

1.7 Informationsbeschaffung und -präsentation

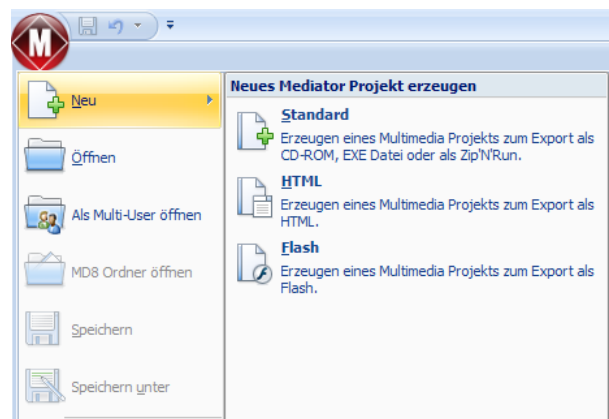
Lerninhalte 17-05 – Multimedia

Lerninhalt: Multimediadokumente mit dem Programm MEDIATOR (Beispiel)

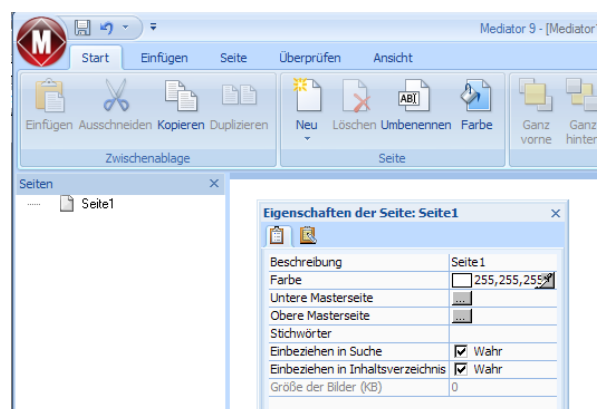
Mediator ist ein seitenorientiertes Multimedia-Autorensystem. Die Präsentationen werden Seite für Seite aufgebaut und danach untereinander verlinkt. Die fertigen Projekte lassen sich als CD-ROM-Präsentationen, dynamische HTML-Seiten oder im Flash-Format exportieren. Die Bearbeitung der Objekte erfolgt in Mediator symbolbasiert, so dass aufwändiges Programmieren oder das Erlernen einer Skriptsprache nicht notwendig sind.

Klassen, Attribute, Methoden und Ereignisse (Auswahl)

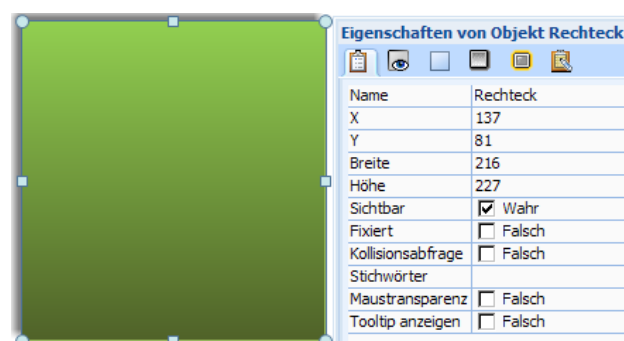
DOKUMENT
Dateiname Dateityp Speicherort Erstelldatum ...
setzeDateiname() speichereUnter()

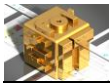


SEITE
Seitenbezeichner Farbe Hintergrundmaster Vordergrundmaster ...
setzeName() setzeFarbe()



VEKTORGRAFIK
Bezeichner Lagekoordinaten Breite Höhe ...
setzeName() setzeX-Koordinate()





1.7 Informationsbeschaffung und -präsentation

Lerninhalte 17-05 – Multimedia

PIXELBILD

Bezeichner
Lagekoordinaten
Breite
Höhe
...

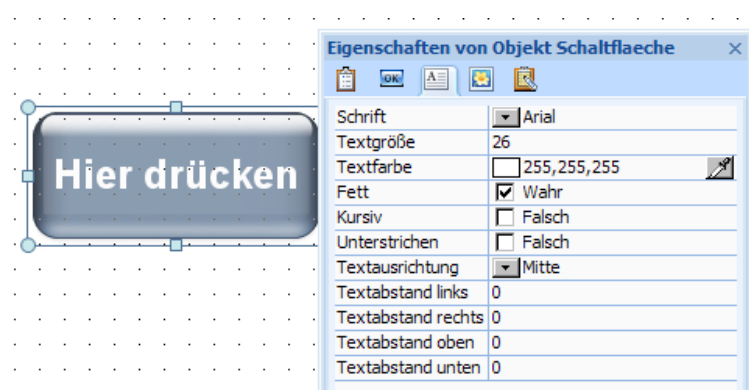
setzeX-Koordinate()
setzeBreite()



SCHALTFLÄCHE

Textinhalt
Schriftart
Schriftgrad
Textausrichtung
...

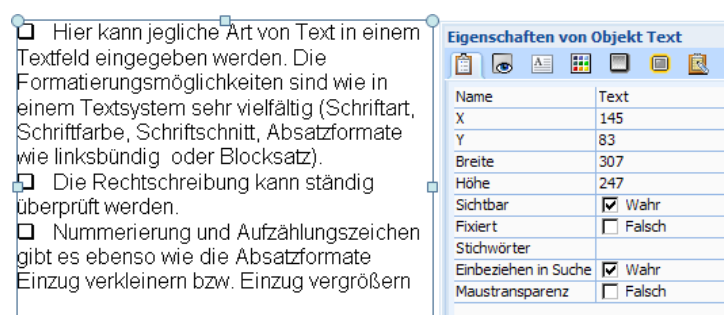
setzeText()
setzeSchriftart()

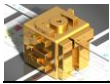


TEXTFELD

Lagekoordinaten
Breite
Absatzattribute
Zeichenattribute
...

setzeSchriftart()
setzeBlocksatz()





1.7 Informationsbeschaffung und -präsentation

Lerninhalte 17-05 – Multimedia

ÜBERSCHRIFT

Bezeichner
Lagekoordinaten
Breite
Zeichenattribute
...

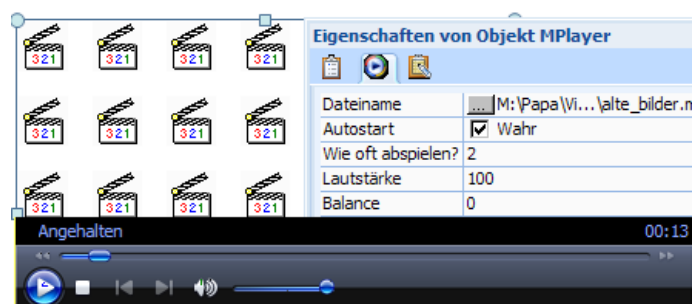
setzeX-Koordinate()
setzeSchatten()



MEDIAPLAYER

Speicherort
Autostart
Wiederholen
Lautstärke
...

setzePfad()
wiederholen(ja/nein)

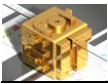


VIDEO

Speicherort
FilmAbspielen
ZurückZumAnfang
...

fügeVideodateiEin()
spieleFilmAb()

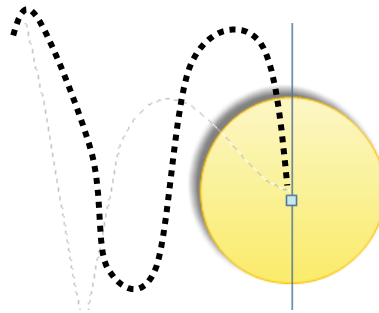




1.7 Informationsbeschaffung und -präsentation

Lerninhalte 17-05 – Multimedia

ANIMATIONSPFAD
Bezeichner
Lagekoordinaten
Beite
Höhe
...
setzePunkt() setzeKurve()



Eigenschaften von Objekt AniPfad	
Name	AniPfad
X	257
Y	116
Breite	405
Höhe	422
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr
Fixiert	<input type="checkbox"/> Falsch

Die einzelnen Seiten werden in einem Navigationsfenster angezeigt und verwaltet. Sie können in ihrer Reihenfolge jederzeit verändert, ergänzt und gelöscht werden. Die Objekte werden in einem Objektfenster aufgelistet und verwaltet. Auch sie sind jederzeit veränderbar. Die Eigenschaften der Objekte können mit der rechten Maustaste aufgerufen und unmittelbar geändert werden.

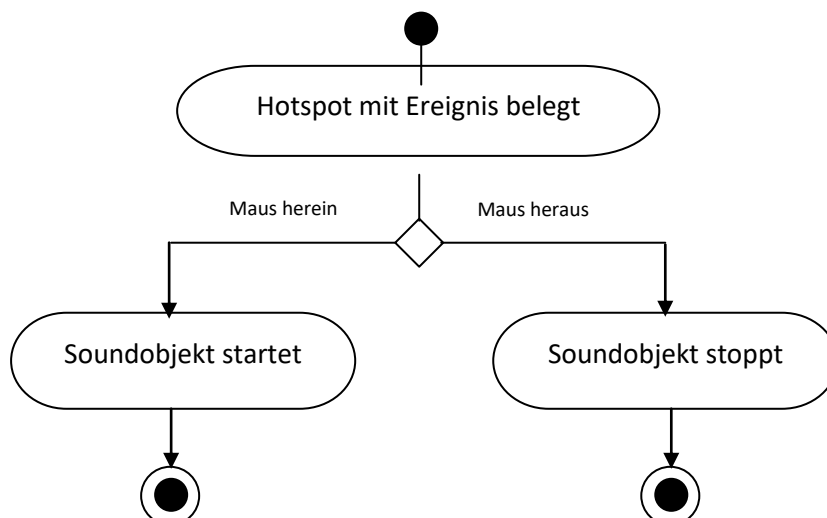
Neben dem Erstellen und Verändern von Objekten lassen sich im Programm Mediator mit Hilfe von Bildsymbolen eine Vielzahl von Ereignissen abrufen und Aktivitäten in Gang setzen

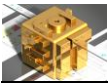
Ereignisse und Aktivitäten

Ereignisse sind v. a. mit den verschiedenen Mausfunktionen *Maus über*, *Mausklick*, *Doppelklick*, *Rechtsklick* usw. auszulösen.

Beispiel:

Wenn die Maus einen bestimmten Bereich eines Bildes (Hotspot) berührt, wird ein Soundobjekt abgespielt. Wenn die Maus diesen Bereich wieder verlässt, endet auch das Abspielen der Sounddatei.





1.7 Informationsbeschaffung und -präsentation

Lerninhalte 17-05 – Multimedia

Symbolbasierter Ereignisaufruf in Mediator:

Das Rechteckobjekt wird mit dem Ereignis *Maus herein* belegt. Es ist verknüpft mit der Aktivität *Sound abspielen*. Als Soundobjekt wurde eine Sounddatei aus einem entsprechenden Ordner ausgewählt. Verlässt die Maus den Rechteckbereich wird das Ereignis *Maus heraus* aktiviert. Dieses ist verknüpft mit der Aktivität *Sounds stoppen*.



Hinweis: Der Bereich **Programmieren** mit Skripts, Variablen und Makros ist für den Anfangsunterricht nicht geeignet, bietet aber im Aufbauunterricht eine Fülle von Möglichkeiten im Bereich Objekte und Algorithmen.