

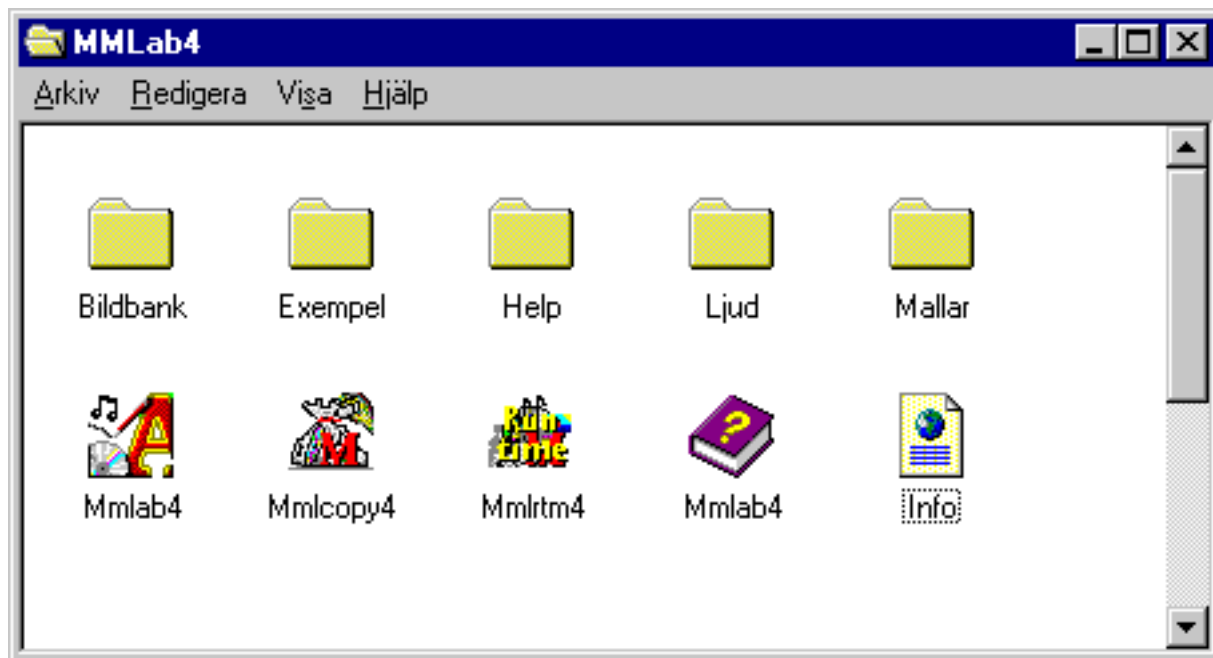
Multimedia Lab 4.0

- 1) Beskrivning av innehållet sid..... 1 - 3
- 2) Beskrivning av verktygen..... sid..... 4 - 7
- 3) Beskrivning av översikten.....sid..... 8- 9
- 4) Objektdialogerna.....sid.....10 -11
- 5) Knapparna..... sid.....12 -15

1) Beskrivning av innehållet _____

*Tyvärr slarvas det ofta med att göra en övergripande beskrivning programmets innehåll i dess manualer. En god regel då man skall sätta sig in i ett nytt program är att alltid titta på dess innehåll. Då får man en allmän uppfattning om vad man kan använda det till. En bra regel är att studera filerna i **programmappen** efter installationen av ett nytt program.*

Programmappen



Mappen Bildbank

I denna mappen ligger det nio mappar med c:a 200 olika bmp-filer. Det är färdiga bakgrunder, "folk", "byggnader", "djur" mm.

Du kan själv göra egna mappar och lägga i "bildbanken".

Exempel: Samla bilder till ett projekt och spara dem i bmp-format. Skapa en mapp, döp den och lägg bmp-filerna i den. Gör du t.ex en mapp som du döper till "Fåglar" så kommer mappens namn upp som en flik under bildverktyget i verktygsfältet. (Se beskrivning av verktyget bildsidan 4)



Mappen exempel

I denna mappen ligger det exempel på tillämpningar som tillverkaren gjort. Bl.a en frågesport, animeringar etc. Då du bekantat dig närmre med programmet så studera gärna exemplen lite närmre. Titta gärna på hur de är gjorda för att lära dig av dem.

Mappen ljud

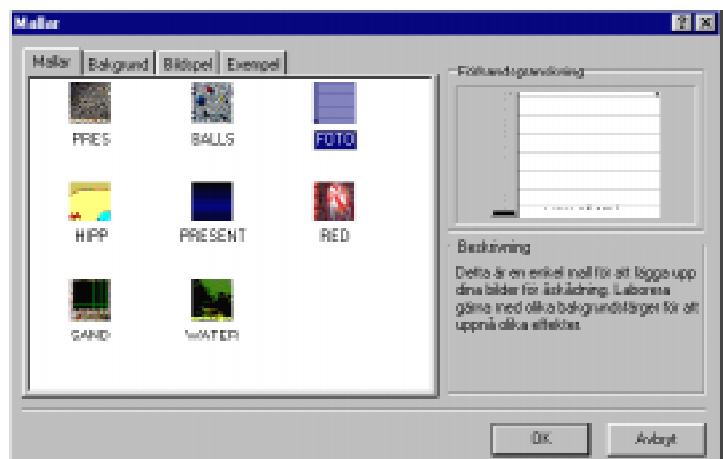
I mappen följer det med ett tiotal färdiginspelade ".wave-ljud". Som hund, katt, björn etc. Naturligtvis kan du spela in egna ljud. Ljudfilen sparar du och den lägger sig i ljud-mappen. Tar du ".wave-ljud" "från andra håll" så är det enklast att lägga dem i denna mappen om du skall använda dem i Multimedia Lab.

Mappen mallar

I denna mappen finns det av programtillverkaren färdiga mallar med olika typer av bakgrunder som du kan använda dig av. Precis som i mappen "bildbank" så kommer mappen upp som en flik i en dialogbox. Dialogboxen kommer upp då du öppnar programmet.

Du kan också tillverka och spara egna mallar. Läger du dem i en mapp och döper den till "Egna" så kommer det upp en flik med det namnet i dialogboxen.

Du sparar en mall under kommandot "spara som" och väljer filformat: "Mall[*.*mlm]".



Programikonen



Så här ser programikonen ut. Det är m.a.o. den du klickar på då du skall påbörja en ny tillämpning.

Kopieringsexperten



Mmlcopy4

Programmet hjälper dig att kopiera en tillämpning gjord i Multimedia labb till diskett eller en annan plats i din dator. Under "Skapa installationsprogram" så kan du samla ihop alla filerna i ett projekt och ta med dig det till en annan dator. Även "RunTime" lägger sig i mappen. Med RunTime kan du köra tillämpningen i en annan dator utan Multimedialabb installerad.

Runtime



Mmlrtm4

Runtime är ett program som gör att du kan köra tillämpningar i andra datorer utan att de har Multimedia Lab installerat. Man kan säga att Runtime är en spelare som spelar upp vad du gjort. Utan att det går att ändra något i tillämpningen.

(se ovan under kopieringsexperten)

Hjälpfunktionen



Mmlab4

Sätt dig gärna in i den inbyggda hjälpfunktionen i programmet. Du öppnar den inne i programmets meny "Hjälp" Med hjälp av dess index kan du söka olika begrepp som programmet innehåller. Sök t.ex. på "kopieringsexperten". Då får du en utförlig beskrivning hur programmet fungerar. Du kan även skriva ut hjälpavsnitten.

Internetlänk



Info

Programmet kopplar upp dig till internet för ytterligare info om Multimedia Lab. Säkrast är då att ha Internet Explorer installerat.

2) Beskrivning av verktygen _____


Verktygen delar jag in i tre grupper.

1) Grunderna

2) Animering

3) Makro: programmeringsspråk för Multimedia Lab.

Bäst är att börja med grunderna. Först då man behärskar dem, bör man gå in på animering och makro.

[ ”Blixten” efter namnet på ett verktyg betyder att du kan använda det objektet som en knapp.]

1) GRUNDERNA



Pekverktyget

Användes för att markera objekt mm.



Bild

Användes för att lägga in bilder. Det finns tre ”underknappar i menyn.



Infoga bild från en fil



Rita en bild. Win-programmet ”Pad” aktiveras och lägger sig ovanpå Multimedia Lab,



Bild från ”Bildbanken”. Olika bakgrunder knappar etc i BMP.
(Multimedia Lab hanterar .emf, .wmf, .bmp, .jpeg, gif.)



Ljud

Användes för att antingen lägga in färdiga ljud eller spela in egna. Det finns två underknappar.



Hämta färdiginspelade ljud från ljud-mappen. Det ligger ett femtontal ljudfiler (wav) i mappen.



Spela in egna ljud med mikrofon. Ljudfilen sparar du i mappen ”ljud2



Text

Inskrivning av text. Klicka på pennan efter att du lagt ut textobjektet. Tänk på att inte radbryta annat än vid nytt stycke.



Inmatningsfält ⚡

En ruta som du kan skriva in text i då du kör en tillämpning. M.a.o. kan du inte skriva någon text i denna rutan då du redigerar.



Knappverktyg ⚡

Knapparna är centrala i programmet. Med dem ger du olika objekt olika funktioner i en sekvens. Det finns 8 olika utseenden på knapparna.



Rektangulär

Rektangulär 2D

Osynlig



Diamantformad

Diamantformad 2D

Osynlig diamantformad



Elipsformad

Osynlig elipsformad



Fördröjning

Här kan du lägga in pauser i olika objekt. (Se under manuset D:2 sid 9. Där är en paus inlagd i bildspelet. Det finns tre olika typer av pauser. Du kan välja hur användaren skall gå vidare med tre olika funktioner.



1) Vänta på musklick.



2) Musklick eller tidsfördröjning



3) Tidsfördröjning



Spela upp en film

Används för att lägga in färdiga animeringar och video i en tillämpning. D.v.s. Du kan lägga in egna animeringar eller videosekvenser och visa dem i tillämpningen.



Form ⚡

Med formverktyget kan du lägga in olika former som rektanglar och cirkelar. Det finns tre olika typer.



Linje ⚡

Med linje verktyget kan du lägga in olika typer av linjer. Det finns tre olika typer.



Ram ⚡

Med detta verktyget kan du lägga in olika typer av ramar i din tillämpning.



Skugga ⚡

Med detta lägger du in olika skuggor. Kan t.ex. vara en skugga bak en bild för att förhöja utseendet.



Rita om

Uppdaterar sekvenser. Har du t.ex. en sida där bilder skall "klickas fram" då den öppnas så måste du lägga in "rita om" i en sekvens så att nästa användare också får samma utgångspunkt i sin användning.



Sekvenshopp

Med denna funktionen kan du hoppa fram eller tillbaka till en viss sekvens som du gjort. Är bra att använda om du vill hoppa till en sekvens med många objekt.



Stopp

Avslutar en tillämpning. Lämpligt att lägga in på t.ex. en sida som du döper till Slut.



Kör ett annat program

Med denna funktionen kan du starta ett annat program i Multimedia Lab.



Kör en Multimedia Lab - tillämpning

Med denna funktionen kan du starta en annan tillämpning i Multimedia Lab. Bra om du vill hoppa mellan olika tillämpningar. Med hjälp av en knapp och denna funktionen i en sekvens kan du m.a.o. hoppa mellan olika tillämpningar.



OLE-objekt ⚡

OLE står för "Objekt linking and embedding" och är en standard för utbyte av data mellan olika program. Exempelvis ett Excel-diagram kan presenteras i Multimedia Lab. Excel startar då automatiskt och ritat upp diagrammet.



Textfönster ⚡

Användes för att visa text i ett fönster. Texten kan göras sökbar. Innehållet visas inte i redigeringsläge utan endast då tillämpningen körs. Det innebär att du måste redigera texten i ett annat program.



Spela CD

Med denna funktionen kan du spela upp spår från en CD i en tillämpning.

2) ANIMERING

Förväxla inte animering med att göra riteffekter i objektdialogerna. (se bl.a. sid 10 under ”Knappen riteffekt”)
Animeringarna är ganska så omständliga att göra men det finns en bra ”steg för steg” -redogörelse i handboken.



Bildanimering

Användes för att skapa animationer direkt i Multimedia Lab. Se särskilt kapitel om detta i handboken.



Manipulering

Med manipulering kan ett objekts utseende och placering ändras då användaren kör tillämpningen. Kan vara omständlig att använda eftersom du måste skriva in storlek och position i objektdialogen, för att få ett bra resultat. (se vidare i handbok)

3) MAKRO

Använder ett programmeringsspråk och kräver en viss vana av detta.



Makro

Ett objekt som hanterar Multimedia Lab:s programmeringsspråk. (Se särskilt kapitel i handboken)



Inmatningsdialog

Lägger in ett meddelande till användaren. Kan t.ex vara att du vill att användaren skall svara på en fråga. Ger bäst resultat att användas med makro.

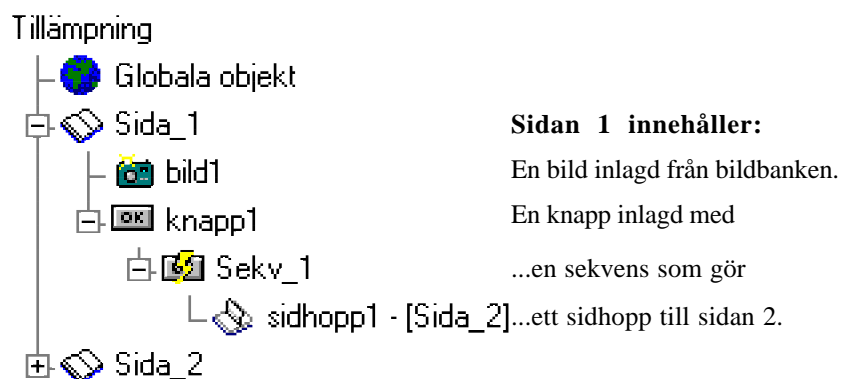
3) Beskrivning av översikten

I översikten, som visas på den vänstra sidan i Multimedia Lab, visas hur strukturen på din tillämpning ser ut. I denna gör du **manus** till hur din tillämpning skall presenteras. Utseendet på översikten kan jämföras med utforskaren i Windows.

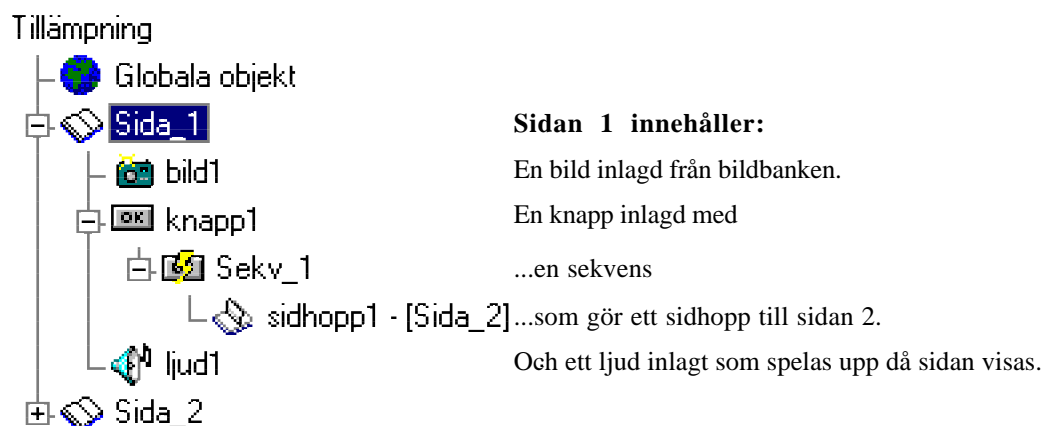
Då du har lagt in ett objekt i ditt manus så kan du förändra objektets funktion. Det gör du genom att **H-klicka på ikonen** i översikten och välj **Egenskaper** i undermenyn. En dialogruta kommer då upp och i den kan du göra olika val för objektet. (Se vidare under Rubriken "D:2" nedan)

NÅGRA MANUS I ÖVERSIKTEN

A) Sidhopp med knapp

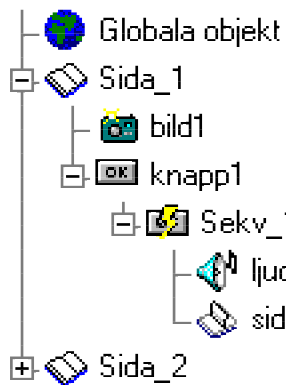


B) Sidhopp med ljud – (då sidan skall presenteras)



C) Sidhopp med ljud – (då sidan lämnas)

Tillämpning



Sidan 1 innehåller:

En bild inlagd från bildbanken.

En knapp inlagd med

...en sekvens som

...spelar upp ett ljud

...och hoppar till sidan 2.

D:1) Bildspel

Tillämpning



Sidan 1 innehåller:

En bild inlagd från bildbanken.

...med paus, tidsfördröjning 5 sek (H-klicka på ikonen, välj egenskaper i menyn)

...innan ett sidhopp görs till

...sidan 2

4) Objektdialoger

Objektdialogerna och knapparna är de centrala delarna i användandet av MML4. Med dessa två funktioner så "programmerar" du vad du vill skall hända i din tillämpning.

Varje objekt som du använder från verktykspaletten, som t.ex. bildobjekt, knappobjekt, textobjekt, ljudobjekt, har olika egenskaper. (Egenskaperna får du fram genom att klicka med H-knappen på objektet.) Flera av egenskaperna finns på alla av de olika objekten. Nedan följer några av de vanligaste funktionerna.

OBJEKTDIALOG - SIDA

Knappen sidinställningar

Använd globala objekt: Skall du göra flera sidor med en och samma bakgrund så skall du fylla i detta valet.

Använd virtuell uppdatering: Standardinställning att rutan är ikryssad. Innebär att minnet läser in hela sidan innan den visas på skärmen.

Knappen Riteffekt

Fältet riteffekt: I fältet finns det ett 30-tal olika sätt att välja hur ett objekt skall ritas ut på skärmen. Väljer du t.ex. animera från vänster så rör sig bilden från vänster till höger då sidan visas.

Fältet hastighet: Här väljer du hur snabbt objektet, t.ex. bilden ovan skall förflytta sig. Du kan välja från långsam till maximal hastighet.

OBJEKTDIALOG - KNAPP

Knappen utseende

Fältet text: Här döper du knappen. Skall du t.ex. ha en knapp som skall avsluta programmet så kan det vara lämpligt att döpa knappen till "Avsluta"

Typ: Här väljer du olika utseende på knapparna.

Färg: Här väljer du färg på knappen.

Knappen teckensnitt

Teckensnitt/storlek: på knappens bokstäver.

Knappen Knapp

Ingen respons: Ändra musmarkör	Markören som en pil då du pekar på knappen. Markören ändras från pekare till en hand.
Invertera yta:	Motsatta färger på knappen då man pekar på den. (visas bara i ”körläge”).
Invertera omgivning:	Ser ut som om knappen trycks in. (visas bara i körläge) Men bakgrunden bör då helst vara samma färg som knappen för att det skall bli bästa effekt
Areabild:	Se sid 5
Tryckbild:	Se sid 5
Tipsruta:	Se sid 6

OBJEKTDIALOG - BILD

Bild:	BMP-bilderna som medföljer MML4 har ofta en färgad bakgrund. Vill du inte att den skall vara med så tar du bort den i denna funktionen. Är bakgrunden t.ex. grön. Klicka då i den gröna färgen i paletten, och bocka sedan i ”Använd genomskinlig färg”.
-------	--

5) Knapparna

Utseendet och funktionerna på knapparna kan göras på ett ganska så varierande sätt i programmet. Jag delar in funktionerna i två delar.

- 1) Musclick på knapp kopplad till ett annat objekt.
Detta innebär att knappen är fristående från det objekt som du vill visa.
- 2) Musclick på en knapp med objekt kopplat till sin egen knapp.
Detta innebär att objektet ligger i knappen. Medför med andra ord att objektet (bilden) blir lika stor som du gör knappen

1) MUSCLICK PÅ KNAPP KOPPLAD TILL ETT ANNAT OBJEKT

Denna funktionen har i sin tur tre olika "pauser" för att visa ett objekt.

PAUS 1: ["Vänta på ett musclick" (se sista sidan)]

Ett objekt (bild eller textobjekt) visar sig då du klickar på en knapp. Klickar du på knappen igen så försvinner objektet från skärmen.

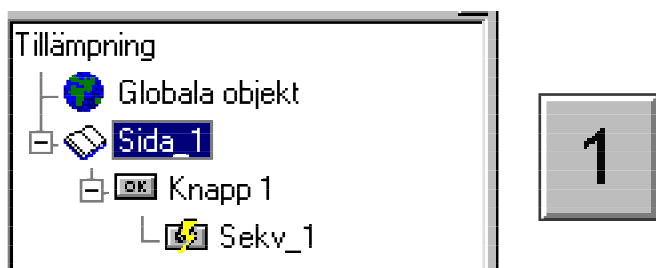
A) Skapa dokumentet

Börja med att öppna ett nytt dokument i Multimedialabb. Eftersom vi endast skall arbeta med en sida i dessa olika knappövningar så kan du radera sida 2. Det gör du genom att markera sidan 2 i översikten (klicka en gång på den) och välj sedan **ta bort** i Redigeramenyn. (eller **delete**). Blev din bildskärm grå nu så beror det att du är i "tillämpningsläge. Klicka då på sidan 1 i översikten.

B) Skapa knappen som skall visa objektet

- 1) Tag fram en rektangulär knapp från verktygslådan. (Har du inte verktygslådan framme på skärmen så tar du fram den i menyn Visa.) Placera knappen på vänstra halva av skärmen och gör den c:a 1,5x1,5 cm.
- 2) Klicka med h på knappen du gjort. Och välj egenskaper på menyn.
- 3) Klicka på fliken *utseende* om den inte redan är aktiv.
- 4) Döp knappen till "1" genom att skriva in ettan i textsträngen under "text"
- 5) Klicka på fliken teckensnitt. Välj Arial och 22 punkter. Klicka sedan OK.

Så här bör det nu se ut på din skärm. I *översikten* har du knapp 1 och en sekvens under den. Men som vi ännu inte lagt någon händelse till.



C) Nu skall vi skapa ett textobjekt som skall visas då vi klickar på vår knapp.

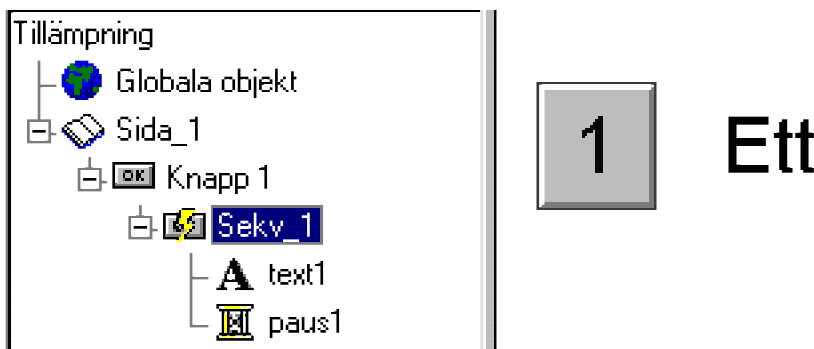
- 1) Markera "sekv 1" i *översikten* genom att klicka på den.
- 2) Gör ett textobjekt. Klicka på A:et i verktygsmenyn och dra ut ett lagom stort område på skärmen, för att skriva "Ett" med Arial 24 punkter. Placera det till höger om knappen (1) som du har gjort på bildskärmen.
- 3) Klicka på pennan i det högra hörnet av textobjektet och skriv i "Ett"
- 4) Markera texten och välj 24 punkter och typsnittet "Arial" i Formatmenyn. Klicka sedan OK.

Som du ser så lägger sig objektet nu under "sekv 1" i *översikten*. **Det är mycket viktigt att markera rätt i *översikten* så att händelserna kommer på rätt ställe.**

OBS! Lagg märke till att textobjektet försvinner om du klickar på knapp 1 eller sida 1 i *översikten*. Men kommer tillbaka om du klickar på sekvensen.

- 5) Nu skall vi lägga in en pausknapp i sekvensen. Med pausknappen kan vi bestämma hur objektet visas.
- 6) Klicka på timglasets på Verktygspaletten och välj, knappen "vänta på musklick".
- 7) Klicka sedan var som helst i dokumentet.
- 8) Pausen lägger sig då under "text 1" som i sin tur ligger under "sekvens 1".

Så här skall det nu se ut i din *översikt* då "sekvens 1" är markerad. (Hade den inte varit markerad så hade inte textobjektet "Ett" setts på skärmen.



D) "Textobjektet väntar på att visas" med en musklick

- 1) Klicka med h på "paus 1" i *översikten*. Välj sedan Egenskaper i menyn.
- 2) Välj "vänta på musklick" i dialogboxen. Klicka sedan OK.
- 3) Gå upp i Menyn kör och starta din tillämpning. Fungerar din knapp nu så skall "Ett" komma fram då du klickar på din knapp "1" och döljas igen då du klickar på den andra gången.

PAUS 2: ["Musklick med tidsfördröjning" (se sista sidan)]

Under denna funktionen så visar sig objektet under en bestämd tid efter att du klickat på knappen. Du ställer själv in tiden i antal sekunder.

Upprepa övningen ovan men välj istället att skriva 2 på knappen och "två" på textobjektet. Välj sedan under D-avsnittet och punkt två, att i istället klicka på "Tidsfördröjning" och skriv in t.ex 5 sek. i textsträngen under Tid.

OBS! Sedan du klickat på knappen måste du invänta tiden innan du kan gå vidare i dokumentet.

PAUS 3: [”Musklick eller tid” (se sista sidan)]

Denna funktionen på knappen kombinerar de två ovanstående knappfunktionerna. Det innebär att objektet visas i ett visst antal sekunder. Men om du klickar på knappen så försvinner det innan tiden gått ut.

Upprepa övningen ovan men välj istället att skriva 3 på knappen och ”tre” på textobjektet
Välj sedan under D-avsnittet och punkt två ”musklick eller tid”. Skriv även in 5 sek. på denna. Det som då händer är att objektet visas i fem sekunder såvida att du inte klickar bort det innan.

2) MUSKLICK PÅ KNAPP KOPPLAD TILL SITT EGET OBJEKT

Du kan också lägga en bild i ”sin egen knapp”. Det innebär att bilden visas då du drar med markören över området. Det finns tre olika funktioner.

I nedanstående exempel så gör vi en sådan knapp och provar alla tre funktionerna.

1) Areabild

(Knapp 4 se sista sidan)

Areabild innebär att bilden visas då du drar pekaren över det område som du placerat knappen på.

OBS! Bilden du väljer syns inte i redigeringsläge. Den kommer först fram då du kör tillämpningen.

Tänk på att bilden blir lika stor som du gör knappen.

1) Välj knappverktyget i verktygslåda och dra ut en osynlig knapp som är c:a 7x5 cm. Då du gjort detta så kommer det upp en tom ruta med texten **knapp 1** eller liknande.

2) Klicka med H musknapp på knappen.

3) Välj Egenskaper i menyn.

4) Klicka på knappen ”Knapp” i dialogboxen.

5) Gå sedan ner till textsträngen ”Areabild” och bläddra fram en bildfil.

6) Klicka sedan OK.

7) Bli inte förvånad över att det inte hände något på din skärm.

8) Gå istället till Menyn ”Kör” och starta din tillämpning.

9) Dra pekaren över området och nu skall din bild dyka upp i presentationen.

2) Tryckbild

(Knapp5 se sista sidan)

Tryckbild innebär att du istället för som ovan klickar och håller musknappen nere i området. Så länge du gör det så visas bilden.

Upprepa ovanstående men välj istället ”Tryckbild” under punkt 9.

3) Tipsruta

(knapp 6 se sista sidan)

Tipsruta innebär att det dyker upp en liten ruta med text när du drar pekaren över det område som du markerat med knappen.

Sätt in en bild (t.ex. björn från bildbanken) i ditt dokument. Gör en osynlig knapp och dra över bilden.

Upprepa sedan punkterna ovan. Men välj istället att skriva in en text under ”Tipsruta” under punkt 9.

Har du t.ex. satt in en Björn så kan det vara lämpligt att skriva ”Björn” i texsträngen.

1) Musklik på knapp kopplad till ett annat

PAUS 1: ”Vänta på ett musklick”

Klick på knappen och pausens... Egenskaper: ”ett” kommer upp till höger. Klick på knappen igen och ”Ett” försvinner



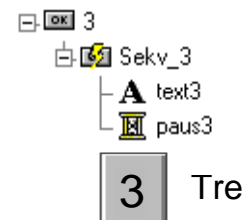
PAUS 2: ”Tidsfördröjning”

Klick på knappen och pausens... Egenskaper: ”två” visar sig t.ex. 5 sek. Du kan inte göra något annat under tiden som ”Två” visar sig.



PAUS 3: ”Musklick eller tid”

Klick på knappen och pausens... Egenskaper: ”tre” visar sig t.ex. 5 sek. Men till skillnad mot ”paus 2” så kan du klicka bort ”Tre”.



2) Musklik på knapp kopplad till sir



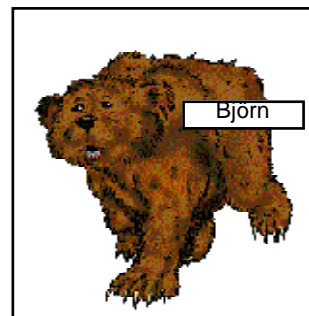
OK 4
Sekv_4

**KNAPP 4:
”Areabild”**
Sätt pekaren i området (i visningsläge) och knappens...
Egenskaper: bilden visar sig och försvinner då du drar bort pekaren.



OK 5
Sekv_5

**KNAPP 5:
”Tryckbild”**
Klicka och håll musknappen nere i området (i visningsläge) och knappens...
Egenskaper: bilden visar sig och försvinner då du släpper musknappen.



OK 6
Sekv_6

**KNAPP 6:
”Tipsruta”**
Sätt pekaren i bilden (i visningsläge) och knappens...
Egenskaper: en text visar sig och försvinner då du drar bort pekaren.