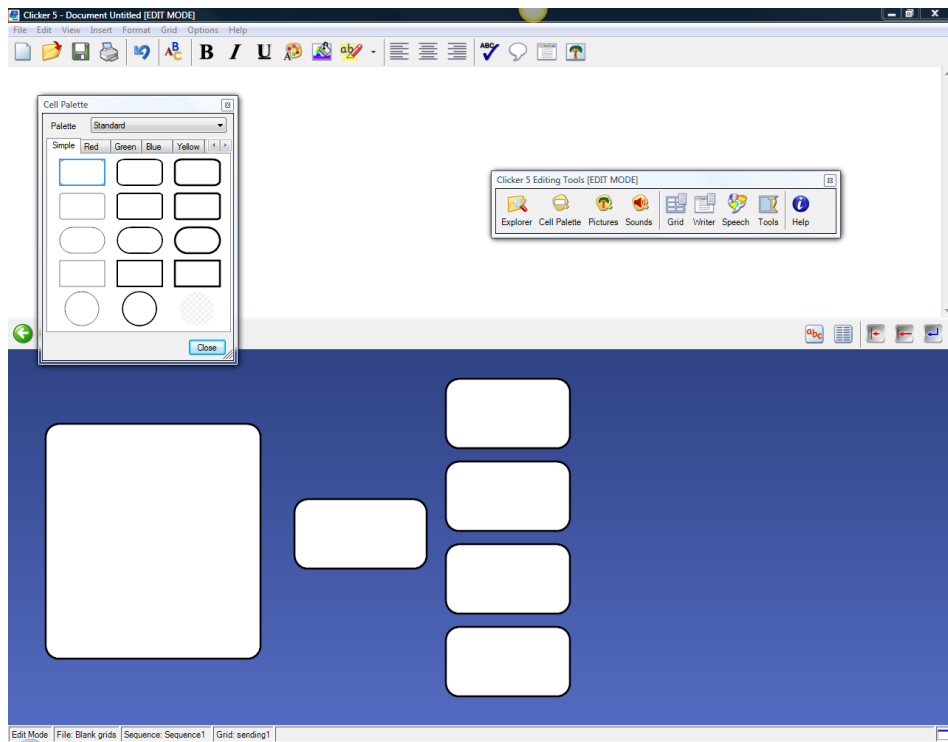


8. Dragðu þriðja reitinn úr glugganum yfir á grindina og staðsettu hægra megin við þann síðasta. Afritaðu hann þrisvar sinnum með því að halda niðri CTRL og ALT lyklunum um leið og reiturinn er dreginn til á grindinni.

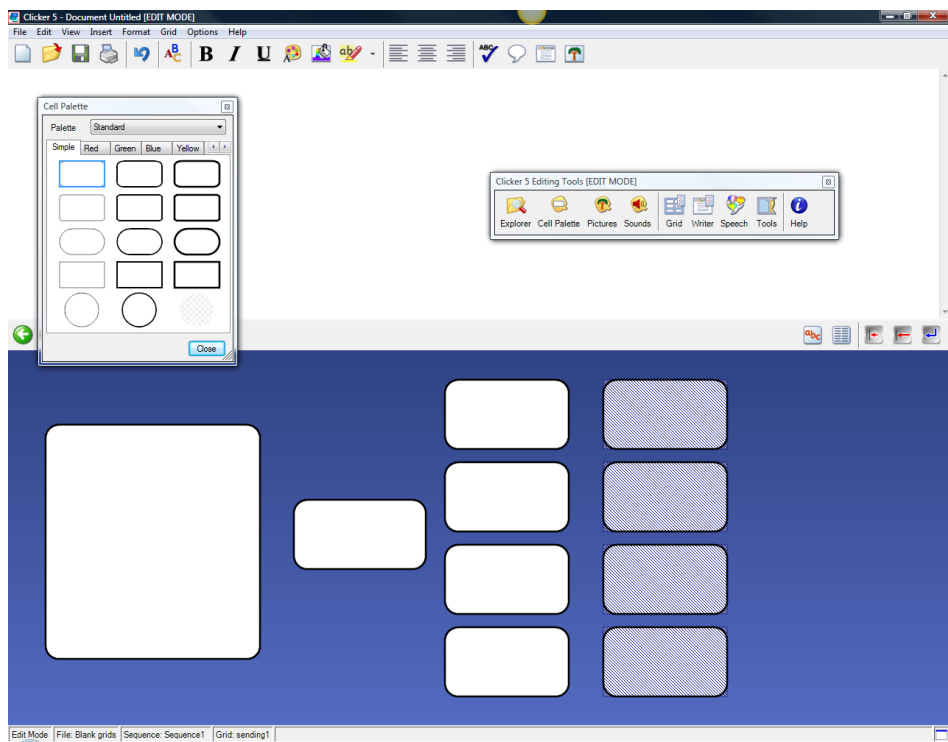


Það krefst dálítillrar lagni að afrita og staðsetja reitina rétt. Mundu að æfingin skapar meistarann.

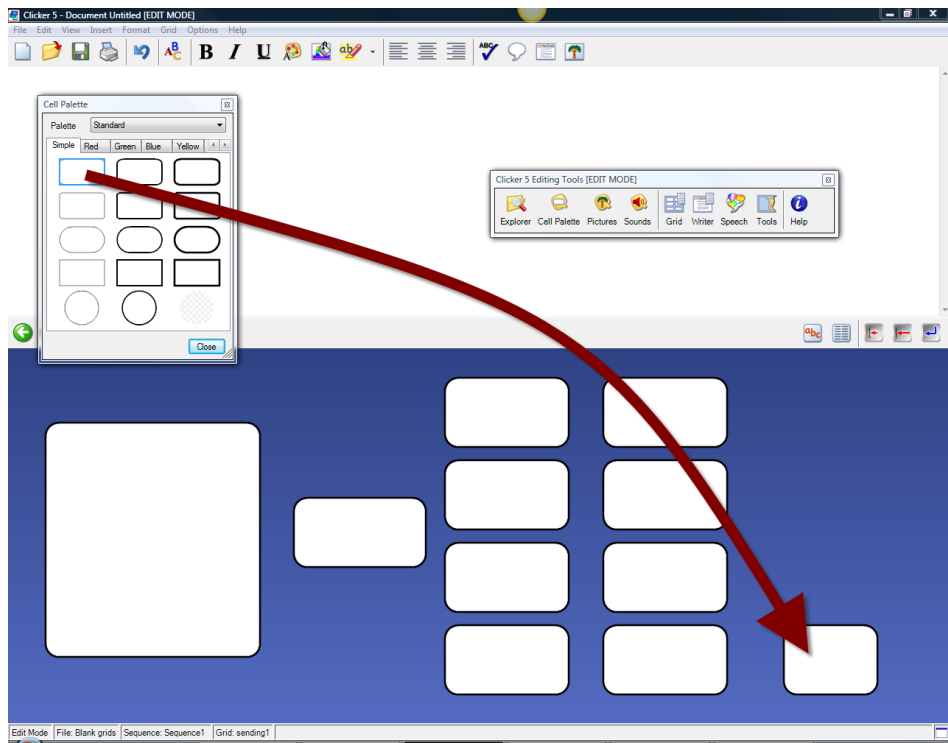
9. Veldu alla reitina fjóra með því að halda niðri CTRL lyklinum og smella á þá með vinstri músarhnappi einna af öðrum. Slepptu nú CTRL lyklinum og staðsettu reitina með músinni eins og sést á myndinni hér að neðan.



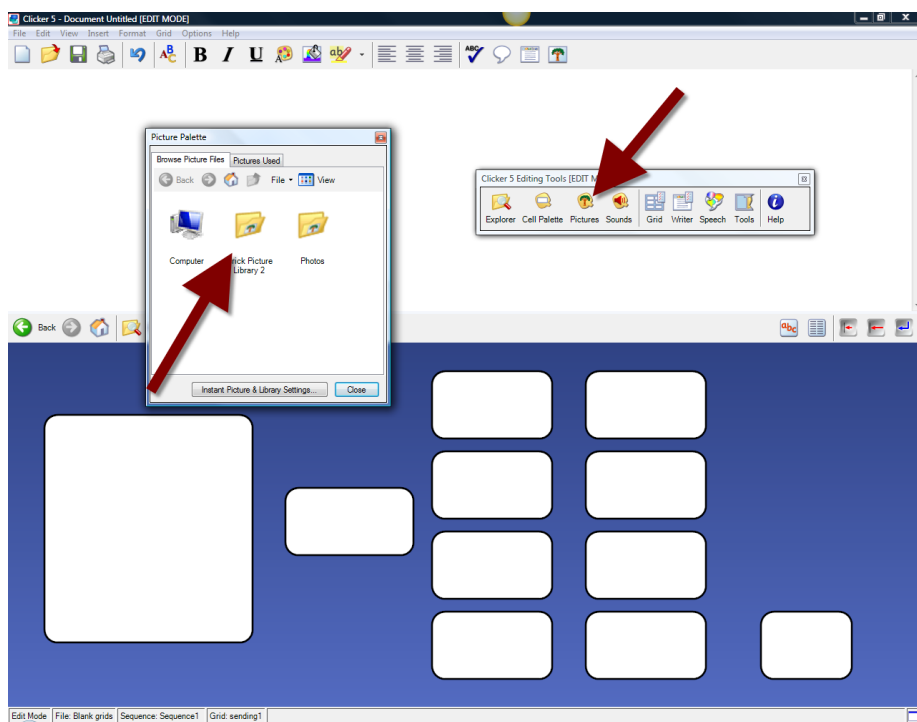
10. Veldu reitina fjóra á ný með sömu aðferð. Haltu svo niðri CTRL og ALT lyklunum á lyklaborðinu og afritaðu reitina og staðsettu hægra megin eins og sjá má á meðfylgjandi mynd.



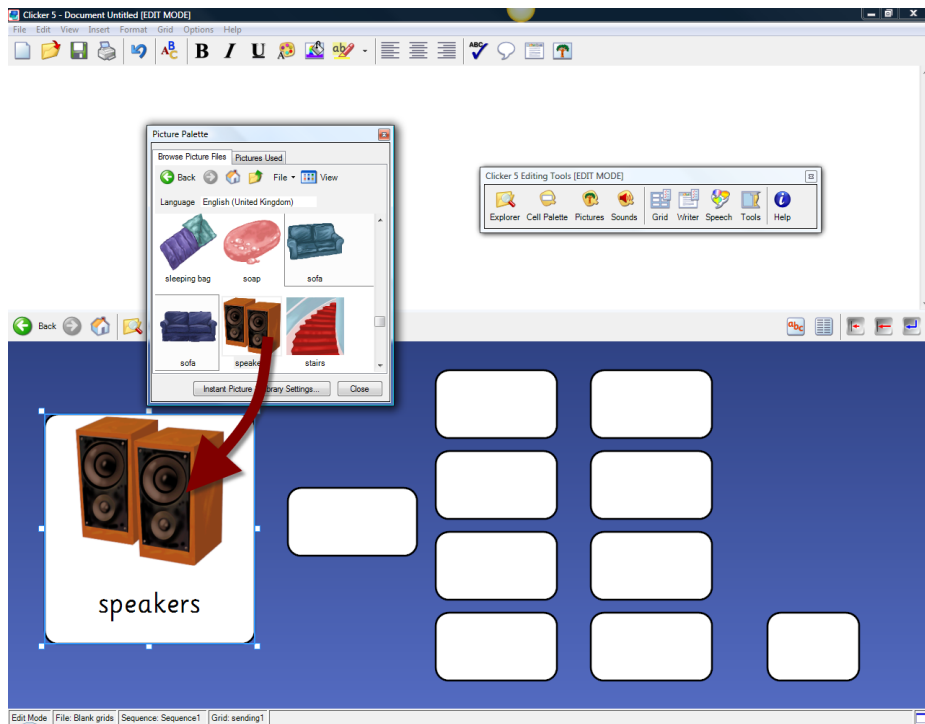
11. Dragðu loks einn reit í viðbót úr glugganum yfir á grindina. Staðsettu samkvæmt fyrirmyndinni hér að neðan.



12. Nú er grunnurinn að verkefninu tilbúinn og næsta skref er setja efni í reitina. Byrjum á myndinni í fyrsta reitnum. Lokaðu reitaglugganum með því að smella á x-táknið efst í hægra horninu eða **Close** hnappinn neðst hægra horni. Opnaðu **Pictures** gluggann og tvísmelltu á **Crick Picture Library 2** til þess að opna myndasafnið sem fylgir **Clicker** uppsetningunni.

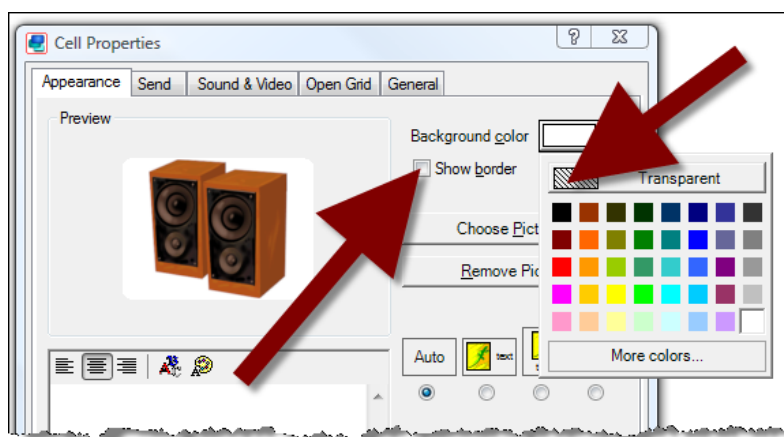


13. Myndin af hátölurum er að finna í household möppunni þannig að þú finnur þá möppu (einfalt að styðja á „h“ lykilinn á lykilorðinu til að hoppa yfir í möppur sem hefjast á viðkomandi bókstaf) og tvísmellir svo á hana til að opna. Dragðu svo myndina yfir í stóra reitinn.



Orðið „speakers“ fylgir myndinni en þar sem við ætlum ekki að láta það birtast skaltu smella á það og halda í leiðinni niðri hástafalyklinum (shift). Strokaðu textann út.

14. Það eyðileggur dálítið útlitið á verkefninu að hafa svartan ramma og hvítan bakgrunn á hátölurum. Lagfærum það. Haltu niðri hástafalyklinum og smelltu á reitinn sem geymir hátalarana með hægri músarhnappi.



Í glugganum sem birtist skaltu taka hakið af „Show border“ kostinum. Smelltu svo á **Background Color** hnappinn og veldu **Transparent** úr glugganum sem opnast. Smelltu því næst á OK hnappinn. Þú getur séð að ramminn er horfinn og í stað bakgrunnins er kominn mynstur. Það hverfur þegar vinnsluham (edit mode) er lokað.

15. Þá er komið að því að skrifa textana í reitina. Við komum ekki til með að setja fleiri myndir í verkefnið þannig að það má loka þeim glugga. Haltu niðri hástafalyklinum á lyklaborðinu og smelltu með vinstri músarhnappi í reit til að kalla fram textaham. Sláðu svo inn texta í samræmi við myndina hér að neðan. Athugaðu að síðasti reiturinn, þessi staki, inniheldur einungis einn punkt. Athugaðu einnig að þú getur farið úr einum reit yfir í annann með því að styðja á dálkalykilinn á lyklaborðinu.

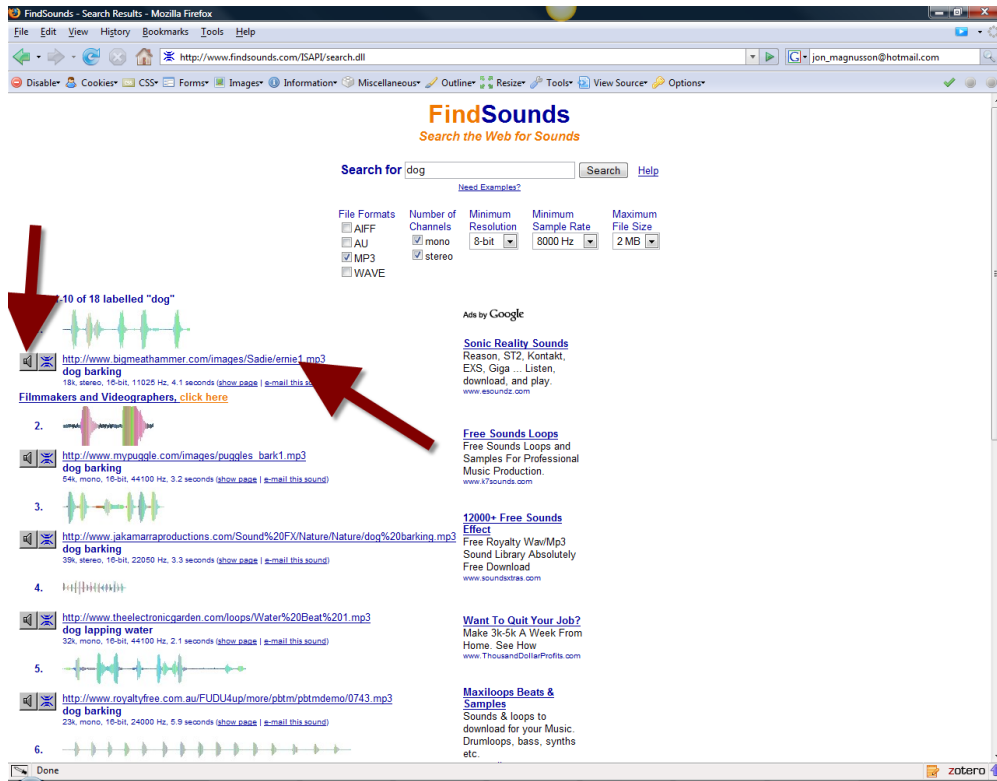


16. Nú er loksins komið að því að skilgreina virkni á reitina. Þegar smellt er á myndina af hátölurum á að heyrast dýrahljóð og það verðum við að sækja á Netið.
17. Ræstu vefskoðara (ég mæli með Firefox) og opnaðu hljóðleitarvélina www.findsounds.com. Stafrænar hljóðskrár eru til í mörgum sniðum en Clicker vinnur vel með mp3 skrár þannig að það er best að taka hakið af öllum hljóðsniðum nema mp3 áður en leitað er eftir hljóðum á findsounds.com.



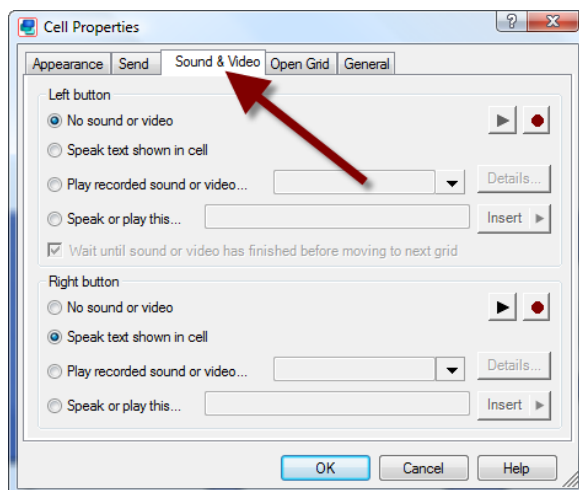
18. Næst er leitað eftir hljóðum. Til þess má t.d. notast við eftirfarandi leitarorð:
- Rooster
 - Dog
 - Cat
 - Horse

19. Hvert leitarorð getur skilað nokkrum niðurstöðum. Hægt er að hlusta á viðkomandi hljóð með því að smella á táknmyndina fyrir hátalara vinstra megin við hverja niðurstöðu. Hljóðskráin er sótt með því að hægrismella á slóðina (sjá mynd) og vista (mismunandi skipun eftir vefskoðurum).

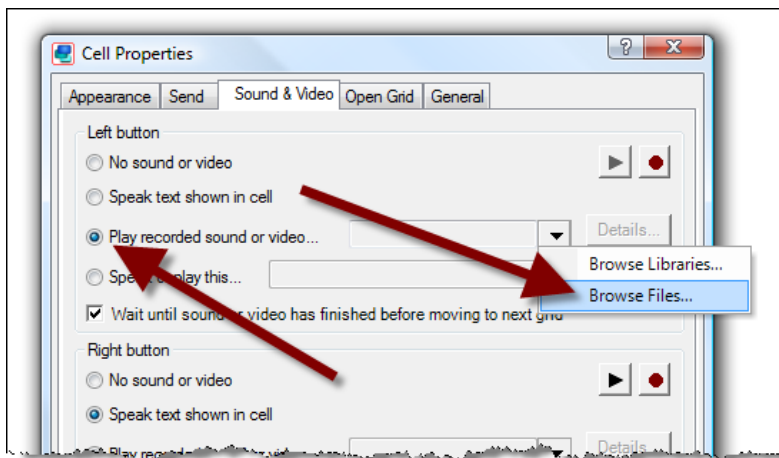


Við smíði þessa verkefni þurfum við að sækja fjórar hljóðskrár. Eina fyrir hvert dýr, þ.e. hundsgelt, mjálm, hanagal og hest hneggja. Öll þessi hljóð má finna fyrirhafnarlítið á mp3 sniði á findsounds vefnum. Athugaðu að á wikivef Fjölbrautaskólans í Breiðholti (<http://wiki.dreifnam.is>) má finna fleiri vefi sem hafa að geyma hljóðskrár.

20. Þá er komið að því að tengja hljóðskrárnar við myndina af hátölurinum. Haltu niðri hástafalyklinum og hægrismelltu á reitinn sem geymir hátalara. Veldu Sound and Video flipann í glugganum sem opnast.

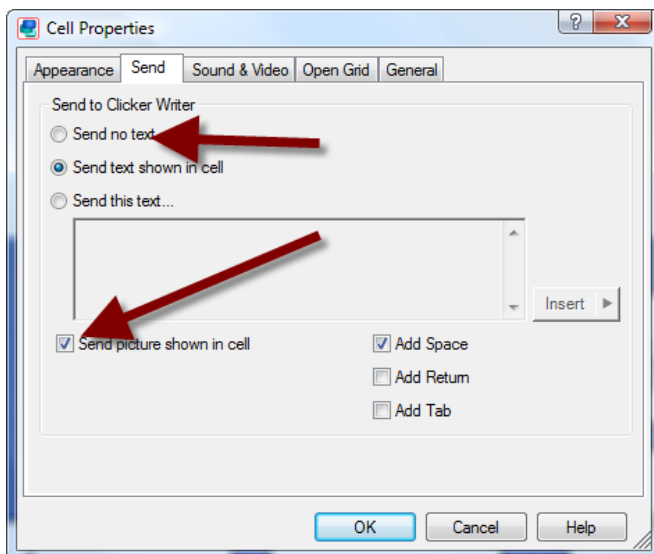


21. Æltunin er að spila upptöku af dýrahljóði þegar stutt er á hátalarana og því skaltu haka við við **Play recorded sound or video**. Smelltu því næst á örina hægra megin við reitinn sem fylgir þeim valkosti og loks á **Browse files** úr valseðlinum.



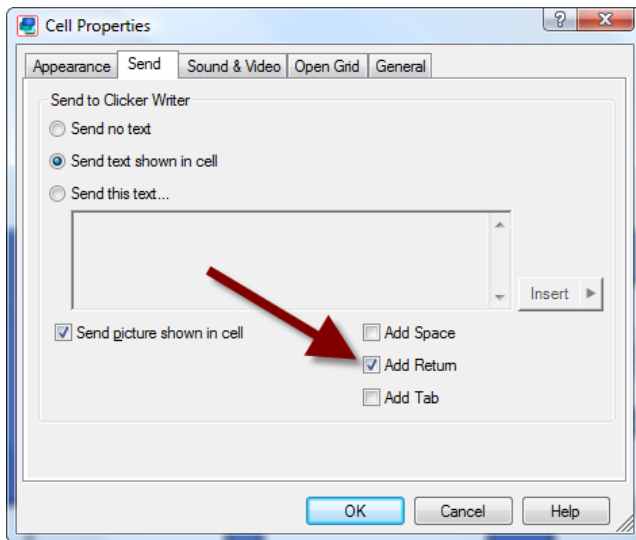
22. Finndu eina af hljóðskránum með dýrahljóðunum sem þú vistaðir af findsounds vefnum í skráarvafranum sem nú opnast. Smelltu á **Open** hnappinn að því loknu. Lokaðu einnig **Cell Properties** glugganum með því að smella á OK hnappinn. Smelltu loks á myndina af hátölurum til að sannreyna að hljóðið heyrst þegar til þess er ætlast. Ef það gerist ekki hefur eitthvað farið úrskeiðis.

23. Ég geri ráð fyrir að hátalararnir gefi frá sér hljóð og það sem meira er, í hvert sinn sem smellt er á reitinn birtist myndin af hátölurum í ritþór Clicker. Þessu verður að breyta. Haltu niðri hástafalyklinum og smelltu á reitinn sem inniheldur hátalarana með hægri músarhnappi. Veldu **Send** flipan í glugganum sem birtist og hakaðu við **Send no text**. Taktu einnig hakið úr reitnum **Send picture shown in cell**. Smelltu að því loknu á **OK** hnappinn og prufukeyrðu virkna.

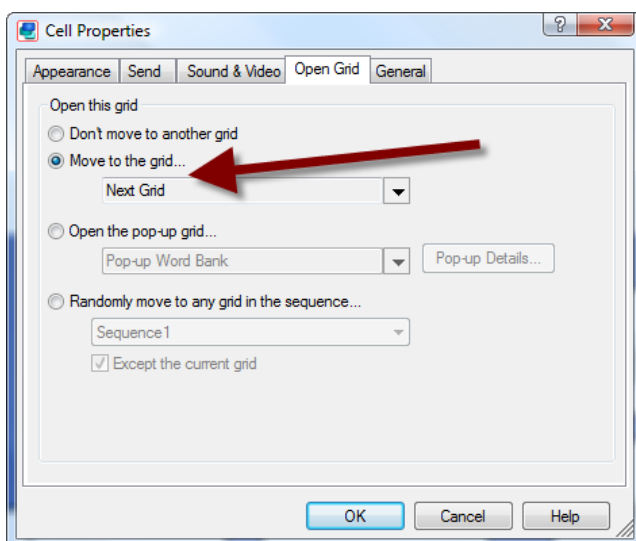


24. Reitir sem innihalda texta eiga að senda viðkomandi texta yfir í ritþórinn þegar á þá er smellt. Það er sjálfgefin virkni reita í Clicker þannig að ekki er nein þörf á því að breyta henni. Um reitinn sem inniheldur punktinn er annað að segja því þegar smellt er á hann verður bendillinn í ritþórnum að færast í nýja línu.

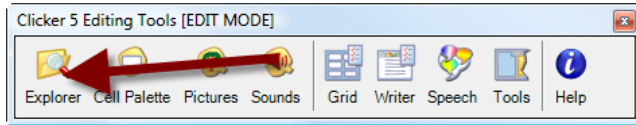
25. Haltu niðri hástafalyklinum og smelltu með hægri músarhnappi á reitinn sem hefur að geyma punktinn. Veldu **Send** flipann í glugganum sem opnast. Taktu hakið úr **Add Space** reitnum og hakaðu við **Add Return**.



26. Þegar nemandi smellir á punktinn. Á punktur á birtast á eftir setningunni í ritþórnum en auk þess á næsta grind að birtast. Þessa virkni þarf að skilgreina og því er flipinn **Open Grid** valinn og þar hakað við **Move to the grid...** valkostinn þar sem **Next grid** er sjálfgefinn kostur. Að því loknu er smellt á **OK** hnappinn.



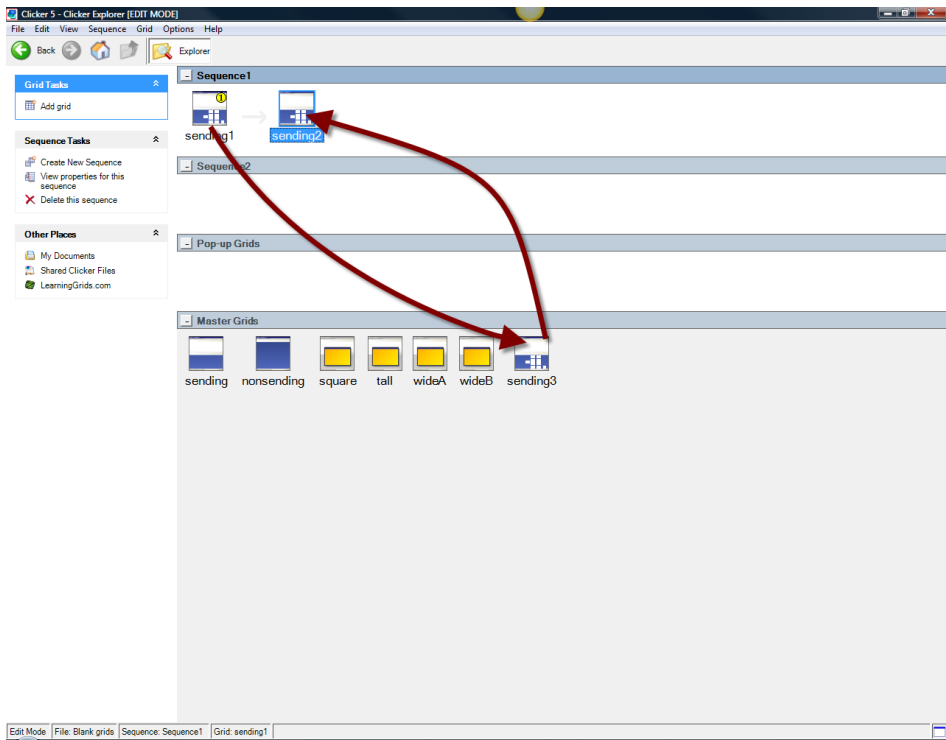
27. Nú er ein grind í verkefninu fullunninn og einungis eftir að bæta þremur grindum fyrir hin dýrahljóðin. Einföld leið til að bæta við grindum er að nota könnuðinn (explorer). Smelltu á Explorer hnappinn á tækjastiku kennarans.



28. Í glugganum sem nú opnast getur að líta yfirlit yfir verkefnið í heild sinni. Könnuðurinn inniheldur margvíslega kosti til að sýsla með Clicker verkefni. Þar er t.a.m. hægt að búa til sniðmát (master grids) sem síðan má nota til að mynda nýjar grindur í verkefninu.

Sniðmát eru einskonar forskriftir að grindum og þau má nota aftur og aftur til að mynda nýjar grindur í verkefninu. Einfaldasta leiðin til að búa til sniðmát í verkefni felst í því að draga tilbúna grind yfir í sniðmátshluta könnuðarins og það einmitt það sem við ætlum að gera næst.

29. Dragðu Sending1 grindina niður í Master Grids hluta könnuðarins. Taktu eftir því að nýtt sniðmát verður til en Sending1 grindin er eftir sem áður til staðar efst í glugganum. Dragðu nú sniðmátið nýtilbúna úr Master Grids hlutanum efst á skjáinn við hliðina á sending1 grindinni. Taktu eftir því að ný grind er orðin til hægra megin við þá fyrst og sniðmátið er ennþá á sínum stað neðst á skjánum.



Þegar grind er dregin úr verkefninu niður í Master Grids hlutan verður grindin að sniðmáti. Sniðmátið er síðan notað til þess að búa til viðbótargrindur í verkefninu á þann hátt að það er

dregið yfir í sjálft verkefnið efst á skjánum (sjá mynd).

30. Tvísmelltu á sending2 grindina til að opna hana. Skiptu um hljóðskrá í reitnum sem inniheldur hátalarana á sama hátt og þú gerðir í verkþætti 20 hér á undan.

31. Farðu aftur í könnuðinn (Explorer). Búðu til nýjar síður og skiptu um hljóð á þeim líkt og þú gerðir í skrefinu hér að ofan.