



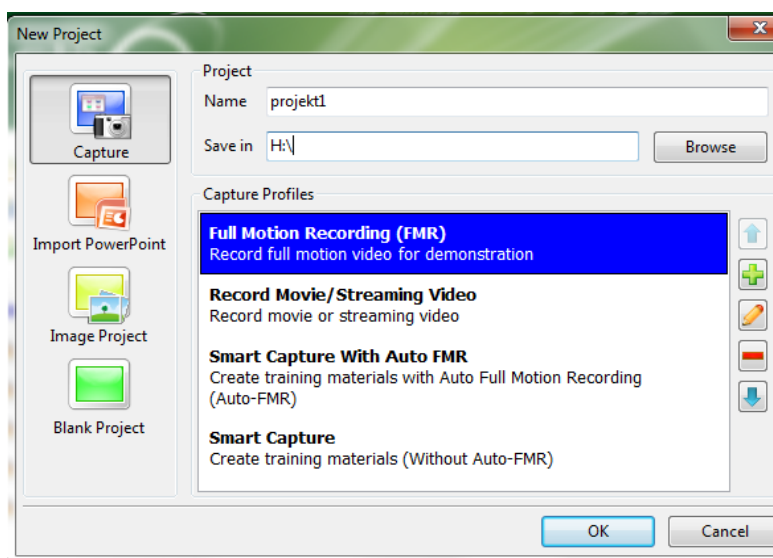
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## DUM 11 téma: Snímání činnosti uživatele

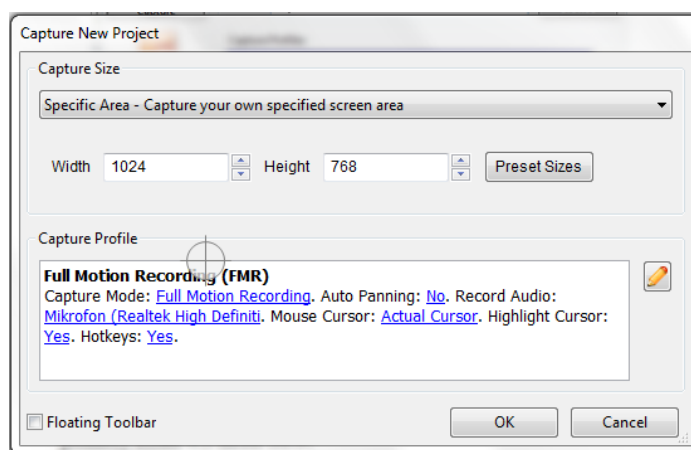
ze sady: 3                      tematický okruh sady: Tvorba multimédií  
ze šablony: 09 – Počítačová grafika                      určeno pro: 1, 2. ročník  
vzdělávací obor: 18-20-M/01 Informační technologie  
vzdělávací oblast: odborné vzdělávání  
metodický list/anotace: viz VY\_32\_INOVACE\_09311ml.pdf  
pomocné soubory:

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



1. Dnes si ukážeme způsob snímání činnosti uživatele na pracovní ploše pomocí programu ActivePresenter (dále jen AP). Tento způsob je využíván k tvorbě tutoriálů pro veřejnost, kde ne každý má dostatečné znalosti s počítačem.
2. Příklad tvorby tutoriálu v AP.
  - a. V úvodním okně programu zvolíme *New Project* a postupujeme dále v záložce *Capture* zvolíme možnost *Ful Motion Recording (FMR)* a změníme *name* projektu a cestu na disk H.

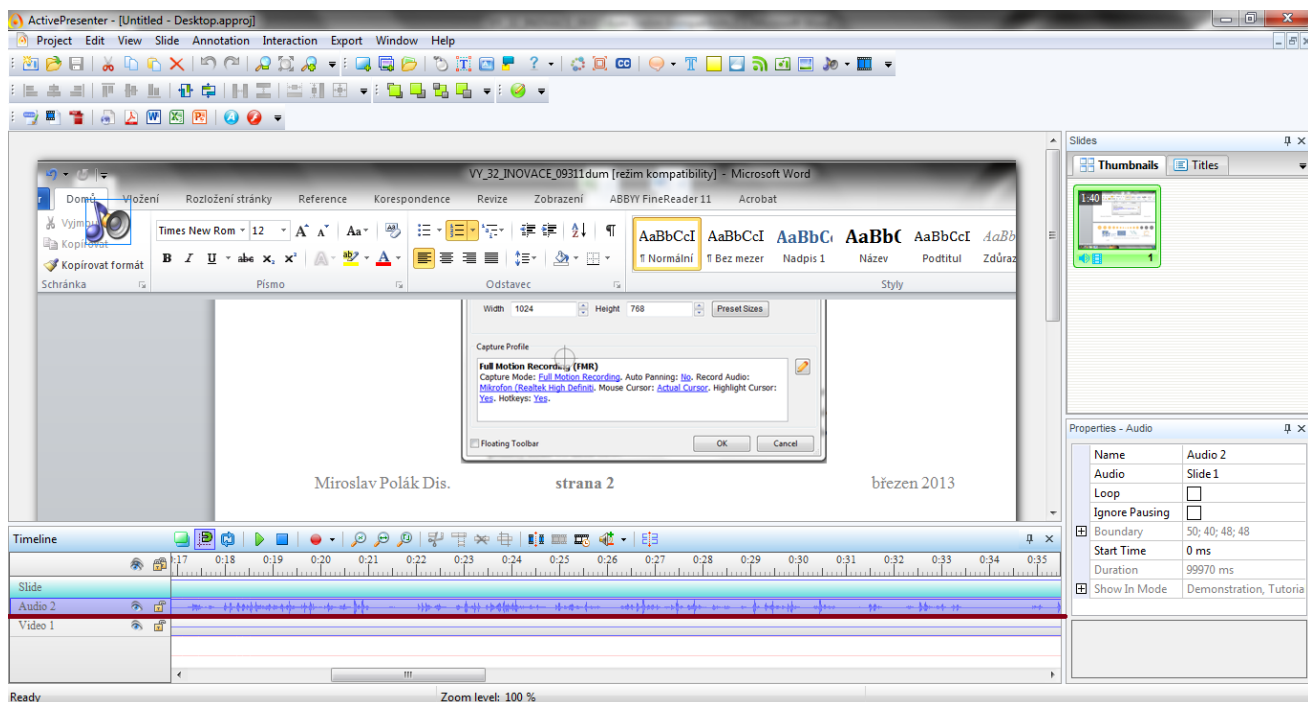


- b. V dalším kroku navolíme velikost snímaného prostoru, chceme-li snímat celou obrazovku nastavíme rozlišení odpovídající rozlišení monitoru. V případě, že nechceme snímat celou plochu, zvolíme si nastavení sami, doporučuji dodržovat poměry stran 4:3 nebo 16:9.

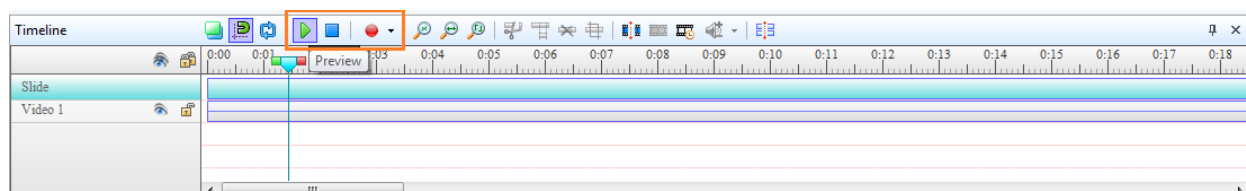


## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- c. Dáme-li OK, dojde k nahrávání činnosti na ploše a v pravém dolním rohu windows je pod pravým kliknutím na ikonu AP schováno zastavení nahrávání a ukončení.  stisknutí  stop dojde k uložení a k návratu do programu AP.



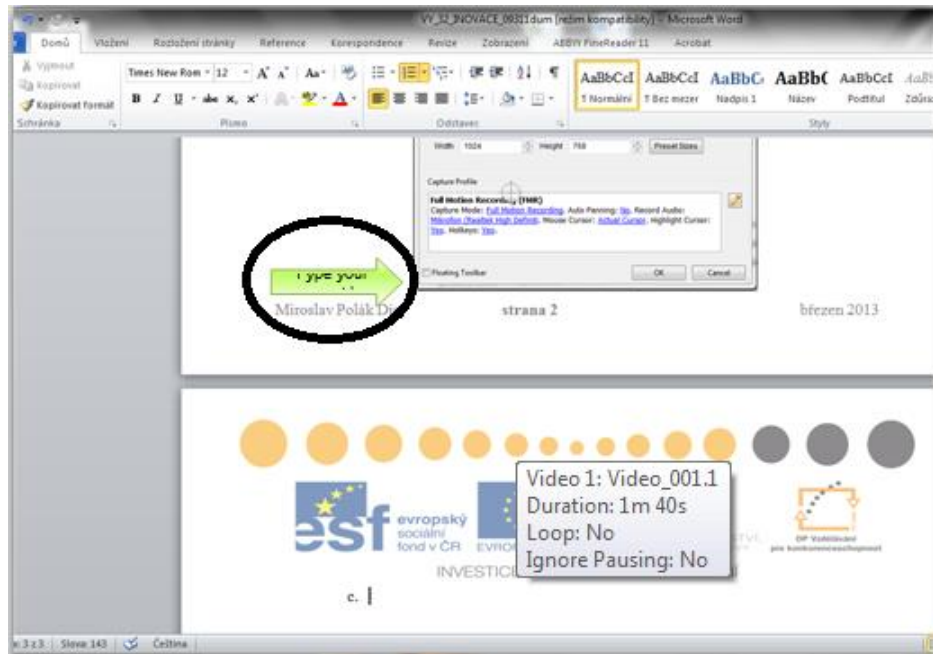
- d. V předchozím bodě si prohlédněte podokno časových přímek, máte zde zaznamenané dvě stopy audio, video, stopu audio smažeme, abychom zabránili šumu ve video i v budoucnu budeme audio stopu vkládat samostatně. Klikněte na audiostopu a stiskněte DEL.
- e. Po předchozím kroku vám nyní zbyde pouze video stopa zkusíme si ji přehrát nástroji pro přehrávání na liště nad časovou osou.



- f. Pokud došlo k úspěšnému přehrání všeho co jsme nahráli, můžeme nyní pokračovat dále. A to vkládáním vlastních objektů do videa.

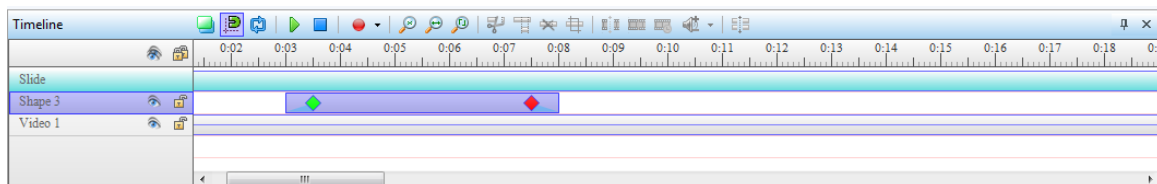
## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- g. Zvolíme v horní liště záložku **Annotation** máte zde způsoby jak vložit objekty jako: obrazce, zvukovou stopu, videostopu, atd. Zvolíme možnost **Annotation->Shape** a vybereme jeden z obrazců, který se nám vloží do prezentace, my už si pouze určíme kam ho umístit.



Do obrazce můžete vložit text.

- h. Nyní když jste vložili obrazec se budem soustředit na okno **časové osy**, kde nám přibyla osa **Shape**. Uchopte osu Shape na jejím levém konci a posuňte ji doprava, to samé, ale opačně proved'te na konci pravém. Levý konec na 0,03 a pravý na 0,08.



Zelený a červený kosočtverec ukazují v jakém čase má dojít k úplnému zobrazení, nebo kdy se má začínat obrazec ztrácet. Necháme zelený na 0,035 a červený na 0,075. A přejdeme do okna vpravo, kde si budeme volit způsob zobrazení tohoto obrazce.

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Properties - Shape	
Name	Shape 3
Shape	Right Arrow
Audio	None
Boundary	286; 278; 146; 54
AutoFit Text	<input type="checkbox"/>
Text Margin	5; 5; 5; 5
Style	
Base	Balloon
Fill	Inherit from base style
Line	Inherit from base style
Text	Inherit from base style
Shadow	Inherit from base style
Start Time	3000 ms
Duration	5000 ms
Show In Mode	Demonstration, Tutorial
Transition Effects	
Entrance	Fade In
Duration	500 ms
Exit	Fade Out
Duration	500 ms

- i. Nebudem si popisovat všechny řádky jelikož tyto základní anglická slovíčka všichni dobře známe, ale pustíme se rovnou do **Entrance** a **Exit**.

**Entrance** - tady si můžete podobně jako v prezentaci nastavit animaci vstupu. Přilétnutí rozzáření atd. a dole podtím dobu po jakou to bude trvat, toto už jsme si, ale nastavili pomocí kosočtverců.

**Exit** – to samé jako u Entrance s tím rozdílem že tuto vlastnost určujete konci zmizení objektu

### 3. Úkol:

- Vyzkoušejte si postupně vložení všech objektů do videa, které jsme si nahráli
- Předved'te toto video vyučujícímu.