

# Tastevejledning – Valgmodul 3

## Fortæl på skærmen

### Mediator 6

### Indholdsfortegnelse

<b><u>Den lineære præsentation</u></b> .....	<b>2</b>
Start af Mediator .....	2
Skærmsidens opbygning .....	3
En ny præsentation startes .....	4
En sides baggrundsfarve .....	6
Et tekstfelt .....	6
Placering af et billede .....	9
Præsentationen gemmes .....	11
Præsentationen afprøves .....	11
En ny side i præsentationen .....	11
Skift imellem siderne .....	12
Ændring af en sides navn .....	12
Fremstilling af en knap .....	12
En begivenhed til en knap .....	14
Kopiering af objekter: tekstfelt, billedramme og knap .....	17
En stopknap .....	18
<b><u>En selvkørende præsentation</u></b> .....	<b>19</b>
Tidsstyring af en præsentation .....	19
Fremstilling af en tidslinie med automatisk sideskift .....	19
Kopiering af en begivenhed .....	20
Skjule objekt .....	21
Vise objekt ved hjælp af en begivenhed .....	21
Animering af et objekt .....	22
Afspilning af en lydfil .....	25
<b><u>Layout</u></b> .....	<b>28</b>
Masterside .....	28
Fremstilling af skjulte felter – hotspots .....	30
<b><u>Lyd</u></b> .....	<b>33</b>
Tekniske forudsætninger for at arbejde med lyd .....	33
Lydprogram .....	34
Lydprogrammer, Windows98, Standardopsætning .....	34
Lydprogrammer, Windows95, Standardopsætning .....	35
Sådan bruges Lydopgtager/Audiosampler .....	36
Indspilning fra CD .....	37
Sammensætte lydfiler .....	38
<b><u>A – Sammenkædning af flere præsentationer</u></b> .....	<b>40</b>
Henvisning til en anden Mediator-præsentation .....	40
Kopiering til f.eks. CD-ROM af de forskellige præsentationer .....	42
<b><u>B – Samling til én præsentation</u></b> .....	<b>44</b>
Kopiering af en side fra én præsentation til en anden .....	44
Distribution af en præsentation .....	45
Distribution via disketter .....	46
Installation på en anden computer fra en diskette .....	49
Fremstilling af en CD-ROM: A .....	50
Fremstilling af CD-ROM: B .....	50
Fremstilling af en samlet fil til e-mail .....	50
Oversigt over placering af filer .....	51
Mediators brug af henvisninger til eksterne filer .....	52

## Den lineære præsentation

### Start af Mediator

Præsentationsprogrammet Mediator kan bl.a. startes på følgende måde:

- Klik på **Start**-knappen i skærmens nederste venstre hjørne.
- Vælg linien **Programmer**. Nu åbnes Programmer-menuen.
- Find og vælg linien **MatchWare**.
- Vælg **Mediator 6.0 Pro**.
- Vælg linien **Mediator**.

Du får nu følgende skærmbillede:



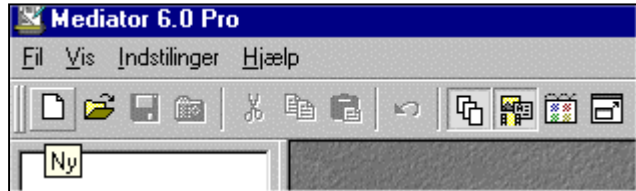
Vælg imellem:

- Klik på **Opret nyt dokument**, hvis en ny præsentation skal fremstilles.
- Klik på **Åbn dokument**, hvis der skal arbejdes videre på en eksisterende præsentation.
- Klik på **Åbn sidst redigerede dokument**, hvis du er sikker på, at ingen andre har benyttet Mediator, siden du sidste gang benyttede programmet.
- Klik på **Brug Wizard til at oprette et nyt dokument**, hvis du vil begynde på en ny præsentation og ledes igennem fremstillingen af den.

*NB:* Hvis der sættes mærke i feltet **Vis ikke denne dialog igen**, vil de næste brugere af programmet ikke se dette vindue.

## Skærmsidens opbygning

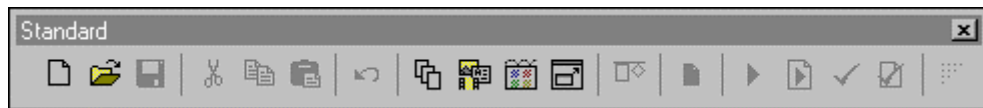
Øverst på siden ses menuen. Nedenunder er der placeret en lang række knapper. Funktionerne af disse knapper vises på en lille gul seddel, hvis musen placeres på dem og holdes stille et øjeblik.



Alle knapper kan flyttes fra den øverste del af skærmen ved hjælp af musen:

- Placér musen på de to lodrette streger til venstre for knapperne.
- Hold den **venstre** museknap nede.
- Flyt musen

Knapperne bliver nu placeret i to dele: *Standard* og *Værktøjskasse*:



**Tip:** Både Standard-knapperne og Værktøjskassen kan **flyttes** på skærmen ved hjælp af musen:

- **Placér** musen på toppen af knapperne. Hold den **venstre** museknap ned og **flyt** hele knaprækken.

**Tip:** Både knapperne og værktøjskassen kan **fjernes** fra skærmen ved:

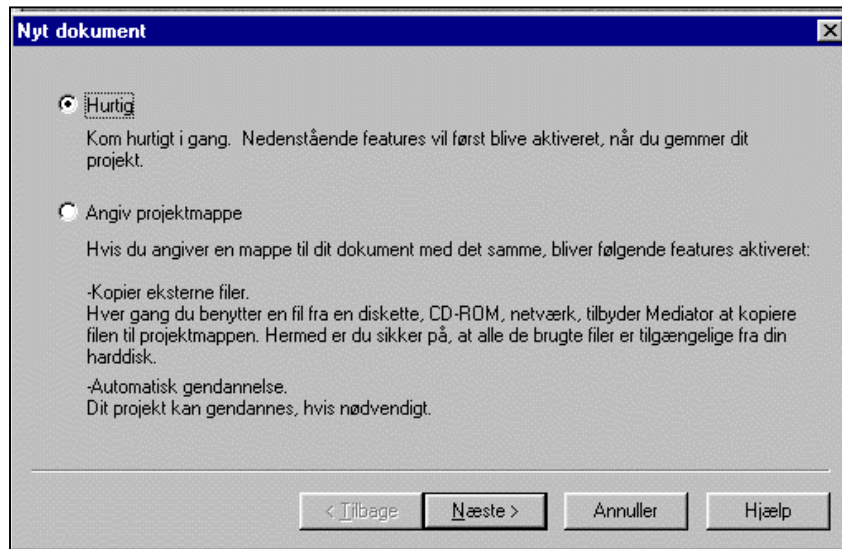
- Klik på **Vis** i menulinien.
- Klik på **Værktøjskasse** eller **Standard**. Afmærkningen forsvinder og knapperne og/eller værktøjskassen fjernes fra skærmen.

Knapperne eller værktøjskassen vises igen ved at **sætte** afmærkningerne i **Vis**-menuen.

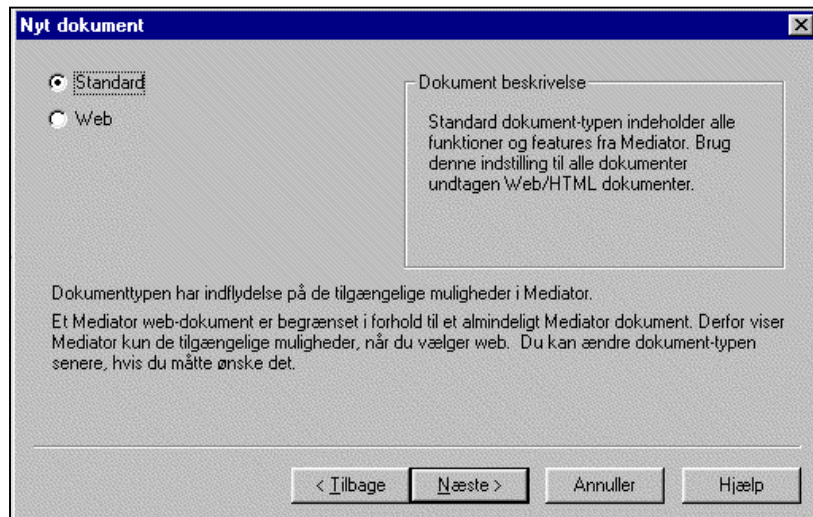
## En ny præsentation startes

En ny præsentation startes på én af følgende måder:

- Klik på **Opret nyt dokument** i vinduet, der er vist på side 3. Dit skærmbillede ser således ud:

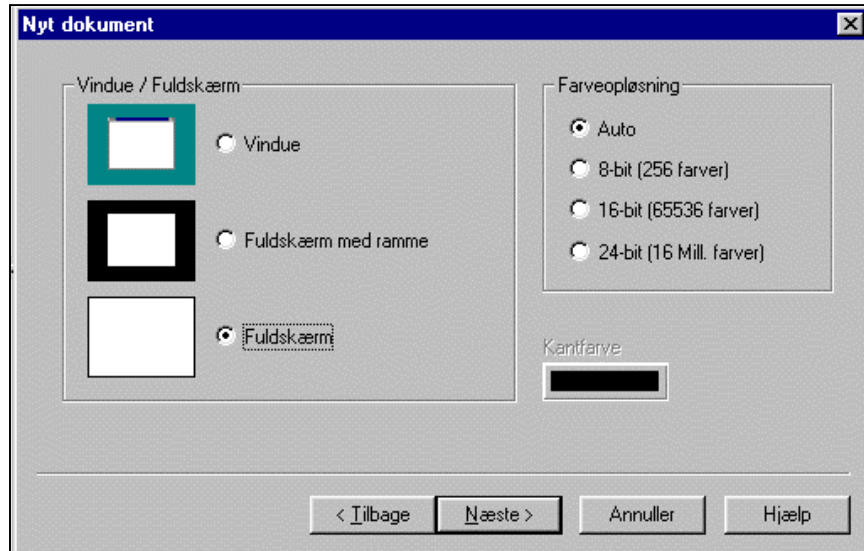


- Klik på knappen **Næste**, dit skærmbillede ser således ud:



- Klik på **Næste**.

Der vises nu et vindue:



Ved hjælp af dette vindue kan forfatteren vælge, hvorledes præsentationen skal vises:

For at være sikker på, at så mange som muligt kan se præsentationen bør værdierne:

**Vindue Størrelse:** 640 x 480 og:

**Farveopløsning:** Auto

vælges.

- Klik på **Annuller**-knappen for at afslutte dette vindue. Derefter skiftes til *designvinduet*, hvor præsentationen kan opbygges.

**NB:** Hvis feltet **Fuldskærm** i **Mode**-området har været afmærket, vil menulinien ikke længere være synlig. Den kan blive synlig på én af følgende to måder:

1: Tryk på **Esc**-tasten.

2: Placér musens markør i skærmens **top**, og tryk på den **højre** museknap.

## En sides baggrundsfarve

Det er let at vælge baggrundsfarven for en skærmside:

- Klik på **Sidefarve**-knappen i *Standard*-rækken.



Nu vises *Farve*-vinduet:

- Vælg en farve.
- Klik på **OK**-knappen.



## Et tekstfelt

Alle tekster i præsentationen skal placeres i et tekstfelt. Dette fremstilles på følgende måde:

- Klik på værktøjet **Tekst** i værktøjskassen:  
Musens form ændres nu til:



*NB:* Kan du ikke finde knappen skal du klikke på: **Vis, Værktøjskasse**

- **Placér** markøren et sted på skærmen.
- Tryk musens **venstre** knap ned og hold den nede.
- **Flyt** musen. Et tekstfelt trækkes efter musen.
- Giv **slip** på musen.

Nu ændres skærmens udseende lidt. (Denne skærm kaldes *'editor-skærmen'*)  
Desuden vises en værktøjslinje til formatering / editering af tekst:



- Skriv teksten. Når teksten er skrevet, så:

- Klik med musen **udenfor** tekstfeltet. *Editor-skærmen* forsvinder.



### Ændring af tekstens font

Tekstens **font** ændres på følgende måde:

- **Dobbelklik** med musen på tekstfeltet. Nu ændres skærmen til *editor-skærmen*.
- **Afmærk** den del af teksten, der skal have en anden font, ved at trække musemarkøren hen over teksten, mens venstre museknap er nedtrykket.
- **Vælg** en ny font til den afmærkede tekst i **Tekstredigerings**-linien.
- Klik **udenfor** tekstfeltet.


### Ændring af tekstens farve

Tekstens **farve** ændres på følgende måde:

- **Dobbelklik** på tekstfeltet.
- Afmærk den del af  teksten, hvor farven skal ændres.
- Klik på **Farve**-knappen.  Nu åbnes et *Farve*-vindue.
- Vælg en farve ved at klikke på den.
- Klik på **OK** for at lukke *Farve*-vinduet.

### Justering af teksten i et tekstfelt

Teksten kan justeres til en placering i midten af tekstfeltet på følgende måde:

- Afmærk teksten.
- Klik på knappen **Centrér** i værktøjslinien. 

### Flytning af et tekstfelt

Et tekstfelt **flyttes** på følgende måde:

- Kontrollér at tekstfeltet er aktivt (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Placér musen **ovenpå** tekstfeltets kant. Musen ændrer form til en *'hånd'*.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen flyttes.
- Slip musen.

### Ændring af et tekstfelts størrelse


**Størrelsen** på et tekstfelt ændres på følgende måde:

- Kontrollér at tekstfeltet er aktivt (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Placér musen ovenpå et af de 8 håndtag. Musen ændrer form til en *'dobbeltpil'*.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen flyttes.
- Slip musen.

*NB:* Hvis der trækkes i et af håndtagene i hjørnerne, forbliver forholdet imellem tekstfeltets bredde og højde det samme.

### En lang tekst i et tekstfelt

Hvis der skal placeres megen tekst, kan det være vanskeligt at skrive det direkte i **Mediator**. I stedet kan du gøre følgende:

- **Skriv** teksten i tekstbehandlingsprogram, som du kender. Eller indlæs teksten fra en fil.
- **Afmærk** teksten.
- Kopier teksten til **Udklipsholderen**. (Vælg i **Rediger**-menuen punktet **Kopier**)
- Skift til **Mediator**  
Når markøren er placeret i tekstfeltet:
- Klik på knappen **Sæt ind** i værktøjslinien. Nu kopieres teksten til tekstfeltet. 

### Justering af et tekstfelt

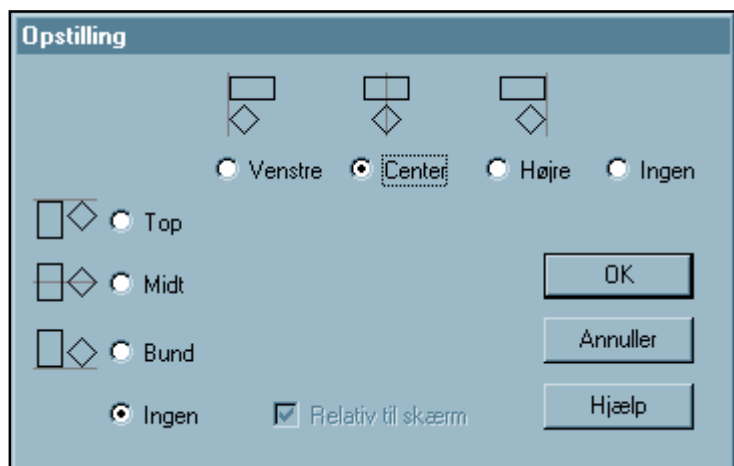
Et tekstfelt kan centreres på skærmsiden på følgende måde:

- Kontrollér at tekstfeltet er aktivt (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Tryk på **F2**-tasten. Nu vises et vindue, der kan benyttes til justering af tekstfeltet:

Ved hjælp af dette vindue kan tekstfeltet justeres på skærmsiden.

En afmærkning i de tre felter:

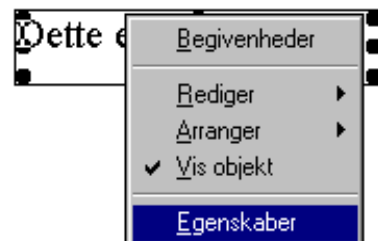
**Venstre**, **Center** eller **Højre** justerer feltet i den vandrette retning, mens en afmærkning i **Top**, **Midt** eller **Bund** justerer feltet i lodret retning.



### Ændring af et tekstfelts baggrundsfarve

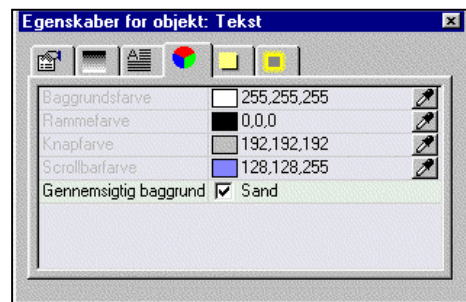
Tekstfeltets **baggrundsfarve** ændres på følgende måde:

- Kontrollér at tekstfeltet er aktivt (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Klik med **højre** museknap på tekstfeltet. Nu åbnes en menu:

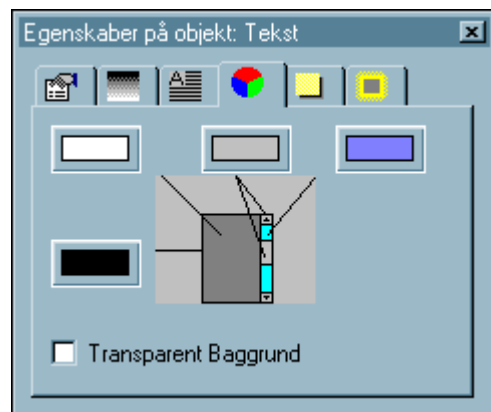


- Klik på **Egenskaber** i menuen. Nu åbnes det vindue, der kan benyttes til at formatere tekstfeltet:
- Klik på fanebladet **Farve**.

Nu vises det faneblad, der benyttes til at bestemme farver til tekstfeltet.





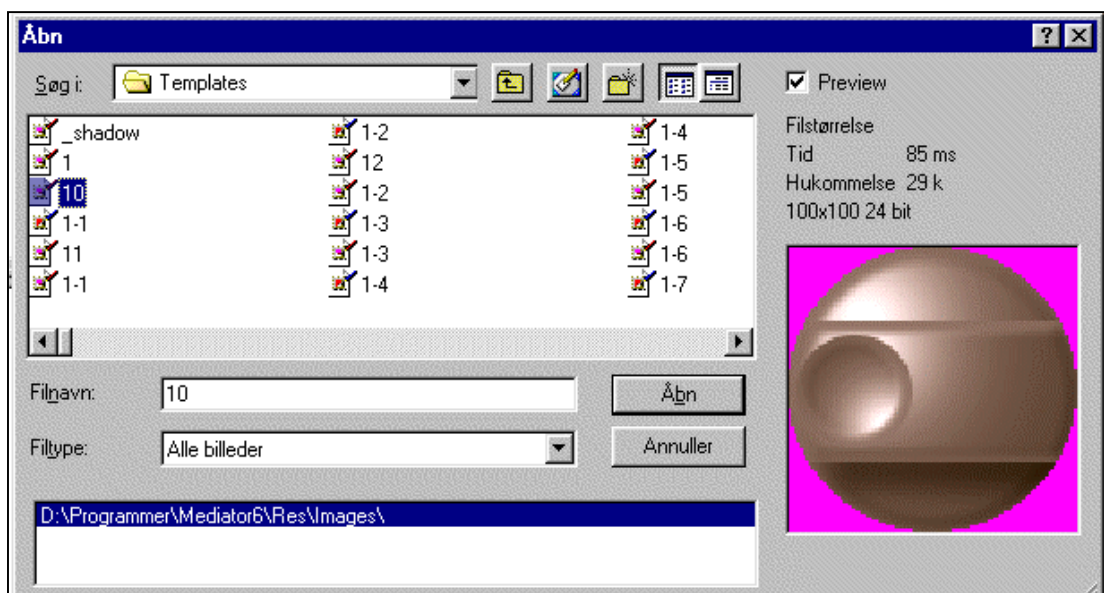
- Klik på **farveboxen** øverst til venstre. Nu åbnes det sædvanlige *Farve*-vindue.
  - Vælg en baggrundsfarve.
  - Klik på **OK** for at lukke *Farve*-vinduet.
  - Klik på **lukkefeltet** i øverste højre hjørne af *Egenskaber*-vinduet.
- NB:** Hvis feltet **Transperant baggrund** afmærkes, vil tekstfeltets baggrund ikke kunne ses.



## Placering af et billede

Placering af et billede på en skærmside foregår på følgende måde:

- Klik på værktøjet **Billede** i værktøjskassen: 
- Musen form ændres til: 
- Placer musen et sted på skærmen.
- Klik med den **venstre** museknap. Nu skiftes til følgende *Åbn*-vindue:

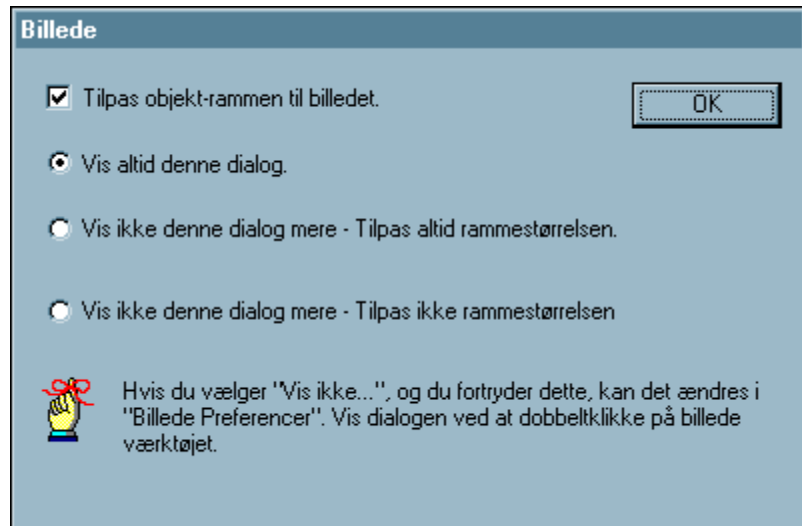


I det store vindue kan man se en liste over de filer, der indeholder billeder, som Mediator kan indlæse.

Når et billede skal placeres, skal det først findes på harddisken:

- Der kan skiftes bibliotek ved at klikke på **Pil-nedad** til højre for feltet **Søg i**.
- Det kan være hensigtsmæssigt at få et *preview* af billedet, inden det indlæses. Dette sikres ved at afmærke feltet **Preview**.
- **Afmærk** filen med et museklik. Læg mærke til de oplysninger om filen, der er placeret lige over *Preview*-vinduet!
- Klik på **Åbn**-knappen for at hente billedet og lukke vinduet *Åbn*. Der vises nu følgende vindue:

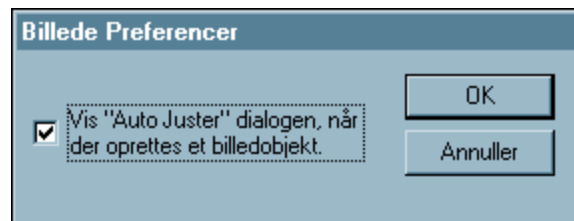
- Klik på **OK**-knappen, hvis billedrammen skal tilpasses det valgte billede. På denne måde justeres billedrammen til dimensionerne på det valgte billede



**Tip:** Hvis dette vindue ikke vises, kan en tidligere bruger af programmet have afmærket et af de to felter med 'Vis ikke denne dialog mere -'

Hvis vinduet ønskes vist, dobbeltklikkes på **Billed**-knappen i *Værktøjsrammen*. Så vises følgende lille vindue:

- Afmærk feltet **Vis "Auto Juster" dialogen...**
- Klik på **OK**-knappen.



### Flytning af en billedramme

En billedramme flyttes på samme måde som et tekstfelt:

- Kontrollér at billedrammen er aktiv (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Placér musen **ovenpå** billedrammens kant. Musen ændrer form til en '*hånd*'.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen flyttes.
- Slip musen.

## Præsentationen gemmes

En præsentation gemmes på følgende måde:

- Klik på **Gem**-knappen i **Standard**-rækken. Nu åbnes *Gem*-vinduet.
- Find den mappe, hvori præsentationen skal gemmes.
- Skriv navnet på din præsentation. Husk reglerne for filnavne!
- Klik på **Gem**-knappen. Nu gemmes din præsentation.

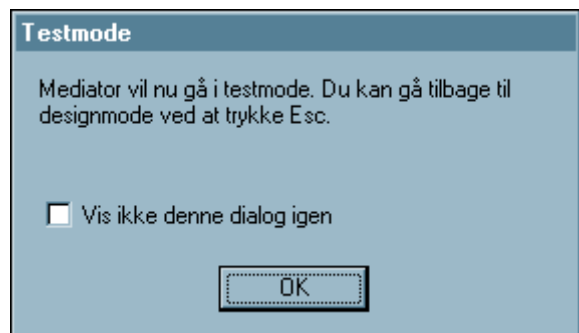


**Tip:** Næste gang du skal gemme præsentationen, kan du blot trykke på **Ctrl** og **S** samtidig eller klikke på knappen **Gem**

## Præsentationen afprøves.

Under fremstillingen af præsentationen, bør den afprøves med jævne mellemrum. Dette gøres på følgende måde:

- Tryk på **F5**-tasten. Nu skiftes fra *designvinduet* til *testvinduet* for at afvikle præsentationen. Der vises følgende skilt:



**Tip:** Man kan også klikke på **Kør dokument**-knappen, der er anbragt i *Standard*-rækken af knapper.



**Tip:** Man kan altid vende tilbage til *designvinduet* ved et tryk på **Esc**-tasten.

**Tip:** Hvis præsentationen skal afprøves fra en bestemt side, så tryk på **F6**-tasten. Så startes præsentation fra den side, der vises på skærmen.

Man kan også klikke på **Test-side**-knappen:



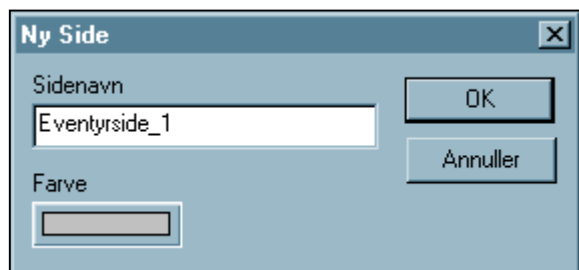
## En ny side i præsentationen

Vælg én af følgende 2 metoder:

- Vælg i **Side**-menuen punktet **Ny**.
- Tryk på **Insert**-tasten.

I begge tilfælde vises *Ny side*-vinduet:

- Skriv sidens navn. (Der må **ikke** være mellemrum i sidenavn. Benyt i stedet tegnet: \_)
- Vælg desuden sidens baggrundsfarve.
- Klik på **OK**-knappen. Nu fremstilles siden og der skiftes til den.



## Skift imellem siderne

Der skiftes imellem siderne i *editor*-mode på følgende måde::

- **En side frem:** Tryk på **PgDn**-tasten.
- **En side tilbage:** Tryk på **PgUp**-tasten.

Desuden kan følgende benyttes:

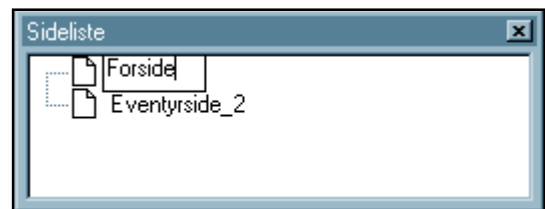
- Klik på **Sideliste**-knappen i *Standard*-rækken. Nu vises *Sideliste*-vinduet:
- Klik på **navnet** på den side, der skal skiftes til. Der skiftes til siden, således at den kan ses 'under' *Sideliste*-vinduet.
- Klik på **lukkefeltet** i vinduets øverste, højre hjørne.



## Ændring af en sides navn

Hvis en side skal have et andet navn, gøres dette på følgende måde:

- Klik på **Sideliste**-knappen i *Standard*-rækken. Nu vises *Sideliste*-vinduet.
- Klik på sidens navn, således at dette er afmærket.
- Dobbeltklik på sidens navn. Der bliver nu mulighed for at skrive et nyt sidenavn.
- Foretag rettelsen i sidens navn.
- Klik udenfor sidens navn (eller tryk på **Retur**-tasten).
- Luk **Sideliste**-vinduet ved at klikke på lukkefeltet i dets øverste højre hjørne.



## Fremstilling af en knap

I præsentationen navigeres bl.a. ved hjælp af tryk på knapper. En knap fremstilles på følgende måde:

- Klik på værktøjet **Knap** i værktøjskassen. Markøren ændrer form.
- Klik med den **venstre** museknap et sted på skærmen.
- Nu placeres knappen på skærmen.



**Ændring af teksten på en knap**

Knappens tekst kan ændres enten:

- lige når knappen er dannet ved at rette teksten, eller ved at:
- dobbeltklikke på knappen. Nu skifter skærmen. Knappen vises med tilhørende tekst.
- Nu kan knappens tekst rettes.
- Klik med musen **udenfor** knappen. Nu skifter skærmen tilbage.

**Flytning af en knap**

En knap flyttes på samme måde som et tekstfelt eller en billedramme:

- Kontrollér at knappen er aktiv (Forsynet med 8 håndtag).
- Placér musen **ovenpå** knappens kant. Musen ændrer form til en 'hånd'.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen flyttes.
- Slip musen.

**Ændring af en knaps størrelse**

Knappens størrelse ændres på følgende måde:

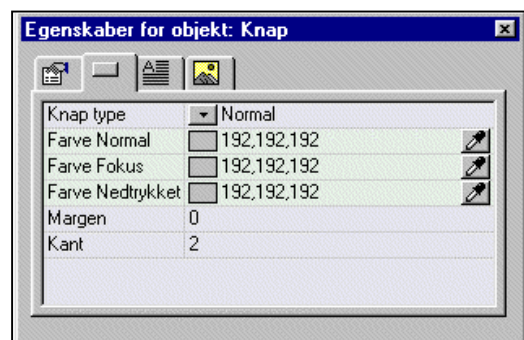
- Kontrollér, at knappen er aktiv. (Forsynet med 8 håndtag).
- **Flyt** musens markør hen til et af de 8 håndtag. Markøren ændrer form til en dobbeltpil.
- Hold **venstre** museknap nedtrykket, mens musens **flyttes**.
- Giv **slip** på musen.

*NB:* Hvis markøren placeres på et af de 4 hjørner, vil forholdet imellem knappens bredde og højde blive bevaret.

**Ændring af en knaps farve**

Knappens **farve** ændres på følgende måde:

- Kontroller, at knappen er aktiv. (Forsynet med 8 håndtag).
- Klik med **højre** museknap på knappen.
- Nu vises en lokal-menu for knapperne:
- Klik på linien **Egenskaber**. Nu vises knappens *Egenskaber*-vindue
- Klik på fanebladet **Knap**. Nu vises et faneblad, hvor knappens farver kan vælges.



**Normal:**

Knappens farve på siden.

**Nede:**

Knappens farve, når der trykkes/klikkes på den.

**Fokus:**

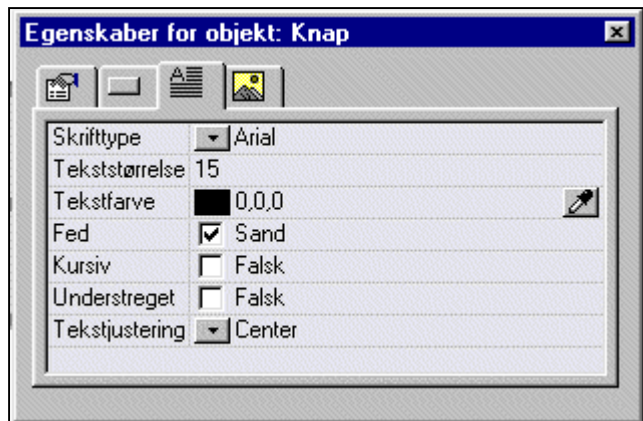
Den farve, som knappen skal skifte til, når musens markør placeres ovenpå den.

- Klik på en af knapperne: **Normal**, **Nede** eller **Fokus**. Nu åbnes et *Farve*-vindue.
- Vælg farven fra vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Farve*-vinduet.
- Klik på lukkefeltet i *Egenskaber*-vinduet's øverste højre hjørne.

**Ændring af knaptekstens font**

Hvis **teksten** på knappen skal have en anden **font**, skal lokal-menuen også benyttes. Dvs.:

- Kontrollér, at knappen er aktiv. (Forsynet med 8 håndtag).
- Tryk på den **højre** museknap.
- Klik på linien: **Egenskaber**.
- Klik på fanebladet **Tekst**. Nu kommer *Tekst*-fanebladet frem:  
På dette faneblad kan **Skrifttype**, **Størrelse** og **Farve** samt typografi (dvs. **Fed**, **Kursiv** og **Understreget**) vælges.



- Luk vinduet ved at klikke på lukkefeltet i *Egenskaber*- vinduet's øverste højre hjørne.

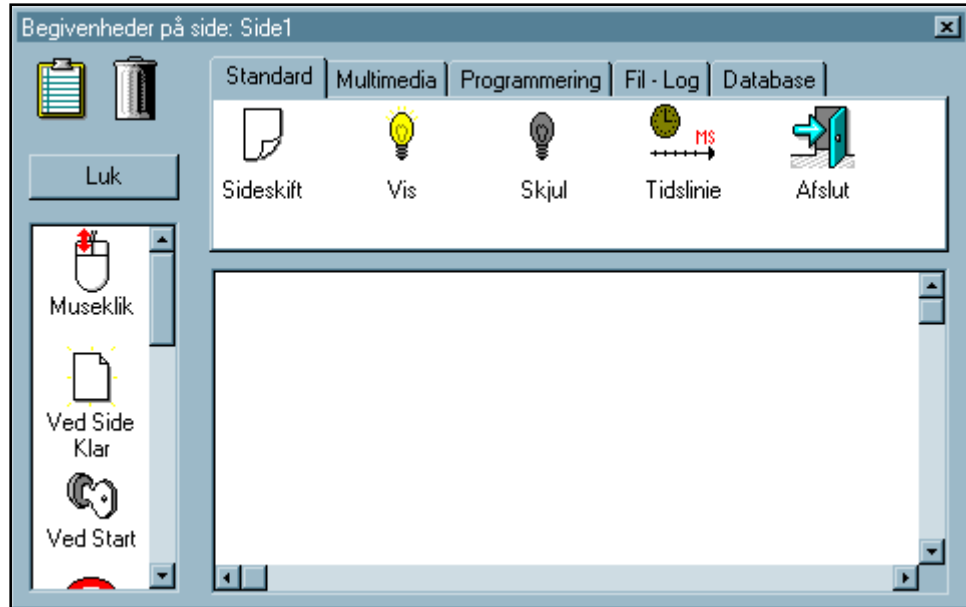
**Tip:** Ved at afmærke et af de 9 felter i området **Justering** kan man bestemme, hvorledes teksten skal placeres på knappen.

**En begivenhed til en knap**

I Mediator kaldes det, der skal ske, når der trykkes på en knap, for en **begivenhed**. Den tilknyttes knappen på følgende måde:

- Aktivér den knap, der skal have tilknyttet en begivenhed.
- Klik med den **højre** museknap. Nu vises lokal-menuen for knapperne
- Klik på linien: **Begivenheder**.

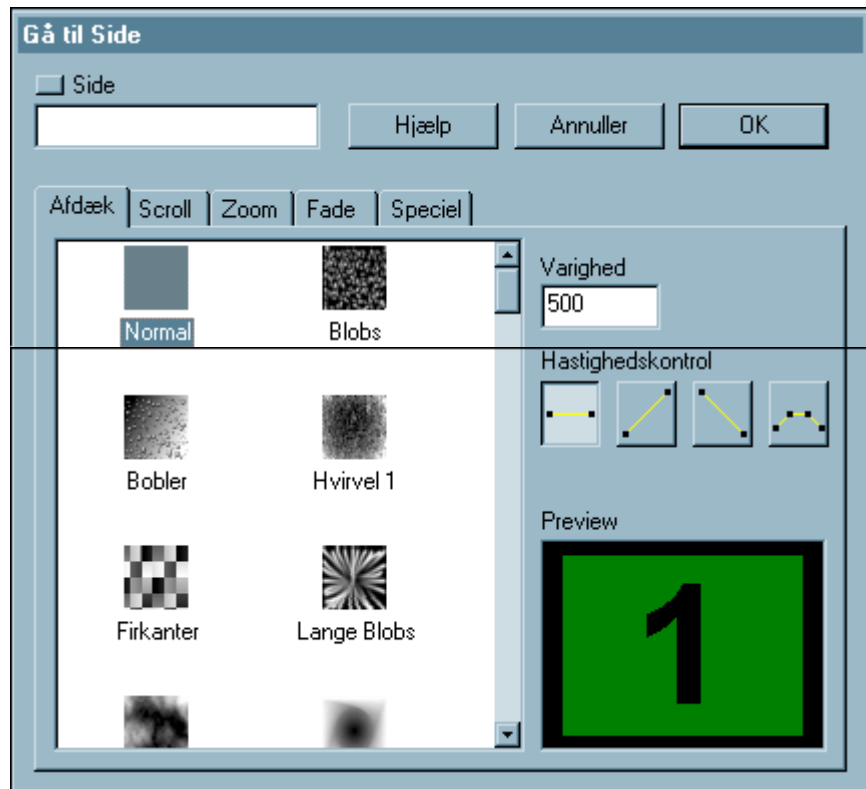
Nu vises følgende *Begivenheder til objekt-vindue*:



Hvis begivenheden skal være et **sideskift**, skal følgende gøres:

- Flyt ikonen **Museklik** på følgende måde fra det venstre felt ind i det store hvide felt:
- **Placér** musen på ikonen,
- hold den **venstre** museknap nede,
- mens musen **flyttes** ind i feltet,
- **slip** knappen.

- Flyt ikonen **Sideskift** fra det øverste felt ned til det store felt ved siden af ikonen **Museklik**. (Hvis du ikke kan se ikonen **Sideskift**, så klik på fanebladet **Standard**). Nu åbnes et nyt vindue *Gå til side*:



I dette vindue skal der foretages to valg:

- A:** Valg af side, der skal skiftes til.
- B:** Valg af effekt ved sideskift.

#### **A: Valg af side, der skal skiftes til**

- Klik på den lille firkant til venstre for ordet **Side**. Nu vises en 'udvidet' sideliste:
- Klik på **navnet** på den side, der skal skiftes til. (I dette materiale vil der kun blive givet oplysninger om siderne med @Next og @Previous. Der henvises i stedet til Mediator-Hjælpefilen)
- Klik på **OK**-knappen for at lukke dette lille vindue.

Sidens navn vises i feltet **Side**:



**NB:** Siderne med navnene **@Next** og **@Previous** er de sider, der er placeret lige **efter** og lige **før** den aktuelle side på **Sidelisten**. Ved at benytte disse side-navne i begivenheder opnås følgende fordele:

- Hvis der indskydes en side imellem to andre, skal der ikke ændres i henvisningen til siden i begivenheden.

2: Knappen med den tilhørende begivenhed kan kopieres og genbruges på andre sider.

### B: Valg af effekt ved sideskift

- Vælg en af de mange effekter ved sideskift. Når effekten er valgt, vises den i feltet **Preview**.
- I felterne **Varighed** og **Hastighedskontrol** kan man indstille effekten.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Gå til side*-vinduet.



- Nu bør det store vindue indeholde følgende begivenhed (vist med ikoner):
- Klik på knappen **Luk** for at afslutte *Begivenheder til objekt*-vinduet.



**Tip:** En ikon slettes fra det store felt ved at **markere** den med musen og derefter trykke på **Delete**-tasten.

### Kopiering af objekter: tekstfelt, billedramme og knap

På samme vis som i tekstbehandling kan både tekstfelter, billedrammer og knapper med de tilhørende begivenheder kopieres og indsættes på den samme eller på en anden side. Dette gøres på følgende måde:

- Afmærk objektet (tekstfelt, billedramme, knap) med musen, således at det bliver aktivt. (Forsynet med 8 håndtag)
- Klik på **Kopier**-knappen i Standard-rækken af knapper. Nu er objektet placeret i **udklipsholderen**.
- Skift evt. til en anden side.
- Klik på **Sæt ind**-knappen.



Hvis der er blevet skiftet til en anden side, bliver objektet placeret på det samme sted. På denne måde vil knapper med samme begivenhed blive placeret på det samme sted på forskellige sider.

Hvis der **ikke** er blevet skiftet side, vil kopi-objektet blive placeret lige ovenpå originalen. Kopien kan derefter flyttes rundt på siden.

## En stopknap

En begivenhed, der afbryder præsentationen, skal se således ud:

**Afslut**-ikonen ligger også på fanebladet **Standard**.



## En selvkørende præsentation

### Tidsstyring af en præsentation

Når præsentationen skal benyttes som et diasshow, hvor siderne skifter efter et bestemt tidsinterval, skal man i **Mediator** benytte en tidslinie.

Tidslinien kan benyttes til både at styre et sideskift, eller andre begivenheder, der skal foregå efter et tidsinterval.

### Fremstilling af en tidslinie med automatisk sideskift

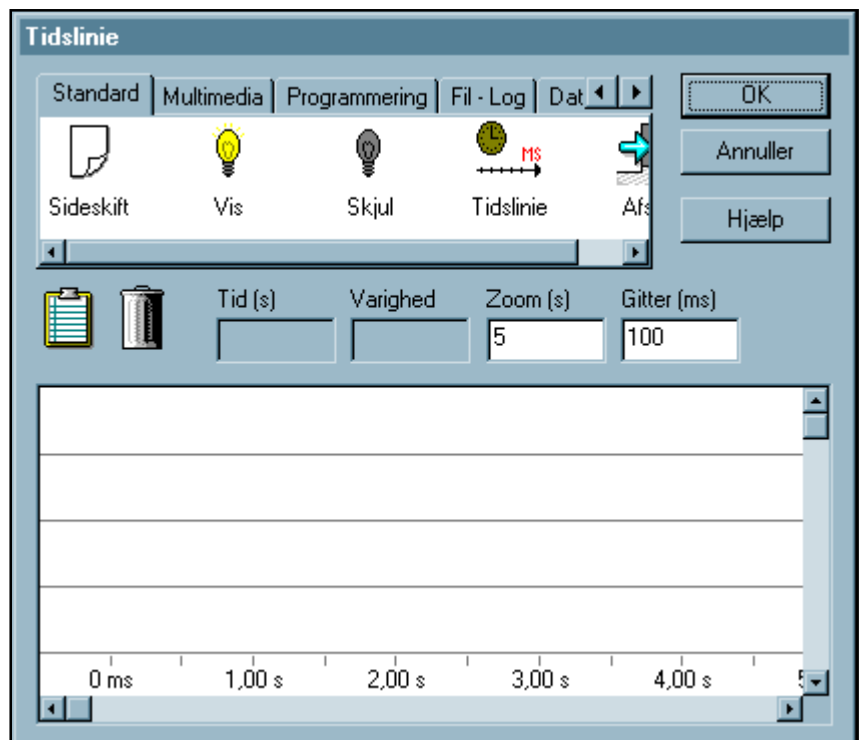
Da tidslinien skal begynde, når den første side er opbygget, fremstilles tidslinien på følgende måde:

- **Opbyg** den første side.
- **Fremstil** desuden den følgende side.
- **Skift** tilbage til den første side.
- Vælg i **Side**-menuen punktet **Begivenheder** (eller tryk på **F9**-tasten). Nu åbnes *Begivenheder til side*-vinduet:



Flyt **Ved side klar**-ikonen ind i det store felt.

Flyt **Tidslinie**-ikonen ind i det store felt. (Ikonen findes på **Standard**-fanebladet). Nu åbnes endnu et vindue: *Tidslinie*-vinduet:

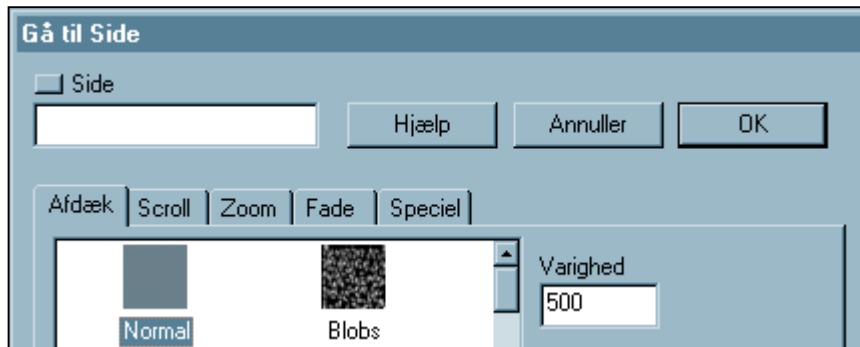


I dette vindue beskrives de begivenheder, der skal styres efter tidslinien.

Når begivenheden er et sideskift gøres følgende:

- Benyt 'elevatorknapperne' til at skubbe tidslinien, indtil det ønskede tidspunkt kan ses.

- Flyt **Sideskift**-ikonen fra **Standard**-fanebladet til tidslinien og placér den på en af de vandrette streger over det tidspunkt, hvor der skal ske et sideskift. Nu åbnes et vindue: *Gå til side*-vinduet:

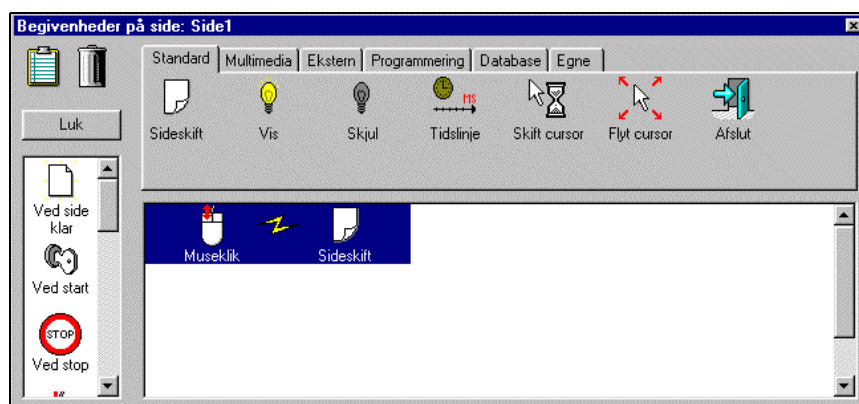


- Klik på den lille firkant foran **Side**.
- Vælg den **side**, hvortil der skal skiftes. Hvis præsentationen skal anvendes som diasshow, kan siden med navnet **@Next** med fordel anvendes. Ved at benytte dette sidenavn, skiftes til den næste side på **Sidelisten**.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Sideliste*-vinduet.
- Vælg den effekt, der skal benyttes ved sideskiftet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Gå til side*-vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Tidslinie*-vinduet. Nu er begivenheden fremstillet.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder til side*-vinduet.

### Kopiering af en begivenhed

Hvis den samme begivenhed skal benyttes flere steder, kan den med fordel kopieres via udklipsholderen. Det gøres på følgende måde:

- Skift til den begivenhed, der skal kopieres. I det følgende eksempel benyttes det automatiske sideskift, der er fremstillet i det foregående afsnit:
- Hold **Shift**-tasten nede, mens de ikoner, der skal kopieres, **afmærkes** med musen:



- Hold **Ctrl**-tasten nede, mens:
- De afmærkede ikoner flyttes med musen op på **udklipsholderen**. Læg mærke til, at musemarkøren ændrer form til: **En pil med +mærke**. Nu er begivenheden kopieret til **Udklipsholderen**.



- Luk *Begivenheder*-vinduet.
- **Skift** til den begivenhed, hvortil der skal kopieres.
- Placér musens markør på **udklipsholderen**.
- Hold **venstre** museknap nede, mens:
- Musen **trækkes** ned i det store felt. Begivenheden kopieres nu fra udklipsholderen til feltet.
- Ret evt. begivenheden.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder*-vinduet.

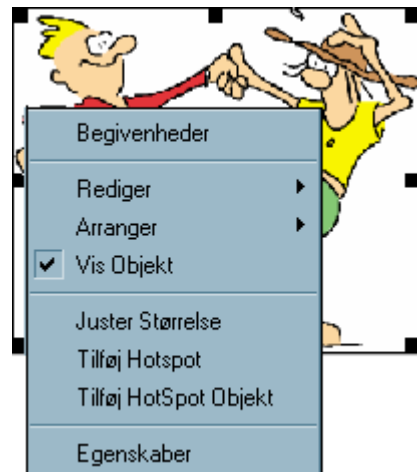
### Skjule objekt

Hvis et objekt, f.eks. tekstfelt, et billede eller en knap, skal vises efter et stykke tid, skal det først skjules. Det gøres på følgende måde:

- **Klik** på objektet, således at det er **aktivt** (Forsynet med 8 håndtag).
- Klik på den **højre** museknap. Nu vises lokal-menuen for det aktive objekt.
- Klik på linien **Vis objekt**. Afmærkningen fjernes. Der ses kun en ramme på skærmsiden.

*NB:* Hvis det skjulte objekt senere fortrydes, så:

- Aktivér objektet
- Klik på den **højre** museknap
- Klik på linien **Vis objekt**. Nu bliver objektet synligt igen.



### Vise objekt ved hjælp af en begivenhed

Et objekt kan vises ved hjælp af en begivenhed. Dette kan ske ved et sideskift, dvs. når side er opbygget eller ved tryk på en knap

Når en begivenhed skal vise et objekt, gøres det på følgende måde:

- Åbn *Begivenheder*-vinduet.
- Vælg hvad skal der udføres, inden objektet vises, f.eks. **Ved side klar, Museklik** eller **Tidslinie**.
- Træk **Vis**-ikonen fra *Standard*-fanebladet til det store felt. Nu åbnes *Vis objekt*-vinduet.



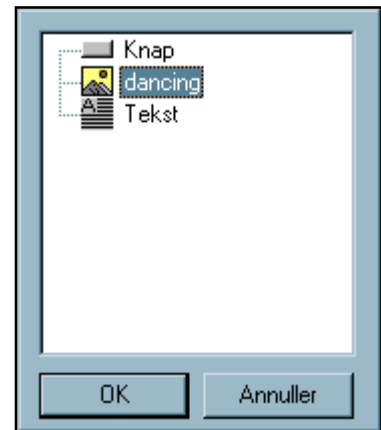
I dette vindue skal der foretages to valg:

A: Valg af objekt, der skal vises

B: Valg af effekt

#### A: Valg af objekt, der skal vises

- Klik på firkanten til venstre for **Objekt**. Nu åbnes en liste over de objekter, der findes på skærmside.
- **Vælg** det objekt, der skal vises.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke dette vindue. Navnet på objektet vises nu i feltet **Objekt**.

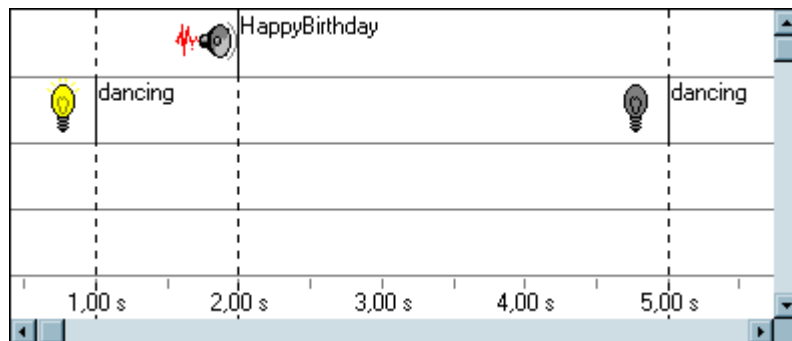


### B: Valg af effekt

- Vælg en af de mange effekter ved **Vis objekt**. Når effekten er valgt, vises den i feltet **Preview**.
- I felterne **Varighed** og **Hastighedskontrol** kan man indstille effekten.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke vinduet *Vis objekt*. Man kan nu se navnet på det valgte objekt i bunden af *Vis*-ikonen.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke **Begivenheder**-vinduet.



**Tip:** Man kan også benytte en tidslinie til at vise og skjule objekter. Eksempelvis vil følgende tidslinie:



- ❖ Vise objektet **Dancing** efter 1 sekund,
- ❖ Starte afspilning af lydfilen **HappyBirthday** efter 2 sekunder og
- ❖ Skjule objektet **Dancing** igen efter 5 sekunder.

### Animering af et objekt

Objekter kan bevæge sig hen over skærmen. Dette kræver, at der er fremstillet følgende:

1. Et objekt, der skal animeres.
2. En animations-sti, som objektet skal bevæge sig ad.
3. En begivenhed der sammenknytter objektet og animations-stien.

### 1. Et objekt, der skal animeres






- **Fremstil** et objekt på siden, der skal animeres. Det kan f.eks. placeres på i det ene hjørne af skærmen.
- **Aktivér** objektet.
- Klik på den **højre** museknap.
- Klik på linien **Vis objekt**. Nu er objektet skjult. Det vil derfor ikke blive vist, når siden vises.

### 2. En animations-sti, som objektet skal bevæge sig ad

- Klik på **Animations-sti**-ikonen i *Værktøjskassen*. Nu skifter skærmen udseende og der vises en ny linie med knapper: **Animations-sti Værktøj**:



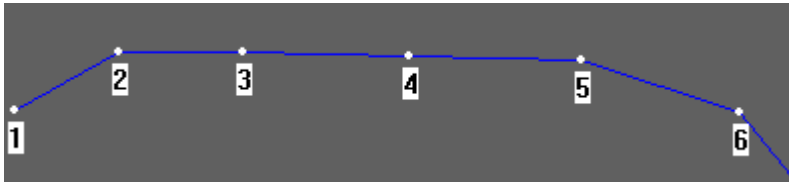
I denne værktøjslinie er der følgende værktøjer:

-  **Pegeværktøj**. Når dette er aktivt, kan enkelte punkter på animations-stien flyttes.
-  **Tilføj værktøj**. Hver gang der klikkes med venstre museknap afsættes endnu et punkt i animations stien.
-  **Slette værktøj**. Når dette værktøj er aktivt, kan der klikkes på et punkt på animations-stien, hvorved det slettes.
-  **Fortryd værktøj**. Når der klikkes på dette værktøj, fortrydes den sidste handling.
-  **Afslut-ikonen**. Når der klikkes på denne ikon, afsluttes opbygningen af animationsstien. Der kan vendes tilbage til Animations-sti-værktøjet ved at **dobbeltklikke** på animationsområdet.

En animations-sti fremstilles på følgende måde:

- Klik på **Animations-sti**-ikonen.
- **Klik** et sted på skærmen.

- Forsæt med at **afsætte** flere punkter. Animations-stien vises med nummererede punkter, der er forbundet med en hvid linie:



- Benyt de øvrige værktøjer til at justere animations-stien.
- Klik på **Afslut**-ikonen for at afslutte fremstillingen af animations-stien. Nu vises blot animations-stien som en stiptet hvid linie. Hvis der klikkes én gang på stien, vil hele sti-området blive aktiveret (Forsynet med 8 håndtag) Herefter kan det flyttes som et sædvanligt objekt.

#### 4. En begivenhed der sammenknytter objektet og animations-stien

Når skal der fremstilles en begivenhed, der sammenknytter objektet med animations-stien. Dette kan f.eks. ske:

- Når der klikkes på en knap.
- Når side er klar.
- Når der er forløbet et fastsat tidsrum.

I alle tilfælde fremstilles sammenknytningen i vinduet: *Begivenheder til...*

- Beslut, hvorledes animationen skal startes.
- Aktivér** *Begivenheds*-vinduet.
- Vælg** den begivenhed, der skal starte animeringen.
- Flyt **Animer**-ikonen ned i det store hvide felt. Nu åbnes *Animér*-vinduet:

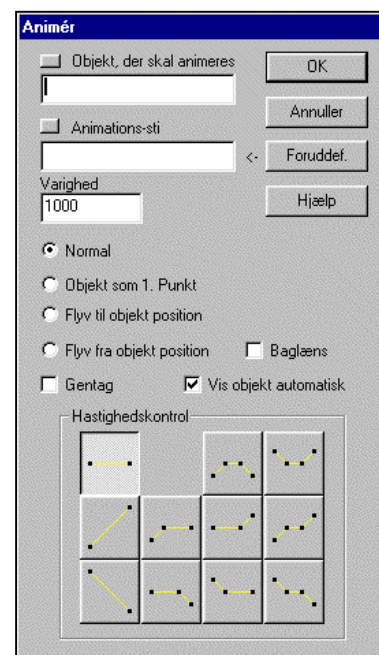


I dette vindue sammenknyttes objektet med en animations-sti. Desuden fastsættes forskellige værdier for animationen.

- Klik på firkanten foran **Objekt**. Nu åbnes et lille vindue, der vises alle objekter på siden:



- Vælg det **objekt**, der skal animeres.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke dette vindue. Nu vises objektets navn i feltet.
- Klik på firkanten foran **Animations-sti**. Nu vises objektlisten igen:





- Vælg **Animations**-stien. Den vil normalt have benævnelsen **AniSti**.
  - Klik på **OK**-knappen for at lukke dette vindue. Nu vises både objektets navn, og animations-stien i de to felter:
- 
- I feltet **Varighed** angives antallet af tusindedele sekunder, som **hele** animationen må være. I standardindstillingen er det angivet, at hele animationen varer 1 sekund.
  - De fire felter: **Normal**, **Objekt som 1. punkt**, **Flyv til objekt position** og **Flyv fra objekt position** har alle at gøre med bevægelsen til / fra den position, hvor objektet er placeret. Sædvanligvis bør **Normal** benyttes.
  - Feltet **Vis objekt automatisk** bør anvendes, hvis objektet er skjult.
  - I området **Hastigheds-kontrol** kan animationens hastighed bestemmes. Standardindstillingen er kontant fart.
  - Klik på **OK**-knappen, når indstillingerne er foretaget, for at lukke *Animate*-vinduet.
  - Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder til...*-vinduet.

*NB:* Hvis der skal laves ændringer i animationen, så:

- Skiftes der til værktøjerne for Animations-stien ved at dobbeltklikke på område på skærmen.
- Skiftes der til *Animate*-vinduet ved at dobbeltklikke på ikonen i det store hvide felt i *Begivenheder til...*-vinduet.

## Afspilning af en lydfil

Det er muligt at få Mediator til at afspille en lydfil på 2 måder:

- 1: Når en side vises.
- 2: Når der trykkes på en knap.

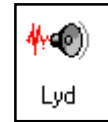
Begge dele fremstilles på samme måde: Afspilningen af lydfilen skal placeres i en begivenhed.

### 1: Lyden afspilles, når der skiftes til en side

- Skift til den side, der skal vises, når lyden afspilles.
- Tryk på **F9**-tasten. Nu åbnes vinduet: *Begivenheder på side*.

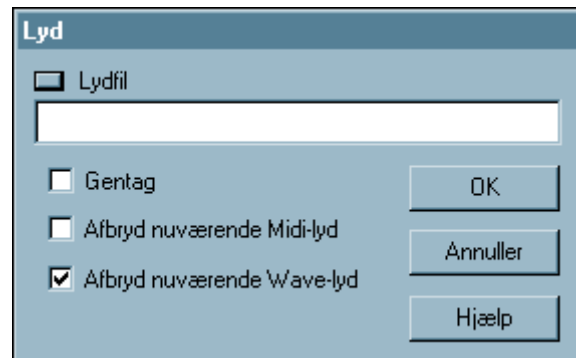
Ved hjælp af dette vindue fremstilles den begivenhed, der skal udføres, hver gang siden vises.

- Flyt ikonen **Ved side klar** over i det store felt.
- Klik på fanebladet **Multimedia**, således at ikonen **Lyd** vises:
- Flyt **Lyd**-ikonen ned i det store vindue. Nu åbnes vinduet *Lyd*:

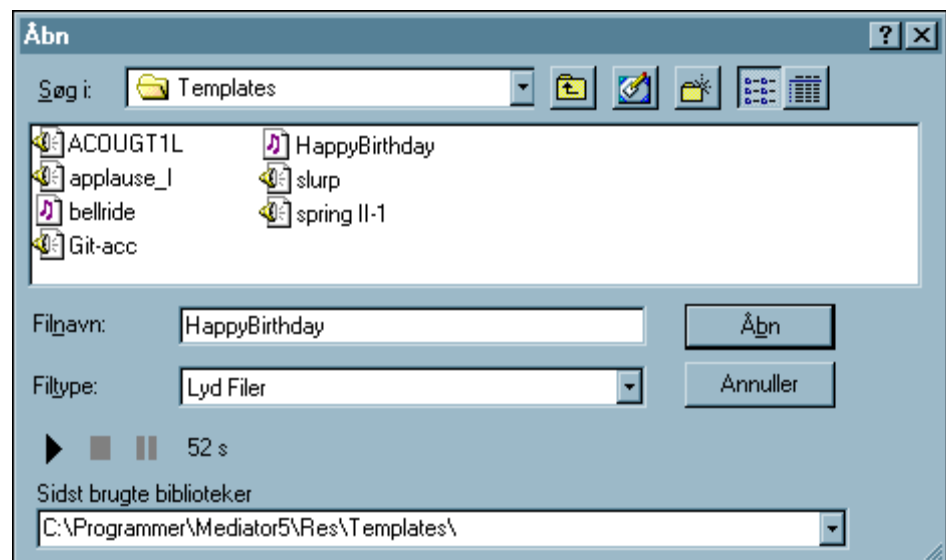


Ved hjælp af dette vindue findes filen, der indeholder lyden, der skal afspilles.

- Klik på firkanten, der er placeret lige over feltet *Lydfil*.



Nu vises vinduet *Åbn*, hvorfra man kan vælge en lydfil.



- Vælg filen. Ved hjælp af **Afspil**-knappen, der er placeret lige under **Filtype**, er der mulighed for at høre indholdet af lydfilen.
- Klik på **Åbn**-knappen, når filen er valgt. Nu vendes tilbage til *Lyd*-vinduet med filens navn angivet i feltet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Lyd*-vinduet.
- Det store felt i *Begivenheder til side*-vinduet kan nu se således ud:
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder*-vinduet.



## 2: Lyden afspilles, når der klikkes på en tast

- Fremstil, eller aktiver, en tast.
- Klik med den **højre** museknap for at aktivere lokal-menuen.

- Vælg **Begivenheder**. Nu åbnes vinduet: *Begivenheder til objekt*.
- Opbyg følgende begivenhed. Husk at vælge filen, inden vinduet lukkes!
- Klik på **Luk** for at lukke vinduet:  
*Begivenheder til objekt*.



I det viste eksempel, vil lydfilen **applause\_1** blive afspillet, når der trykkes på knappen.

**Tip:** Hvis valget af en lydfil fortrydes, **dobbelklikkes** der på ikonen. Derefter vises *Lyd*-vinduet igen, og en ny fil kan vælges

## Layout

### Masterside

En masterside, er en side, der kan genbruges af flere andre side. Den kan f.eks. indeholde forskellige objekter, der skal benyttes på disse sider. Dette kan være:

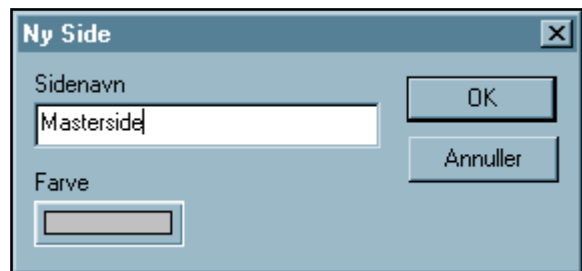
- et baggrundsbillede
- en baggrundsfarve,
- en knap, der afslutter præsentationen,
- en knap, der skifter til næste / forrige side i præsentationen.
- osv.

I **Mediator** kan **alle** sider være en masterside. Når en side skal vises, undersøger Mediator først, om siden har en masterside. Hvis dette er tilfældet, vil mastersiden først blive vist. Derefter vil objekter på selve siden blive placeret ovenpå mastersidens objekter. På denne måde kan man skjule knapper fra mastersiden, som man ikke vil benytte på selve siden

### Oprettelse af en masterside

En masterside oprettes på samme måde som almindelige sider i Mediator:

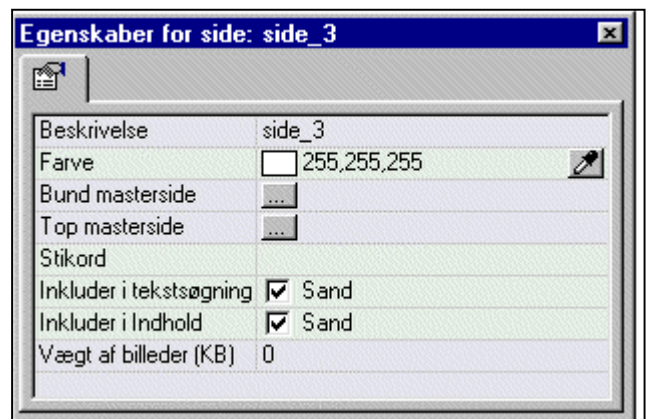
- Tryk på **Insert**-tasten. Nu vises *Ny side*-vinduet:
- Skriv sidens navn. (Det kan være en god ide, at benytte navnet: **Ma-**  
**sterside**. Der må **ikke** være mellemrum i sidenavn. Benyt i stedet tegnet: \_ )
- Vælg desuden sidens farve.
- Klik på **OK**-knappen. Nu fremstilles siden og der skiftes til den.



### Brug af en masterside

Når en side skal anvende en masterside, gøres følgende:

- Fremstil en ny side med tryk på **Insert**-knappen.
- Giv siden et **navn**.
- Vælg evt. en **sidefarve**. Nu dannes siden og der skiftes til den.
- Vælg i **Side**-menuen punktet **Egenskaber**. Nu vises *Egenskaber*-vinduet:
- Klik på rektanglet foran ordet **Bund masterside**. Nu vises *Sideliste*-vinduet.



- Klik på den side, der skal være masterside.
- Klik på **OK**-knappen. Nu vises sidens navn i feltet **Masterside**.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Egenskaber*-vinduet. Nu vil objekterne på mastersiden også vises på denne side.

### Flytning af mastersiden i sidelisten

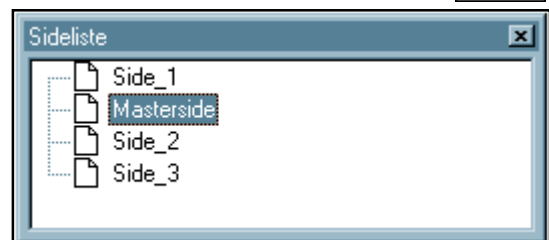
Når der trykkes på **F5**-tasten startes afprøvningen af præsentationen. Dette medfører, at den første side i præsentationen vises. Det er derfor vigtigt, at Mastersiden ikke er den første side i præsentationen. Den bør flyttes, f.eks. til at være den sidste side i præsentationen. Dette gøres på følgende måde:

- Klik på **Sideliste**-knappen i *Standard*-rækken. Nu vises *Sideliste*-vinduet:



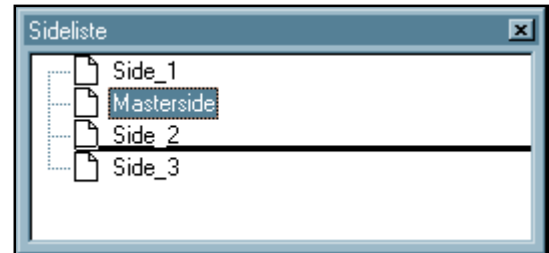
Sideliste

- **Placér** musens markør oven på Mastersidens ikon på listen.
- Tryk den **venstre** museknap ned.
- Flyt ikonen. Mens den flyttes kan man se de to forskellige muligheder for placering af siden:

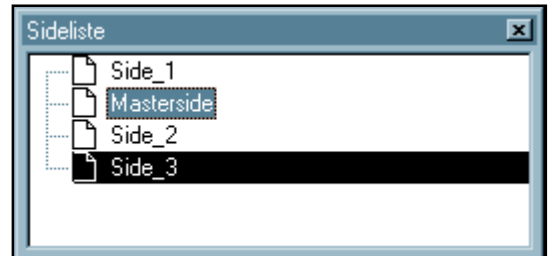


- A:** Siden placeres imellem de to sider på hver sin side af stegen:

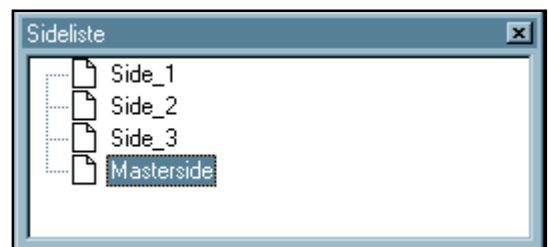
Hvis stregen placeres efter den sidste side, vil siden også blive placeret som den sidste side i **Sidelisten**.



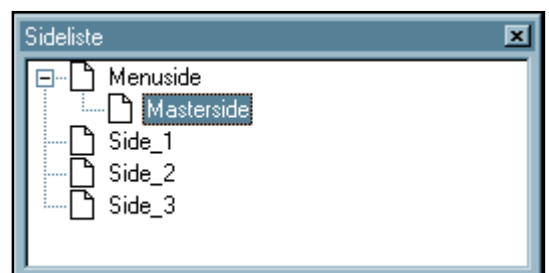
- B:** Siden placeres som 'Datterside' til en side. Betydningen af 'Moder- og Datterside' vil ikke blive forklaret i dette materiale. I stedet henvises til **Hjælpefilen i Mediator**.



- Slip museknappen ved den ønskede placering af siden. Siden flyttes til den nye position. Det kan f.eks. være:



- NB:** Følgende placering vil også kunne benyttes, ved fremstilling af en præsentation, der består af en menuside, samt en række underliggende sider, der alle benytter Mastersiden. Placeringen i **Sideliste** er da:



## Fremstilling af skjulte felter – hotspots

Forfattere af præsentationer benytter ofte skjulte felter. Det er en knap/aktivt område, der ved første øjekast ikke kan ses. Men ved at flytte musen hen over den, vil markøren ændre udseende og dermed fortælle brugeren, at der kan klikkes på museknappen.

Der kan f.eks. placeres en række skjulte felter på et billede af en klasse. Når der klikkes på et af dem, skiftes til den side, der præsenterer personen, der er klikket på.

I **Mediator** kaldes et skjult felt et **Hotspot**. De fremstilles på følgende måde:

- Placér et **billede** på skærmsiden.
- Klik på den **højre** museknap. Nu åbnes lokal-menuen:
- Vælg punktet **Tilføj Hotspot**. Nu vises et rektangel med grå kant på billedet:



- Et hotspot kan **flyttes** med musen på sædvanlig måde:
  - Placér musen på kanten (Markøren bliver til en hånd).
  - Tryk den **venstre** museknap ned.
  - Flyt musen til den ønskede position.
  - Slip museknappen.
- **Størrelsen** af et hotspot kan justeres med musen på sædvanlig måde:
  - Placér musen på et af rektanglets **håndtag**. (Markøren bliver til en dobbelpil).
  - Tryk den **venstre** museknap ned.
  - **Flyt** musen indtil rektanglets størrelse passer.
  - **Slip** museknappen.



**NB:** Det grå rektangel vises **ikke**, når præsentationen afvikles i f.eks. *testmode*.

**Tip:** Hvis man ikke ønsker, at hotspot'en skal have form som et rektangel, kan det ændres på følgende måde:

Dobbeltklik på hotspot'en. Nu ændres hotspot'en til et rektangel med blå sider og hvide hjørner, skærbilledet ændres og der vises en række knapper i **Polygon værktøj**-linjen:



I denne værktøjs-linje er der følgende knapper:



**Pegeværktøj.** Når dette er aktivt, kan et enkelt hjørne i hotspot'en flyttes ad gangen.



**Tilføj værktøj.** Hver gang der klikkes med venstre museknap afsættes endnu et punkt i hotspot'ens omkreds.



**Slette værktøj.** Når dette værktøj er aktivt, kan der klikkes på et punkt på hotspot'ens omkreds, hvorved det slettes.



**Fortryd værktøj.** Når der klikkes på dette værktøj, fortrydes den sidste handling.



**Afslut-ikonet.** Når der klikkes på denne ikon, afsluttes opbygningen af hot spot'en. Der kan vendes tilbage til **Polygon-værktøjet** ved at **dobbelklikke** på hotspot'en.

**Tip:** Der kan også laves skjulte felter udenfor et billede. De laves blot som et rektangel med samme, eller transparent, farve som baggrundsfarve.

### Tilknytning af en begivenhed til en hotspot

Tilknytning af en begivenhed til et hotspot foregår på samme vis, som med tilknytning af en begivenhed til et objekt:

- Klik på hotspot'en således at den er **aktiv** (Forsynet med 8 håndtag).
- Klik på den **højre** museknap. Nu vises lokal-menuen for hotspot'en:
- Vælg linjen **Begivenheder**. Nu åbnes vinduet *Begivenheder til objekt: Hotspot*.
- **Fremstil** begivenheden på vanlig vis.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke vinduet: *Begivenheder til objekt: Hotspot*.

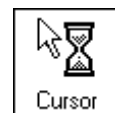


### Ændring af musens markør

I **Mediator** ændres musemarkøren **ikke**, når den placeres ovenpå et aktivt område. Dette kan gøre det vanskeligt at finde en hot spot.

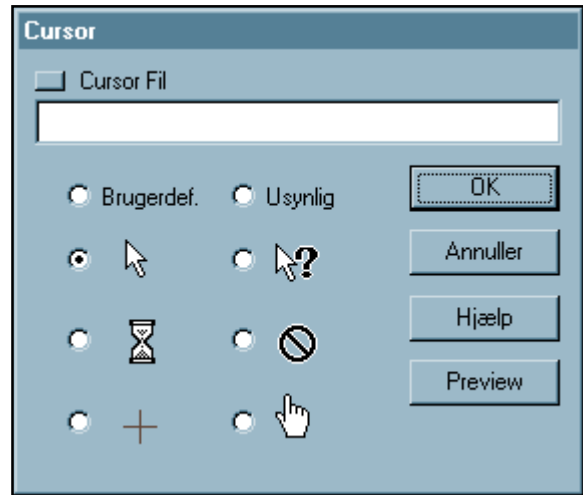
Hvis musemarkøren skal ændres, gøres følgende:

- **Aktivér** den hotspot, hvor markøren skal ændre udseende.
- Klik på den **højre** museknap.
- Vælg linjen **Begivenheder**. Nu åbnes: *Begivenheder til objekt: Hot spot*-vinduet.
- Flyt ikonen **Flyt ind i** til det store felt.
- Find ikonen **Cursor** på fanebladet.
- Flyt ikonen **Cursor** ind i det store felt. Nu åbnes **Cursor**-vinduet:



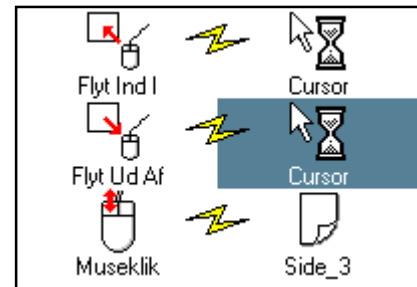
I dette vindue kan man vælge udseendet af **musemarkøren**.

- Klik f.eks. på den markør, der har form som en **hånd med udstrakt finger**.
- Klik på **OK**-knappen.
- Flyt nu ikonen **Flyt ud af** ind i det store felt.
- Flyt ikonen **Cursor** ind ved siden af ikonen **Flyt ud af**.



- Vælg **Pil**-kursoren.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Cursor*-vinduet. Nu bør det store felt se således ud. De tre linjer med ikoner betyder:

- ❖ Skift musemarkør, der musens markør flyttes ind i området.
- ❖ Skift musemarkør, der musens markør flyttes ud af området.
- ❖ Skift side, når der klikkes indenfor området.



## Lyd

### Tekniske forudsætninger for at arbejde med lyd

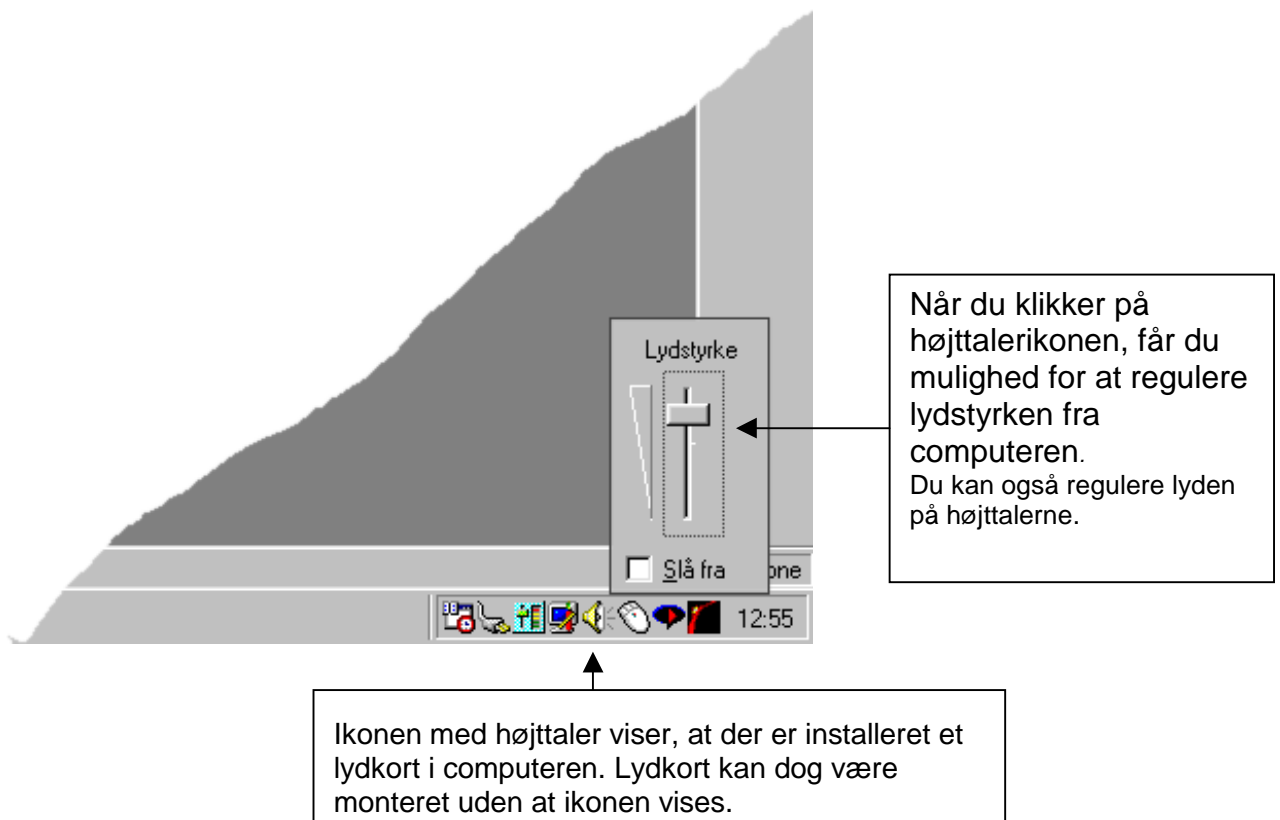
Det er en forudsætning, at den computer, du arbejder ved, er forsynet med et lydkort, og at dette lydkort fungerer korrekt. Det spiller ikke så stor rolle, hvilken type lydkort der sidder i computeren, da du i kapitlet skal arbejde med standardprogrammer i Windows95/98. Hvis kortet er monteret korrekt og fungerer, vil det også fungere til øvelserne.

Computeren skal også have tilsluttet et par højttalere eller et sæt hovedtelefoner.

Du skal også have en mikrofon, som kan tilsluttes dit lydkort. En mikrofon, der normalt anvendes ved båndoptagelser, kan fint bruges, men måske skal der anvendes et overgangsstik.

Når Windows starter, vil der som regel i slutningen af opstarten blive afspillet en lyd, der gør opmærksom på, at nu er computeren klar. Er dette ikke tilfældet, bør du kontakte din edb-vejleder, som kan hjælpe dig med at teste, om maskinen er udstyret med lydkort, og om kortet fungerer korrekt. Edb-vejlederen kan også vise dig, hvordan du tilslutter mikrofon og hovedtelefoner.

I første omgang kan du selv kontrollere, om du har en ikon i proceslinjen nederst på skærmen med en højttaler

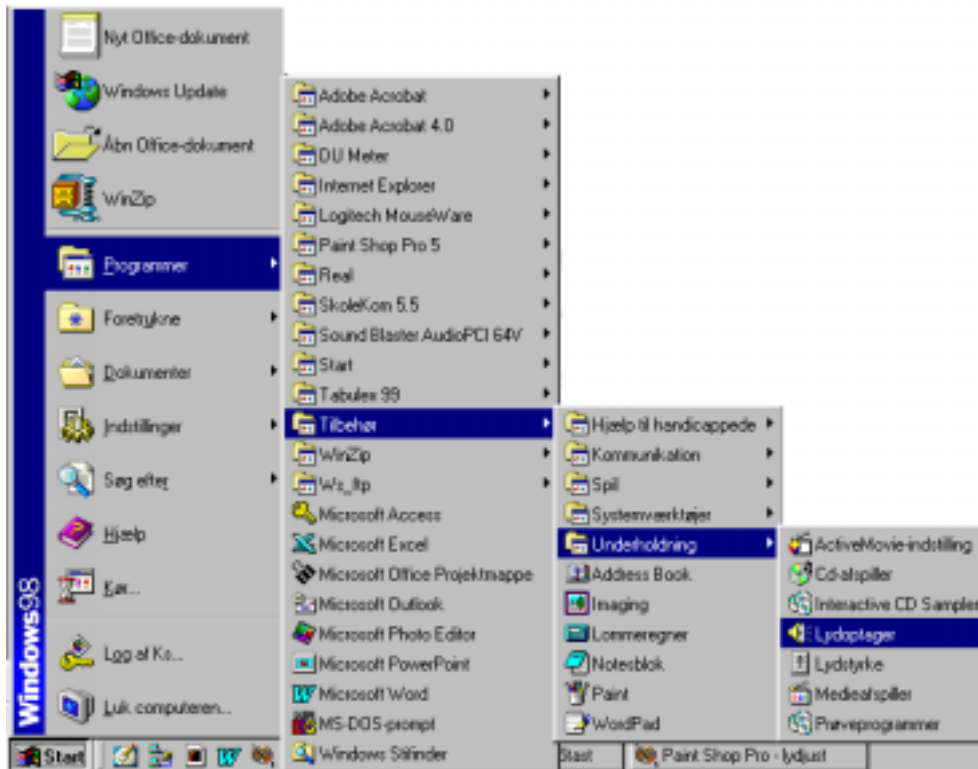


## Lydprogram

På din computer findes et lille program, der hedder audiosamler (lydoptager). Det er et meget enkelt program, der kun giver begrænsede muligheder for at arbejde med lyd.

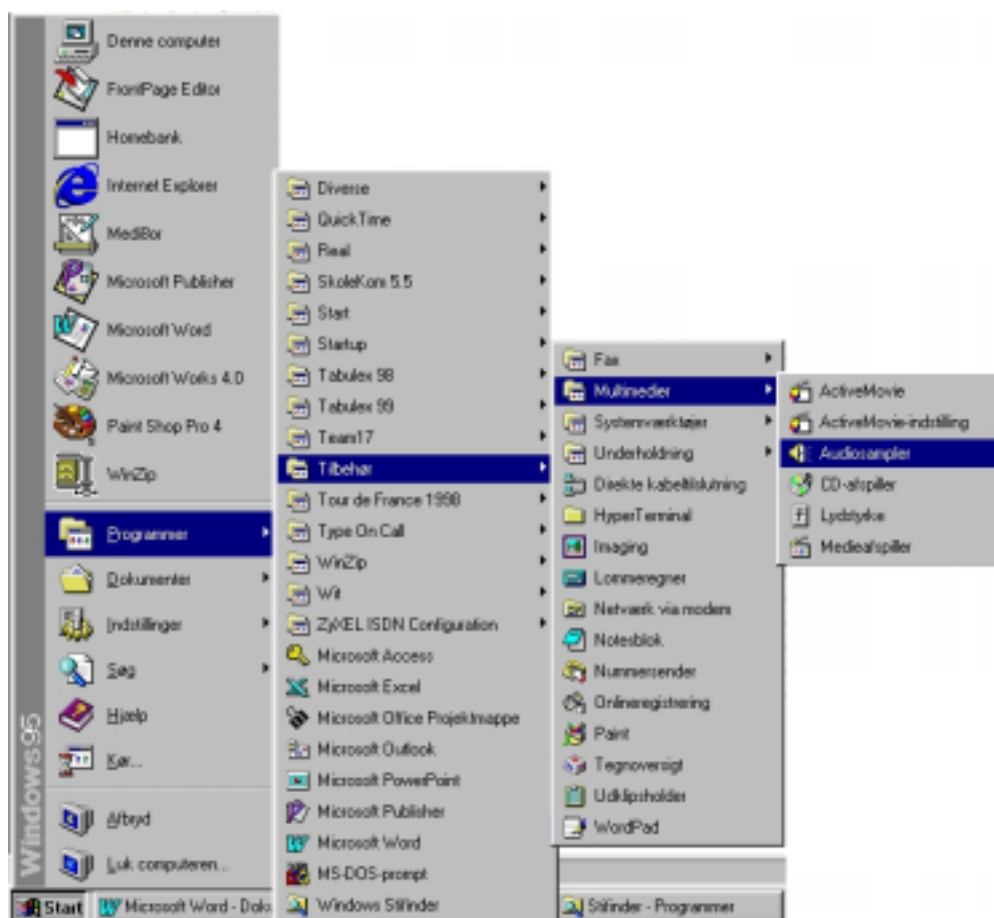
Bliver du gennem arbejdet med lyd her i kapitlet inspireret til at arbejde mere med lyd, kan du lære mere om det i de supplerende materialer på Skole-IT's webside.

## Lydprogrammer, Windows98, Standardopsætning



Vælg i startmenuen **Programmer, Tilbehør, Underholdning, Lydoptager**

CD-afspilleren vælges således: **Programmer, Tilbehør, Underholdning, Cd-afspiller.**

**Lydprogrammer, Windows95, Standardopsætning**

Vælg i startmenuen **Programmer, Tilbehør, Multimedier, Audiosampler**

CD-afspilleren vælges således: **Programmer, Tilbehør, Multimedier, CD-afspiller.**

## Sådan bruges Lydoptager/Audiosampler

Audiosampleren er et lille program, der bruges til at indspille, indlæse og lytte til såkaldte wave-filer, filer der har extension .wav.

Start programmet ved at dobbeltklikke på ikonen, som du fremstillede tidligere. Du får følgende på skærmen:



1. Søg til start-knap
2. Søg til slut-knap
3. Afspil
4. Stop-knap
5. Indspil-knap
6. Glider

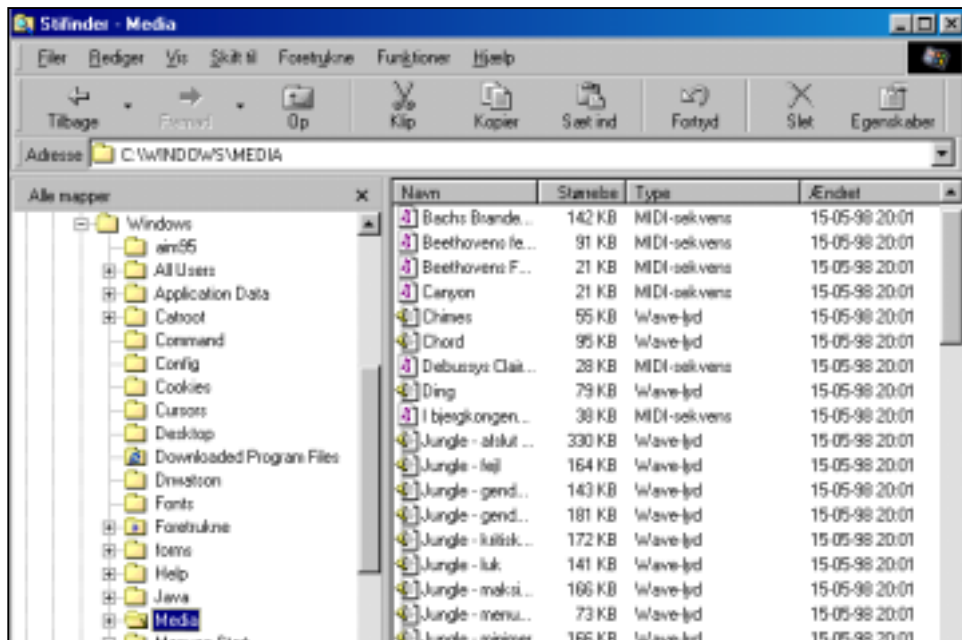
Du kan genkende knapperne fra båndoptageren, og programmet virker også på nogenlunde samme måde

### Afspilning

Inden du går i gang med optagelserne, vil det måske være hensigtsmæssigt at eksperimentere med programmet ved at afspille lydfile.

Sådanne lydfile (-.wav) kan du finde i fx undermappen Media under Windows.

Brug evt. Stifinder til at få en liste frem:



Som du kan se, har nogle af filerne en ikon med en højttaler. Når du dobbeltklikker på ikonen, vil Lydoptager/Audiosampler starte, og du vil kunne høre file.

Prøv også at dobbeltklikke på en fil, der har de to noder i ikonen. Det er også lydfile, men de bruger et andet program til afspilning, og det skal vi ikke komme ind på her.

## Indspilning

Du skal sikre dig, at mikrofonstikket er sat i den rigtige indgang i lydkortet. Indgangen er typisk mærket med MIC eller MIC IN.



Indspilningen foregår på samme måde, som når du laver optagelser med en båndoptager. Det vil sikkert være en god idé og nødvendigt at eksperimentere flere gange, før du når et tilfredsstillende resultat.

1. Klik på **INDSPIL**.
2. Klik på **STOP**, når du er færdig med optagelsen.
3. Klik på **SØG-TIL-START** for at spole tilbage.
4. Klik på **AFSPIL** for at høre resultatet.

Hvis du ikke er tilfreds med resultatet, så foretag en ny optagelse uden at gemme. Dette gør du ved at klikke i **Filer**, derefter **Ny** og svare nej til at gemme.

Når du er tilfreds med resultatet, gemmer du din fil, så du kan finde den igen. Vær også her opmærksom på forskellen mellem **Gem** og **Gem som**.

## Redigering

Det sker ofte, at der går et lille stykke tid, fra der er trykket på INDSPIL-knappen til selve indspilningen begynder, og et sådant tomrum kan med fordel fjernes. Dette gøres ved hjælp af Glideren og Rediger menuen.

Med glideren finder du det sted, hvor optagelsen begynder (hvor der kommer udslag), hvorefter du i **Rediger**

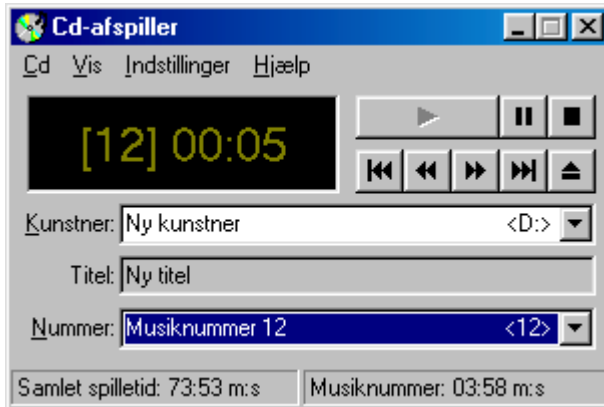


klikker i **Slet op til nuværende position**. Derved fjernes det tomme stykke. I slutningen af en optagelse er der også ofte et tomrum. Det finder du på samme måde, men i menuen vælger du i stedet **Slet fra nuværende position**.

## Indspilning fra CD

Du kan indspille et musikstykke fra en CD i Lydoptager/Audiosampler

Åbn CD-spilleren på computeren og sæt CD'en i CD-rom drevet. Nu kan du starte CD på knappanelet som er meget lig det, der er på en CD-afspiller.



Dernæst åbner du Lydoptager/Audiosamplers. Her optager du på samme måde som ved optagelse med mikrofonen og gemmer din lydfil med musik på.

### Sammensætte lydfiler

Du kan kombinere to lydfiler på to måder.

#### Indsætte en lydfil i en lydfil

- Åbn lydfilen i Lydoptager/Audiosamplers
- Find det sted i lydfilen, hvor du vil indsætte den nye fil (før, midt i, efter)
- Vælg **Rediger/indsæt fil**



#### Mixe to lydfiler

På samme måde kan du mixe to lydfiler – dvs det lyder som om de bliver afspillet samtidigt.

- Åbn lydfilen i Lydoptager/Audiosamplers
- Find det sted i lydfilen, hvorfra du vil mixe den nye fil ind.
- Vælg **Rediger/Mix med fil**

#### Udklipsholder

Som i andre programmer kan udklipsholderen bruges i lydprogrammet. I Lydoptager/Audiosamler synes den dog noget simpel.

Du kan nemlig kun gemme en hel lydfil ad gangen og indsætte eller mixe den med andre filer.

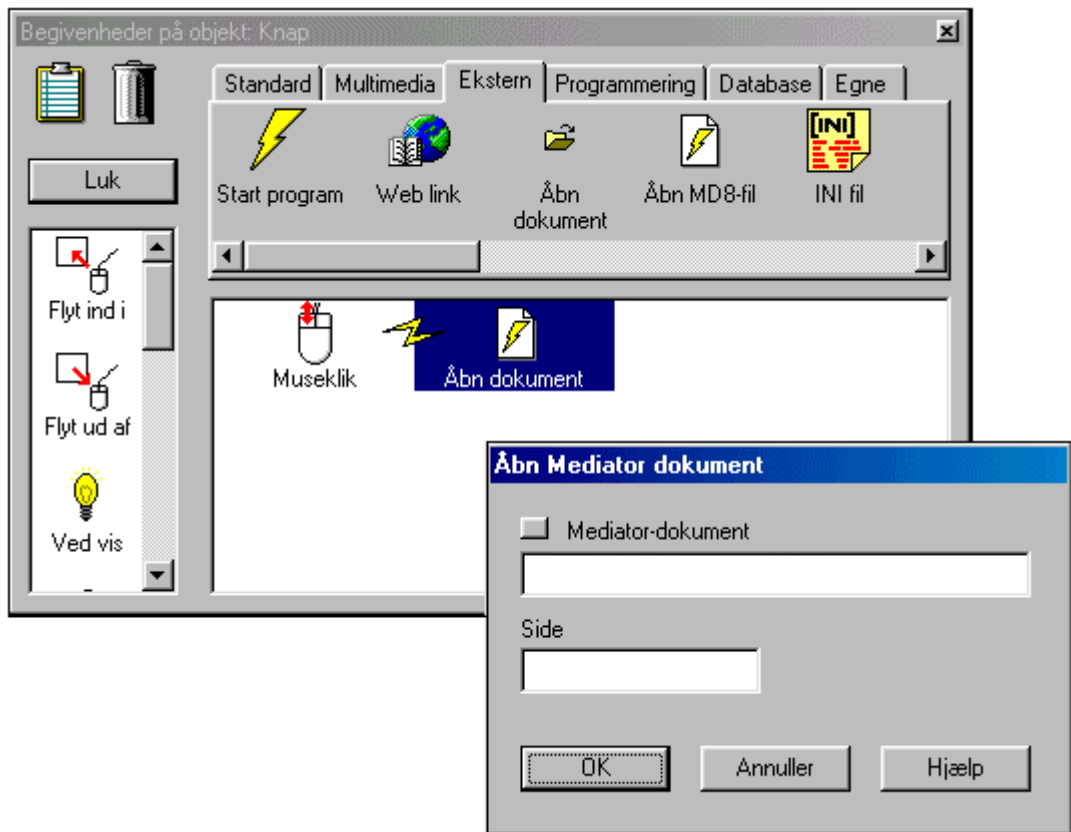
Det fungerer på samme måde som ved Indsættelse af en fil eller mixning af to filer.

## A – Sammenkædning af flere præsentationer

### Henvisning til en anden Mediator-præsentation

I Mediator fremstilles en begivenhed, der starter den anden præsentation, på følgende måde:

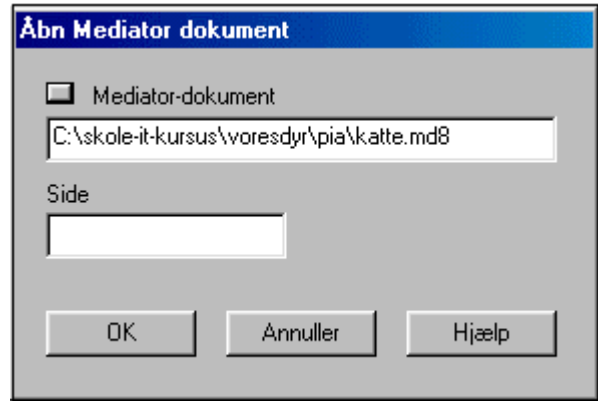
- Begivenheden bør tilknyttes en knap: Fremstil (eller aktivér) en knap.
- Klik med den **højre** musetast på knappen. Nu åbnes lokal menuen.
- Vælg linien **Begivenheder**. Nu åbnes *Begivenheder* på objekt-vinduet.
- Flyt ikonen **Museklik** ind i det store felt.
- Flyt ikonen **Åbn MD8 dokument** ind i det store felt. Denne ikon findes på fanebladet **Ekstern**. Nu åbnes et vindue: *Åbn Mediator dokument*



- Klik på knappen (det lille rektangel) foran **Mediator-dokument**. Nu vises et *Åbn*-vindue.
- **Find** den mappe, som den anden præsentation er placeret i.
- **Afmærk** præsentation.
- Klik på **Åbn**-knappen. Nu returneres til *Åbn Mediator dokument*-vinduet. Stien til den anden præsentation er placeret i det store felt:

- Klik på **OK**-knappen for at lukke dette vindue.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke vinduet: *Begivenheder på objektet*.

Nu vil et tryk på knappen bevirke, at den valgte præsentation indlæses og startes.



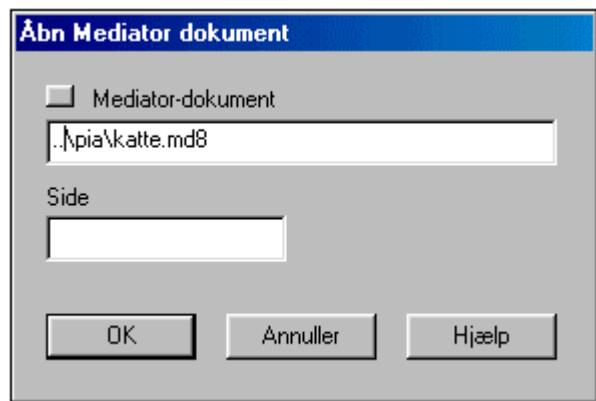
NB: Hvis præsentationen senere skal kopieres til en CD-ROM, kan man ikke benytte den viste henvisning til den anden Mediator-præsentation.

Dette skyldes, at der henvises til en mappe på C-drevet.

I stedet skal der henvises til:

..\pia\katte.md8

Læs også næste afsnit, hvis præsentationen skal kopieres til CD-ROM eller lignende.



## Kopiering til f.eks. CD-ROM af de forskellige præsentationer

Mediator benytter henvisninger til eksterne filer, der indeholder billeder, lyde, musemarkører og videoklip. Læs også afsnittet **Mediators brug af henvisninger til eksterne filer** på side 52.

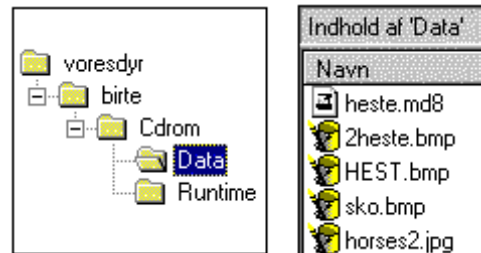
Dette gør det vanskeligt at flytte en præsentation fra én computer til en anden. Hvis flere præsentationer skal flyttes til en anden computer, kan det gøres på følgende måde:

- Indlæs én af præsentationerne til Mediator.
- Vælg i **Fil**-menuen punktet **Generer distributionsfiler**.
- Følg vejledningen **Distribution af en præsentation** på side 45->. Vælg punktet **CD-ROM direkte**.

Når dette er gennemført, er der fremstillet tre mapper:

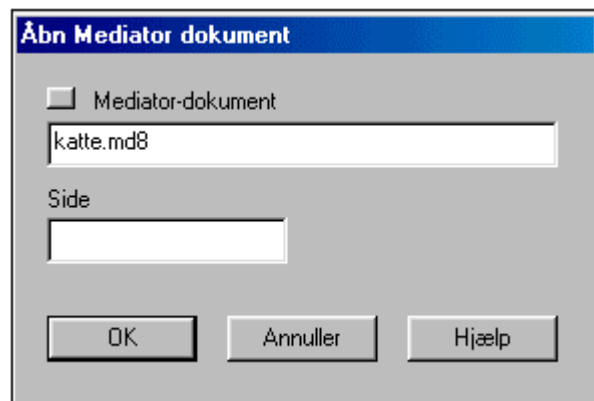
**Cdrom** med undermapperne **Data** og **Runtime**.

I **Data** ligger præsentationen. Desuden er alle de filer, der skal benyttes i den, kopieret til denne mappe.



- Flyt hele indholdet af mappen **Data** til en mappe, der skal indeholde alle præsentationer.

Når denne metode benyttes, skal henvisningerne fra menupræsentationen til de enkelte præsentationer ændres, således at stjerne fjernes. Se eksemplet til højre:



**Til sidst:**

- Kopier indholdet af denne mappe til CD-ROM'en.

Hvis præsentationen skal afvikles på en computer, der ikke har Mediator til rådighed, skal et Mediator-fremviserprogram også kopieres. Når man benytter dette fremviserprogram, kan man gennemse præsentationen, men den kan ikke rettes.

Fremviserprogrammet må frit sendes videre til andre.

Hvis ovennævnte metode har været benyttet, vil de nødvendige filer ligge i mappen **Runtime**.

Disse to filer skal også kopieres til CD-ROM'en.



**NB:** Hvis CD-ROM'en skal startes automatisk, kan man lave en fil med navnet **Autorun.inf**

Filen skal indeholde følgende:

**[AutoRun]**

**OPEN=Md8rntm.exe <menufilnavn>.md8**

Hvor **<menufilnavn>** er navnet på den fil, der først skal vises ved hjælp af fremviserprogrammet, f.eks. **dyr.md8**

Hvis brugeren har slået autostart af CD fra på computeren, skal programmet **Md8rntm.exe** startes ved hjælp af stifinder eller ved fra **Start**-menuen at vælge punktet **Kør**.

## B – Samling til én præsentation

### Kopiering af en side fra én præsentation til en anden

I Mediator version 6 kan man kopiere flere sider ad gangen fra den ene præsentation til den anden. Dette gøres på følgende måde:

- Indlæs de to præsentationer til Mediator. Man kan i **Vindue**-menuen i menulinjen se, at flere præsentationer er indlæst:
- Skift til den præsentation, der skal kopieres **fra**.
- Klik på **Sideliste**-knappen. Nu vises en liste over siderne i præsentationen:



- De sider der skal kopieres skal afmærkes med musen:

Én side: Klik med musen på sidens navn.

Flere sider: Hold Ctrl-tasten nede, mens der klikkes på sidernes navne..



Mange sider: Klik på den øverste af de sider, der skal kopieres. Hold Shift-tasten nede. Klik på den nederste af de sider, der skal kopieres.

- Benyt én af de sædvanlige kopieringsmuligheder:
  - **Ctrl + C**-tasterne.
  - **Kopier**-knappen i værktøjslinien.
  - Linien **Kopier** i **Rediger**-menuen.
- Skift til den præsentation, der skal kopieres **til**, ved hjælp af **Vindue**-menuen.
- Klik på **Sideliste**-knappen. Nu vises en liste over siderne i præsentationen.
- **Aktiver** den side, der er placeret lige *før* det sted, hvor siden i udklipsholderen skal placeres.
- Benyt én af de sædvanlige indsætningsmuligheder:
  - **Ctrl + V**-tasterne.
  - **Indsæt**-knappen i værktøjslinien.
  - Linien **Sæt ind** i **Rediger**-menuen.

Nu indsættes de kopierede i sidelisten lige efter den aktiverede side.

## Distribution af en præsentation

Når en præsentation, der er fremstillet i Mediator, skal distribueres, kan man samle præsentationen på disketter, CD-Rom eller lignende. I den samlede præsentation indgår også et fremviserprogram

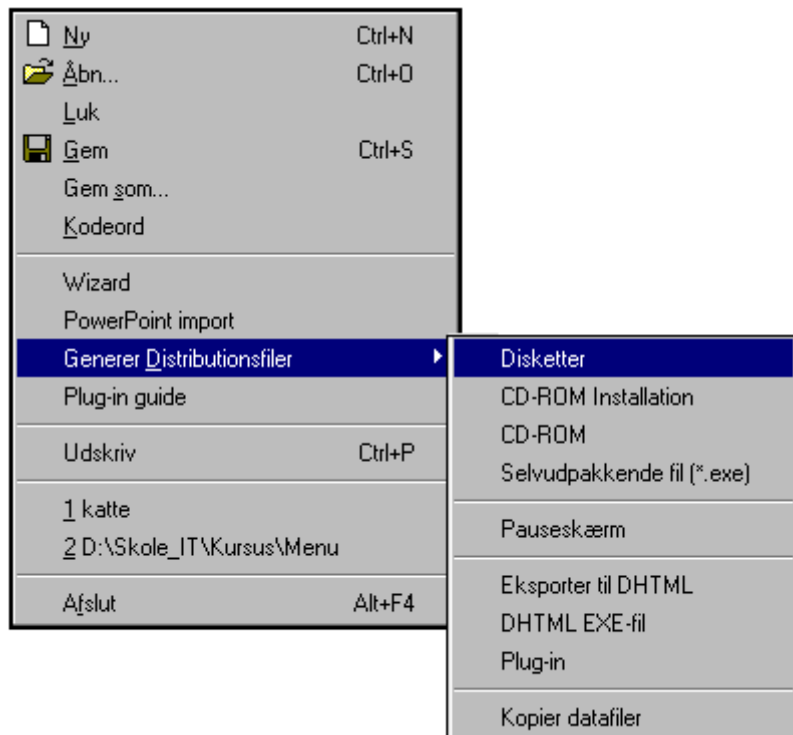
Fremviserprogrammet må frit sendes videre til andre.

I Mediator er der følgende muligheder for distribution af en præsentation:

- ◆ **Disketter** dækker over næsten alle former for mobile datamedier, dvs. disketter, tape, eller lignende. Vælges dette punkt installeres hele præsentationen på den fremmede computer, dvs. både præsentationen og fremviserprogrammet.
- ◆ **CD-ROM Installation** er, som "Disketter", tænkt som et mobilt datamedie - dog med den forskel, at kun fremviserprogrammet installeres på den fremmede computer. Alle data-filerne bliver på CD-ROM'en og hentes derfra. Dette betyder naturligvis at CD-ROM'en skal være indsat i CD-ROM-drevet, for at præsentationen kan vises.
- ◆ **CD-ROM** Er i princippet identisk med punktet ovenover, dog med den forskel at der i dette tilfælde ikke installeres noget på den fremmede computers harddisk, alt hentes fra CD-ROM'en - også fremviserprogrammet.
- ◆ **Selvudpakkende fil (\*.exe):** Ved denne form for installation gemmes alle filerne (datafiler og fremviserprogrammet) i én stor exe-fil. Når modtageren får denne fil, kan den pakkes ud og afvikles på modtageres computer. Denne metode er kun praktisk med små præsentationer.

Pakningen af præsentationen foregår på følgende måde:

- **Kontrollér**, (en sidste gang), at alle henvisninger til billeder, lyde, mv. er korrekte i præsentationen.
- **Gem** præsentationen.
- Vælg i **Fil**-menuen punktet **Generer distributionsfiler**. Nu vises en undermenu:

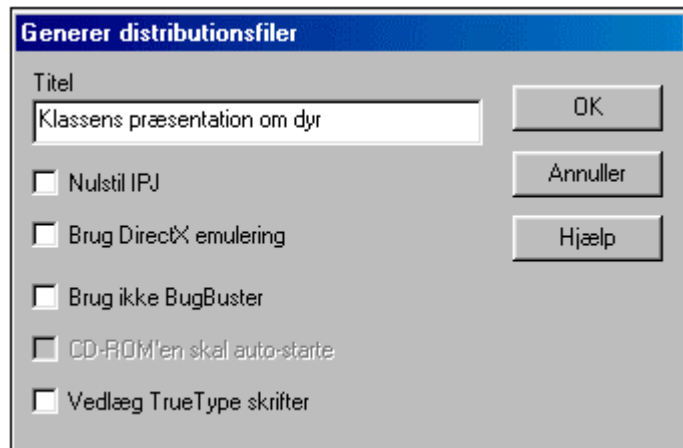


- **Vælg** den ønskede distributionsform. Når filerne bliver fremstillet, bliver de først gemt på computerens harddisk. Derefter kan de kopieres over til f.eks. disketter eller CD-ROM.

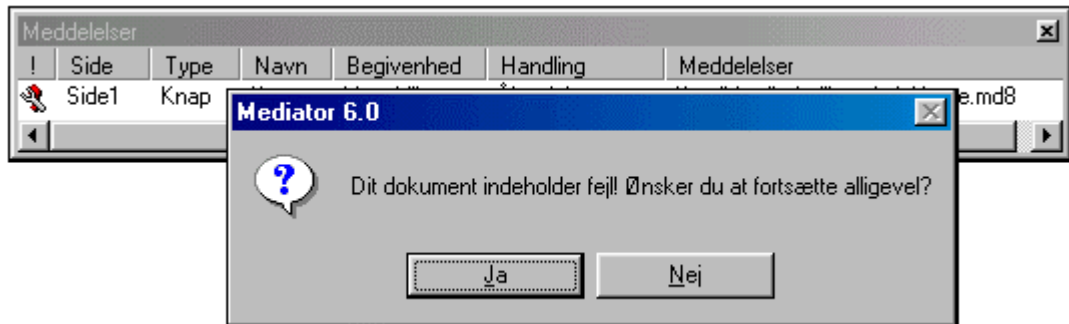
## Distribution via disketter

Når linjen **Disketter** er valgt i undermenuen, vises dette vindue:

- Klik på **OK**-knappen. Nu gennemgås præsentationen.

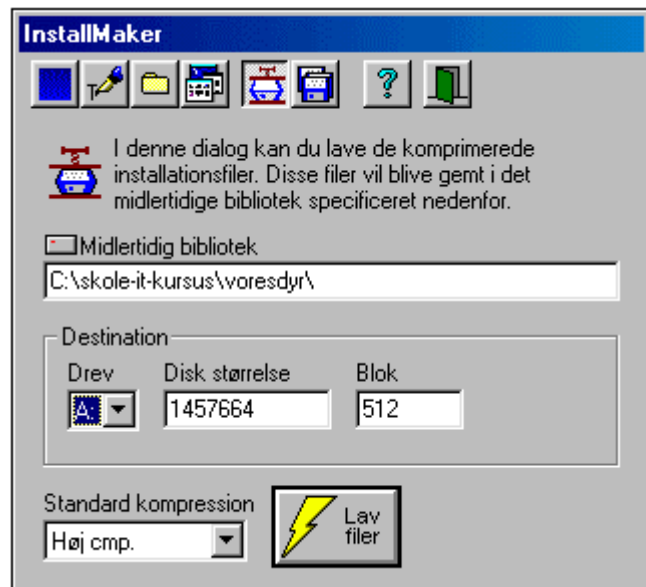


Hvis der er en fejl i præsentationen vises et vindue:



Klik på **Ja**-knappen, hvis præsentation alligevel skal distribueres. Klik på **Nej**-knappen, hvis præsentation skal rettes.

Hvis der ikke findes fejl i præsentationen (eller der klikkes på **Ja**-knappen), vises følgende vindue:



Indstillingerne i dette skærmbillede svarer til, at præsentationen distribueres via disketter. Læg mærke til, at filerne bliver kopieret til en mappe, der ligger lige 'under' mappen, hvor præsentationen er gemt!

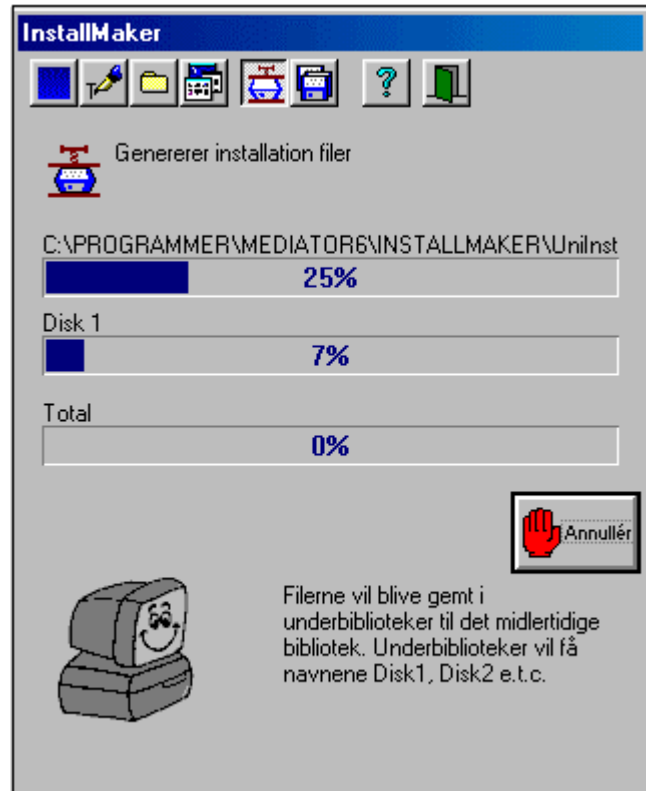
- Klik på **Lav filer**-knappen. Nu skifter vinduet til:

I dette vindue kan man se, hvorledes samlingen af distributionsfilerne forløber:

I det *øverste* felt vises navnene på de filer, der skal medtages.

I det *midterste* felt kan man se, hvorledes de enkelte disketter bliver fyldt op.

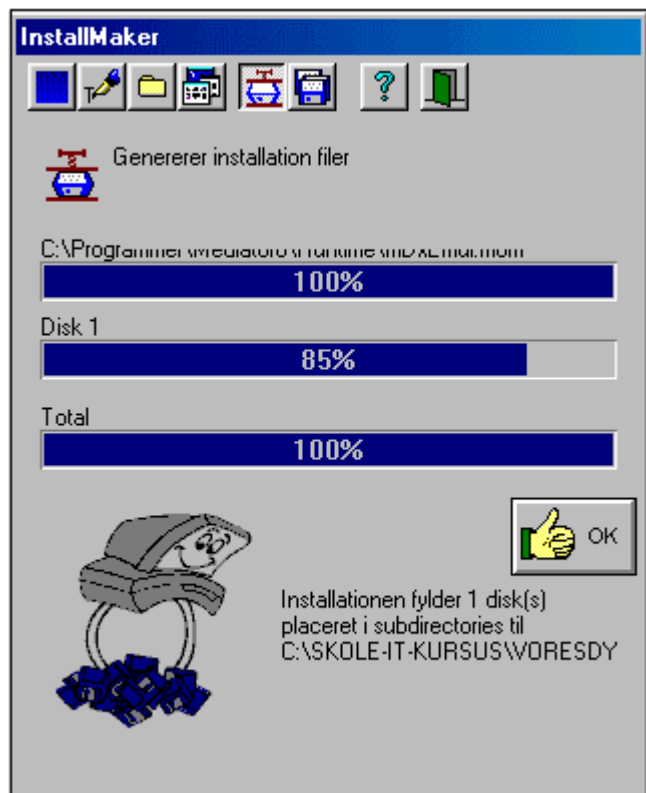
I det *nederste* felt vises, hvor langt samlingen er kommet.



Når samlingen er færdig, vises følgende vindue:

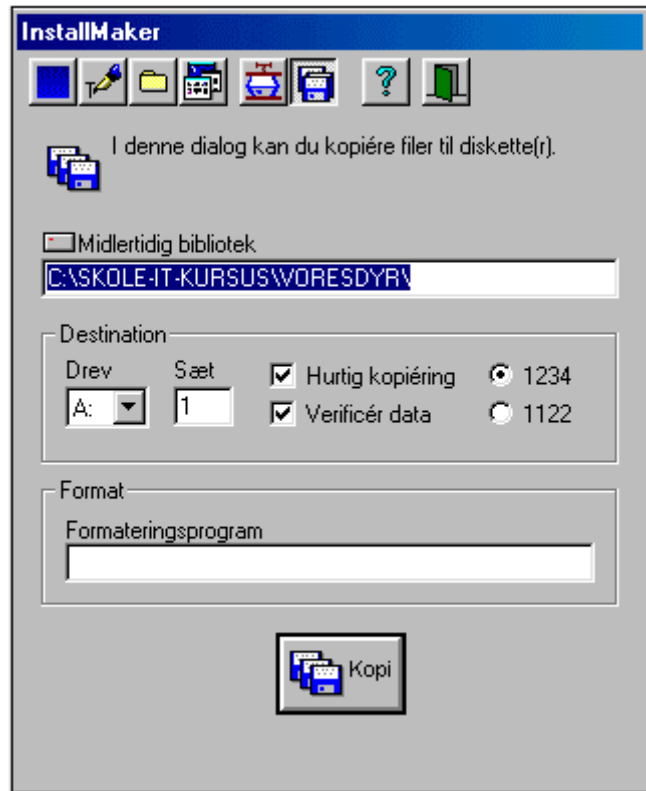
I vinduet kan man læse, hvor mange disketter der skal anvendes.

- Klik på **OK**-knappen.



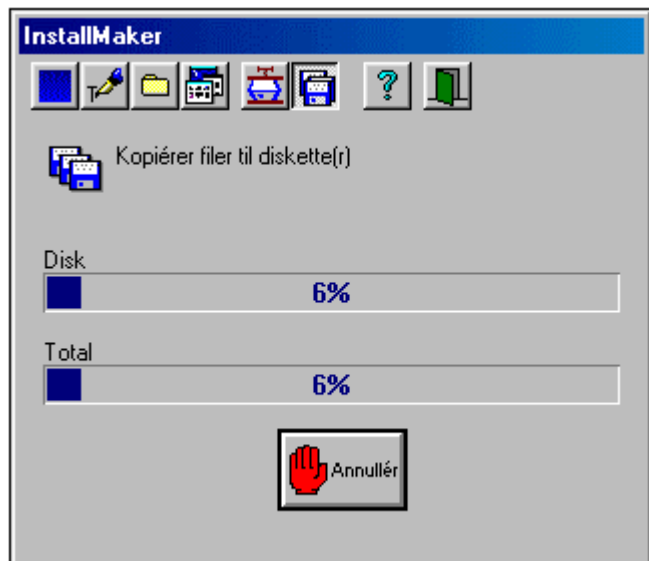
Nu vises følgende vindue:

- Hvis præsentationen med de tilhørende installations- og fremviser-filer skal kopieres til diskettes, skal der klikkes på **Kopi**-knappen
- Hvis man vil vente med kopieringen, skal der i stedet klikkes på **Exit**-knappen.



Hvis man vælger at kopiere vælges, vises følgende skærbillede:

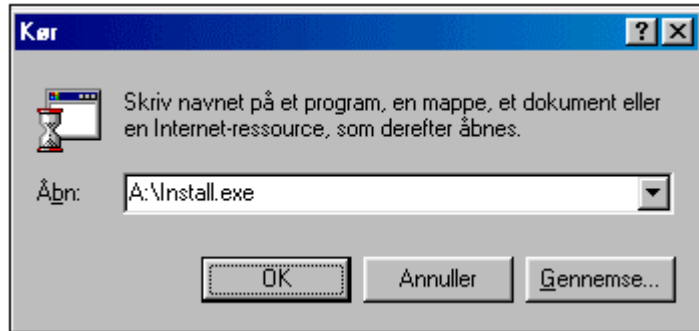
Når kopieringen er overstået returneres til vinduet ovenfor.



## Installation på en anden computer fra en diskette

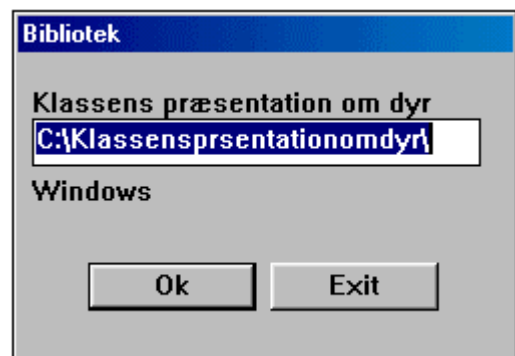
Når præsentationen via disketter skal installeres på en anden computer, skal følgende gøres:

- Sæt disketten i diskettedrevet (eller diskette nr. 1, hvis der er mere end én diskette.)
- Klik på **Start**-knappen i skærmens nederste, venstre hjørne (proces-linien.)
- Vælg punktet **Kør**. Nu åbnes et lille vindue.
- Klik på knappen **Gennemse**.
- Vælg disketten i drev A og filen: **Install.exe** Nu ser vinduet således ud:

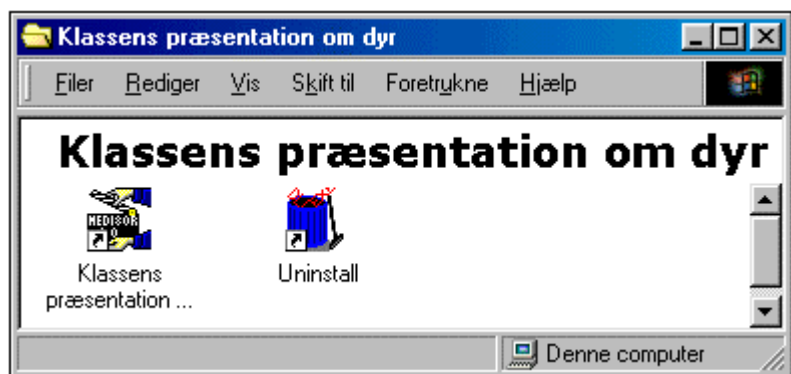


- Klik på **OK**-knappen. Nu indlæses installationsprogrammet. Lidt efter vises følgende vindue:

Læg mærke til, at præsentationens titel nu bliver vist i vinduet. Desuden foreslås et navn til en mappe, hvori fremviser-programmet og præsentationen kan gemmes.



- Ret evt. navnet på **mappen**, hvis det er nødvendigt.
- Klik på **Ok**-knappen. Nu installeres fremviser-programmet og præsentationen på computeren. Når installationen er færdig, vises følgende vindue:



Den venstre ikon benyttes til at starte fremvisningen af præsentationen, mens den højre benyttes til at af-installere præsentationen og fremviser-programmet.

### Fremstilling af en CD-ROM: A

Fremgangsmåden, der er vist på side 46-48 benyttes, blot med den ændring at **CD-ROM Installation** skal afmærkes.

Filerne samles i en mappe **Cdrom**, der ligger som en undermappe til den mappe, hvori præsentationen er placeret.

Benyt **Kopi**-knappen til at foretage kopieringen.

Vinduet forlades via et klik på **Exit**-knappen

**NB:** Hvis der er benyttes lyd eller video-filer i præsentationen, skal **Direct X Media** også kopieres til undermappen! Dette skal angives i et skærmbillede, der vises, efter et klik på **Exit**-knappen.

### Fremstilling af CD-ROM: B

Ved anvendelse af denne fremgangsmåde bliver fremviserprogrammet ikke installeret på den anden computer.

Fremgangsmåden der er vist på side 46-48 benyttes, blot med den ændring at **CD-ROM** skal afmærkes.

Filerne samles i en mappe **Cdrom**, der ligger som en undermappe til den mappe, hvori præsentationen er placeret.

Der kan foretages en afmærkning i feltet **CD-ROM'en skal Autostarte**. Når dette felt er udfyldt, fremstilles også en fil: **Autorun.inf** med oplysninger om, hvorledes CD-ROM'en skal starte.

### Fremstilling af en samlet fil til e-mail

Fremgangsmåden der er vist på side 46-48 benyttes, blot med den ændring at **E-mail (En EXE fil)** skal afmærkes.

Filerne samles til én fil, der får samme navn som præsentationen.

## Oversigt over placering af filer

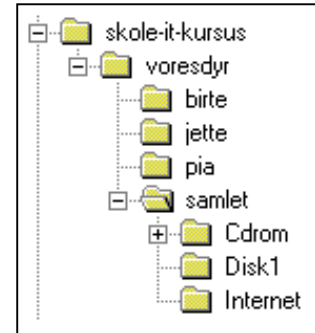
Hvis øvelserne og denne tastevejledning har været fulgt, vil der nu ligge filer følgende steder på computerens harddisk:

Mappen:

**C:\skole-it-kursus\voresdyr\samlet**

vil indeholde bl.a.:

- ◆ Den samlede præsentation: **alle.md8**  
med tilhørende billedfiler, etc.
- ◆ Et program, der kan sendes som e-mail: **alle.exe**



Mappen:

**C:\skole-it-kursus\voresdyr\samlet\Cdrom**

vil indeholde de filer, der skal kopieres til en CD-ROM. Indholdet afhænger af, om punktet **CD-ROM Installation** eller **CD-ROM-direkte** er valgt. Det er vigtigt at alle filer i mappen, samt undermapper kopieres til CD-ROM'en

Mappen:

**C:\skole-it-kursus\voresdyr\samlet\Disk1 (evt. Disk2, etc)**

Filerne er pakket til en diskette. Hvis man kopierer filerne til disketten med Stifinder er det kun filerne i mappen, ikke selve mappen, der skal overføres til disketten. Disketten bliver fyldt, således at der ikke er plads til informationer om selve mappen.

Mappen:

**C:\skole-it-kursus\voresdyr\samlet\internet**

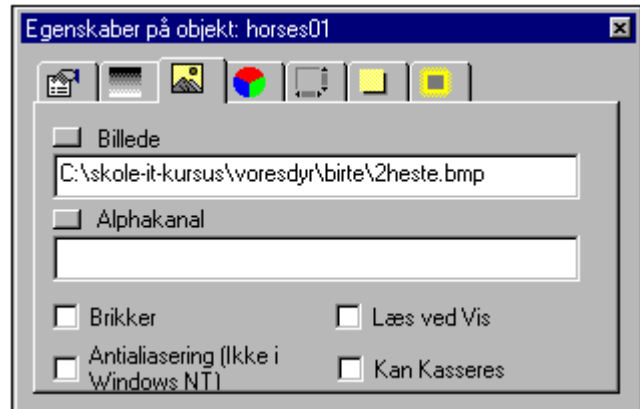
indeholder række filer, der derefter kan samles i en pakke ved hjælp af et pakkeprogram og derefter pakkes ud på en anden computer. Fremviserprogrammet følger ikke med!

## Mediators brug af henvisninger til eksterne filer

Når man anvender en ekstern fil i en Mediator-præsentation, f.eks. et billede, en lydfil, eller lignende, vil præsentationen indeholde en henvisning til filens placering, f.eks.:

C:\skole-it-kursus\voresdyr\birte\2heste.bmp

Dette er dog ikke ensbetydende med, at der skal rettes i henvisningen, selv om filens placering ændres.



Når Mediator starter en præsentation, gennemgås den for henvisninger til de eksterne filer, efter følgende system:

1. Først undersøges om filen er placeret på det angivne sted.
2. Hvis dette ikke er tilfældet, undersøges om filen findes i samme mappe som Mediator-programmet.
3. Hvis filen heller ikke er placeret her, undersøges det om filen er placeret i samme mappe som præsentationen.
4. Hvis filen ikke findes i nogle af disse tre mapper, fremkommer en fejlmeddelelse:



Hvis man anvender fremgangsmåden fra side 3, bliver præsentation og eksterne filer samlet i samme mappe, og der vil ikke fremkomme en fejlmeddelelse under afviklingen, selvom præsentation og filer flyttes til en anden mappe.