

تنظیمات پروژه و گرفتن خروجی از آن

هدف های رفتاری

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می رود:

- پروژه ایجاد شده را در برنامه تغییر اندازه دهد.
- نوار های کنترلی فیلم را با توجه به پروژه ، تغییر رنگ دهد.
- خروجی پروژه را در قالب فایل Swf ایجاد کند.
- خروجی پروژه را به یک سایت LMS ارسال کند.
- خروجی پروژه را به یک سایت با استفاده از FTP انتقال دهد
- از پروژه بتواند خروجی های Exe ، فیلم ایجاد کند
- پروژه را در قالب فایل Word ذخیره کند.

مقدمه

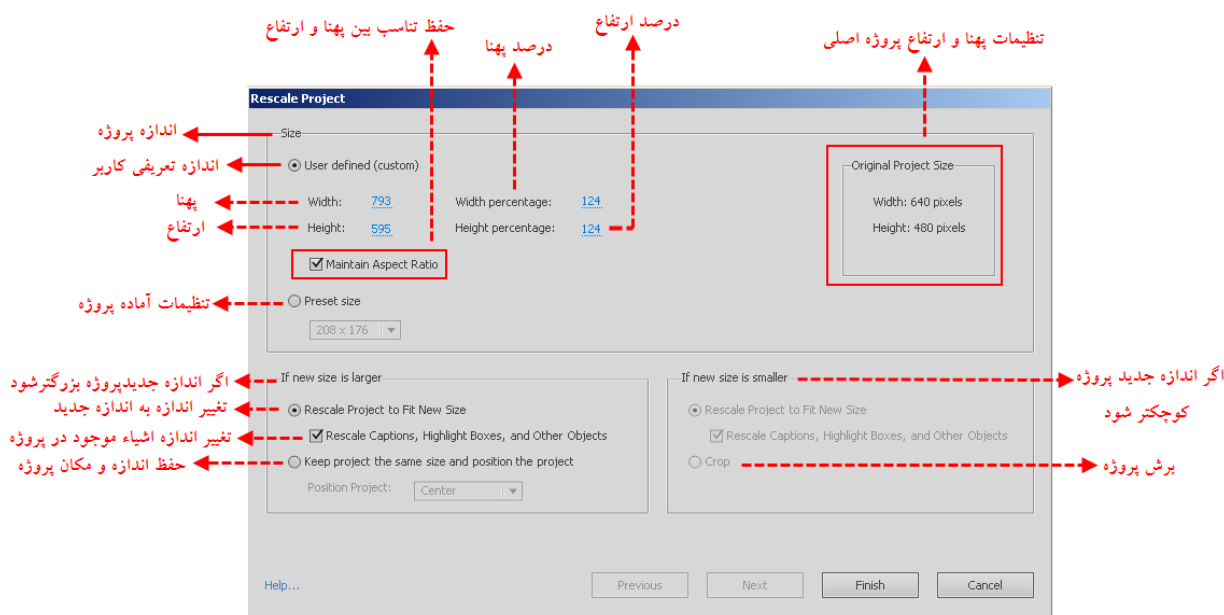
تولید فایل پروژه با فرمت Cptx ، اگرچه قابلیت ویرایش و تغییر ، فایل اصلی برنامه را فراهم می کند اما ، استفاده از این فایل در کامپیوتر های مختلف نیاز به وجود نرم افزار **captive** خواهد داشت به همین دلیل، یکی از امکانات این گونه نرم افزار ها، برای استفاده از فایل های آنها در محیط های مختلف ، امکان گرفتن خروجی نهایی با یک یا چند فرمت مختلف است که می توان از آنها در نرم افزار های تولید چند رسانه ای استفاده کرد. ما در این فصل به بررسی این خروجی ها و تنظیمات مربوط به پروژه خواهیم پرداخت.

تنظیمات پروژه

همانطور که می دانید برای تولید یک پروژه چند رسانه ای معمولاً از دو اندازه استاندارد ۶۰۰*۸۰۰ و ۷۶۸*۱۰۲۴ پیکسل استفاده می شود که با شکل گیری دقت تصویرهای متنوع در سیستم های عامل مختلف و تغییر Resolution در دستگاههای خروجی مانیتوری ، این اندازه ها نیز قابلیت تغییر خواهند داشت.ضمن اینکه به دلایل مختلفی ممکن است یک پروژه پس از تولید ، نیاز به تغییر اندازه کاهشی یا افزایشی داشته باشد بدین لحاظ،این امکان نیز درنرم افزار **Captive** فراهم شده که می توان پس از تولید، تغییر اندازه را بر روی فایل پروژه اعمال کرد.برای این منظور کافی است مراحل زیر را انجام دهید:

۱. به منوی **Modify** رفته و دستور **Rescale project** را اجرا کنید.

۲. در پنجره باز شده همانطور که مشاهده می کنید(شکل ۵-۱) از بخش **Size** و **User Defined** امکان تغییر اندازه پهنا و ارتفاع پروژه به صورت افزایشی یا کاهشی وجود خواهد داشت که می توان با کلیک در بخش **Width** یا **Height** و یا با درگ کردن ، مقدار آنها را افزایش یا کاهش داد.البته توجه داشته باشید که در بخش **Original Project Size** اندازه اصلی پروژه قبل از تغییر وجود دارد.



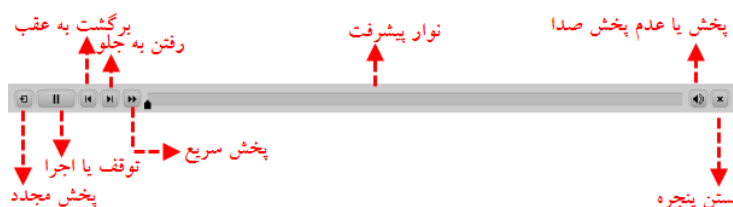
شکل ۵-۱ تغییر اندازه پروژه

۳. در صورتی که اندازه پروژه بزرگتر شود در هنگام تغییر اندازه پروژه به اندازه جدید ، با انتخاب گزینه **Rescale Caption** و دیگر عناصر موجود در یک پروژه نیز تغییر خواهد کرد ضمن اینکه این امکان برای تغییر اندازه کاهشی پروژه نیز وجود دارد.

نکته : به دلیل تغییر در کیفیت پروژه، بهتر است اندازه نهایی پروژه در شروع کار با پروژه تعیین شود و از دستور **Rescale Project** در مواقع اضطراری استفاده گردد.

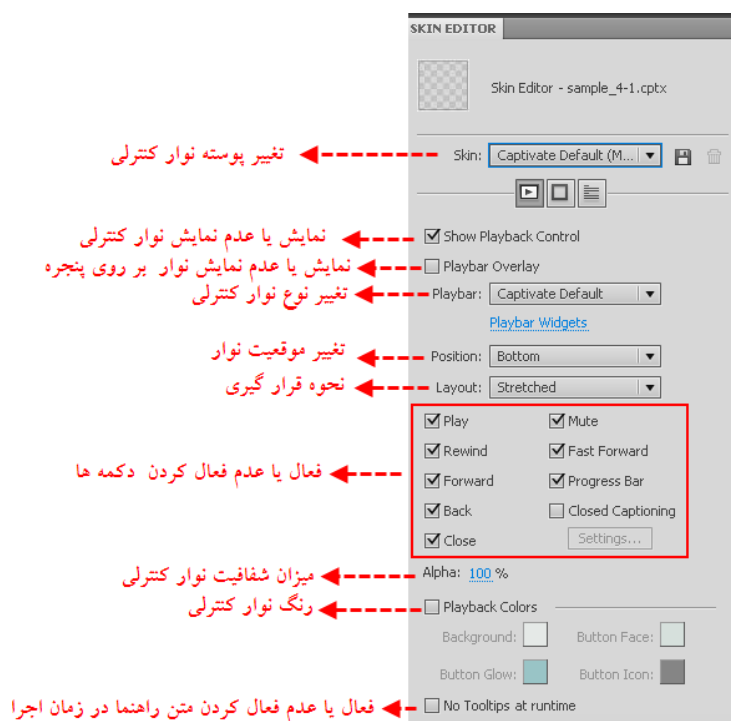
تغییر پوسته پروژه:

اگر در هنگام پیش نمایش پروژه به پایین صفحه دقت کنید، نوار کنترلی^۱ را مشاهده خواهید کرد که از آن می توان برای عملیاتی مانند توقف ، پخش ، جلو و عقب بردن و موارد مشابه دیگر در خروجی پروژه استفاده کرد(شکل ۲-۵). یکی از امکانات بسیار جالب نرم افزار **captivate** ، امکان تغییر و ویرایش این نوار کنترلی است.



شکل ۲-۵ نوار کنترلی

از آنجایی که خروجی حاصل از این نرم افزار در یک نرم افزار نهایی به صورت مجموعه^۲ یکپارچه سازی می شود، برای اینکه بتوان رنگ نوار کنترل فیلم را با گرافیک پروژه نهایی ، تنظیم و هماهنگ کرد، به منوی **project** رفته و دستور **Skin Editor (Shift+F11)** را اجرا کنید تا پنجره مربوطه باز شود(شکل ۳-۵). در این حالت شما می توانید تنظیماتی مانند نمایش یا عدم نمایش نوار کنترلی بر روی صفحه ، نوع دکمه ها ، رنگ دکمه ها و نوار و بسیاری از موارد مشابه دیگر را تغییر دهید.



شکل ۳-۵ تغییر پوسته گرافیکی نوار کنترلی

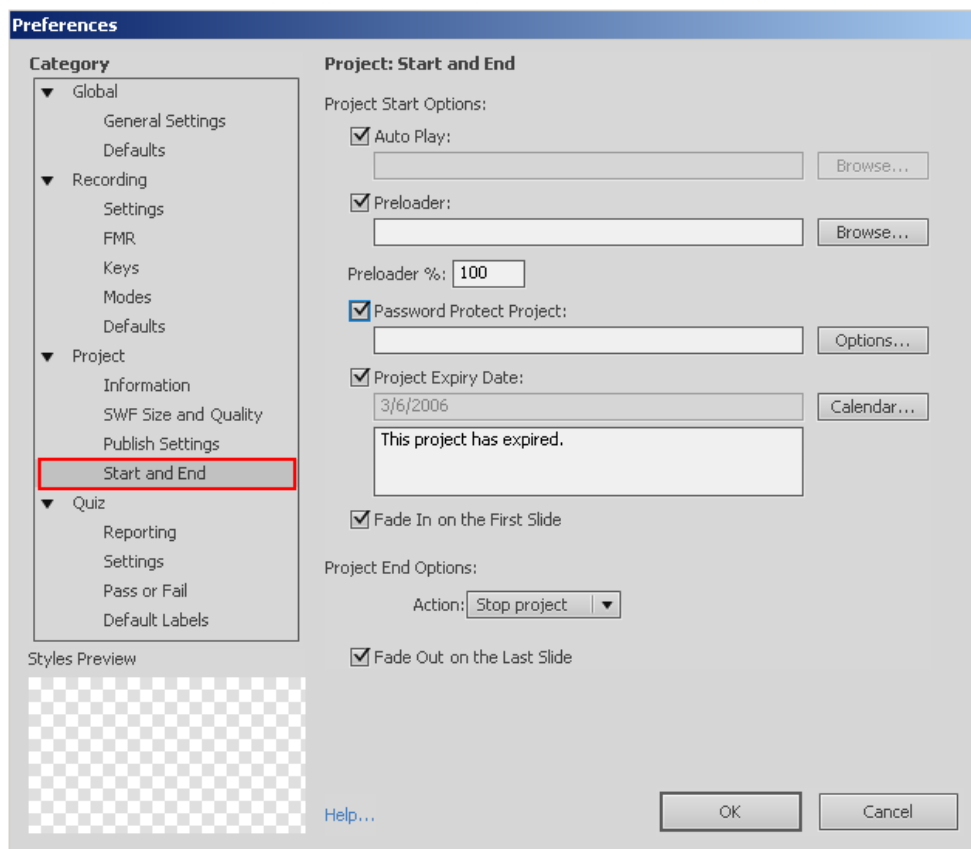
نکته : در بعضی از پروژه ها به دلیل اینکه حرکت بر روی صفحات توسط دکمه صورت می گیرد مانند آزمون ها ، نیازی به وجود نوار کنترلی نبوده و لازم است با غیر فعال کردن گزینه **Show Playback Control** ، از نمایش آن بر روی صفحه خودداری کرد.

تمرین :

نوار کنترلی پروژه ایجاد شده را به صورتی تغییر دهید که playbar از نوع Club و فاقد دکمه های Mute و Close Captioning بوده علاوه بر این نوار کنترلی در گوشه سمت چپ و بالای پروژه قرار گیرد.

تنظیمات ابتدا و انتهای پروژه

یکی از تنظیمات بسیار کاربردی و مهمی که بهتر است قبل از نشر پروژه انجام دهید تنظیمات مربوط به شروع و پایان یک پروژه است که برای دسترسی به این تنظیمات لازم است به منوی Edit رفته و دستور Preferences (Shift+F8) را اجرا کنید در پنجره باز شده از بخش project گزینه Start And End را انتخاب کنید (شکل ۴-۵).



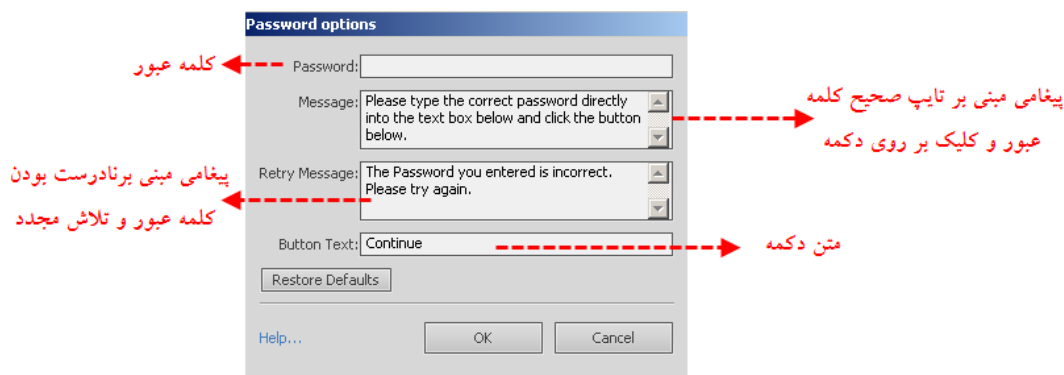
شکل ۴-۵ تنظیمات ابتدا و انتهای پروژه

همانطور که در این پنجره مشاهده می کنید گزینه های مختلفی وجود دارد که به بررسی اختصاصی هریک از آنها می پردازیم :

Autoplay : با انتخاب این گزینه پروژه به صورت خودکار اجرا خواهد شد در غیر این صورت می توانید با کلیک بر روی دکمه **Browse** تصویری را تعیین کنید که در شروع پروژه به همراه دکمه **play** نمایش داده شود و با اجرای این دکمه ، پروژه شروع خواهد شد.

Preloader : با استفاده از این گزینه می توان یک فایل پیش نمایش دهنده را تعیین کرد که قبل از شروع پروژه ، بارگذاری شده و به مفهوم بارگذاری پروژه است . مقدار درصد تعیین شده در بخش **preloader%** نیز تعیین می کند چه درصدی از فایل **preloader** نمایش داده شود تا پروژه بارگذاری گردد.

Password Project Protect : با فعال کردن این گزینه می توان بر روی پروژه نهایی ، یک کلمه عبور قرارداد که در شروع پروژه بر روی صفحه نمایش داده می شود. برای این منظور بر روی دکمه **options** کلیک کرده سپس در پنجره باز شده (شکل ۵-۵) ، علاوه بر کلمه عبور مورد نظر ، پیغام تایپ صحیح کلمه عبور و کلیک بر روی دکمه ، پیغام نادرست بودن کلمه عبور و متن دکمه ای که قرار است در زیر جعبه متن کلمه عبور نمایش داده شود را تعیین کنید.



شکل ۵-۵ پنجره تنظیمات کلمه عبور

Project Expire Date : با انتخاب این گزینه می توان تاریخی را تعیین کرد که با سپری شدن تاریخ مورد نظر، مدت زمان استفاده از پروژه به پایان رسیده و غیر قابل استفاده خواهد شد. در این قسمت نیز می توانید پیغامی مبنی بر انقضای پروژه^۳ بر روی صفحه نمایش داد.

Fade In On the first Slide : شروع پروژه به صورت نرم و تدریجی از حالت محو به ظهور نمایش داده خواهد شد.

Project End Options : با فعال کردن این گزینه می توان با تعیین یک **Action** یا رفتار خاص ، پروژه را به پایان رساند . این رفتار ها عبارتند از:

- **Stop project** : با استفاده از این رفتار می توان باعث توقف پروژه در پایان اجرای آن شد.
- **Loop project** : انتخاب این رفتار باعث خواهد شد که با اتمام پروژه ، مجدداً اجرای آن از سر گرفته شود به این حالت اصطلاحاً **loop** یا تکرار مجدد گفته می شود.
- **Close project** : با انتخاب این رفتار می توان پس از اتمام پروژه کاری کرد که پنجره آن بسته شود.
- **Open URL or file** : با انتخاب این رفتار می توان در پایان پروژه ، یک آدرس صفحه وب یا یک فایل دلخواه را باز کرد.
- **Execute JavaScript** : با انتخاب این رفتار می توان در پایان پروژه، یک کد جاوا اسکریپت را اجرا کرد .
- **Open other project** : با انتخاب این رفتار می توان در پایان ، یک پروژه **Captive** را اجرا کرد.
- **Send e-mail to Address** : با انتخاب این رفتار و قرار دادن آدرس پست الکترونیکی مورد نظر در بخش Address ، می توان در پایان پروژه ، یک نامه الکترونیکی را به آدرس مورد نظر ارسال کرد..

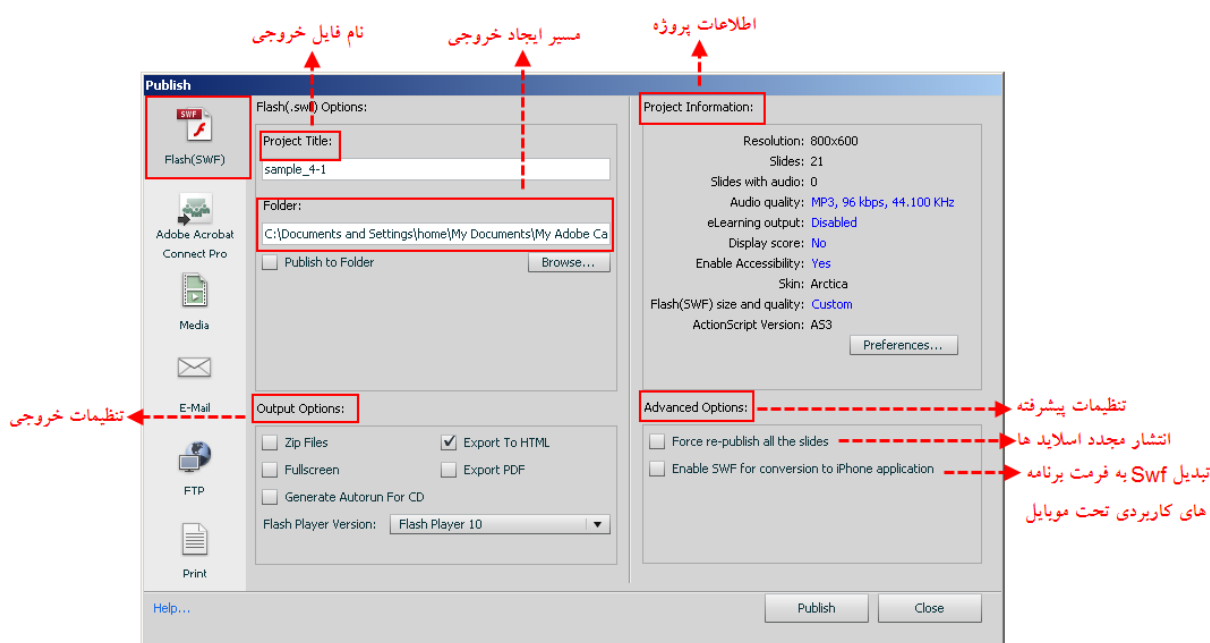
Fade In On the Last Slide : پایان پروژه به صورت نرم و تدریجی از حالت ظهور به محو نمایش داده خواهد شد.

انتشار پروژه

پس از اتمام مراحل ساخت یک پروژه ، برای اینکه بتوان از آن در محیط های مختلف ، استفاده نمود، باید بتوان خروجی های مستقل و غیر وابسته به نرم افزار اصلی ایجاد کرد که به این فرایند اصطلاحاً نشر پروژه (publish) گفته می شود. نرم افزار captivate از جمله نرم افزارهایی است که به دلیل خروجی های متنوعی که تولید می کند اکثر فرمت های قابل استفاده در نرم افزارهای تولید چند رسانه ای را ایجاد می نماید. از مهمترین فرمت های تولید شده توسط Captivate می توان به F4V ، Exe، Flv، Swf و Html اشاره کرد.

نشر پروژه با فرمت Swf

یکی از خروجی های پرکاربرد که در اکثر نرم افزار های چند رسانه ای می توان از آن استفاده کرد تولید فایل های Swf^۴ است که برای تولید این خروجی می توانید بر روی دکمه Publish در نوار ابزار برنامه کلیک کرده یا از منوی File دستور Publish (Shift + F12) را اجرا کنید تا پنجره مربوط به آن باز شود (شکل ۶-۵).



شکل ۶-۵ پنجره نشر پروژه

همانطور که در پنجره Publish و در خروجی های نوع Swf مشاهده می کنید بخش های متعددی وجود دارد که بعضی از این گزینه ها در سایر خروجی نیز مشترک می باشد برای اینکه بیشتر با این گزینه ها و کاربرد آنها آشنا شوید به شرح هریک از آنها می پردازیم:

Project Title: از این بخش برای ورود نام فایل مورد نظر استفاده می شود.

Folder: پوشه ای است که مسیر فایل خروجی را تعیین خواهد کرد.

^۴ فایل های SWF (shokwave flash) تصویر متحرک از نوع برداری (Vector) هستند که قابل اجرا توسط Flash Player بوده و از لحاظ حجم و سرعت دسترسی مناسب بوده و جلوه های ویژه موجود در آنها با امکان درج عکس و صدا جذابیت خاصی برای بیننده ایجاد می کند .

Publish to folder : با فعال کردن این گزینه فایل یا فایل های خروجی در یک پوشه سازماندهی خواهند شد.

Zip files : با فعال کردن این گزینه فایل Swf خروجی به صورت یک فایل فشرده سازماندهی خواهد شد.

Full screen : با فعال کردن این گزینه ، خروجی فایل مورد نظر به صورت تمام صفحه نمایش داده خواهد شد.

نکته : با انتخاب گزینه Full Screen به طور خودکار دو فایل html ایجاد خواهد شد که یکی از فایل ها در انتهای نام فایل خود دارای عبارت Fs می باشد. این عمل باعث پخش مناسب تر خروجی پروژه خواهد شد.

Generate autorun for CD : یکی از امکانات موجود در خروجی های نرم افزار captivate ، ساخت فایل Autorun برای اجرای خودکار فایل خروجی می باشد که برای این منظور می توانید از این گزینه استفاده نمایید.

Export HTML : با انتخاب این گزینه یک فایل html و جاوااسکریپت با پسوند Js ایجاد خواهد شد.

Export PDF : یکی از خروجی های بسیار کاربردی نرم افزار captivate ، ایجاد یک فایل pdf می باشد که فایل Swf در داخل آن قرار گرفته و بدون نیاز به Flash Player با نرم افزار Adobe Acrobat قابل نمایش خواهد بود.

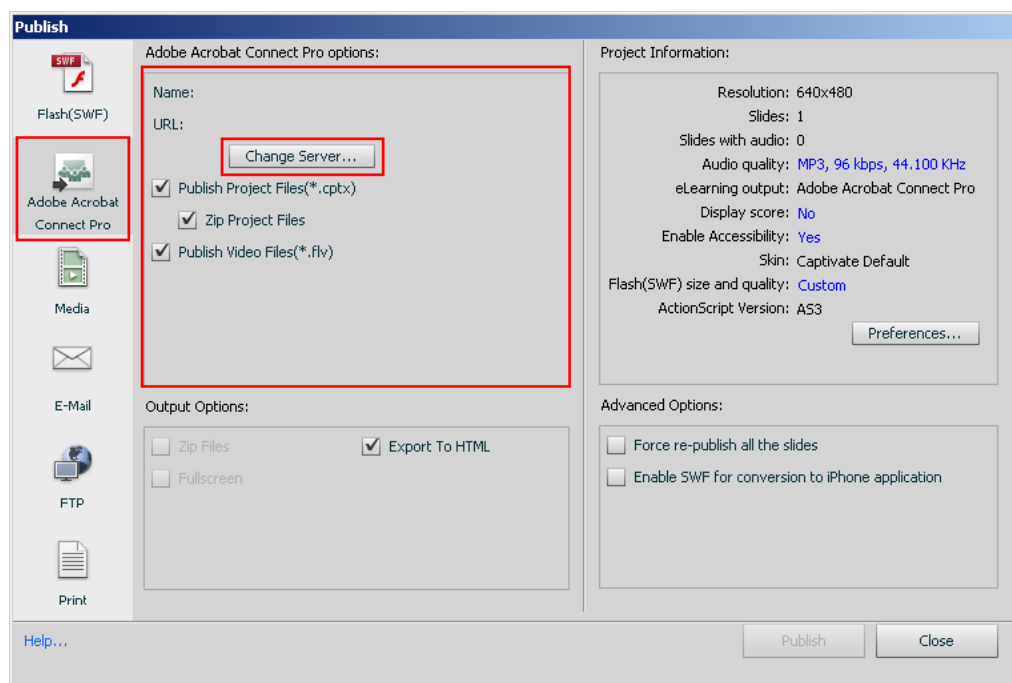
پس از نشر پروژه در قالب فایل Swf ، دو فایل ایجاد می شود که یکی از فایل ها در انتهای نام خود عبارت Skin دارد به عنوان مثال : Final.Swf و Final_Skin.Swf که در این میان فایل اول ، به عنوان فایل اصلی و فایل دارای عبارت Skin حاوی نوار کنترلی فیلم است قرار داشتن این دو فایل کنار هم باعث پخش انیمیشن با نوار کنترلی خواهد شد.

نکته : با استفاده از بخش Project Information می توان اطلاعات کاملی در مورد پروژه بدست آورد که در این میان با کلیک بر روی عبارات آبی رنگ جلوی گزینه ها امکان تغییر تعدادی از آنها نیز وجود دارد. به عنوان مثال از بخش Audio می توان کیفیت صدای ضبط شده در پروژه را تغییر داد.

نشر پروژه برای ارسال به LMS^۵

همانطور که می دانید Adobe Acrobat connect pro یکی از سرور هایی است که از آن برای مدیریت آموزش های الکترونیکی استفاده می شود. این سرور دارای بخش های متعددی است از جمله کلاسهای مجازی که به صورت زنده ، د رحال پخش یک محتوای آموزشی می باشند. نرم افزار captivate در پنجره publish دارای گزینه ای است به نام Adobe Acrobat connect pro که از طریق این بخش می توان خروجی پروژه را در قالب فایل های Flv ، Cptx و حتی به صورت فشرده شده مستقیماً به سرور Adobe Acrobat ارسال کرد. برای این منظور لازم است با استفاده از دکمه Change Server (شکل ۷-۵) آدرس سایت مورد نظر را اضافه کرده سپس عمل نشر یا Publish خروجی های مورد نظر به سایت مربوطه را انجام داد.

^۵ Learning Management System یک سیستم مدیریت آموزش های الکترونیکی است .



شکل ۵-۷ ارسال فایل به LMS

نشر پروژه به صورت Media

یکی از بخش های پرکاربرد پنجره publish، انتخاب خروجی های نوع media یا رسانه ای است (شکل ۵-۸) به طوری که توسط این بخش می توان علاوه بر تولید فایل های اجرایی، اقدام به گرفتن خروجی های ویدیویی نیز کرد. برای این منظور به بررسی کامل هریک از این خروجی ها می پردازیم.

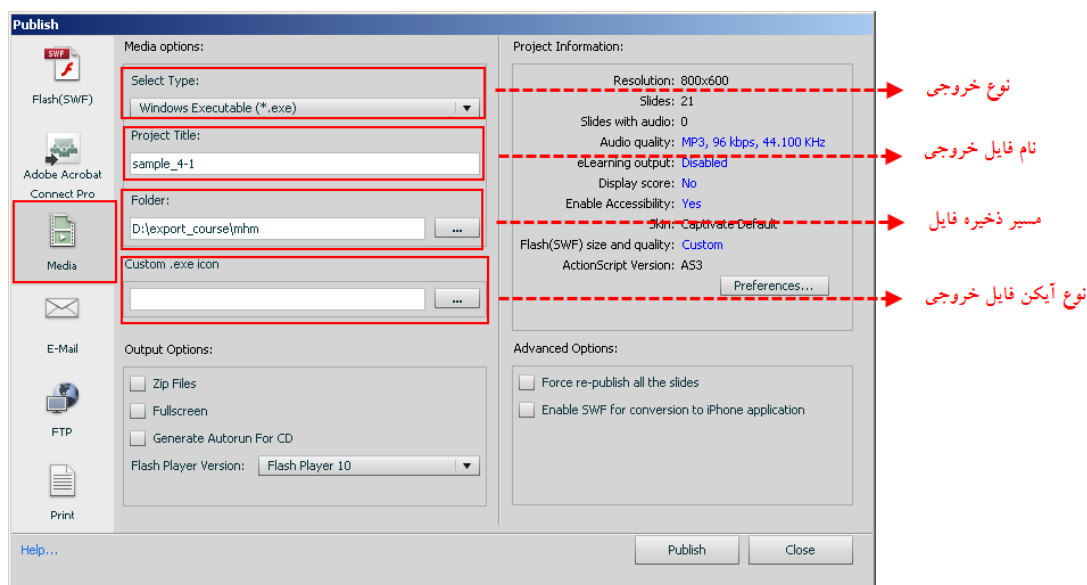
یکی از خروجی های پرکاربرد نرم افزار Captivate در بخش media ایجاد فایل Executable^۶ می باشد که یک فایل اجرایی و مستقل است و بدون نیاز به هیچ برنامه کاربردی در محیط سیستم عامل ویندوز قابل اجراست. مهمترین ویژگی این نوع از خروجی ها بر خلاف خروجی نوع Swf آنست که نیاز به برنامه Flash Player نداشته و به صورت مستقل اجرا می شود. علاوه بر این در captivate می توان فایل های نوع App را که یک فایل اجرایی است برای کامپیوترهایی که سیستم عامل مکینتاش دارند نیز ایجاد کرد.

علاوه بر خروجی های اجرایی، یکی از فرمت های فایلی که در Publish نوع media ایجاد می شود، فایل های ویدیویی F4V می باشد. همانطور که می دانید فرمت F4V برای فایل های HD^۷ طراحی شده و اگرچه این سری از فایل ها، حجم پایینی دارند ولی کیفیت خروجی آنها بالاست و از این فرمت در صفحات وب استفاده می شود. این فرمت در اکثر نمایش دهنده های ویدیویی مانند Adobe Media player 1.8 به بعد قابل نمایش می باشد.

تحقیق و پژوهش: به نظر شما چه شباهت و تفاوتی بین فایل های FLV و F4V وجود دارد؟

^۶ Executable فایل اجرایی و مستقل بدون نیاز به برنامه تولید کننده فایل

^۷ High Definition فایل های با کیفیت بالا

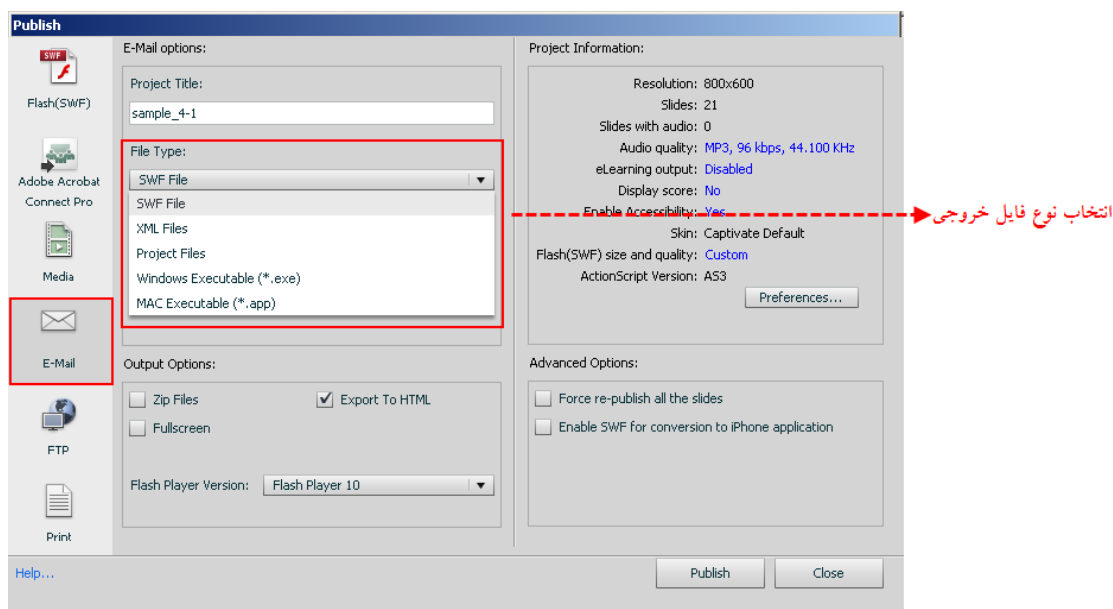


شکل ۸-۵ خروجی های نوع media

نکته : در خروجی نوع F4V ، در صورتی که پروژه حالت تعاملی داشته باشد پس از تبدیل به F4V ، حالت تعاملی خود را از دست داده و نمایشی خواهد شد.

نشر پروژه برای ارسال به E-Mail

یکی دیگر از بخش هایی که توسط آن می توان خروجی های متنوعی برای ارسال به یک پست الکترونیکی ایجاد کرد زبانه E-Mail کادر محاوره ای publish است (شکل ۹-۵) . با انتخاب این زبانه ، از قسمت File Type امکان تولید خروجی های Exe ، Swf ، Cptx و حتی Xml فراهم می شود که با انتخاب هریک از این خروجی ها و کلیک بر روی گزینه Publish ، نرم افزار ارسال Email باز شده و فایل مورد نظر به نامه الکترونیکی متصل خواهد شد.

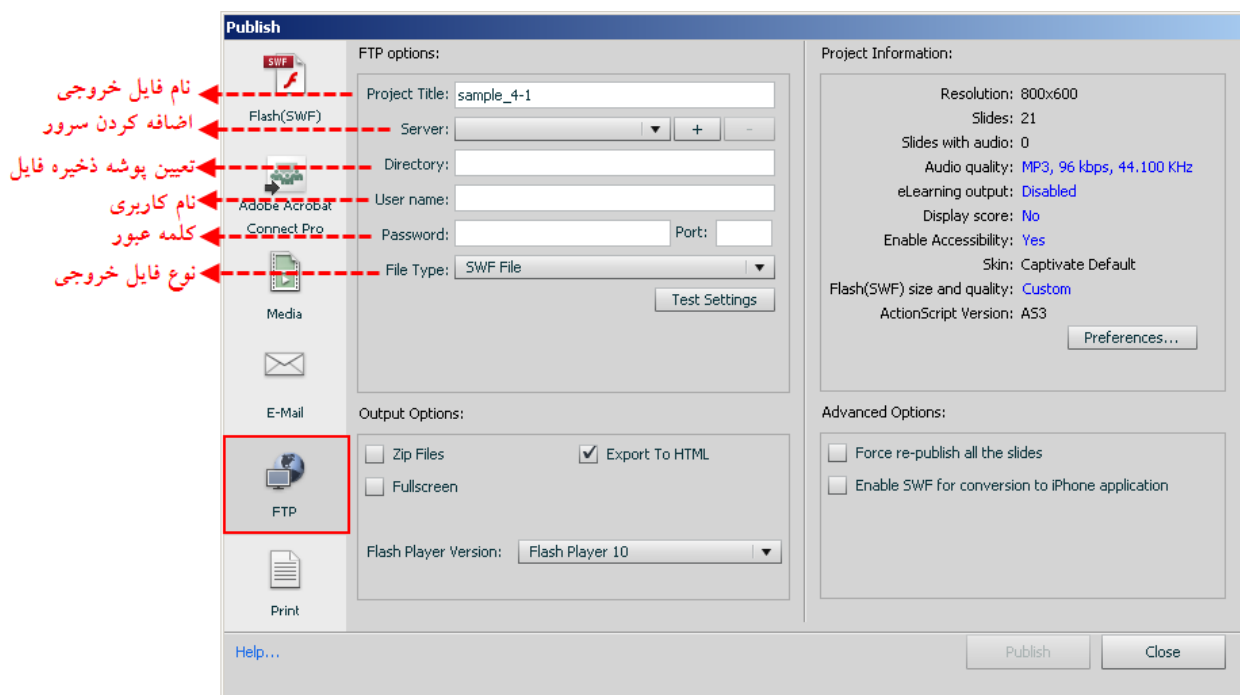


شکل ۹-۵ خروجی برای ارسال به Email

نشر پروژه به یک سایت وب با استفاده از FTP

یکی از امکانات نرم افزار captivate در بخش publish امکان Upload مستقیم فایل ها در قالب فایل های اجرایی ، پروژه و Swf به یک سایت با استفاده از زیانه ^۸FTP است (شکل ۱۰-۵) برای این منظور کافی است پس از انتخاب سرور میزبان ، مسیر و پوشه ذخیره فایل بر روی سرور و قرار دادن نام کاربری و کلمه عبور ، فایل مورد نظر را به سایت مورد نظر ارسال کرد.

^۸ مخفف File Transfer Protocol می باشد که یک پروتکل استاندارد در TCP/IP برای انتقال فایل است. مانند HTTP که محتوای وب را منتقل می کند یا SMTP که ایمیل ها را منتقل می کند FTP هم ساده ترین راه برای تبادل فایل از یک کامپیوتر به کامپیوتر دیگر می باشد. این پروتکل از یک پورت مجزا که پورت شماره ۲۱ است برای انتقال فایل استفاده می کند..

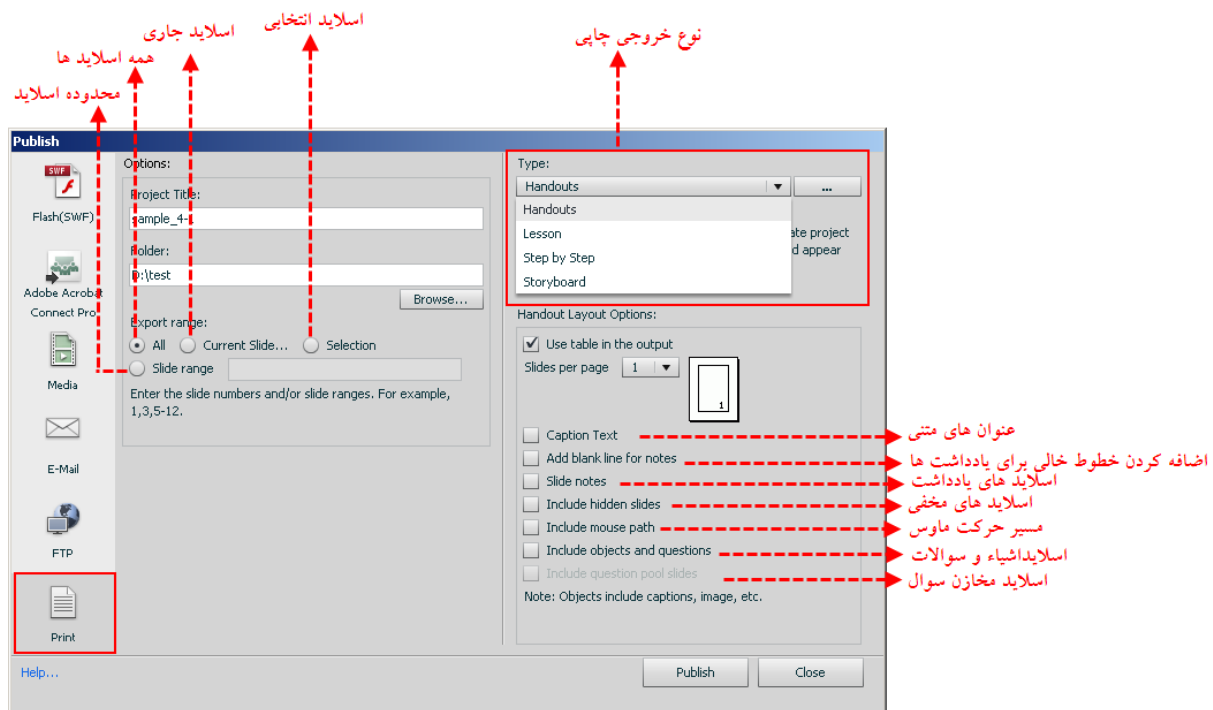


شکل ۱۰-۵ ارسال فایل به سایت با FTP

نشر پروژه به صورت فایل Word

در بسیاری اوقات نیاز به آنست که برای مستند سازی یک پروژه آن را در قالب یک فایل Word ایجاد نمایید. که برای این منظور می توان در پنجره Publish نرم افزار Captivate از بخش print استفاده کرد. اگر به پنجره این بخش در شکل (۱۱-۵) توجه کنید در قسمت سمت راست این کادر محاوره ای در بخش Type می توان به چهار روش مختلف ، خروجی پروژه را در قالب یک فایل Word ذخیره کرد:

- **Handout** :: با انتخاب این گزینه امکان انتشار اسلاید ها با گزینه های انتخابی توسط کاربر وجود دارد
- **Lesson**: از این گزینه زمانی استفاده می شود که بخواهید اسلاید سوالات و پاسخ های آنها را در قالب فایل Word ذخیره کنید.
- **Step By Step**: در این نوع خروجی ، اگرچه تصاویری اسلاید ها وجود ندارد ولی خلاصه ای از آنچه در ایجاد پروژه اتفاق افتاده و تصاویر اشیاء موجود در پروژه در قالب فایل Word ذخیره خواهد شد.
- **Storyboard**: انتشار پروژه در این حالت منجر به ایجاد فایلی می شود که دارای اطلاعاتی در مورد ویژگی های پروژه شامل تعداد اسلاید ها ، مدت زمان پخش ، نقاط شروع و پایان پروژه و موارد مشابه می باشد.



شکل ۱۱-۵ نشر پروژه به صورت Word

خود آزمایی

۱. در **captivate** چگونه می توان یک پروژه تولید شده را تغییر اندازه داد؟
۲. **Skin** در یک پروژه چیست و چه عملی انجام می دهد؟
۳. انواع خروجی ها در نرم افزار **captivate** را نام ببرید.
۴. در کادر محاوره ای **publish** از گزینه **Adobe Acrobat Connect Pro** چه استفاده ای می شود؟
۵. آیا در خروجی های **captivate** امکان ارسال فایل به یک سایت نیز وجود دارد؟
۶. انواع خروجی های موجود در بخش **print** را با یکدیگر مقایسه کنید .

کارگاه چند رسانه ای

۱. بر طبق سناریوی زیر پروژه ای با اندازه ۷۶۸*۱۰۲۴ ایجاد کنید که دارای گفتار بوده ، در هنگام ارائه توضیحات در مواردی که نیاز است دستور و کلید میانبر نیز در هنگام پخش فیلم بر روی صفحه ، نمایش داده شود. ضمناً قبل از شروع فیلم در یک اسلاید ، عنوان درس چند ثانیه نمایش داده شود.

عنوان تمرین : انواع نرم افزار های گرافیکی	سناریو
شماره مراحل	نام درس افزار: آموزش فتوشاپ نام فایل: workshop_fas15_T1 متن <input checked="" type="checkbox"/> صدا <input checked="" type="checkbox"/> تصویر <input checked="" type="checkbox"/> انیمیشن <input type="checkbox"/> فیلم <input checked="" type="checkbox"/>
۱	<p>به طور کلی تمامی تصاویری که به صورت دیجیتال و نرم افزاری تولید می گردند به دو دسته تصاویر برداری و تصاویر پیکسلی تقسیم بندی می شوند.</p> <p>تصاویر برداری به گروهی از تصاویر گفته می شود که ساختار آنها را بردار ها و منحنیهای ریاضی تشکیل داده به همین دلیل هر گونه تغییر اندازه و بزرگ و کوچک کردن تصاویر هیچ گونه تاثیری در کیفیت آنها نخواهد داشت به دلیل اینکه در هنگام تغییر ، محاسبات مستقلی بر اساس فرمول های ریاضی انجام شده و تصویر مورد نظر با تغییرات جدید به نمایش در می آید. به این دسته از تصاویر اصطلاحاً برداری یا Vector گفته می شود از مهمترین نرم افزار های تولید تصاویر برداری می توان به Corel Draw، Freehand و Illustrator اشاره کرد(*)</p>
توضیحات	<p>(*)نمایش چند فرمول ریاضی و چند تصویر ترسیمی از آرم ها و مسیر ها و یک تصویر برداری(*)</p> 

۲	<p>پدسته دوم تصاویر ، بر خلاف نوع قبلی، به صورت مجموعه ای از نقاط کنار هم می باشند که به هریک از این نقاط یک پیکسل گفته می شود پیکسل ها ساختاری غیر مستقل و وابسته به یکدیگر دارند به طوریکه با تغییر و ویرایش یک تصویر پیکسلی، لازم است گروهی از پیکسل ها مورد اصلاح و ویرایش قرار گیرند. بدین لحاظ دسته دوم نرم افزار های گرافیکی را نرم افزار های پیکسلی یا Raster نام گذاری کرده اند. این دسته از تصاویر با تغییر اندازه اعم از بزرگ و کوچک شدن تصویر ، کیفیت آنها نیز دچار تغییر شده ضمن این که میزان این کیفیت نیز وابسته به تعداد پیکسل های موجود در تصویر می باشد. از مهمترین نرم افزار های تولید تصاویر پیکسلی می توان به فتوشاپ اشاره کرد. (*)</p>
توضیحات	<p>(*)نمایش یک کادر که به مربع های رنگی پر می شود سپس این مربع های رنگی به یک تصویر تبدیل می شوند. و سپس نمایش یک تصویر پیکسلی که بزرگنمایی شده است. (*)</p> 
	<p>حال که با مفهوم vector و پیکسل آشنا شدید نوجه داشته باشید که نرم افزار های تولید vector بیشتر مناسب عملیات ترسیمی می باشند درحالی که برای نمایش تصاویر به دلیل سایه روشن های رنگی که در یک تصویر موجود می باشد نرم افزار های پیکسلی مناسب تر بوده و این گونه نرم افزار ها قادرند تصاویر را با کیفیت بهتری نمایش می دهند. [۳]</p>
	<p>نمایش سایه روشن های یک تصویر که بزرگنمایی شده است</p>

۲. پروژه ضبط شده را با فرمت های Swf ، EXE و FLV و F4V با نام Workshop_fasl5_t1 ذخیره کنید.
۳. از پروژه ضبط شده مستنداتی در قالب فایل های Word ایجاد کنید که شامل اطلاعات پروژه ، مراحل انجام آن و تمامی اسلاید های موجود در پروژه باشد.
۴. پروژه در شروع به صورت خودکار اجرا شده و کلمه عبوری را بر روی صفحه نمایش دهد در ضمن با اتمام پروژه نیز ، پنجره آن بسته شود.