

SIEMENS

Join Multimedia Software

Autorský systém pro vytváření multimediálních prezentací

Příručka uživatele

Obsah

<i>Join Multimedia Software</i>	4
Koncepce	5
Show	5
Scéna	5
Objekt	5
Pozadí	6
Ovládání	6
Funkce a nabídky	7
Soubor (File)	7
Nápověda JMM (JMM Help)	7
Panel nabídek	8
Panel nástrojů	8
Paleta nástrojů	9
Paleta barev	9
Paleta čar	9
Paleta tvarů	9
Nabídky (Menu)	10
Soubor (File)	10
Úpravy (Edit)	11
Zobrazit (View)	12
Pomocníci (Assistants)	12
Vlastnosti (Attributes)	13
Text	14
Scéna (Scene)	14
Jak vytvořit prezentaci?	15
Vytvoření nové prezentace	15
Základní nastavení	16
Nastavení pozadí (Background)	17
Nadpis (Heading)	17
Barva pozadí (Background color)	17
Grafika (Graphic)	17
Tlačítka (Buttons)	18
Úpravy pozadí	20
Přechodové efekty (Fading effects)	20
Jak vytvořit scénu?	21
Vytvoření scény	21
Jak vytvořit objekt?	22
Vytvoření objektů	22
Kreslení tlačítek	23
Kreslení textových polí	23

Import textů	23
Kreslení čar	24
Kreslení čtyřúhelníků, mnohoúhelníků, elips	24
Import externí grafiky	25
Pomocník Media (Media assistant)	25
Soubory multimédií	25
Seznam objektů	26
Nastavení skriptu scény	28
Skript scény	28
Vložení příkazů	28
Úpravy příkazů	29
Přehled příkazů	30
Hypertextové odkazy (Hyperlinks)	32
Úprava struktury prezentace	33
Práce více autorů na různých počítačích	34
Import scén	34
Rozšíření Interakcí / Lexikonu (Update Interaction / Lexicon)	35
Lexikon	36
Vytvoření lexikonu	36
Úpravy lexikonu	36
Zobrazení lexikonu	36
Interakce	37
Vytvoření výběrových úloh (Multiple-Choice)	37
Použití výběrových úloh (Multiple-Choice)	38
Vytvoření přiřazovacích úloh (Assignment)	39
Použití přiřazovacích úloh (Assignment)	40
Vytvoření přiřazení Drag&Drop	42
Použití přiřazení Drag&Drop	42
Příloha A	44
Knihovny	44
Programy Freeware/Shareware	44
Doporučené formáty	44
Česká lokalizace	44
Příloha B	45
Vytvoření verze na CD / na disketách	45
Vytvoření verze na CD	45
Vytvoření verze na disketách	45
Převod verze na disketách na pracovní soubory	46
Spuštění prezentace Join Multimedia	46
FAQs – Frequently Asked Questions – často kladené otázky	47

Join Multimedia Software

Join Multimedia Software je autorský systém pro snadné a rychlé vytváření interaktivních multimediálních prezentací na osobním počítači.

Výraz „multimediální“ znamená použití různých multimediálních prvků v jednom počítačovém programu: textu, grafiky, řeči, hudby, animace a videa.

Autorský systém je nástroj, prostřednictvím kterého je možné slučovat a kombinovat multimediální aplikace. Není to však jediný a vše řešící nástroj, nýbrž nástroj z celé škály programů, které jsou potřebné pro zhotovení multimediálních aplikací. Ostatní části tvoří programy pro zhotovení multimediálního materiálu, tedy programy pro zpracování grafiky, obrazu, zvukové editory, programy pro střih videa, animační programy.

Proces výroby multimediální aplikace zahrnuje tři fáze. Přitom autorský systém vstupuje do hry až poměrně pozdě:

- ☞ *fázi 1* tvoří koncept, na jehož základě vytvoří autor nebo autoři scénář, který přesně popisuje obsah a průběh prezentace a média, která je třeba použít;
- ☞ *ve fázi 2* vytváříme mediální produkci, ve které grafici, návrháři, konstruktéři a specialisté na video sestavují potřebný materiál;
- ☞ *fázi 3* tvoří konečně programování, popřípadě spojení s autorským systémem. Tato část práce často probíhá souběžně s výrobou multimédií, tvoří však závěrečnou fázi.

Autorský systém slouží tedy k převedení ve scénáři popsaných scén a jejich vzájemných vazeb nebo řazení do podoby počítačového programu.

Přitom u *Join Multimedia Software* pro to nejsou nutné žádné programátorské znalosti. Jednotlivé komponenty mohou být vkládány jednoduše prostřednictvím intuitivního grafického prostředí a předdefinovaných funkcí, díky kterým se nemusíte učit programování nebo speciální programovací jazyk.

Integrovaná Online-Nápověda (JMM Help) popisuje všechny důležité funkce programu.

Koncepce

Obecné pojmy

Show

Show je multimediální prezentace, kterou můžete vytvořit pomocí softwaru Join Multimedia.

Scéna

Prezentace je sestavena z jednotlivých scén.

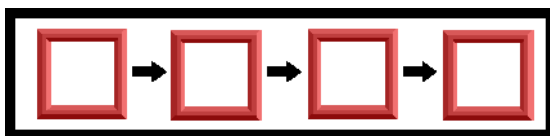
Objekt

Objekty jsou jednotlivé prvky prezentace, jako např texty, grafika, tlačítka, animace, hudba, řeč a videoklipy.

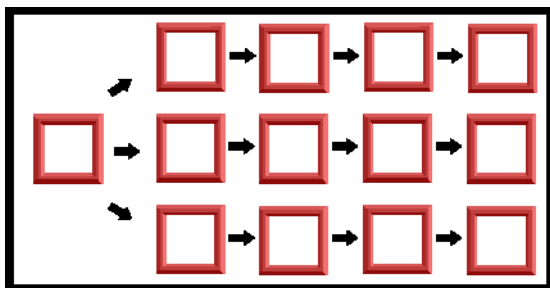
Každý objekt je vždy spojen s jednou scénou.

Jedna scéna může v své jednoduché podobě obsahovat pouze jediný objekt, například určitou grafiku.

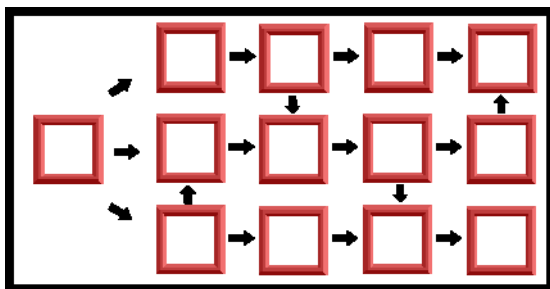
Na druhé straně může scéna zahrnovat mnoho různých objektů, které mohou být zobrazovány v určitém pořadí, mohou se schovávat, objevovat, přemísťovat atd.



V nejjednodušším případě sestává jedna prezentace z řady scén, které se přehrávají postupně za sebou.



Prezentace může být ovšem vytvořena i komplexněji, s více kapitolami, které jsou přístupné přes hlavní nabídku (Menu).



A konečně je také možné vytvořit libovolná propojení mezi jednotlivými scénami.

Pozadí

Všechny scény jedné prezentace mají jednotné rozvržení pozadí (Layout).

Layout obsahuje barvu pozadí, popřípadě obrázek v pozadí, titulek a standardní tlačítka pro ovládání prezentace. Tato nastavení je možno pro každou prezentaci provést individuálně přes *Pomocníka rozvržení prezentace (Layout Assistant)*.

Ovládání

Join Multimedia Software poskytuje pro ovládání (navigaci) prezentace standardní ovládací prvky. Pro tento účel jsou na pozadí umístěna nejčastěji používaná tlačítka, která se automaticky starají o běžná větvení a přechody mezi scénami:

☞ přechod na další snímek,

☞ návrat na předcházející snímek,

☞ přechod do hlavní nabídky.

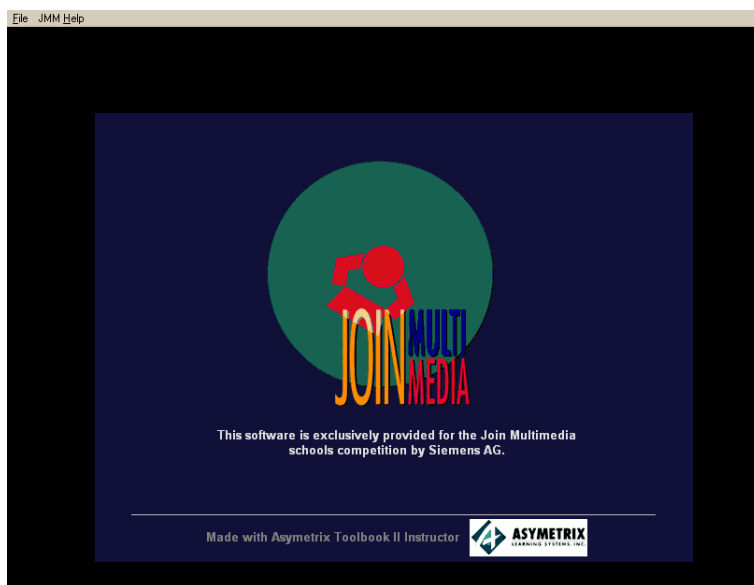
Mimo to jsou k dispozici tlačítka pro ukončení prezentace, nápovědu a lexikon.

Vedle standardního ovládání může autor ještě dodatečně pomocí hypertextových odkazů (Hyperlinks) vytvářet další libovolná spojení v rámci dané prezentace.

☐ **V případě použití hyperlinků nemusí být standardní ovládací tlačítka v prezentaci použita vůbec. Výjimkou je tlačítko pro ukončení prezentace, bez něj nelze hotovou prezentaci ukončit!**

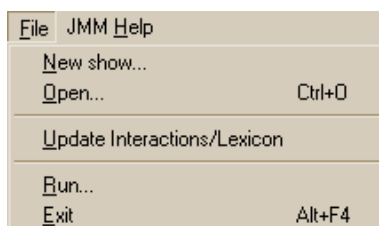
Funkce a nabídky

Vždy po spuštění *Join Multimedia Software* se před vámi objeví úvodní obrazovka se dvěma nabídkami v nabídkové liště: **File** a **JMM Help**.



File

V položce nabídky **File** (soubor) máte možnost volit mezi těmito příkazy:



New show

vytvoří novou prezentaci.

Open

otvírá již existující prezentaci.

Update Interactions/Lexicon

připojuje soubory *.jmx (např. lexikon).

Run

spouští jiný program Windows.

Exit

ukončí *Join Multimedia Software*.

JMM Help

Touto volbou můžete vyvolat Online-Nápovědu:

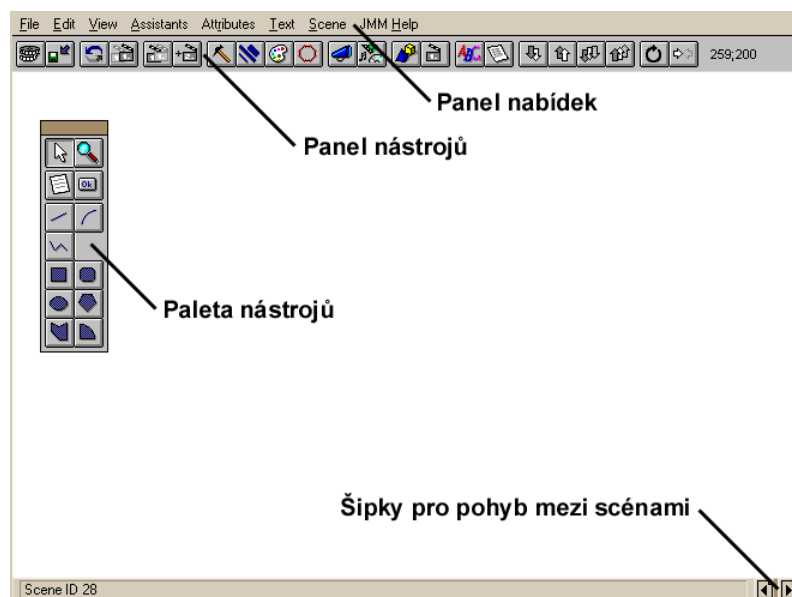
Contents

zobrazí tuto příručku v angličtině.

Info

zobrazí verzi *Join Multimedia Software*.

Jestliže vytváříte novou show nebo otvíráte existující, zobrazí se vám pracovní plocha *Join Multimedia Software*. Zobrazené ovládací prvky mají následující funkci:



Panel nabídek

zde jsou uspořádány všechny funkce zpracování ve standardních rolovacích nabídkách podle standardu Windows. Podrobně viz kapitola Nabídky (Menu).

Panel nástrojů

Pomocí ikon v panelu nástrojů můžete přímo ovládat často používané funkce, aniž by bylo nutné volit tyto funkce přes standardní nabídky.



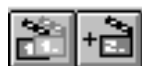
Otevřít prezentaci

Uložit prezentaci



Zpět (práce s textem)

Následující scéna



Předchozí scéna

Nová scéna



Zobrazit paletu nástrojů

Zobrazit paletu čar



Zobrazit paletu barev

Zobrazit paletu tvarů



Pomocník rozvržení prezentace

Pomocník Media



Vlastnosti objektu

Vlastnosti scény



Formát písma

Formát odstavce



Přesunout objekt dopředu

Přesunout objekt dozadu



Rovinu objektu přesunout dozadu

Rovinu přesunout dopředu



Otočit objekt o 90°

Zrcadlit objekt

Paleta nástrojů

Tato paleta obsahuje funkce pro výběr, vytváření a práci s objekty.



Vybrat objekt

Zvětšit zobrazení (Lupa)

Vytvořit textové pole

Vytvořit tlačítko

Funkce pro kreslení čar a jednoduchých grafických prvků.

Paleta barev

Slouží k vytvoření obrysů a výplní objektů.



Paleta čar

Slouží k nastavení síly čar, kterou jsou nakresleny grafické objekty.



Paleta tvarů

Slouží k nastavení počtu stran při kreslení mnohoúhelníků.

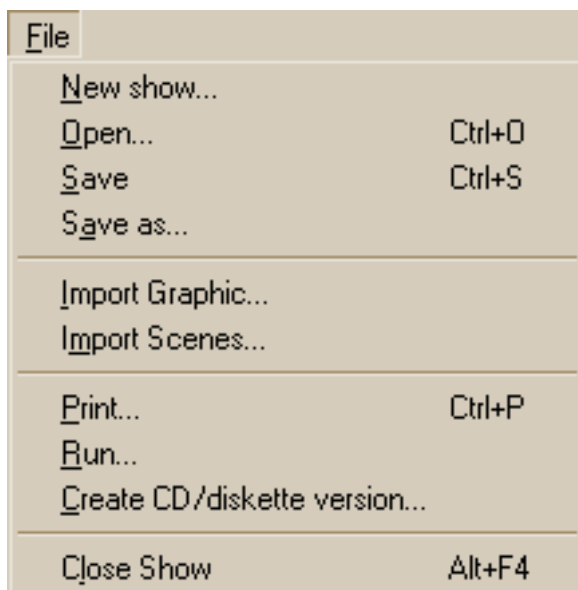
☐ Po spuštění této palety je možné dále pracovat s jinými nástroji až po jejím uzavření tlačítkem OK.



Nabídky (Menu)

Panel nabídek obsahuje následující funkce:

File



New show	vytvoří novou prezentaci.
Open	otvírá již existující prezentaci.
Save	ukládá právě zpracovávanou prezentaci.
Save as	ukládá prezentaci pod novým názvem.
Import Graphic	načítá grafiku do aktuální scény. Podporovány jsou následující bitmapové formáty (BMP, DIB, GIF, PCX) a metasoubor Windows pro vektorovou grafiku (WMF).
Import scenes	načítá všechny nebo jen vybrané scény z jiné prezentace vytvořené pomocí programu <i>Join Multimedia Software</i> do aktuální prezentace.
Print	vytiskne zvolené scény.
Run	spouští jiné aplikace Windows.
Create CD/ diskette version	vytváří soubory prezentace pro vypalování na CD nebo je zkopíruje na disketu (-y). CD-ROM je pak možno zaslat do kanceláře soutěže <i>Mládí a vědění</i> . Verze na disketách je vhodná pro práci více autorů na různých počítačích.
Close show	přepíná zpět na úvodní obrazovku programu.

Edit (úpravy)

<u>E</u> dit	
<u>U</u> ndo	Ctrl+Z
<u>C</u> ut	Ctrl+X
<u>C</u> opy	Ctrl+C
<u>P</u> aste	Ctrl+V
<u>D</u> elete	Del
<u>F</u> ind...	F5
<u>R</u> eplace	
<u>S</u> how all objects	
<u>H</u> ide selection	
<u>U</u> ser mode	F2

Undo	vrací zpět poslední akci (psaní textu, smazání objektů).
Cut	zkopíruje aktuální vybrané položky do schránky a odstraní je z obrazovky.
Copy	zkopíruje aktuální výběr do schránky.
Paste	vloží obsah schránky na stejnou pozici, ze které byl kopírován nebo vyjmut.
Delete	vymaže označený objekt.
Find	vyhledává slova ve všech snímcích.
Replace	vyhledává slova a nahrazuje je předem stanoveným řetězcem.
Show all objects	zviditelní všechny skryté objekty.
Hide selection	skryje vybrané objekty.
User mode	přepíná z autorského režimu do uživatelského režimu. V uživatelském režimu nejsou viditelné žádné nabídky ani palety, takže prezentaci vidíte tak, jak ji uvidí pozdější uživatel.

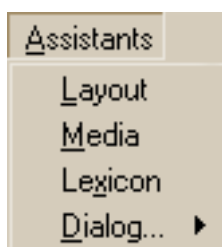
- ☐ Pomocí funkční klávesy F2 přepnete z uživatelského režimu do autorského a zpět.

View (zobrazení)



- Tools** zobrazí nebo skryje paletu nástrojů. Při zobrazené paletě je příslušná položka nabídky zaškrtnuta.
- Lines** zobrazí nebo skryje paletu čar. Při zobrazené paletě je příslušná položka nabídky zaškrtnuta.
- Colors** zobrazí nebo skryje paletu barev. Při zobrazené paletě je příslušná položka nabídky zaškrtnuta.
- Polygons** zobrazí nebo skryje paletu tvarů. Při zobrazené paletě je příslušná položka nabídky zaškrtnuta.
- Background** přepíná do zpracování pozadí. (Stanovení pozice standardních tlačítek, titulku a obrázku na pozadí).
- Status bar** zobrazí či skryje stavový řádek.

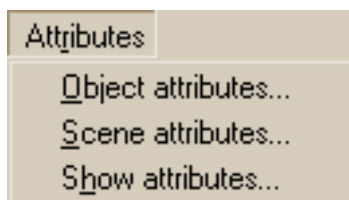
Assistants (pomocníci)



- Layout** otvírá *Pomocníka rozvržení prezentace (Layout assistant)* pro nastavení všeobecných vlastností prezentace jako např. pozadí, ovládací tlačítka, přechodové efekty při změně scén.
- Media** otvírá *Pomocníka Media (Media assistant)* pro náhled grafických souborů, audio a video souborů a animací a pomocníka pro import grafiky.
- Lexicon** otvírá *Pomocníka Lexikon (Lexicon assistant)*.
- Dialog** otvírá vnořenou nabídku pro výběr *Pomocníka interakcí (Dialog assistant)*.

☐ **Join Multimedia Software** obsahuje pomocníky pro vytvoření výběrových (Multiple choice) a přiřazovacích (Assignment) úloh.

Attributes (vlastnosti)



Object attr. otvírá dialogové okno, ve kterém se nastavují vlastnosti vybraného objektu, např.:

- název objektu, na který se lze v příkazech odvolat,
- druh zobrazení (neprůhledný nebo transparentní),
- příkaz, který objekt po kliknutí provede.

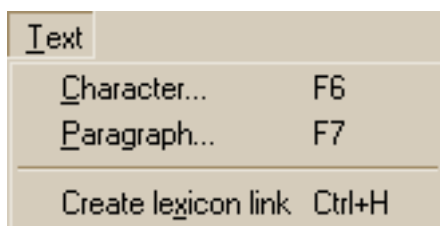
Tak například textové pole nabízí jako vlastnost rozličné druhy rámců. Při importu bitmap existuje možnost zobrazení jedné z barev jako transparentní atd.

Scene attr. otvírá dialogové okno, ve kterém se nastavují vlastnosti aktivní scény, např.:

- název scény, jejíž prostřednictvím je možné provést odkaz (skok) na danou scénu,
- názvy scén při skoku vpřed (Forward) a vzad (Back),
- popis vzhledu a funkce scény.

Show attr. otvírá dialogové okno s názvem prezentace. Pro všechna další nastavení slouží *Pomocník rozvržení prezentace (Layout Assistant)*, kterého je možno spustit i z tohoto místa.

Text



Character otvírá dialogové okno pro formátování písma.

Paragraph otvírá dialogové okno pro formátování odstavce.

Create lexikon link dává možnost, spojit označený pojem v textovém poli s položkou v lexikonu.

☐ **Pojem je v uživatelském režimu (user mode) označen barevně.** Po kliknutí na takto zvýrazněné slovo se zobrazí okno odpovídajícím pojmem v lexikonu.

Scene (scéna)

Scene	
Script...	F8
Objects...	F9
Show structure...	
Next	Alt+Right
Previous	Alt+Left
First	Alt+Up
Last	Alt+Down
New Scene	Ctrl+N
Duplicate Scene	
Delete Scene	
Prepare	

Script	otvírá editor pro nastavení popisu scény.
Objects	otvírá dialogové okno, které zobrazí názvy všech objektů aktuální scény.
Show structure	otvírá editor pro úpravy řazení scén v rámci prezentace.
Next	přepíná na následující scénu.
Previous	přepíná na předchozí scénu.
First	skočí na první scénu prezentace.
Last	skočí na poslední scénu prezentace.
New scene	zařadí za aktuální scénu novou scénu.
Duplicate scene	zařadí za aktuální scénu její přesnou kopii se všemi objekty a příkazy.
Delete scene	odstraní aktuální scénu.
Prepare	provede všechny příkazy, které jsou definovány jako přípravné kroky pro vstup do scény v <i>Popisu scény</i> (Scene script) - viz kap. 8. Tím můžete scénu převést do podoby, ve které ji uživatel uvidí po jejím prvním zobrazení.

Jak vytvořit novou prezentaci?

Tato a následující kapitoly vám ukáží krok za krokem, jak vytvoříte novou prezentaci. Základní kroky jsou:

- ☞ vytvořit nové pozadí (layout) a definovat základní nastavení (viz níže),
- ☞ vytvořit scény (viz kapitola *Vytvoření scény*),
- ☞ scény naplnit objekty (viz kapitola *Vytvoření objektu*),
- ☞ stanovit akce ve scénách (viz kapitola *Nastavení skriptu scény*).

Než začnete, jedno upozornění k základům projektu:

Program uchovává data určité prezentace ve strukturovaném adresáři na pevném disku. Existuje i adresář projektu, ve kterém se nachází samotná prezentace a v něm 4 podadresáře souborů pro soubory multimedií:

\animat	pro soubory animací,
\audio	pro zvukové soubory,
\graphic	pro bitmapy a vektorovou grafiku,
\video	pro soubory videa.

Po nainstalování *Join Multimedia* Software se automaticky vytvoří i adresář projektu *Show* s příslušnými podadresáři. Můžete je používat pro svou práci. Můžete však také používat jakýkoliv jiný adresář na pevném disku – tento adresář však musí být předem vytvořen, musí existovat. Podadresáře však nemusíte vytvářet, ty vytvoří program za vás.

Vytvoření nové prezentace

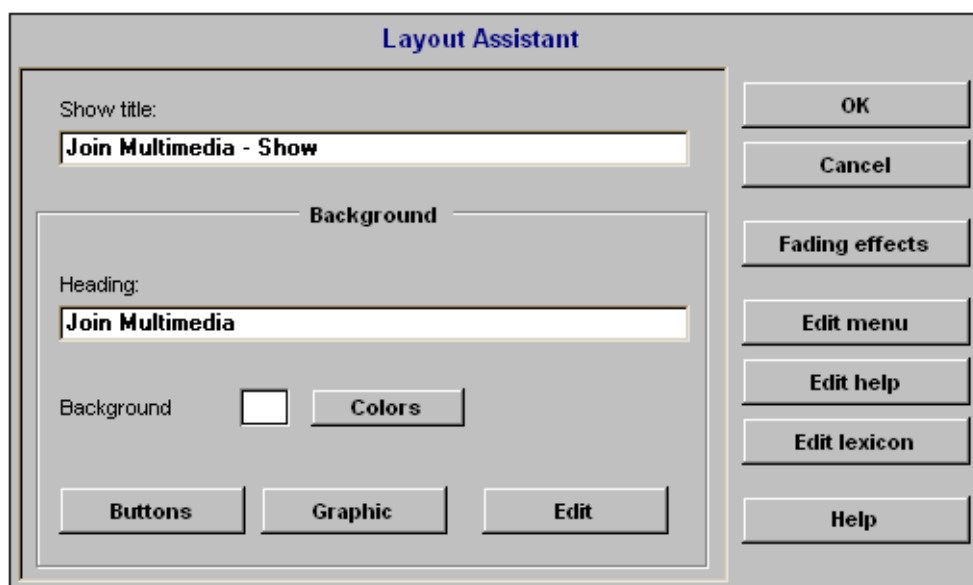
Postup:

- ☞ spustíte program *Join Multimedia*,
- ☞ zvolte v úvodní obrazovce z nabídky **File** volbu **New show**,
- ☞ v příslušném dialogovém okně uveďte název nové prezentace. Můžete rovněž zvolit jiný adresář.

Join Multimedia Software spustí prázdnou prezentaci v autorském režimu. Prázdna přitom znamená to, že prezentace obsahuje jednu scénu bez objektů. Nyní můžete začít zpracovávat první scénu, tedy zaplňovat ji objekty. Lepší ovšem je, nejprve provést všeobecná nastavení prezentace pomocí *Pomocníka rozvržení prezentace (Layout Assistant)*.

Základní nastavení

☞ v nabídce **Assistants** zvolte položku **Layout**. Tím spustíte *Pomocníka rozvržení prezentace (Layout assistant)*.



Prostřednictvím *Pomocníka rozvržení prezentace (Layout assistant)* nastavíte globální, na jednotlivých scénách nezávislé prvky vaší prezentace. V přehledu to jsou:

Show title (Název prezentace)

Zde můžete pro svou prezentaci zvolit název, pod kterým se objeví v seznamu souborů systému Windows.

Background (Pozadí)

Pomocí voleb v této nabídce stanovíte vzhled pozadí (barvu, grafické prvky, nadpis), stejně jako tlačítka pro ovládání vaší prezentace (viz kap. *Nastavení pozadí*).

Edit menu (Úpravy menu)

Tímto tlačítkem se přepnete do scény Menu, která je automaticky vytvořena programem.

Program nabízí jako součást standardního ovládání (navigace) předdefinované tlačítko pro skok do hlavního menu (pokud chcete vaši prezentaci strukturovat přes toto hlavní menu). Aby toto přepínání fungovalo, musí být tato scéna spravována interně.

Jinak je hlavní menu normální scéna, kterou můžete zpracovávat jako každou jinou scénu. Zpravidla do ní umístíte několik tlačítek, která propojíte pomocí hyperlinků s příslušnými úvodními scénami kapitol.

☞ Abyste mohli nastavit odkaz na samotnou scénu Menu, musíte použít název scény **@Menü** (@ = alt+0064, ü = alt+0252).

Edit help (Úpravy nápovědy)

Nápověda (název scény **@Hilfe**) je stejně jako hlavní menu interně spravovaná scéna, pro kterou ve standardním ovládání (navigaci) existuje příslušné tlačítko. Tuto scénu můžete například použít pro seznámení uživatele se všeobecnými příkazy pro ovládání vaší prezentace.

Edit lexicon (Zpracování lexikonu)

Lexikon (název scény **@Lexikon**) je také interně spravovaná scéna, pro kterou ve standardní navigaci (ovládání) existuje příslušné tlačítko. V této scéně jsou dvě standardně předem vytvořená okna. Tato okna můžete měnit z hlediska velikosti, umístění a barvy. Lexikon je funkční jen tehdy, pokud jste pro svou prezentaci vytvořili Lexikon nebo glosář prostřednictvím Pomocníka Lexikon z menu **Assistants**.

Fading effects (Přechodové efekty)

Zde můžete nastavit, s jakým optickým efektem má probíhat přechod od jedné scény k následující.

Nastavení pozadí (background)

Nyní provedete všechna potřebná nastavení pozadí vaší prezentace:

Heading (Nadpis)

V tomto poli můžete dát své prezentaci název (Titulek), který se v každé scéně objeví na předem stanoveném pevném místě. Pokud si žádný nadpis nepřejete, vymažte předem napsané „Join Multimedia“ a ponechte toto pole prázdné.

Pozici, formát písma a barvu textu nadpisu nastavíte klepnutím na tlačítko **Edit**. Tím program přepne do pozadí a vy můžete nadpis vybrat jako normální textové pole, můžete ho zvětšit, přesunout, dále upravovat pomocí ikon *Formát písma* a *Paleta barev* v panelu nástrojů.

Background Colors (Barva pozadí)

Malé zobrazovací pole vám ukazuje aktuální barvu pozadí – v původním nastavení je bílé. Tlačítkem **Colors** můžete nechat zobrazit paletu barev a zvolit jinou barvu.

Tato barva pozadí bude viditelná pouze tehdy, pokud jako pozadí ve své prezentaci nepoužíváte žádnou celostránkovou grafiku.

Při novém vytvoření prezentace vsadí program ze své knihovny do pozadí celostránkovou grafiku. Pokud chcete použít jinou, nebo nechcete žádnou, musíte toto nastavení změnit pomocí tlačítka **Graphic**.

Graphic (Grafika)

Pomocí tohoto tlačítka můžete importovat grafiku do pozadí vaší prezentace, nebo stávající grafiku odstranit.

Pokud importujete novou grafiku, zobrazí se *Pomocník Media* (**Media assistant**). Jeho pomocí můžete prohlížet grafické soubory na vašem pevném disku a požadovanou grafiku převzít do vaší prezentace.

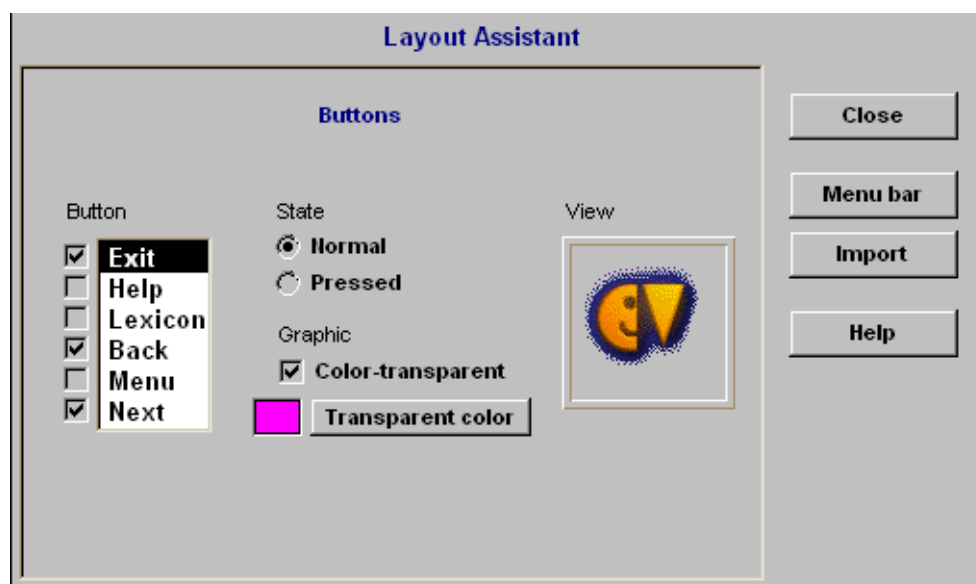
Grafiky dodávané spolu s programem naleznete v instalačním adresáři **lib**.

- ☐ **Pokud použijete vlastní grafiku, neměla by tato být větší než 640x480pixelů, protože bude jinak při zobrazení oříznuta a navíc bude zobrazování zbytečně zatěžovat.**

Měli byste rovněž pamatovat na barevnou hloubku vašeho systému. Pokud jsou vaše prezentace určeny pro systémy s 65536 barvami (16 bit), neměli byste používat žádné osmibarevné bitmapy, nýbrž grafiku transformovat rovněž na 65536 barev.

Buttons (Tlačítka)

Tímto tlačítkem otevřete okno, ve které můžete nastavit rozsah a vzhled lišty s tlačítky pro standardní navigaci.



V poli **Button** je výčet šesti příkazů standardní navigace prezentace *Join Multimedia Software*.

☞ Označte kliknutím myši ta tlačítka akcí, která chcete mít ve své prezentaci.

Pro porozumění dalším nabídkám v tomto okně: tlačítka pro standardní navigaci u *Join Multimedia Software* nejsou klasická ovládací tlačítka standardních Windows. To by opticky příliš neodpovídalo charakteru moderního multimediálního programu. Program proto namísto toho simuluje tlačítko pomocí dvou bitmap. Jedna zobrazuje normální stav, druhá stisknutý stav.



zapnuto – stisknutý (**Pressed**) / vypnuto – normální (**Normal**)

Bitová mapa je vždy pravoúhlá. Pokud má například nějaký nepravidelný obrázek bílé pozadí a vy jej umístíte na modré pozadí, zobrazí se vždy v bílém rámečku, což většinou nevypadá příliš dobře.

Problém lze vyřešit pomocí nabídky *Transparentní barva* (**Transparent color**). Tato nabídka umožňuje stanovit určitou barvu bitmapy jako transparentní (průhlednou), což způsobí, že při zobrazení bude tato barva ignorována, takže pozadí prosvítá.

V případě, že se tato transparentní barva vyskytuje i v obrazu tlačítka, mohou vzniknout potíže při zobrazování, protože pozadí pak prosvítá nejen kolem tlačítka, ale i uvnitř. Abychom tento efekt vyloučili, je třeba volit takovou barvu pozadí, která se jinak v bitmapě nevyskytuje.

☞ V praxi se pro to osvědčila barva purpurová (magenta) ze systémové palety Windows.



Pro nahrazení tlačítek standardního ovládání bitmapami máte dvě možnosti: Můžete použít předem připravená tlačítka, nebo importovat vlastní grafiku.

Použití dodávaných tlačítek

Postup při použití předem připravených tlačítek:

☞ Klepněte na tlačítko **Menu bar**

Otevře se vám okno s nabídkou různých tlačítkových lišt:



Listujte pomocí tlačítek se šipkami nabídkou tlačítkových sad. Až najdete vhodnou, zvolte **Accept**.

☐ **Většina dodávaných tlačítkových lišt je vhodně přizpůsobena barvám grafik pozadí v adresáři lib.**

Použití vlastních tlačítek:

☞ v okně **Button** klikněte nejprve na to, pro které chcete importovat grafiku (zobrazí se inverzně),

☞ klikněte na ten stav, pro který je vkládaná grafika určena (normální nebo stisknutý),

☞ klepněte na **Import**,

- ☞ zvolte bitmapu,
- ☞ zopakujte postup pro druhý stav tlačítka,
- ☞ opakujte postup pro další tlačítka.

☐ **Grafické prvky pro tlačítka standardního ovládání smí být velké maximálně 80x80 pixelů.**

Úpravy pozadí

Poté, co jste určili všechny potřebné elementy rozvržení (layoutu) vaší prezentace, můžete nyní stanovit jejich umístění:

- ☞ Zvolte v *Pomocníkovi rozvržení prezentace (Layout assistant)* volbu **Edit**.

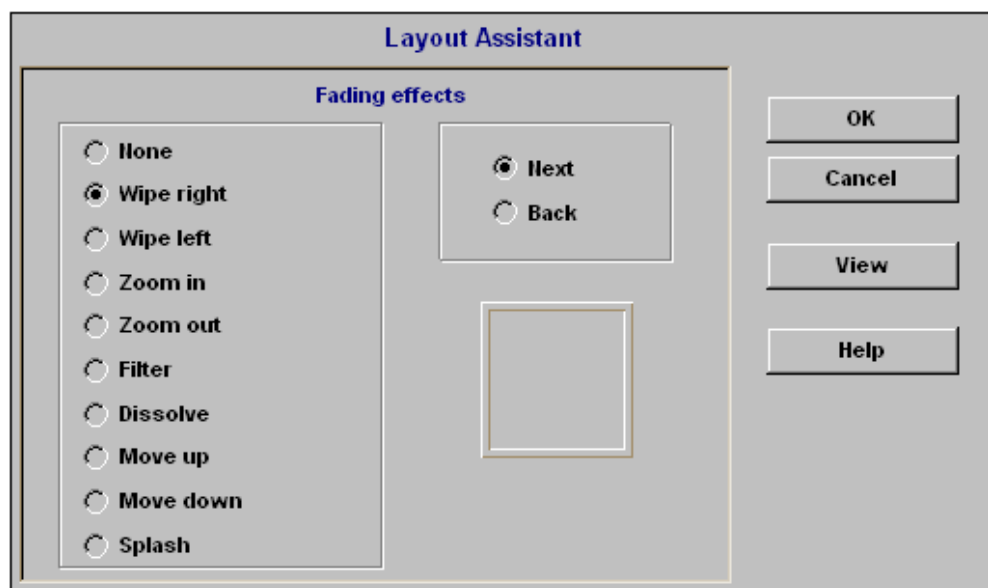
Program přepne do režimu úpravy pozadí. Zde můžete přesunovat tlačítka, nadpis, a také grafiku v pozadí (poslední uvedená možnost má smysl jen tehdy, pokud grafika nevyplňuje celou plochu stránky).

- ☞ Pomocí funkční klávesy F4 opustíte režim úpravy pozadí.

Přechodové efekty (fading effects)

Na závěr můžete ještě stanovit, jakým optickým efektem má být provázena výměna scén:

- ☞ Klikněte na **Fading effects**.



Okno ukazuje možné volitelné efekty. Když klepnete na určitou volbu, můžete si pomocí tlačítka **View** (Náhled) prohlédnout působení tohoto efektu.

- ☞ **Různé efekty můžete použít pro skok dopředu (Next) a skok dozadu (Back).**

Tím jste se základními nastaveními hotovi. Nyní máte hotovou funkční a i optickou kostru vaší prezentace. V následujícím kroku půjde o to, vytvořit jednotlivé scény prezentace a tím vytvořit její obsah.

Jak vytvořit scénu?

Při založení nové prezentace vytvoří program automaticky také první, prázdnou scénu.

Vytvoření scény

☞ Pro vytvoření nových scén zvolte v nabídce **Scene** volbu **New scene**

Program tím založí novou scénu - v logickém sledu za aktuální scénu a udělá z této nové scény scénu aktuální.

Pokud vaše nová scéna nemá být prázdná, ale má obsahovat jen některé dílčí změny oproti scéně aktuální, zvolte v nabídce **Scene** volbu **Duplicate scene**. Obdržíte tím přesnou kopii aktuální scény, ve které pak můžete provést požadované změny.

I tato kopie bude zařazena v logickém sledu za aktuální scénu.

☐ **Toto řešení můžete využít, když se chcete co nejméně zabývat strukturou průběhu prezentace. Přepněte se vždy do té scény, za kterou má následovat scéna nová a zvolte pak **New scene**. Tím také automaticky souhlasí přepínání vpřed i vzad a vy se tak musíte starat o řízení průběhu prezentace jen u explicitních přechodů (odskoků), např. když se má přejít z poslední scény do hlavní nabídky (Menu).**

Pro takové explicitní skoky má mít cílová scéna určitý název, přes který se na tuto scénu můžete odvolat. Jde to samozřejmě rovněž prostřednictvím interních ID čísel ale tento způsob je poměrně nepřehledný a tím méně vhodný. Lepší je, dáte-li každé scéně vhodný výstižný název.

☞ Zvolte nabídku **Attributes** a volbu **Scene attributes**.

☞ Zadejte v dialogovém okně název scény. Může být max. 30 znaků dlouhý a nesmí obsahovat žádné mezery. Problémy také mohou být s českou diakritikou a některými speciálními znaky.

☐ **Při odkazech na systémové scény (Menu, Help, Lexikon) pozor na dodržení jejich neměnných německých názvů (@Menü, @Hilfe, @Lexikon). Pro vkládání speciálních znaků použijte klávesu Levý Alt + kód (@ = Alt + 0064, ü = Alt + 0252).**

Jak vytvořit objekt?

Pro tvorbu scény můžete:

- ☞ použít objekty *Join Multimedia Software* (texty, tlačítka akcí, grafické elementy);
- ☞ importovat externí grafické prvky (import znamená, že se bitmapové či vektorové soubory fyzicky propojí a stanou se tak součástí prezentace);
- ☞ přehrávat multimediální soubory (multimediální soubory, jako zvukové soubory nebo videoklipy se neimportují, ale jsou přehrávány pomocí příkazů).

Vytvoření objektu

Pro vytváření objektů v *Join Multimedia Software* potřebujete *Paletu nástrojů (Tools)*. Pokud není zobrazena, zvolte v nabídce **View** volbu **Tools**.

Základní postup pro vytváření objektů pomocí palety nástrojů:

- ☞ klepněte v paletě na ikonu objektu, který chcete vytvořit;
 - ☞ klikněte na plochu scény, tím stanovíte výchozí bod pro kreslení;
 - ☞ tažením myši vytvoříte zvolený objekt;
 - ☞ objekt vyberte kliknutím nástrojem *Šipka* z palety nástrojů (kolem objektu se zobrazí řídicí body);
 - ☞ v nabídce **Attributes** zvolte volbu **Scene attributes** (alternativně lze **Scene attributes** zobrazit také kliknutím pravým tlačítkem myši na vybraný objekt);
 - ☞ v dialogovém okně nastavte vlastnosti objektu.
- ☐ **Stejně jako u scén, také u objektů je dobré, když všem objektům, které později při tvorbě scény budete chtít řídit pomocí příkazů, dáte vhodný výstižný název.**
- ☞ určete další vlastnosti objektu, např. barvu objektu z palety barev, u textových polí formát písma a odstavce.

Chcete-li později objekty pozměnit – nově umístit nebo změnit velikost:

- ☞ vyberte objekt, přesuňte ho při stlačení levém tlačítku myši nebo změňte jeho velikost tím, že uchopíte jeden z osmi řídicích bodů kolem objektu pomocí myši a při stlačení levém tlačítku jej posunete;
- ☞ při stisknutí klávese SHIFT můžete vybrat více objektů najednou.

Kreslení tlačítek

Kreslete tlačítko tažením myši při stisknutém levém tlačítku.

Vlastnosti:

The 'Object attributes' dialog box for a Button object. It contains the following fields and options:

- Name: [Empty text box]
- Label: [Empty text box]
- ID number: 21
- Obj. type: Button
- Layer: 1 of 1
- ☐ Transparent
- Frame type: A list box with options: None, Button (selected), Rectangle, Shaded, Rounded.

Buttons on the right: OK, Cancel, Instruction, Coordinates, Drag & Drop, Help.

K vlastnosti **Instruction** srov. kap. *Hypertextové odkazy (Hyperlinks)*.

K vlastnosti **Drag&Drop** srov. kap. *Interakce*.

Coordinates ukazuje velikost a pozici objektu.

Kreslení textových polí

Kreslete pole tažením myši při stlačení levém tlačítku.

Vlastnosti:

The 'Object attributes' dialog box for a Text field object. It contains the following fields and options:

- Name: [Empty text box]
- ID number: 22
- Obj. type: Text field
- Layer: 1 of 1
- ☐ Transparent
- Frame type: A list box with options: None, Rectangle (selected), Shaded, Scrollbar, Raised, Inset.

Buttons on the right: OK, Cancel, Instruction, Coordinates, Drag & Drop, RTF import, Help.

K vlastnosti **Instruction** srov. kap. *Hypertextové odkazy (Hyperlinks)*.

K vlastnosti **Drag&Drop** srov. kap. *Interakce*.

Coordinates ukazuje velikost a pozici objektu.

Import textů

Prostřednictvím tlačítka **RTF Import** můžete načítat externí texty do textového pole.

Import je možné provádět s texty ve formátech RTF (Rich Text Format). Tento formát vytvoříte např. v programu Microsoft Word tím způsobem, že v nabídce Wordu **Uložit jako** uložíte svůj dokument jako typ souboru RTF.

Při importu souborů formátu typu RTF zůstává většina běžných formátování zachována, zvláštní formátování (tabulky atp.) se však ztratí.

☞ RTF formát může obsahovat i objekty, které nejsou texty, např. bitmapovou grafiku nebo propojení OLE. Takové soubory byste v žádném případě neměli importovat, neboť se může stát, že bude přesycena vnitřní paměť textového editoru a program se tak může dostat do nestabilního stavu.

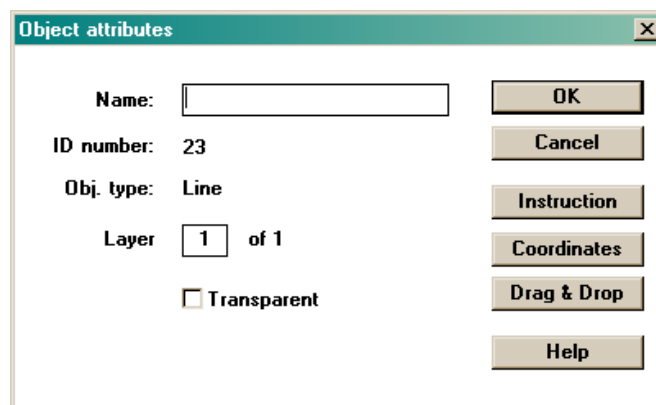
Kreslení čar

Přímka - táhněte myší při stisknutém levém tlačítku myši.

Klikatá čára - táhněte u každého segmentu čáry myší při stisknutém levém tlačítku myši, odklepněte další segment, ukončete dvojím kliknutím.

Křivka - táhněte myší při stisknutém levém tlačítku myši. Délka čáry určuje poloměr, odchylka od horizontály / vertikály určuje roztažení.

Vlastnosti:



K vlastnosti **Instruction** srov. kap. *Hypertextové odkazy (Hyperlinks)*.

K vlastnosti **Drag&Drop** srov. kap. *Interakce*.

Coordinates ukazuje velikost a pozici objektu.

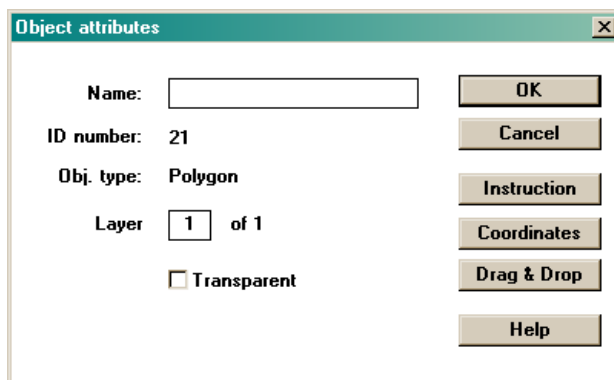
Kreslení pravoúhelníků, mnohoúhelníků, elips

Čtyřúhelník a elipsa - táhněte myší při stisknutém levém tlačítku myši.

Pravidelný mnohoúhelník - táhněte myší při stisknutém levém tlačítku myši. Přitom můžete mnohoúhelníkem pomocí myši otáčet. (Počet úhlů stanovíte předem prostřednictvím palety mnohoúhelníků).

Nepravidelný mnohoúhelník - táhněte u každého segmentu myší při stisknutém levém tlačítku myši, odklepněte další segment, ukončete dvojím kliknutím.

Vlastnosti:



K vlastnosti **Instruction** srov. kap. *Hypertextové odkazy (Hyperlinks)*.

K vlastnosti **Drag&Drop** srov. kap. *Interakce*.

Coordinates ukazuje velikost a pozici objektu.

Import externí grafiky

Externí grafiku můžete do vaší prezentace importovat dvojím způsobem, přes nabídku **File**, volbu **Import graphic** nebo přes *Pomocníka Media (Media assistant)* - viz následující část.

Při postupu příkazem **Import graphic** se vám zobrazí dialogové okno pro výběr souboru. Podporovány jsou bitmapové formáty BMP, DIB, GIF, PCX a metasoubor Windows (WMF) pro vektorovou grafiku. (Ostatní bitmapové formáty můžete v externím grafickém programu jako např. Paint Shop Pro převést do formátu, který je programem podporován).

Při importu bitmap je jako vlastnost objektu k dispozici vlastnost Transparentní barvy. (Na vysvětlenou viz kap. *Tlačítka (Buttons)*).

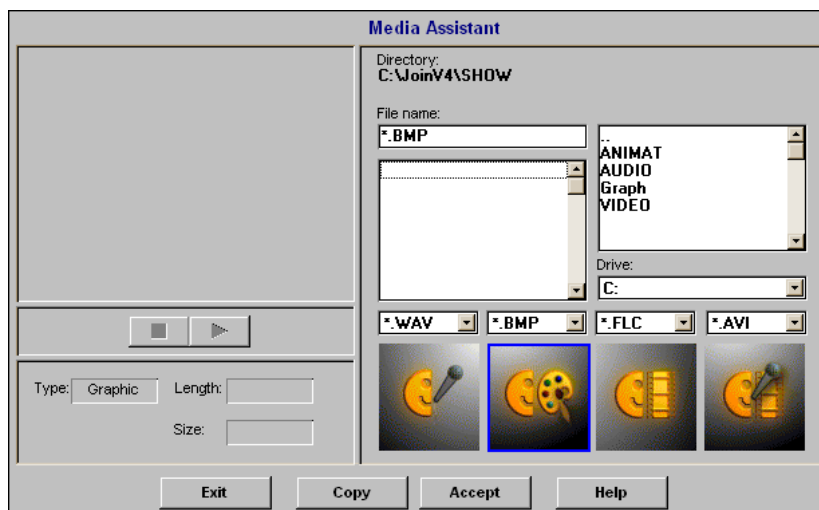
☞ Pokud chcete použít volbu Transparentní barva, musíte objektu přiřadit přes paletu barev transparentní barvu jako barvu čar nebo barvu výplně.

Pomocník Media (Media assistant)

Pomocník Media je určitý druh prohlížeče souborů, kterým můžete prohlížet multimediální soubory a rovněž grafické soubory na vašem pevném disku. Grafické soubory je možné importovat přímo, jiné multimediální soubory se zkopírují do příslušného adresáře.

Multimediální soubory

Multimediální soubory jsou objekty, které se přímo neimportují do programu, nýbrž jím jsou jen přehrávány. Jsou to audio, video a animace. Tyto soubory uchovává program v příslušných podadresářích aktuální prezentace (\audio, \video, \animat). Pokud se určitý multimediální soubor nachází v jiném adresáři, musí být zkopírován do příslušného adresáře projektu. To zajistí *Join Multimedia* Software automaticky, pokud použijete Pomocníka Media.



☞ nejprve zvolte pomocí ikony druh média a pomocí rozbalovací nabídky formát souboru (např. AVI, MPG, nebo MOV u videoklipů).

☞ zvolte přes prohlížeč jednotku, adresář a požadovaný soubor.

Zvolený soubor se vám zobrazí, pokud je možné jej zobrazit, v okně vlevo. U grafiky vidíte zmenšený náhled, u animací a videa vidíte první snímek (první jednotlivý snímek).

Animace, videoklipy a zvukové soubory můžete přehrávat pomocí tlačítka pro přehrávání.

Pokud se Pomocník Media (Media assistant) vyvolá přímo přes panel nástrojů nebo panel nabídek, je tlačítko **Accept** aktivní pouze u grafiky. Tím se importuje grafika do vaší prezentace (analogicky k funkci nabídky **Import graphic**) a objeví se na pracovní ploše.

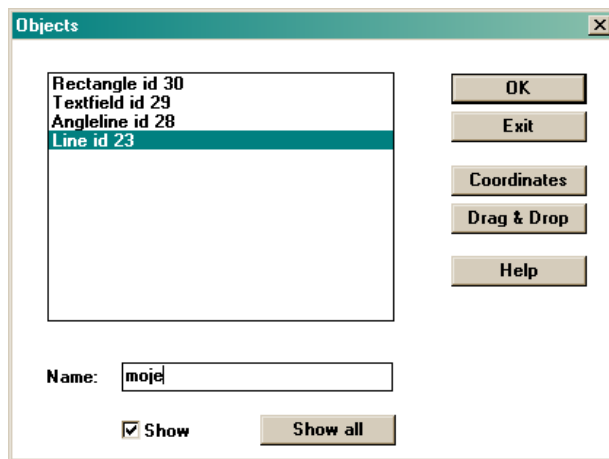
U ostatních multimediálních souborů můžete prostřednictvím tlačítka **Copy** zajistit, aby tento soubor byl vkopírován do vhodného podadresáře vaší prezentace.

Tím je soubor připraven pro použití – vlastní přehrávání ve vaší prezentaci stanovíte v dalších kapitolách.

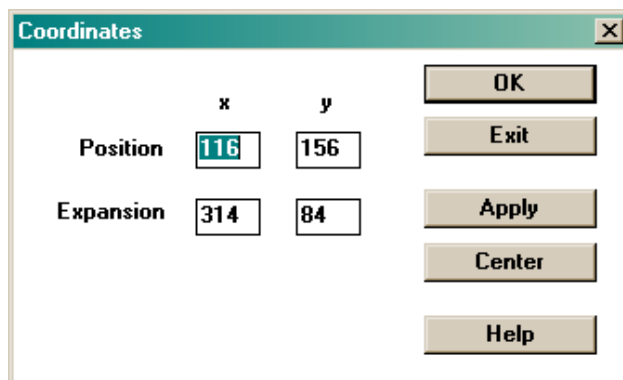
Seznam objektů

Seznam objektů (položka **Objects** v nabídce menu **Scene**) vám neustále poskytuje přehled o všech objektech aktuálního snímku. Pomocí něj vidíte i skryté objekty, to znamená, že vám ukáže vždy typ objektu a jeho název. Přes zatržítko **Show** můžete kliknutím opět zobrazit skryté objekty nebo viditelné naopak skrýt.

Pomocí tlačítka **Show all** můžete zobrazit všechny skryté objekty najednou.



Tlačítkem **Coordinates** se otevře další dialogové okno, které ukazuje pozici a velikost objektu.



Tlačítko **Apply** aktualizuje zobrazení objektu odpovídající hodnotám pro pozici a rozsah.

Tlačítko **Center** umístí objekty doprostřed pracovní plochy.

- ☞ Pomocí této funkce opět „naleznete“ objekty, které jste z pracovní plochy vytlačili pomocí příkazů pro pohyb nebo jednoduše pomocí myši. Objekty mimo pracovní plochu nemůžete vybrat a tedy ani normální cestou přesunout zpět na pracovní plochu. Použijte pro tento případ toto tlačítko **Center**.

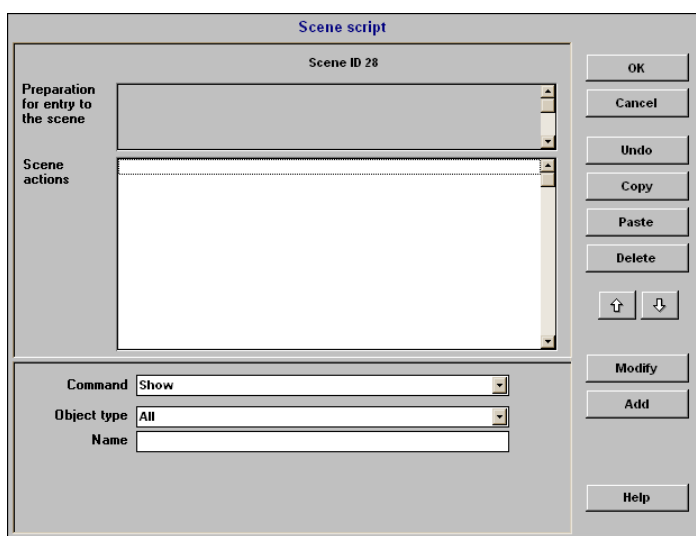
Nastavení skriptu scény

Skript scény

Skript scény je sled příkazů, ve kterém jsou stanoveny průběhy akcí v rámci jedné scény. Můžete například stanovit, zda se objekty budou pohybovat nebo budou skryty, zda se budou přehrávat audio a video soubory, nebo zda se má přepnout do jiné scény. K tomu nepotřebujete žádné znalosti programovacího jazyka – *Join Multimedia Software* vám poskytuje všechny funkce ve formě pevně daných příkazů.

☞ Zvolte z nabídky **Scene** volbu **Script**.

Objeví se editor pro skript scény. Téhož dosáhnete ostatně i přes **Scene attributes / Script**.



Editor zobrazí dvě rolovací okna.

Okno **Preparation for entry to the scene** (Příprava pro vstup do scény) slouží ke stanovení, v jakém stavu je daná scéna nebo, lépe v jakém stavu jsou jednotlivé objekty před vstupem do dané scény. Smyslem tohoto příkazu je: pokud v určité scéně necháte postupně zobrazit a pohybovat objekty, tak musíte tyto akce opět uvést do původního stavu před tím, než tuto scénu znovu spustíte. Jinak by se snímek při druhém průběhu zobrazil ve svém aktuálním stavu.

Okno **Scene actions** slouží ke stanovení akcí scény. Zde můžete ovládat každý objekt scény pomocí příkazů a rovněž určit přehrávání multi-mediálních souborů.

Mezi oběma okny přepínáte jednoduše tím, že do jednoho z oken kliknete.

Vložení příkazů

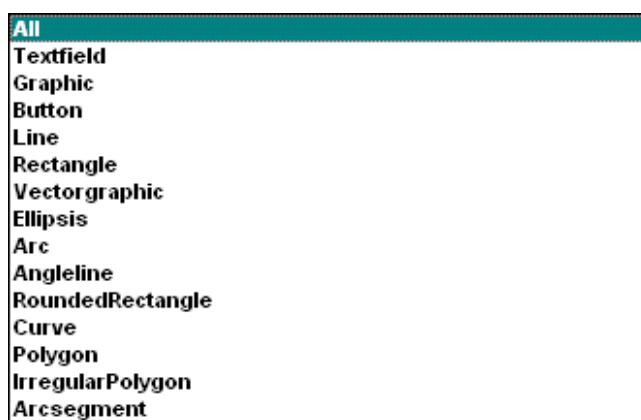
☞ Klikněte na šipku za polem **Command**.

Objeví se nabídka příkazů, které můžete použít pro řízení průběhu scény. Když kliknete na některý z nich, je příkaz vybrán a je zařazen do pole příkazů.



☞ Klikněte na šipku v poli **Object type**.

Objeví se seznam s možnými typy objektů, které můžete řídit těmito příkazy.



Řádky pod typem objektu slouží ke stanovení potřebných parametrů příkazu. Podoba zobrazení této řádky není statická, nýbrž se mění s příslušným příkazem. Příkaz **Hide** (Skrýj) potřebuje jiné parametry, než například příkaz **Move** (Přesuň) (viz níže, přehled příkazů).

☞ Zadejte zde svá požadovaná data a klepněte na tlačítko **Add** (Přidej).
Příkaz bude vložen do aktivního rolovacího okna.

Úpravy příkazů

Pro vymazání již existujícího příkazu nebo pro jeho kopírování a opětovné použití klikněte na zvolený příkaz v okně vzhledu a stiskněte příslušné tlačítko – **Copy** (Kopíruj), **Paste** (Vlož), **Delete** (Smaž).

Pomocí tlačítek se šipkami můžete určit místo pro vložení v aktivním rolovacím okně.

Pokud chcete změnit parametry určitého příkazu, klikněte na povel, který chcete změnit, ten se objeví v příkazovém okně. Poté, co jste zadali nové parametry, stiskněte tlačítko **Modify** a nová data budou zařazena do aktivního rolovacího okna.

Přehled příkazů	Show (Ukaž)	ukáže objekt <u>Parametr:</u> Název
	Hide (Skrýj)	skryje objekt <u>Parametr:</u> Název
	Wait (Čekej)	čeká před nebo po provedení určitého příkazu <u>Parametr:</u> Čas v 10-tinách sekundy
	Move (Přesuň)	přesune objekt do pozice x,y v z krocích <u>Parametry:</u> Název objektu Počet kroků Cílová pozice vertikální Cílová pozice horizontální (vlevo nahoře = 0,0 vpravo dole = 640,480)
	MoveBy (Přesuň o)	přesune objekt o určitý počet pixelů ve směru x a y v z krocích <u>Parametry:</u> Název objektu Počet kroků Cílová pozice vertikální Cílová pozice horizontální
	GoTo (Běž na)	Skok na určitou scénu <u>Parametr:</u> Název scény
	Dialog (Interakce)	Provede interakci <u>Parametry:</u> Typ interakce Název interakce
	Analyze (Vyhodnocení)	Vyhodnocení interakce <u>Parametry:</u> Typ objektu se seznamem příkazů, které je třeba provést. Název objektu se seznamem příkazů, které je třeba provést Výsledek (správně/chybně)
	Audio (Audio)	přehraje audio soubor <u>Parametry:</u> Jméno souboru
	Animation (Animace)	přehraje animaci na pozici x, y, ab <u>Parametry:</u> Jméno souboru Pozice okna vertikálně Pozice okna horizontálně Šířka okna v pixelech Výška okna v pixelech

Video (Video)	přehraje videoklip na pozici x,y <u>Parametr:</u> Jméno souboru Pozice okna vertikálně Pozice okna horizontálně Šířka okna v pixelech Výška okna v pixelech
Stop (Stop)	pozastaví běžící animaci, adio nebo videoklip <u>Parametr:</u> Druh multimédia
Info (Pokyn)	zobrazí uživateli standardní okno Windows se zprávou <u>Parametr:</u> Text zprávy
PlayNonStop (Auto přehrávání)	proběhne automatické promítnutí určené řady scén <u>Parametr:</u> Název počáteční scény Počet scén Pauza v 1/10 s Návrat na počáteční snímek ANO/NE)

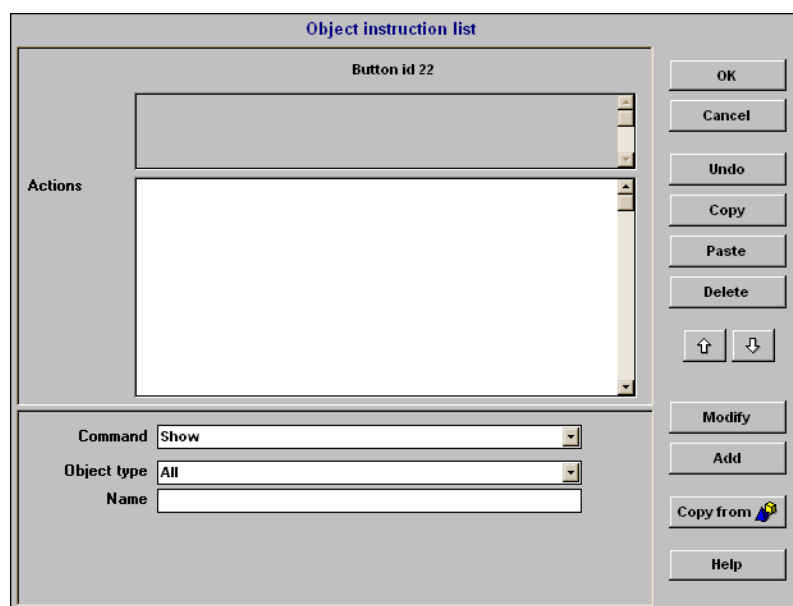
Hypertextové odkazy (Hyperlinks)

Hypertextový odkaz (Hyperlink) vám umožňuje vytvoření spojení libovolného textu, tlačítka nebo grafického objektu s příkazy, které budou provedeny po kliknutí myší na něj.

Tím se nabízí řada možností k vytváření vaší prezentace. Můžete tak například vytvářet libovolné struktury větvení. Nebo můžete do scén zařazovat různé akce, které neprobíhají při normálním promítání scén, nýbrž jejich spuštění vyvoláte kliknutím myší na určitý objekt:

- ☞ pro vytvoření hypertextového odkazu vyberte určitý objekt,
- ☞ klepnutím pravým tlačítkem myši otevřete místní nabídku **Object attributes**,
- ☞ vyberte **Instruction**.

Otevře se vám stejný editor, jako pro tvorbu skriptu scény. Máte tím k dispozici i stejnou sadu příkazů. Rozdíl spočívá v tom, že tentokrát přiřazujete příkazy určitému objektu, nikoliv scéně. Proto je také aktivní jen jedno rolovací okno **Actions**.



Další rozdíl vůči funkci **Scene script** tvoří tlačítko **Copy from**. Tímto tlačítkem můžete zkopírovat příkazy z jiného objektu na objekt aktuální. Tím jsou také případně přepsány příkazy aktuálního objektu.

K obsluze editoru a rozsahu příkazů viz kapitolu *Nastavení skriptu scény*.

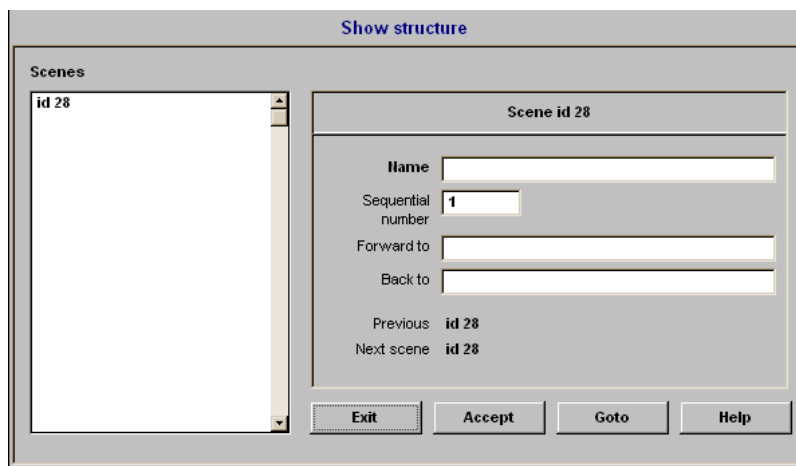
Úprava struktury prezentace

Průběh promítání prezentace můžete kdykoliv upravit, to znamená změnit pořadí průběhu snímků.

K tomu je v programu speciální *Editor struktury* prezentace.

Tento editor spustíte z nabídky **Scene**, volbou **Show structure** nebo tlačítkem **Structure** v okně **Scene attributes**.

Editor vám v okně voleb ukazuje všechny scény vaší prezentace.



Pole **Forward to** (*Skok dopředu*) a **Back to** (*Skok dozadu*) odkazují na cílové scény při pohybu promítání scén vpřed a vzad, pokud byl tento přechod explicitně definován (zde nebo v attributech scény). Jinak jsou pole prázdná.

Za účelem změny pohybu vpřed či vzad:

- ☞ označte v okně výběru kliknutím příslušnou scénu,
- ☞ zadejte do pole **Forward to** a/nebo **Back to** název požadované scény,
- ☞ potvrďte tlačítkem **Accept**.

Pomocí příkazu **Exit** opustíte editor struktury a dostanete se opět do scény, ze které jste editor vyvolali.

Pomocí příkazu **GoTo** opustíte editor struktury a dostanete se na scénu která byla naposled ve výběrovém okně označena.

- ☐ Při odkazech na systémové scény (**Menu**, **Help**, **Lexikon**) je nutné zapsat název scény do pole ručně (viz kap. *Vytvoření scény*).

Práce více autorů na různých počítačích

Na tvorbě prezentace se může podílet i více autorů tak, že každý z autorů pracuje na svém počítači na svých scénách a nakonec se vše sloučí do jedné prezentace. Při tomto postupu je třeba zohlednit následující:

- a) Scény je možné přiřadit k aktuální prezentaci pomocí funkce **Import scenes**.
- b) Pokud se mají spojit dva rozdílné lexikony anebo dvě interakce (Drag&Drop, Multiple-Choice), je k dispozici funkce **Update Interactions / lexicon**.

Obě funkce si nyní vysvětlíme.

Import scenes (Import scén)

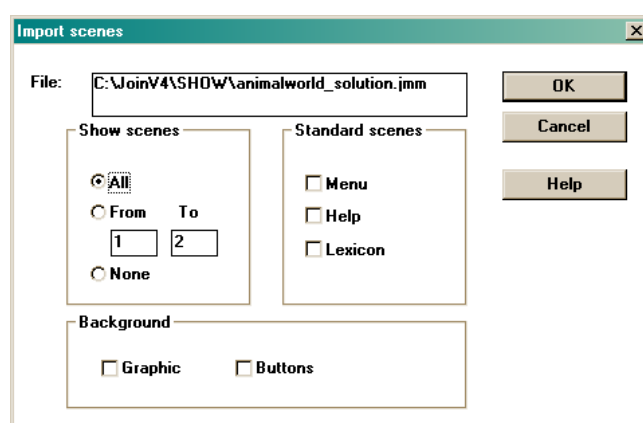
Tímto příkazem můžete do aktuální prezentace vkopírovat scény z jiné prezentace vytvořené v programu *Join Multimedia Software*.

☞ Tyto importované scény se zařadí za aktuální scénu. Přejděte proto vždy nejprve k příslušnému místu, kam budete chtít další scény zařadit.

Za účelem vytvoření pracovní sady scén pro jiného autora vyjmuté z vaší prezentace použijte rovněž funkci **Import scenes**: Založte novou prezentaci a importujte do ní příslušné scény z druhé prezentace.

☞ Pro import vyberte v nabídce **FILE** volbu **Import scenes**.

Otevře se vám dialogové okno pro výběr prezentace, ze které chcete importovat.



Pomocí ovládacích prvků pod **Show scenes** určete, které scény chcete z jiné prezentace importovat. Při volbě **From To** zadejte do příslušných polí čísla scén. Pole **To** vám na začátku ukazuje počet snímků této prezentace.

Pomocí zaškrtnutých voleb pod **Standard scenes** můžete stanovit, zda se také má společně importovat menu, nápověda (help) a lexikon. Standardně se tyto scény neimportují.

Zaškrťovací volby pod **Background** určují, zda má být nahrazena grafika a/nebo navigační tlačítka aktuálního pozadí odpovídajícími základními elementy importované prezentace. Toto většinou nebývá nutné, neboť při takto rozdělené práci mezi více autorů se zpravidla pracuje s jednotným pozadím, které bude mít konečná prezentace.

Upozornění:

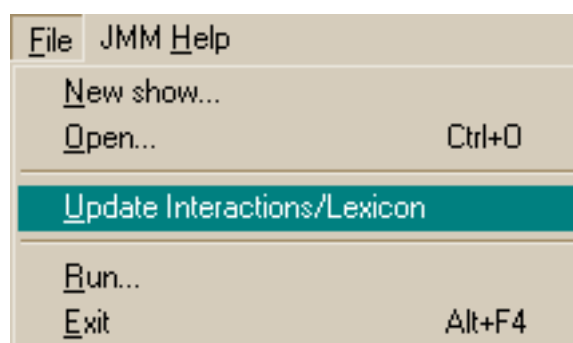
Při importu prezentace, která byla vytvořena předchozí verzí *Join Multiple-Software* se mohou objevit varovná systémová hlášení.

☞ Potvrďte tato hlášení vždy klepnutím na **Continue**.

Update Interactions / Lexicon (Rozšíření Interakcí / Lexikonu)

Pro integraci dialogů (interakcí) nebo textu lexikonu z jiné prezentace do aktuální prezentace nelze použít funkce **Import scenes**. Je to z toho důvodu, že text pro interakce nebo text lexikonu není uložen v určité prezentaci nebo ve scéně samotné, nýbrž v samostatném souboru (s příponou souboru .jmx).

Zvolte nabídku **Update Interactions / lexicon** z úvodní obrazovky po spuštění programu *Join Multimedia-Software* z nabídky **File**.



Úvodní okno vás vyzve, abyste vybrali zdrojový soubor, který chcete připojit.

Zvolte:

- „lex.jmx“ pro lexikon,
- „mc.jmx“ pro Multiple-Choice úlohy,
- „zo.jmx“ pro úlohy přiřazení (Assignment).

Poté co potvrdíte svou volbu budete ve druhém okně vyzváni k zadání cílového seznamu, ve kterém se nachází vaše prezentace a také ony jmx-soubory. Obvykle je to také složka *Show* v adresáři *Join Multimedia*.

Pro spuštění rozšíření potvrďte vaši volbu pomocí OK.

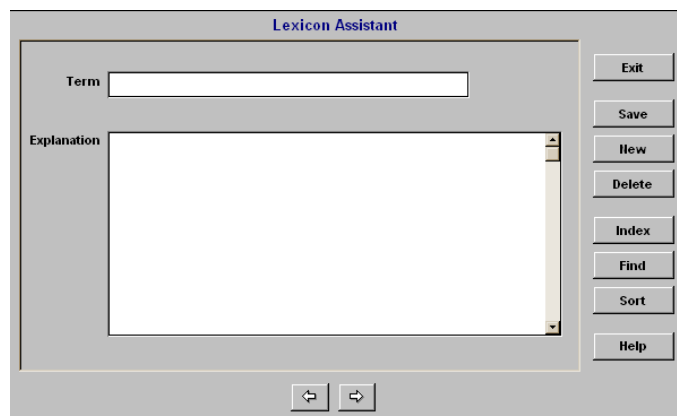
Lexikon

Join Multimedia Software vám nabízí pohodlnou možnost doplnit prezentaci lexikonem.

Vytvoření lexikonu

Lexikon vytvoříte prostřednictvím *Pomocníka Lexikon (Lexicon assistant)*:

☞ vyberte v nabídce **Assistants** volbu **Lexicon**.



Vkládání položek lexikonu:

☞ zvolte **New**,

☞ Zadejte do **Term** heslo a do **Explanation** příslušný text,

☞ potvrďte pomocí **Save**.

Úprava lexikonu

Delete vymaže aktuální zobrazený zápis.

Find otvírá okno, ve kterém můžete zadat heslo, které chcete hledat.

Sort třídí zápisy v abecedním pořadí.

Index otvírá rolovací okno se všemi v lexikonu obsaženými pojmy.

Zobrazení lexikonu

Pro zobrazení lexikonu v prezentaci jsou dvě možnosti:

☞ scéna lexikonu, ve kterém uživatel může listovat pojmy lexikonu. Tuto scénu vytvoříte prostřednictvím volby **Edit Lexicon** po spuštění *Pomocníka rozvržení prezentace (Layout assistant)*. K přechodu na tuto scénu použijte tlačítko *Lexikon* z nabídky standardního ovládání,

☞ spojení se slovy v textových polích. V tomto případě spojujete pojem v textovém poli s vhodným zápisem v lexikonu. Pojem je vyznačen barevně a označen jako Hotword – „horké“ slovo. Jestliže uživatel klikne na toto slovo, objeví se okno s odpovídající položkou z lexikonu.

Pro vytvoření spojení po slovech označte pojem textovém poli a zvolte v nabídce **Text** volbu **Create lexicon link**.

vytvorení výběrových úloh (Multiple-Choice)

Do pole pro název musíte zadat název úlohy, pod kterým ji později v průběhu scén můžete vyvolat.

☞ Jak se úloha později v prezentaci objeví si můžete prohlédnout po aktivaci tlačítka **Preview**.

☞ Po zadání úlohy ji bezpečně uložte tlačítkem **Save**.

Význam dalších tlačítek:

Exit ukončí *Pomocníka interakcí*.

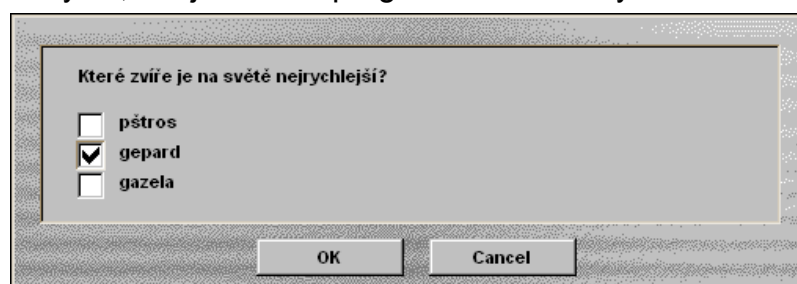
New vede k nové vstupní masce pro definici další úlohy.

Delete vymaže aktuálně označenou úlohu.

Index zobrazí seznam všech v této prezentaci existujících úloh.

Pomocí tlačítek se šipkami můžete úlohami listovat.

Vzhledem a fungováním výběrových úloh (Multiple-Choice) se nemusíte zabývat, obojí obstará program automaticky.



Použití výběrových úloh (Multiple-Choice)

Pro použití výběrových úloh (Multiple-Choice) ve vaší prezentaci musíte vyvolat příkaz **Dialog** ve skriptu scény, úloha se pak zobrazí pokaždé při spuštění scény. Můžete tak ovšem učinit i v seznamu příkazů objektu. Pak se ukáže úloha jen při klepnutí myši na tento objekt.

Po zobrazení úlohy může uživatel volit příslušnou odpověď. Nyní musíte definovat vyhodnocení. K tomu potřebujete příkaz **Analyze** a dva objekty, ve kterých jsou příkazy akcí pro vyhodnocení „správně“ či „chybně“.

Příklad:

Vytvoříte dvě textová pole, jedno s názvem „*dobře*“ a druhé s názvem „*spatně*“.

Do obou polí napište vždy text pro zobrazení, např. „Výborně“ do „*dobře*“ a „Neuhodl jsi“ do „*spatně*“. V seznamu příkazů obou polí definujte, co se má stát, například v poli „*dobře*“:

☞ Show („Tetxfield dobře“) = ukaž sebe sama.

☞ Audio („Fanfare.wav“) = zahrej zvuk ... (oslavnou fanfáru).

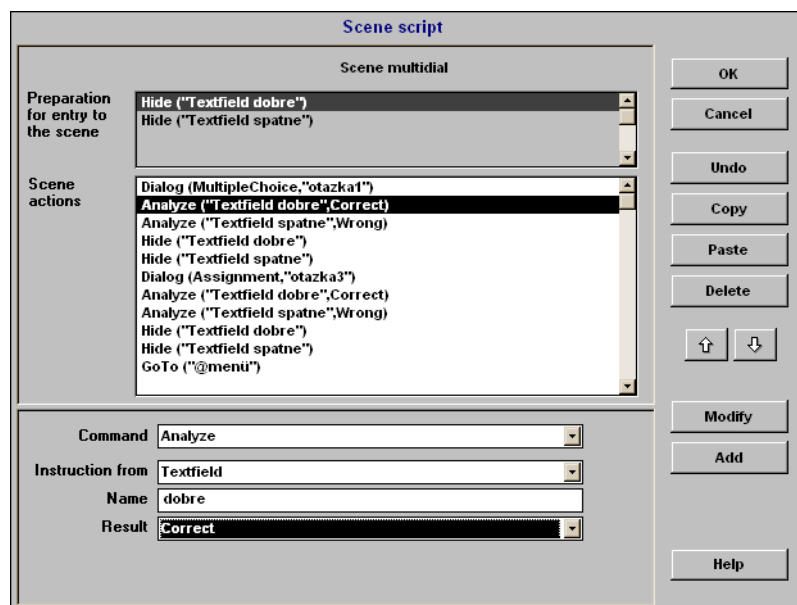
a v poli „spatne“ :

☞ Show („Textfield spatne“) = zobraz se.

☞ Audio („Wrong.wav“) = zahraj zvuk ... (zklamání).

☞ Video („Soggehts.avi“) = spusť video ... (ukazuje správné řešení).

Ve skriptu scény přidejte *příkaz (Command)*, *vyhodnocení (Analyze)* a odkažte *vyhodnocení (Result)* na obě textová pole. Pro textové pole „dobře“ vyhodnocení **Correct** a pro „spatne“ vyhodnocení **Wrong**.



V uživatelském zobrazení se nejprve zobrazí úloha. Jestliže ji uživatel ukončí OK, ověří program, zda je zodpovězena správně a provede seznam příkazů v zadaném objektu.

Vytvoření přiřazovacích úloh (Assignment)

☞ Přiřazovací úlohy (Assignment) vytvoříte prostřednictvím *Pomocníka Interakcí (Dialog assistant)*.

☞ Sustťte Pomocníka interakcí v nabídce **Assistants** volbou **Dialog, Assignment**.

Otevře se vám vstupní maska, formulář, do kterého zanesete požadované dvojice pojmů pro přiřazení.

Která přiřazení jsou správná definujete pomocí čísel. Zaneste do pravého sloupce čísel ta čísla, která odpovídají číslům pojmů v levém sloupci.

V poli pro název musíte dole zadat název úlohy, pod kterým ji pak při promítání scén vyvoláte.

☞ Jak se úloha později v prezentaci objeví si můžete prohlédnout po aktivaci tlačítka **Preview**.

☞ Po zadání úlohy ji bezpečně uložte tlačítkem **Save**.

Dialog assistant - Assignment tasks

Kde žijí tato zvířata?

1	žirafa	3	Austrálie
2	kiwi	1	Afrika
3	klokan	2	Nový Zéland
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Name: No. of selection points: 3
 Solution: 3,1,2 ID no.: 0 No. of assignments: 3

Exit Save New Delete Preview Index ← → Help

Význam dalších tlačítek

Exit ukončí *Pomocníka interakcí*.

New vede k nové vstupní masce pro definici další úlohy.

Delete vymaže aktuálně označenou úlohu.

Index zobrazí seznam všech v této prezentaci existujících úloh.

Pomocí tlačítek se šipkami můžete úlohami listovat.

O vzhled přiřazovací úlohy (Assignment) a o funkčnost zápisu čísel do čtverečků se nemusíte starat – obojí udělá program automaticky.

Kde žijí tato zvířata?

1	žirafa	<input type="checkbox"/>	Austrálie
2	kiwi	<input type="checkbox"/>	Afrika
3	klokan	<input type="checkbox"/>	Nový Zéland

OK Cancel

Použití přiřazovacích úloh (Assignment)

Pro použití přiřazovacích úloh (Assignment) ve vaší prezentaci musíte vyvolat příkaz **Dialog** ve skriptu scény, úloha se pak zobrazí pokaždé při spuštění scény. Můžete tak ovšem učinit i v seznamu příkazů objektu. Pak se ukáže úloha jen při klepnutí myši na tento objekt.

Po zobrazení úlohy může uživatel volit příslušnou odpověď. Nyní musíte definovat vyhodnocení. K tomu potřebujete příkaz **Analyze** a dva objekty, ve kterých jsou příkazy akcí, které se mají provést jestliže byla odpověď „správně“ či „chybně“.

Příklad:

Vytvoříte dvě textová pole, jedno s názvem „dobře“ a druhé s názvem „spatně“.

Do obou polí napište vždy text pro zobrazení, např. „Výborně“ do „dobře“ a popis správného řešení do „spatně“. V seznamu příkazů obou polí definujte, co se má stát, například v poli „dobře“:

☞ Show („Textfield dobře“) = ukaž sebe sama.

☞ Audio („Fanfare.wav“) = zahrej zvuk ... (oslavnou fanfáru).

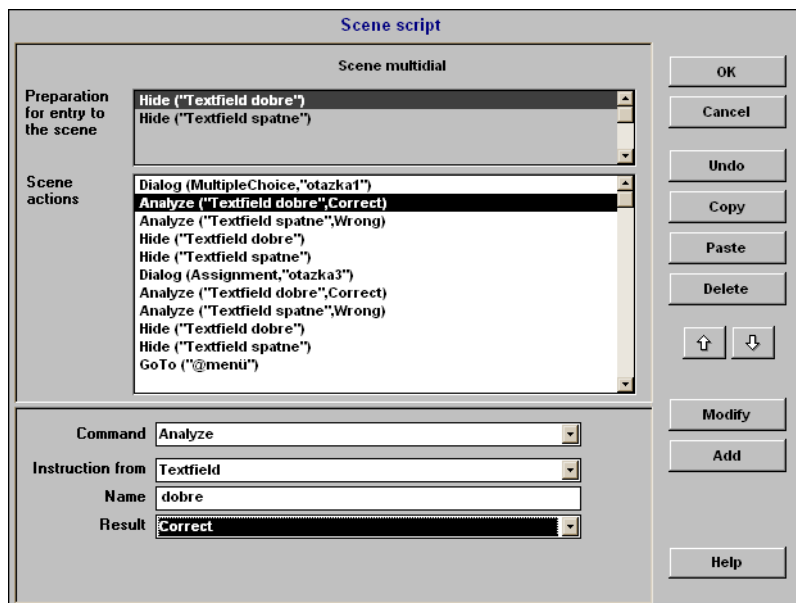
a v poli „spatně“:

☞ Show („Textfield spatně“) = zobraz se.

☞ Audio („Wrong.wav“) = zahraj zvuk ... (zklamání).

☞ Video („Soggehts.avi“) = spusť video ... (ukazuje správné řešení).

Ve skriptu scény přidejte *příkaz (Command)*, *vyhodnocení (Analyze)* a odkažte *vyhodnocení (Result)* na obě textová pole. Pro textové pole „dobře“ vyhodnocení **Correct** a pro „spatně“ vyhodnocení **Wrong**.

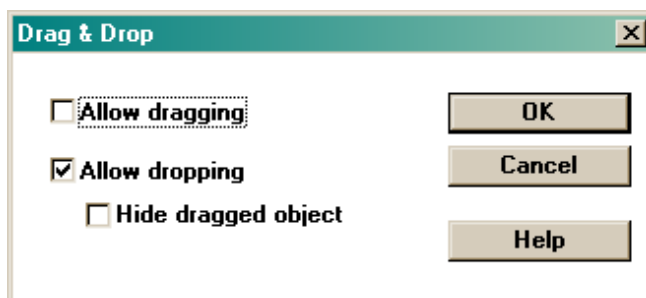


V uživatelském zobrazení se nejprve zobrazí úloha. Jestliže ji uživatel ukončí OK, ověří program, zda je zodpovězena správně a provede seznam příkazů v zadaném objektu.

Vytvoření přirazení Drag&Drop

Prostřednictvím Drag&Drop můžete vytvořit grafické přiřazovací úlohy, např. pro malé Puzzle.

Pro samotné vytvoření musíte příslušným objektům přiřadit vždy jednu ze dvou vlastností „Tažení povoleno“ (**Allow dragging**) nebo „Umístění povoleno“ (**Allow dropping**). Stisknete v okně *Vlastnosti objektu (Object attributes)* tlačítko **Drag&Drop**. Otevře se dialogové okno, ve kterém můžete označit vlastnosti.



V uživatelském režimu můžete všechny objekty, které mají jako vlastnost „Tažení aktivováno“ při stisknutí tlačítka myši přemísťovat. Můžete je „upustit“ nad všemi objekty, které mají vlastnost „Umístění povoleno“.

Použití přirazení Drag&Drop

Použití Drag&Drop přirazení se poněkud liší od použití úloh Multiple-Choice a Assignment. Důvod:

Za prvé je funkčnost (přesunování pomocí myši) při vstupu do scény automaticky aktivní.

Za druhé neexistuje na rozdíl od obou předešlých typů interakce žádné tlačítko OK pro uzavření úlohy. Uživatel může objekty přesunovat jak dlouho chce.

Za třetí je pomocí Vlastností objektu definováno pouze tažení a umístění, ne však řešení.

Proto musíte postupovat následovně:

Přirazení Drag&Drop spustíte příkazem **Dialog** ve *Skriptu scény (Scene script)*, zdůrazňujeme ve skriptu scény, nikoliv v místní nabídce příkazů nějakého objektu!

V parametrech příkazu zadejte správné řešení v podobě:

$z1=p1, z2=p2, z3=p3, \dots, z_n = p_n$

přičemž $z1, z2, \dots$ jsou názvy objektů, které se přetahují a $p1, p2, \dots$ jsou názvy objektů, na které se má umísťovat.

Jako další potřebujete objekt, kterým bude úloha ukončena, např. tlačítko s nápisem „OK“ nebo „Vyhodnocení“.

Pro samotné vyhodnocení potřebujete, stejně jako u dvou předcházejících typů interakcí příkaz *Vyhodnocení* (**Analyze**) a dva objekty, jež obsahují příkazy akcí pro *Správně* (**Correct**) a *Chybně* (**Wrong**). Nesmíte však použít příkaz *Vyhodnocení* (**Result**) ve *Skriptu scény* (**Scene script**) – okamžitě by se spustilo vyhodnocování – aniž uživatel objekty přemístil. Použijte příkaz v místní nabídce příkazů ve *Vlastnostech objektu* (**Object attributes**) konkrétního objektu, kterým bude úloha ukončena, například tlačítka OK.

Příklad:

Chcete vytvořit Drag&Drop úlohu, ve které mají být přiřazeny různé stavby k příslušným zemím světa, stavby tedy musí být přemístěny na příslušné vlajky:



- ☞ zadejte všem stavbám vlastnost „**Allow dragging**“,
- ☞ zadejte všem vlajkám vlastnost „**Allow dropping**“,
- ☞ stanovte v průběhu scén příkazem **Dialog** správné přiřazení,
- ☞ vytvořte tlačítko s nápisem „Vyhodnocení“,
- ☞ stanovte v místní nabídce příkazu tlačítka s příkazem „*Vyhodnocení*“ na které objekty popřípadě jejich místní nabídky příkazů má být vytvořen odkaz při správném nebo chybném řešení,
- ☞ vytvořte textové pole s názvem „dobře“ a integrujte do jeho místní nabídky příkazů to, co se má v případě správné odpovědi stát, například zobrazit určité textové pole a přehrát audiozáznam,
- ☞ vytvořte textové pole s názvem „spatně“ a uložte do jeho místní nabídky příkazů to, co se má v případě správné odpovědi stát, například zobrazit určité textové pole, přehrát audiozáznam a přesunout objekty na správné místo.

Příloha A

Knihovny

V adresáři *Media* na instalačním CD *Join Multimedia Software* naleznete soubory s příklady pro vaše použití.

Podadresáře:

Avi:	Video
Backgrounds:	Obrázky pro pozadí
Bmp:	Obrázky
Flic:	Animace ve formátu Autodesk- Fli/FLC-Formát
Midi:	Hudební ukázky ve formátu Midi
Wav:	Zvuky

Programy Freeware/Shareware

Stejně tak na instalačním CD obdržíte doplňkové programy, které vám umožní zpracovávat multimediální prvky, které potřebujete pro své prezentace.

☞ v podadresáři `\programs\freeware` naleznete pomocné programy, které můžete zdarma a neomezeně používat

- podadresář `\programs\shareware` obsahuje programy, které můžete po určitou dobu zkoušet a po vyhodnocení, máte-li zájem je dále používat, je řádně zaregistrovat dle principu užívání programů Shareware.

Úplný přehled vám nabízí soubor *share_free_info.txt*, který se nachází v adresáři `\programs`.

Doporučené formáty

Obrázky:	BMP 65536 barev (16 bit)
Zvuk:	WAV Mluvené slovo: 8 Bit 22 kHz Mono Hudba: 16 Bit 44 kHz Mono
Video:	AVI Indeo5 320 x 240 bodů, 80 – 100 % kvality, 300 K přenosová kapacita

Česká lokalizace

Pro správné fungování češtiny v anglické verzi *Join Multimedia Software* je na instalačním CD soubor **cestina.exe**. Tento program nastaví substituční výběr českého řezu standardních fontů Times New Roman, Arial, Courier New a Verdana (nahradí 0 řezem 238). Tento program byl testován pro systémy Windows NT, Windows 95, 98, 2000.

Instalace: Prostým spuštěním souboru **cestina.exe**.

Příloha B

Vytvoření verze na CD / na disketách

Funkci **Create CD/diskette version** můžete vyvolat v nabídce **File**.

Pomocí této funkce mohou být vaše prezentace včetně souborů multimediálních a souborů JMX připraveny pro vypalování na CD-ROM nebo pro přenos na diskety ZIP, popřípadě připraveny pro zkopírování na klasické diskety.

- ☞ verze CD obsahuje všechny soubory, které jsou potřebné pro přehrávání prezentace bez *Join Multimedia Software*. Hotová prezentace může být zaslána do soutěže Mládí a vědění.
- ☞ verze na disketách je vhodná pro práci více autorů na jedné prezentaci, vytvářené na více počítačích a pokud není možnost přenosu dat pomocí vypálení na CD nebo pokud nejsou k dispozici diskety ZIP.

Vytvoření CD-verze

Při této volbě jsou zkopírovány všechny soubory prezentace do určitého adresáře *cd* (např. *c:\JoinV4\Show\cd*), popřípadě všechny multimediální soubory do svého podadresáře (např. *c:\JoinV4\Show\cd\video* pro soubory videa).

Nyní mohou být všechny soubory obsažené v adresáři *cd* například zkopírovány (vypáleny) na CD-ROM nebo uloženy na ZIP-disketu.

Vytvoření verze na disketách

V tomto případě jsou všechny soubory prezentace zkopírovány do podadresáře *discs* (např. *c:\JoinV4\Show\discs*), kde jsou pomocí archivačního komprimačního programu ARJ zkomprimovány a rozděleny do „balíčků“ o max. velikosti 1,44 MB. Tyto soubory rozpoznáte podle přípon *.arj*, *.a01*, *.a02* atd. Program ARJ je při instalaci automaticky zkopírován do adresáře Windows stejně jako do programového adresáře *Join Multimedia Software*.

- ☞ aby bylo možno zkomprimované soubory na cílovém počítači opět dekomprimovat a opět sloučit (viz následující kapitola), zkopírujte soubory *arj.exe* a *restore.bat* z adresáře *Join Multimedia* do adresáře *discs*.

☐ **Nyní můžete všechny soubory zkopírovat na předem zformátované diskety a tak přenést na jiný počítač.**

Převod verze na disketách na „normální“ pracovní soubory

Při vytváření verze na disketách jsou všechny soubory prezentace zkomprimovány a rozděleny na soubory o maximální velikosti souboru 1,44 MB. K tomu abychom získali opět „správné“ soubory máme dvě možnosti:

1. V režimu MS-DOS v řádkovém příkazu MS-DOS (*Start/Programy/Příkazový řádek* nebo *Prompt MS-DOS*) zadáme v adresáři, který obsahuje soubory disketové verze příkaz:

arj.exe x -v -y -r jmm.arj

Tento příkaz sloučí všechny zkomprimované soubory prezentace v jejich nezkomprimované podobě a uloží všechny multimediální soubory do příslušných podadresářů.

2. Jako alternativu můžeme použít soubor *restore.bat*, který je buď obsažen v disketové verzi (viz výše), nalézá se však i v programovém adresáři Join Multimedia (c:\JoinV4). Spustíte tento příkaz v adresáři, který obsahuje disketovou verzi poklepnutím (dvojitým kliknutím) v Exploreru (Průzkumníku) Windows.

Windows NT 4 a disketová verze

Na rozdíl od Windows 9x nepodporují Windows NT dlouhé názvy souborů u komprimačních programů jako RAR a Join Multimedia Softwarem používaného ARJ programu. Tyto soubory pak budou zkomprimovány do staršího formátu 8-3, a takto jsou po rozbalení sice opět k dispozici, ale pod jinými názvy.

Aby takový soubor mohl být programem prezentace nalezen, musí být ručně přejmenován.

Př.: **Mirek~1.wav** **Mirek:Name.wav**

Spuštění prezentací Join Multimedia

V zásadě je možné každou prezentaci spustit tak, že ji otevřeme v programu *Join Multimedia Software* a funkční klávesou F2 ji převedeme do uživatelského zobrazení.

Pokud však chceme prezentaci spustit na počítači, na kterém není předem nainstalován Join Multimedia Software, musíme nejprve vytvořit CD-verzi dané prezentace (viz předcházející kapitola). Veškeré soubory a adresáře potřebné pro spuštění prezentace se přitom zkopírují do jednoho adresáře, jehož obsah lze pak přenést vypálením na CD-ROM, nebo uložit na ZIP-disketu. Prezentaci lze pak přehrát (spustit) prostřednictvím souboru *jstart.exe*.

FAQs- Frequently Asked Questions – často kladené otázky

Tato část obsahuje soubor důležitých pokynů pro práci s Join Multimedia Software.

Tyto pokyny (v němčině) jsou na internetové adrese <http://www.siemens.de/joinmm/faq>, průběžně aktualizovány.

- první kroky se stručným návodem

Na dodávaném CD se nachází pod názvem „navod.pdf“ stručný kurs pro začátečníky. Soubor PDF je možné číst pomocí programu Acrobat Reader.

- všeobecná porušení ochrany v režimu pozadí

Pokud je v režimu pozadí přesunuto tlačítko standardního ovládání (navigace) na jinou pozici a zůstane vybráno (osm řídících bodů kolem objektu!), přepneme-li do normálního autorského režimu, dojde při kreslení dalšího objektu ke všeobecnému porušení ochrany. Program pak musí být ukončen.

Řešení: Před změnou pracovního režimu pozadí na autorský režim klikněte na pozadí.

- dlouhé názvy souborů ve Windows NT

Někdy nelze pod Windows NT přehrát soubory videoklipů s dlouhými názvy. Doporučuje se proto – a to i u ostatních typů multimédií - držet se konvence názvů 8-3, to znamená 8 znaků pro název souboru a 3 znaky pro příponu (např. *video123.avi*).

Toto řešení je taktéž vhodné při vytváření disketové verze.

Na rozdíl od Windows 9x nepodporují Windows NT dlouhá jména souborů u komprimačních programů jako RAR a Join Multimedia Softwarem používaného ARJ programu. Soubory pak budou zkomprimovány do staršího formátu 8-3 ve kterém jsou po rozbalení opět k dispozici. Aby takový soubor mohl být programem prezentace nalezen, musí být ručně přejmenován.

- Ukládání prezentace / nepotřebné soubory

Abychom zmenšili velikost souborů, měli bychom prezentaci během jejího vytváření častěji ukládat pod rozdílnými názvy. Pouze tímto opatřením zajistíme, aby vymazané prvky, jako například grafické prvky byly skutečně odstraněny.

- Funkční klávesa F2

Pomocí funkční klávesy F2 přepínáte mezi režimem (zobrazením) autorským a uživatelským.

- mazání multimediálních souborů

Pokud některé multimediální soubory již nebudeme potřebovat a mají být odstraněny, nestačí pouze smazat tyto soubory, nýbrž musí být smazány i příslušné odkazy v prezentaci.

- paralelní skupinová práce (Společná práce více autorů na různých počítačích)

Aby bylo možné při paralelní skupinové práci na různých počítačích jednotlivé snímky nakonec vzájemně spojit dohromady, musí být každý snímek odlišně pojmenován.

Tip: Stanovte názvy snímků už při sestavování scénáře.

- tlačítko ukončení:

Tlačítko ukončení ve standardním systému ovládání (navigaci) funguje jen tehdy, je-li prezentace spuštěna prostřednictvím souboru „jstart.exe“ – nachází se v adresáři Join Multimedia. Za tímto účelem zkopírujte soubor „jstart.exe“ do adresáře s prezentací, tam spusťte a zvolte příslušnou prezentaci.

Tedy: V každém případě umístěte tlačítko ukončení do prezentace! Bez něj nepůjde prezentace ukončit!

- odinstalování Join Multimedia Software:

Join Multimedia Software lze odinstalovat přes *Ovládací panely/Přidat nebo odebrat programy*.

- Shareware a Freeware programy

Ke zpracování původních zdrojových souborů můžete použít buď spolu s programem dodávané share- a freeware programy nebo vlastní programy. Bohužel vám pro share- a freeware programy nemůžeme poskytnout žádnou Hotline pomoc.

Tip: Většina otázek se vyřeší sama, když si pročtete soubory „readme“.

- formáty obrázků

Pro usnadnění konverze souborů formátu JPEG do formátu BMP existuje v programu Paint Shop Pro možnost „Dávkové konverze“ (Batchkonvertierung). To znamená, že můžete veškeré své soubory ve formátu GIF nebo JPEG převést do formátu BMP najednou.

Navštivte nás na internetu! Domovskou stránku Join Multimedia naleznete na adrese <http://www.siemens.de/joinmm/>, která nabízí vždy aktuální informace (německy).