

## První kroky se softwarovým vybavením Join Multimedia

(Doba zpracování: přibližně 40 minut)

### Přípravné kroky:

Pro toto cvičení potřebujete následující média:

- Obraz: animal02.bmp (prase divoké)
- Video: penguins.avi
- Zvuk: pig.wav

Tyto soubory naleznete na přiloženém CD-ROM v adresáři: "\\media\\avi,"

"\\media\\bmp\\animals," a "\\media\\wav", ale také na vašem harddisku v příslušných adresářích "graph," "video" a "audio" v adresáři s názvem "C:\\JoinV4\\show. Takto se k nim v průběhu cvičení snadno dostanete.

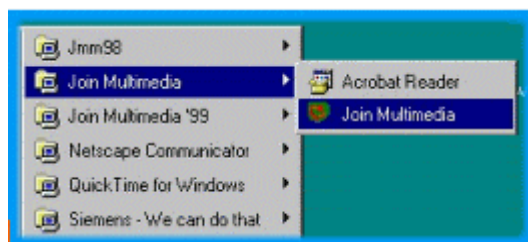
### Jak vytvoříme novou show?

#### Chcete:

vytvořit novou show  
přiřadit show název

#### Musíte:

- Spustit program Join Multimedia ze startovacího menu (Start -> Programs -> Join Multimedia -> Join Multimedia).



- Kliknout na menu File a na volbu Create new show ("Vytvořit novou show").



- Vložit název show do políčka "File name" ("Název souboru"), například "Animalworld1.jmm."  
Jste nyní v první a zatím i jediné scéně show. Název scény se přiřazuje automaticky a je zobrazen na stavové liště dole vlevo: "Scene ID 29". Později tuto scénu přejmenujete.
- ♠ Nyní nahoře vlevo vidíte název "Join Multimedia", tmavomodrý obrázek v pozadí a dole šest navigačních tlačítek.

- ♦ Pracujete nyní v **autorském režimu**. Autorský režim znamená, že v tuto chvíli můžete na show pracovat, tj. vytváříte texty, vkládáte obrázky, zvuky nebo video záznamy, měníte pozadí a provádíte celou řadu dalších věcí.

Kdykoliv můžete přejít do **uživatelského režimu**, a to pomocí **klávesy <F2>**. Všechna menu a nástroje jsou v uživatelském režimu vypnuty. Zde můžete předběžně prohlížet, jak bude show vypadat po ukončení: můžete přehrávat video a zvuky nebo přecházet z jedné scény do druhé pomocí navigačních tlačítek atd.

Pomocí klávesy <F2> se můžete kdykoliv **vrátit zpět do autorského režimu**.

## Jak nadefinujete základní vzhled show?

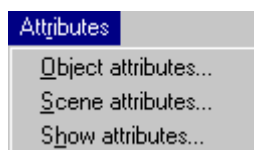
Všechny scény vaší show budou mít jednotnou úpravu, například pozadí. Úprava zahrnuje například barvu pozadí a, pokud je to zapotřebí, i obrázek v pozadí, název a navigační tlačítka celé show.

### Chcete:

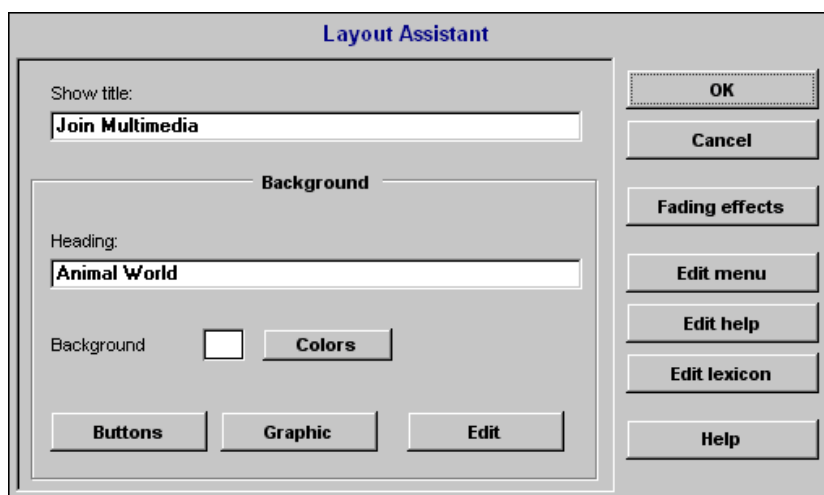
- definovat název show
- zvolit tlačítka pro navigaci v rámci show
- navolit novou sadu navigačních tlačítek

### Musíte:

- V menu **Assistants** zvolit *Layout*.

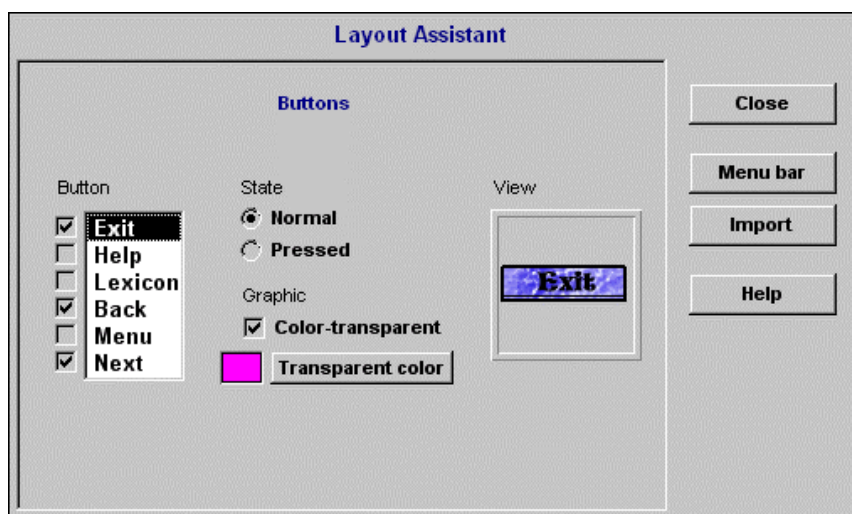


Spustí se Layout Assistant.



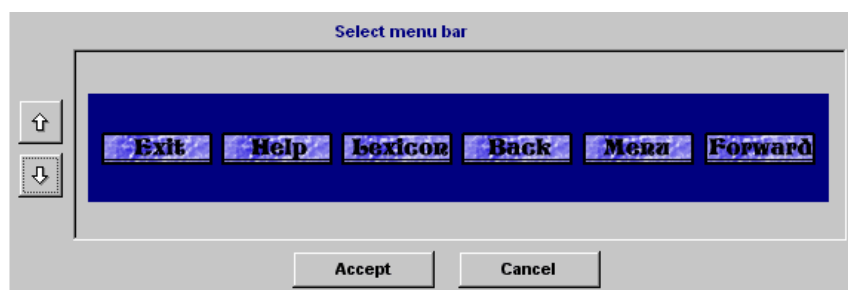
- Do políčka "Heading zadejte název, např. "Animal World".
- Klikněte na "BUTTONS".  
Otevře se nové okno, které vám umožní zvolit tlačítka, která chcete použít pro navigaci.

V případě, že tlačítka nenavolíte, budou aktivována všechna tlačítka (zatržená).



Vzhledem k tomu, že v této show budete používat pouze tlačítka EXIT, BACK a NEXT, musíte ponechat tlačítka HELP, LEXICON a MENU deaktivována.

- Klikněte na označníky u tlačítek HELP, LEXICON a MENU. Označníky zmizí. Nyní jsou pro tuto show navolena pouze tlačítka EXIT, BACK a FORWARD.
- Klikněte na lištu MENU BAR. Otevře se další okno. Pokud se nezobrazí tlačítka jako na obrázku níže, pokračujte kliknutím na šipku ukazující směrem dolů, dokud se tlačítka neobjeví.



- Klikněte na tlačítko ACCEPT ("Přijmout").
- Klikněte na tlačítko REPLACE AND SAVE ("Zaměnit a uložit").
- Klikněte na tlačítko CLOSE ("Zavřít") pro návrat do Layout Assistant.
- Klikněte na OK.

Nyní jste opět v první scéně vaší show.

- ♠ **Název nahoře vlevo ve scéně by měl nyní být "Animal World" a ve spodní části by se měla objevit pouze tlačítka END, BACK a FORWARD.**

Poznámka: Tlačítka lze v rámci scény přemisťovat. Pro první show je však ponechejte v této poloze.

- Svou show si uložte pomocí volby *Save* v menu **File**.

## Jak vyplníte scénu textem, obrázky a zvukem?

### Chcete:

- vložit fotografii (= obrázek)
- přidat pod něj textové pole a vepsat do něj text
- text zformátovat
- při kliknutí na obrázek spustit přehrávání zvuku

### Musíte:

- Kliknout na menu **File** a navolit *Import graphic*.
- Zvolit adresář “\show\graph” (zde by měl být uložen obrázek z CD-ROM), kliknout na “animal02.bmp” (prase divoké), pak kliknout na OK.  
Obrázek je vložen do scény.
- Levým tlačítkem myši kliknout na obrázek, tlačítko přidržíte a obrázek přesunete do středu scény.
- Kliknout na symbol “Create text field” (“Vytvořit textové pole”) (šipka A), který naleznete v nabídce nástrojů.



- Přesuňte značku pod levý dolní okraj obrázku, stiskněte tlačítko myši, přidržíte jej a přesuňte značku trochu níže a doprava až pod pravý okraj obrázku (ilustrace na straně 5). Právě jste pod obrázkem otevřeli bílé textové pole – zatím v něm není vepsán žádný text.
- Klikněte na symbol “Select object” (“Zvolit objekt”) (šipka B).  
Funkce “Create text field” (“Vytvoření textového pole”) je vypnuta.
- Dvakrát klikněte do textového pole.  
Objeví se v něm svislý blikající kurzor. Nyní můžete začít psát.
- Vložte následující text:

**Divoká prasata jsou velice agresivní zvířata. Mějte se před nimi napozoru!**  
(Wild pigs are very aggressive animals. So, be careful!)

- Znovu klikněte na symbol “Select object”.  
Nyní jste opustili textové pole a režim psaní.
- Klikněte na textové pole a označte si je.
- Klikněte na menu Text a zvolte Paragraph (“Odstavec”).  
Otevře se okno “Paragraph”.
- Pod “Alignement” (“Zarovnání”) označte volbu Center.
- Klikněte na OK.

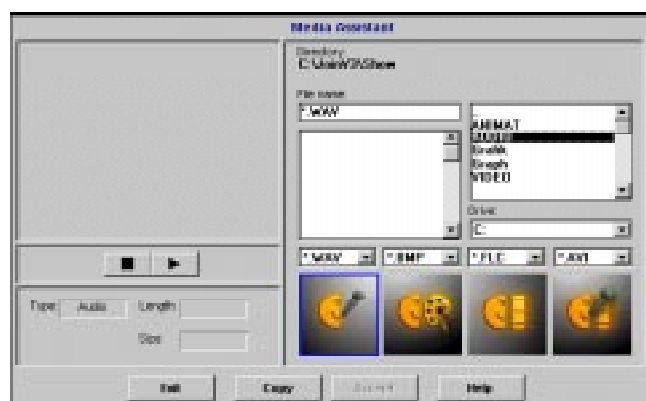
V tuto chvíli by vaše scéna měla vypadat následovně:



- Klikněte na obrázek.
- Klikněte na menu Attributes a zvolte Object attributes (“Vlastnosti objektu”). Do pole “Name” vložte název **wildpig**.
- Klikněte na tlačítko INSTRUCTION.
- Potvrďte “Accept settings” (“Přijmout nastavení”) tlačítkem YES. Otevře se okno “Object instruction list” (“Seznam pokynů k objektu”). Nyní můžete k objektu přiřazovat různé pokyny, jako je například přehrávání zvuku při kliknutí na obrázek.
- V menu **Command** zvolte *Audio*.
- Klikněte na symbol Media Asistent.



Otevře se okno Media Asistent.



- Dvakrát klikněte na adresář “Audio”. Nyní vidíte seznam audio souborů.
- Zvolte soubor “PIG.WAV” a klikněte na ACCEPT. Nyní jste se navrátili k seznamu pokynů k objektu.
- Klikněte na tlačítko ADD (“Přidat”) a pak na tlačítko OK. Pokud se chcete přesvědčit o tom, že zvuk se opravdu začne při kliknutí na obrázek přehrávat, musíte přejít do uživatelského režimu.

- Stiskněte klávesu <F2>.
- Klikněte na obrázek.
- Poté co zvuk dohraje, přepněte zpět do autorského režimu (stiskněte znovu klávesu <F2>).

♠ Nyní vidíte ve středu scény fotografii divokého prasete. Pod fotografií je vystředěný text uprostřed bílého pole. Když přepnete do uživatelského režimu a kliknete na fotografii, uslyšíte prase chrochtat.

- Svou show si uložte pomocí funkce Save z menu File.

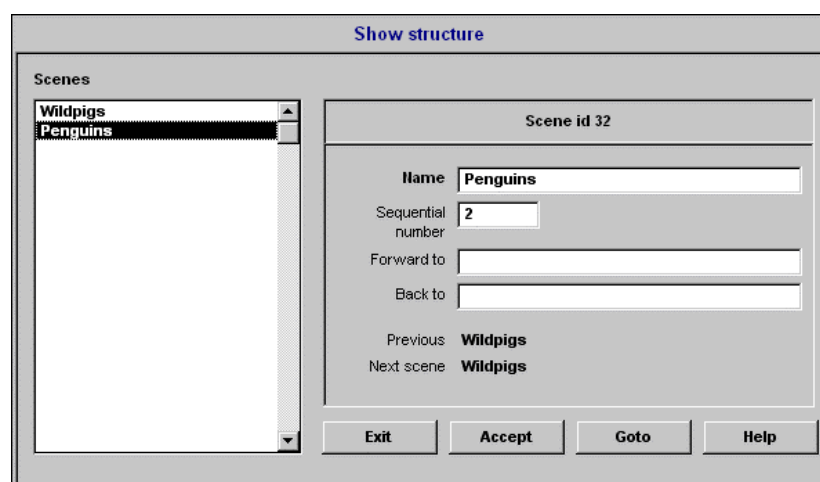
## Jak vytvoříte další scénu?

### Chcete:

vytvořit druhou scénu  
přiřadit oběma scénám jméno  
pohybovat se mezi oběma scénami, a to jak v autorském, tak i v uživatelském režimu.

### Musíte:

- Kliknout na menu **Scene** a zvolit funkci *New scene* ("Nová scéna").  
Vytvoří se nová scéna. Automaticky se jí přiřadí název: "Scene ID 30", který se objeví na stavové liště vlevo dole.
- Klikněte na menu **Scene** a zvolte funkci *Show structure* ("Zobrazit strukturu").  
Otevře se okno "Show structure".
- Označte položku "ID 29" v okně "Scenes".
- Klikněte na políčko "Name" a zadejte název "Wildpigs".
- Klikněte na ACCEPT.
- Označte položku "ID 30" v okně "Scenes".
- Klikněte na pole "Name" a zadejte název "Penguins".



- Klikněte na ACCEPT ("Přijmout"), pak na tlačítko CLOSE ("Zavřít").

Mezi scénami přepínáte kliknutím

♦ **v autorském režimu:**

- buď na symbol "Back" ("Zpět") nebo "Forward" ("Vpřed") v pravém dolním rohu.



♦ **v uživatelském režimu:**

- buď na navigační tlačítko "Back" ("Zpět") nebo "Forward" ("Vpřed").

♠ **Nyní jste vytvořili dvě scény; první se jmenuje "Wildpigs" ("Divoká prasata"), druhá "Penguins" ("Tučňáci"). Umíte se pohybovat mezi scénami.**

- Svou show si uložte pomocí funkce Save z menu File.

## Jak do druhé scény vložíte obdélník, text a video?

### Chcete:

- vložit do druhé scény obdélník
- změnit barvu obdélníku
- vložit dvě textová pole
- změnit jejich vzhled a barvu
- přehrávat video po kliknutí na obdélník

### Musíte:

- Kliknout na symbol "Obdélník" v nástrojové liště (šipka C).



- Přesunout se ukazovátkem do středu scény, stisknout tlačítko myši, přidržel je a přesunovat se ukazovátkem vpravo dolů, dokud se nevytvoří obdélník.
- Klikněte na symbol "Select object" ("Zvolit objekt") na nástrojové liště.
- Klikněte na obdélník, který jste právě vytvořili a označte si jej.  
Nyní můžete měnit jeho barvu, definovat jeho polohu v rámci scény, přiřadit mu název a pokyn k přehrávání videozáznamu.
- Klikněte na menu View a zvolte funkci Color palette ("Paleta barev").
- Zvolte barvu "Béžová" (viz šipka).



Tento symbol  
musí být aktivován

Zvolte tuto barvu

- Klikněte opět na menu **View** a pak na funkci *Color palette*.  
Paleta barev zmizí.
- Klikněte na menu **Attributes** a zvolte funkci *Object attributes* (“Vlastnosti objektu”).
- Do políčka “Name” zadejte název **Penguins**.
- Klikněte na tlačítko COORDINATES (“Souřadnice”).
- Do okna “Coordinates” zadejte následující čísla:  
Position X (“Poloha X”)      100  
Position Y                      80  
Extension X (“Rozpětí X”)    450  
Extension Y                      300
- Klikněte na OK.
- Klikněte na tlačítko INSTRUCTIONS (“Pokyny”).
- Potvrďte přijetí “Accept settings” tlačítkem YES.  
Otevře se okno “Object instruction list” (“Seznam pokynů k objektu”).
- Z menu **Command** zvolte funkci *Video*.
- Klikněte na symbol Media Asistent.  
Otevře se okno Media Assistant.



- Dvakrát klikněte na adresář “Video”.  
Objeví se seznam video souborů.
  - Vyberte soubor “PNGUINS.AVI” a klikněte na ACCEPT.
  - Jste nyní zpět v seznamu pokynů k objektu.
  - Do políček “x”, “y”, “b” a “h” zadejte následující čísla:  
x:                      220  
y:                      160  
b:                      200  
h:                      150  
Souřadnice “x” a “y” určují polohu videa uvnitř scény.  
Souřadnice “b” a “h” určují šířku a výšku videa.
  - Klikněte na tlačítko ADD (“Přidat”) a pak na OK.
- Svou show si uložte funkcí *Save* z menu **File**.



V tomto bodě byste měli vložit název a vysvětlující text.

- Klikněte na symbol “Create text field” (“Vytvořit textové pole”) z nabídky nástrojů.
- Přesuňte se ukazovátkem do obdélníku a vytvořte textové pole přibližně 2 cm široké.
- Klikněte na symbol “Select object” (“Zvolit objekt”) z nabídky nástrojů.
- Klikněte do textového pole a přesuňte jej do středu pod horní okraj obdélníku.
- Klikněte na menu **Attributes** a zvolte funkci *Object attributes* (“Vlastnosti objektu”).
- Do políčka “Name” zadejte název **Title**.
- Klikněte na kontrolní seznam před položkou “Transparent”.
- Objeví se označnick.
- Zvolte funkci “None” (“Žádný”) z menu “Frame type” (“Typ rámu”).
- Klikněte na OK.

Nastavte barvu:

- Klikněte na menu **View** a zvolte funkci *Color palette* (“Paleta barev”).
  - Zvolte barvu, kterou jste použili pro obdélník.
  - Klikněte opět na menu **View** a pak na funkci *Color palette*.
  - Paleta barev zmizí.
  - Klikněte dvakrát na bílé textové pole.
  - Objeví se kurzor.
  - Zadejte název: **Penguins** (“Tučňáci”).
  - Znovu klikněte na symbol “Select object” (“Zvolit objekt”) v nabídce nástrojů.
- Nyní jste opustili textové pole a režim vepisování.

Vložte vysvětlující text:

- Vytvořte další, větší textové pole se stejnými vlastnostmi, jaké jste zadali pro název “Penguins”;
  - Název “Explanation” (nepoužívejte diakritická znaménka ani jiné zvláštní znaky)
  - Funkce “Transparent” (“Průhledné”)
  - Frame type (“Typ rámu”) – None (“Žádný”)
  - Barva “Běžová” (stejná jako obdélník)
- Textové pole umístěte na dolní okraj obdélníku.
- Do textového pole zadejte následující text:  
**Tučňáci jsou velice hezká zvířata. Milují život na ledu a ve sněhu.**  
**(Penguins are very cute animals. They love the life in ice and snow.)**

Scéna “Penguins” by měla nyní vypadat takto:



- Svou show uložte funkcí *Save* z menu **File**.

Přejděte do uživatelského režimu a zkontrolujte, zda se po kliknutí na obdélník přehrává video.

- Stiskněte klávesu <F2>.
- Klikněte na obdélník.  
Video by se mělo nyní přehrávat mezi názvem a vysvětlujícím textem.
- Přepněte zpět do autorského režimu (stiskněte opět klávesu <F2>).

♠ **Vytvořili jste druhou scénu s béžovým obdélníkem. Po přepnutí do uživatelského režimu a po kliknutí na obdélník se přehrává videozáznam. Nad videozáznamem se zobrazí název “Penguins” (“Tučňáci”) a dole pod ním je umístěn vysvětlující text.**

## **Blahopřejeme!**

Právě jste dokončili vaši první show v programu Join Multimedia!

Jste zvědaví, zda jste vše udělali správně? Pokud ano, přejděte do adresáře “show” ve složce Join Multimedia na vašem harddisku. Naleznete tam show s názvem “animalworld\_solution.jmm”. Otevřete ji a spusťte v uživatelském režimu (<F2>). Uvidíte jak by měl váš vlastní výsledek vypadat.