

Korszerű IKT alkalmazások Mac OS X környezetben

Antal Péter

MÉDLAINFORMATIKAI KIADVÁNYOK

Korszerű IKT alkalmazások Mac OS X környezetben

Antal Péter



Eger, 2013



Korszerű információtechnológiai szakok magyarországi adaptációja

TÁMOP-4.1.2-A/1-11/1-2011-0021

Nemzeti Fejlesztési Ügynökség
www.ujszechenyiterv.gov.hu
06 40 638 638



A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósul meg.

Lektorálta:

Nyugat-magyarországi Egyetem Regionális Pedagógiai Szolgáltató és
Kutató Központ

Felelős kiadó: dr. Kis-Tóth Lajos

Készült: az Eszterházy Károly Főiskola nyomdájában, Egerben

Vezető: Kérészy László

Műszaki szerkesztő: Nagy Sándorné

Tartalom

1.	<i>Bevezetés</i>	<i>11</i>
1.1	Célkitűzések, kompetenciák a tantárgy teljesítésének feltételei	11
1.1.1	Célkitűzés.....	11
1.1.2	Kompetenciák.....	11
1.1.3	A tantárgy teljesítésének feltételei	11
1.2	Tanulási tanácsok, tudnivalók	12
2.	<i>Az IKT szerepe az információs társadalomban.....</i>	<i>13</i>
2.1	Célkitűzések és kompetenciák	13
2.2	Bevezetés.....	13
2.3	Hálózattársadalom	13
2.4	Digitális generációk	14
2.4.1	Generációk az információs társadalomban	15
2.4.2	„Z-generáció”	15
2.5	A WEB 2.0 társadalma	17
2.6	Bennszülött diák vs. bevándorló tanár	17
2.6.1	Digitális akklimatizálódás.....	19
2.6.2	Minden a tálaláson múlik	20
2.7	Nem minden arany, ami fénylik	21
2.8	M-learning a jövő iskolája?	25
2.9	Mi az M-learning?	26
2.10	Technológiai háttér	26
2.11	A mobil tanulás eszközei.....	29
2.11.1	Táblagépek.....	29
2.11.2	Okostelefonok	30
2.12	Összefoglalás, kérdések	30
2.12.1	Összefoglalás	30
3.	<i>Multimédia-tervezés és fejlesztés Mac OS X környezetben (iBooks Author).....</i>	<i>31</i>
3.1	Célkitűzések és kompetenciák	31

3.2	Mi az iBooks Author?	31
3.3	A multimédiatervezés folyamata	31
3.3.1	Témaválasztás	32
3.3.2	Cél-, tartalom-, és feladatelemzés	32
3.3.3	Az optimális média kiválasztása	33
3.3.4	Médiatervezés és kivitelezés	33
3.3.5	Kipróbálás, ellenőrzés	34
3.3.6	Értékelés	34
3.3.7	Módosítás, végső változat elkészítése	35
3.4	Az iBooks Author felhasználói felülete	35
3.5	Az iBooks Author beállításai	37
3.5.1	A nézetek beállítása	37
3.5.2	Helyesírás ellenőrzés	38
3.5.3	Az eszköztár beállításai	39
3.5.4	A Vizsgáló használata	40
3.6	A widgetek kezelése	46
3.7	A könyvek szerkezete	50
3.8	Interaktív könyv készítése az iBooks Author programmal	51
3.8.1	Új projekt készítése	51
3.8.2	Szöveges elemek szerkesztése	52
3.8.3	Műveletek médiaelemekkel	53
3.9	Összefoglalás, kérdések	58
3.9.1	Összefoglalás	58
4.	Offline prezentáció Mac OS X alatt (Keynote)	59
4.1	Célkitűzések és kompetenciák	59
4.2	Mi a Keynote?	59
4.3	Az keynote felhasználói felülete	59
4.4	A Keynote beállításai	61
4.4.1	A nézetek beállítása	61
4.4.2	Az eszköztár beállításai	61
4.4.3	A vizsgálók használata	61
4.5	Prezentáció készítés a Keynote programmal	66
4.5.1	Új projekt készítése	66
4.5.2	Műveletek médiaelemekkel	69
4.5.3	Diaképek rendezése	73

4.5.4	Elemek animálása	73
4.5.5	Prezentációk megosztása, konvertálása.....	76
4.6	Összefoglalás, kérdések	77
4.6.1	Összefoglalás	77
5.	Online prezentáció Mac OS X alatt (iWeb).....	79
5.1	Célkitűzések és kompetenciák	79
5.2	Mi az iWeb?	79
5.3	Az iWeb felhasználói felülete	79
5.4	Weboldal készítés az iWeb programmal	81
5.4.1	Weboldal tervezése	81
5.4.2	Weboldal készítése	82
5.4.3	Saját szöveg hozzáadása és módosítása.....	83
5.4.4	Saját grafika hozzáadása és módosítása.....	83
5.4.5	Blogok készítése	87
5.4.6	Linkek hozzáadása más oldalakhoz	89
5.4.7	Email kontakt hozzáadása	89
5.4.8	Widgetek használata	90
5.4.9	A webszajt elrendezése, módosítása.....	91
5.4.10	Az oldal publikálása az interneten.....	92
5.5	Összefoglalás, kérdések	93
5.5.1	Összefoglalás	93
6.	Multimédia-alkalmazások egyszerűen (iMovie)	95
6.1	Célkitűzések és kompetenciák	95
6.2	Mi az iMovie?	95
6.3	Az iMovie felhasználói felülete	95
6.4	Filmvágás az iMovie programmal	96
6.4.1	Videó importálása.....	96
6.5	Új projekt kezdése.....	96
6.5.1	Új video projekt készítése.....	97
6.6	Videó hozzáadása a projekthez	98
6.7	A projekt bővítése	101
6.7.1	Téma hozzáadása a projekthez	101
6.7.2	Háttérzene hozzáadása az iTunes könyvtárból	102
6.7.3	Cím hozzáadása	104

6.7.4	Átmenet hozzáadása két klip közé	106
6.8	film megosztása	108
6.8.1	DVD létrehozása	108
6.8.2	Közzététel a YouTube vagy a Facebook oldalán.....	108
6.9	Összefoglalás, kérdések	108
6.9.1	Összefoglalás	108
7.	<i>Multimédia-alkalmazások egyszerűen (iPhoto)</i>	109
7.1	Célkitűzések és kompetenciák	109
7.2	Mi az iPhoto?.....	109
7.3	Az iPhoto felhasználói felülete	109
7.4	Képek feldolgozása az iPhoto programmal.....	110
7.4.1	Fényképek importálása	110
7.4.2	A fényképek megtekintése	111
7.4.3	Fényképek javítása	112
7.4.4	Fényképalbum készítése	115
7.4.5	Diabemutató létrehozása	117
7.5	Emlékkönyv létrehozása?.....	118
7.6	Összefoglalás, kérdések	120
7.6.1	Összefoglalás	120
8.	<i>Irodabirodalom – irodai alkalmazások I. (Pages)</i>	121
8.1	Célkitűzések és kompetenciák	121
8.2	Mi a pages?	121
8.3	A Pages felhasználói felülete	121
8.4	A Pages beállításai	123
8.4.1	A nézetek beállítása.....	123
8.4.2	Helyesírás-ellenőrzés.....	124
8.4.3	Az eszköztár beállításai.....	126
8.4.4	A vizsgálók használata	126
8.5	Szerkesztett szöveg készítése a Pages programmal	131
8.5.1	Műveletek médiaelemekkel	137
8.5.2	Dokumentumok megosztása, konvertálása.	138
8.6	Összefoglalás, kérdések	139
8.6.1	Összefoglalás	139

9.	<i>Irodabirodalom – irodai alkalmazások II. (Numbers).....</i>	141
9.1	Célkitűzések és kompetenciák	141
9.2	Mi a Numbers?	141
9.3	A Numbers felhasználói felülete	141
9.4	A Numbers beállításai.....	143
9.4.1	A nézetek beállítása.....	143
9.4.2	Az eszköztár beállításai.....	144
9.4.3	A vizsgálók használata	144
9.5	Adatbevitel a Numbers programmal	149
9.5.1	Grafikonok, diagramok készítése a Numbers programmal	152
9.5.2	Dokumentumok megosztása, konvertálása.	155
9.6	Összefoglalás, kérdések	155
9.6.1	Összefoglalás	155
10.	<i>Hálózati kommunikáció és adatmenedzsment (iTunes)</i>	157
10.1	Célkitűzések és kompetenciák	157
10.2	Mi az iTunes?	157
10.3	Az iTunes felhasználói felülete	157
10.4	Az iTunes használatának áttekintése.....	159
10.4.1	Zene, videó és egyébek lejátszása	160
10.4.2	Az iTunes ablakának testre szabása.....	161
10.4.3	Mi az iTunes Store?	162
10.4.4	Eszközök szinkronizálása	163
10.4.5	Elemek iTunes-hoz adásának módjai.....	164
10.4.6	Pod, iPhone vagy iPad csatlakoztatása vagy leválasztása.....	165
10.4.7	Alkalmazások frissítése iPod, iPhone és iPad készüléken	166
10.4.8	iPod touch, iPhone vagy iPad készülék biztonsági mentése	167
10.5	Összefoglalás, kérdések	168
10.5.1	Összefoglalás	168
11.	<i>Képmenedzsment felsőfokon – Aperture 3</i>	169
11.1	Célkitűzések és kompetenciák	169

11.2	Mi az Aperture?	169
11.3	Az Aperture felhasználói felülete.....	169
11.4	A képernyő nézetei	170
11.5	Vizsgáló panel.....	172
11.5.1	A rendezőpanel	172
11.5.2	Info panel.....	176
11.5.3	Képszerkesztő panel.....	179
11.6	Projekt létrehozása, képek importálása	182
11.7	Diabemutató készítése.....	185
11.8	Összefoglalás, kérdések	187
11.8.1	Összefoglalás	187
12.	<i>IKT innovációk, ahogy az Apple elképzei</i>	189
12.1	Célkitűzések és kompetenciák	189
12.2	Apple az oktatásban	189
12.2.1	Challenge Based Learning (CBL)	192
12.2.2	Az Apple a felsőoktatásban, az iTunes U.....	193
12.3	Digitális tankönyv a jövő tankönyve?	194
12.4	Digitális hátizsák: iPad	195
12.5	Összefoglalás, kérdések	196
12.5.1	Összefoglalás	196
13.	<i>Összefoglalás</i>	197
13.1	Tartalmi összefoglalás.....	197

1. BEVEZETÉS

1.1 CÉLKITÚZÉSEK, KOMPETENCIÁK A TANTÁRGY TELJESÍTÉSÉNEK FELTÉTELEI

1.1.1 Célkitűzés

A kurzus célja, hogy hallgató ismerje meg a Mac OS X felhasználói környezet alapvető logikai struktúráját, használatának alapjait, az IKT innovációs lehetőségekre fókuszálva. Legyen tisztában a felhasználói környezet irodai alkalmazásaival, online és offline prezentálási lehetőségeivel. Ismerje a Mac OS X multimédiás alkalmazásait, bemutatási tereit, hálózati publikációs lehetőségeit, legyen képes digitális tartalmak létrehozására, módosítására, közreadására. Sajátítsa el egy korszerű professzionális állóképszerkesztő-szoftver (Aperture 3) alkalmazási lehetőségeit, projektjeinek kezelését. Az alkalmazott programok segítségével a hallgató legyen képes önálló, kreatív digitális alkotások létrehozására, publikálására.

1.1.2 Kompetenciák

- Képes a digitális felhasználói környezet szakszerű kezelésére, képes azokkal új tartalmakat létrehozni, feldolgozni, publikálni.
- Elsajátítja Mac OS X környezetben a kreatív multimédia-tervezés és fejlesztés képességét, beleértve az online és offline objektumok létrehozásának, rendszerbe szervezésének és publikálásának lehetőségeit.
- Képes multimédiás elektronikus tananyagot értékelni. Forrásanyagokból – tematikus terv és forgatókönyv alapján – tudjon elektronikus tananyagot megjelenítésre alkalmas formában összeállítani.
- A felhasználói környezet ismeretében alakuljon ki a rendszerező, logikai, kombinatív képessége, legyen képes konstruktív, innovatív, személyes és szervezeti stratégiákat alkalmazni, cselekvési programokat kialakítani és megvalósítani.

1.1.3 A tantárgy teljesítésének feltételei

A kiadott gyakorlatok kreatív megoldása, gyakorlati projektek önálló megvalósítása (tervezés, kivitelezés), önellenőrző feladatok elvégzése.

Sikeres teszt megírása az elméleti anyagból, legalább 51%-os eredménnyel. A gyakorlati feladatok sikeres elkészítése a megadott szempontok alapján.

1.2 TANULÁSI TANÁCSOK, TUDNIVALÓK

Lehetőleg folyamatosan tanuljon, idejét az adott anyagrész nehézségének megfelelően ossza be. Lehetőség szerint az adott lecke tananyagához kapcsolódó on-line vagy nyomtatott információforrásokat tanulmányozza át, melyek a megértést, az újdonságok követését, valamint a hardverismeretek területén a tájékozottságot hivatottak támogatni.

Az ismeretek feldolgozásakor tekintse át a segédlet útmutatóját a tananyag tudnivalóival kapcsolatban.

A tankönyvekben minden fejezet végén egy kérdéssort és egy mini tesztet talál. A kérdések a felkészültségét hivatottak ellenőrizni, így önállóan is lemérheti tudását.

Amennyiben ez nem sikerül, az adott kérdést jelölje meg, és a konzultációs időszakban beszélje meg tanárával, társaival.

A segédletben található ellenőrző kérdések és feladatsorok helyes válaszait a fejezet végén helyeztük el.

A tananyag felosztásának megfelelően kis lépésekben haladjon, a nehezebben érthető részeket többször olvassa el és kérjen segítséget a tanárától!

2. AZ IKT SZEREPE AZ INFORMÁCIÓS TÁRSADALOMBAN

2.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során áttekintjük az IKT fogalomrendszerét társadalmi vonatkozásait, megismerjük a digitális generációk jellemzőit, a digitális bennszülöttek és bevándorlók közötti terminológiai konfliktus társadalmi, szociológiai, és pedagógiai hátterét. Megismerkedünk a legkorszerűbb eszközalapú tanulási módszerekkel (M-learning) és azok lehetőségeivel.

2.2 BEVEZETÉS

A számítástechnika és a telekommunikáció rohamos fejlődése, valamint a két terület összekapcsolódásából kialakult új kommunikációs, illetve információ-hozzáférési források alapvetően megváltoztatták életünk számos területét. A változások rendkívül gyors és expanzív jellegére utal az információs forradalom kifejezés. A társadalom "információs környezetének" radikális megváltozását érzékelteti az „információs társadalom” fogalom is¹.

A fejlett társadalmakra már a XX. század végén az információ jelentőségének a robbanásszerű növekedése a jellemző. Ezeket a társadalmakat információs társadalmaknak nevezzük. Az információs társadalom (angolul: information society) elmélete szerint a társadalomban az információ előállítása, elosztása, terjesztése, használata és kezelése jelentős gazdasági, politikai és kulturális tevékenység. Ennek a társadalomtípusnak a sajátossága az információtechnológia központi szerepe a termelésben, a gazdaságban és általában a társadalomban. Az információs társadalmat az ipari társadalom örökösének is tekintik és szorosan kapcsolódik a hálózattársadalom fogalomhoz.

2.3 HÁLÓZATTÁRSADALOM

A hálózattársadalmat úgy határozhatjuk meg, mint egy társas formációt a társadalmi és médiahálózatokkal, amelyek lehetővé teszik annak elsőrangú szerveződését minden lehetséges szinten (egyéni, csoportos/szervezeti vagy társadalmi). Továbbá ezek a hálózatok ennek a formációnak minden egységéhez és részéhez növekvő mértékben kapcsolódnak. A hálózatok az információs

¹ Komenczi Bertalan On line — Az információs társadalom és az oktatás
(<http://www.ofi.hu/tudastar/on-line-informacios>)

társadalomban információközvetítő szerepet töltenek be, tehát a hálózatokat a modern társadalom „idegrendszerének” nevezhetjük. Ha pedig ez így van, az információs társadalom egyik pillére az internet és az ahhoz kapcsolódó szolgáltatások, technológiák.

Az otthoni és mobil kommunikációnak, a munkának, illetve a szórakoztatásnak alapvető eszközei a mind többet tudó mobiltelefonok, a digitális fényképezőgépek, az MP3 lejátszók, a hordozható CD lejátszók, illetve a számítógéphez kapcsolható web kamerák. Ezek a technológiák alapvetően megváltoztatták az elmúlt egy-két évtizedben az életmódunkat, kommunikációs, szórakozási, és fogyasztási szokásainkat, társas kapcsolatainkat.

Az általánosan elterjedt vélekedéssel ellentétben a legtöbb kutatás azt mutatja, hogy mindez mégsem szigetel el. Ezek a technológiák valódi értelmüket akkor nyerik el, ha „kiszabadulnak” a lakás négy fala közül. Az új eszközök lehetővé teszik, hogy bárhol és bármikor kommunikáljunk, mindenféle tartalmat (médiát) magunkkal vigyünk, nézzünk és hallgassunk, és mindezt másokkal megosztva egyre inkább magunk is létrehozóivá váljunk ezeknek.

[http://videotorium.hu/hu/recordings/details/2454,Az Apple felsooktatasi strategiaja es az Apple használata a mindennapokban](http://videotorium.hu/hu/recordings/details/2454,Az_Apple_felsooktatasi_strategiaja_es_az_Apple_hasznalata_a_mindennapokban)

De hogyan realizálódnak ezek a folyamatok a mindennapokban? Miként hatnak a technikai eszközök a tanulásra és a tanulás módjára? Hogyan változott meg a tanulás, az oktatás rendszere, a munka és a társadalom viszonya az információs társadalomban? A következőkben ezekre a kérdésekre keressük a választ.

2.4 DIGITÁLIS GENERÁCIÓK

A generációkról szóló elméleteknek általában az a funkciója, hogy jól érzékelhetővé és megfoghatóvá tegyék azokat a kulturális, szocializációs különbségeket, amelyek a különböző korosztályok között megfigyelhetők.

Egy-két évtized múlva felnő a világ első globális és digitális nemzedéke. Mint minden új generáció megjelenése, a „Z” generáció is változásokat fog elindítani a különböző társadalmi és vállalati rendszerekben, így a munka világában is. De hogyan is kezdődött ez?

Mielőtt válaszolnánk a kérdésre jegyezzük meg, hogy a következőkben felsorolt generációkra vonatkozó adatok teljes mértékben csak világ nyugati felén állják meg a helyüket, hiszen hazánkban a többi, volt szocialista országhoz hasonlóan csak a 80-as évek második felétől használunk számítógépeket, az internet pedig csak a 90-es évek elejétől volt elérhető, az is csak korlátozott formában. Hazánk ebből a szempontból csak a 90-es évek második felében zárkózott

fel a világhoz, így például a veterán generációba tartozó rétegből sokan nem is találkoztak az internettel.

2.4.1 Generációk az információs társadalomban

„Veterán-generáció”, vagy építők (1925-1945 között születettek): tagjai idős korban találkoztak először az Internettel, számukra a számítógép-használat már önmagában is kihívás; nehezen tudnak megbirkózni a digitális társadalom pörgő ritmusával. Általában egy munkaadónál, egy szakterületen dolgoznak egy életen át. Elmondhatják, hogy egy új világot építettek fel, ahol értékes tudást és tapasztalatot halmoztak fel, de sokszor ragaszkodnak a régi, még jónak tűnő megoldásokhoz.

„Baby-boom generáció” (1946-1964 születettek): életük derekán találkoztak az internettel. A munkavégzésükbe és hétköznapijaikba egyre nagyobb intenzitással építik be az internetet, mert új utakra, tudásra, információra, cselekvésre vágyanak, karriert építenek. Bár megkérdőjelezzik a szüleik által megteremtett világot, időnként mégis dominálnak a beléjük nevelt régi sémák.

„X-generáció” (1965-1979 között születettek): a hírnök-nemzedék, az átmeneti generáció. Kamasz- és ifjúkorukban találkoztak az internettel, munkavégzésüket és életvitelüket már alapvetően meghatározza a web. Legtöbbjük képes újra és újra megújulni, és tartani a mai felgyorsult életritmust.

„Y-generáció” (1980-1995 között születettek): gyermekkorukban találkoztak az internettel. Ők jelentik a digitális nemzedék első hullámát, magánéletükben nap mint nap jelen van az internet. Már megjelentek a munkaerőpiacon, komoly kihívást jelentve ezzel az X generáció számára. Minőségileg új szintet képviselnek a hírnök-nemzedékhez képest.

Körülöttük a világ alapjaiban alakult át. A fogyasztói társadalom egyeduralkodóvá vált, új világ, új értékrendszerek születtek. Gravitációs referenciapontként magukban bíznak és nem a körülöttük lévő világra és intézményekre támaszkodnak. A korábbi generációkhoz képest ők a szkeptikusok, akik a saját képességeik és tudásuk növelésével erősítik társadalmi helyzetüket és biztonságukat. Élvezni akarják a munkát is, értékelik a csoportos teljesítményt, hisznek a közös erőfeszítések eredményében. Nagyra értékelik a szabadságot, a demokratikus, formalitásoktól mentes munkakörülményeket, szabályokat.

2.4.2 „Z-generáció”

A „Z-generáció” tagjai (1996-2010 között születettek) már teljes egészében beleszülettek abba a világba, amelyet egyre inkább meghatároznak a különböző digitális technológiák, ők az IT-generáció.

Elődeikhez képest egy teljesen más világot képviselnek. A modern technikák, az informatika, az online világ velük együtt vált nagykorúvá, személyiségük része lett. Társadalmi kapcsolataikat egy időben élik meg a valós és a virtuális világban. Bátrak, kezdeményezők, kevésbé kételkedők saját képességeikben, korlátaikban. Praktikus szemlélet jellemzi őket, az egyén szabadságát, a formalitásoktól mentes közvetlen környezetet nagyra értékelik. Új világot építenek, hiszen nem a hagyományos irodai munkakultúrát képviselik, hanem a mobiltelefon és az internet segítségével a világ bármelyik pontján elvégzik feladataikat, létrehozzák virtuális közösségeiket.

Ők azok, akik már a digitális korral együtt nőttek fel, számukra magától értetődő, hogy mindennapi kommunikációjukat, érzelmi, társas életüket, alkotókedvüket és játékoságukat az internet, a mobiltelefon és már digitális eszközök segítségével, egymással és a legszélesebb nyilvánossággal megosztva élik.

Bár sokan aggódnak az ellenkezője miatt, a kutatások szerint a „digitális generáció”, azaz az „Y és Z generáció” tagjai számára továbbra is meghatározóak a személyes kapcsolatok, és az internetet, mint a meglévő barátságok fenntartását elősegítő eszközt használják.

Visszatérve az új technológiákhoz, távol áll a valóságtól az a sokszor hallott sommás megállapítás is, hogy a mai fiatalok élnek-halnak a technikáért.

Nem maga a technológia vonzó számukra, hanem az általa biztosított lehetőségek, azon belül is elsősorban a társas kapcsolatok, a játékos attitűdök különféle kifejeződései, a kommunikáció, a szórakozás és az önkifejezés. Ez a generáció a technológiai fejlődését már egy organikus folyamatként éli meg, természetesnek veszi, hogy ezek a lehetőségek számára rendelkezésre állnak, az ezekkel kapcsolatos tudást nap, mint nap magába szívja. Életét már aligha tudná elképzelni ezek nélkül az eszközök, és az általuk nyújtott szolgáltatások nélkül.

Röviden tehát arról van szó, hogy a tinédzserek és a fiatalok számára azok az igazán vonzó online tartalmak és szolgáltatások, ahol nem csupán passzív befogadásról van szó, hanem „valamit csinálni” lehet. Legyen az játék, ismerkedés, alkotás, vagy közvetlen fogyasztás, vásárlás.

A mobiltelefonok, digitális fényképezők, videó- és web-kamerák segítségével készített saját hangfelvételek, képek és videók készítése új lehetőségeket és funkciókat adott a használóik kezébe.

2.5 A WEB 2.0 TÁRSADALMA

Az általános meghatározással web 2.0 elvre elnevezett digitális technológiák elsősorban olyan közösségekre épülnek, amelyekben a felhasználók közösen hozzák létre a tartalmat, osztják meg egymás között az információkat.

Ezeknek a formáknak a lényege, hogy a felhasználók intenzíven kommunikálnak egymással, és sokrétű kapcsolatokat alakítanak ki egymás között. A felhasználók nem passzív befogadói és fogyasztói a tartalmaknak, hanem a mindennapi élet során használható eszközöket kapnak és adnak.

Ezeknek a tartalmaknak és funkcióknak a létrehozása (és jövője) alighanem napjaink egyik legizgalmasabb internetes fejleménye, hiszen sok szempontból az internet fejlődése ma már nem a nagy cégek kutató-fejlesztő részlegeiben, hanem saját problémáikra, igényeikre innovatív megoldást kereső tinédzserek otthoni íróasztalainál történik, azaz a fiatalok ebben az egyik legfontosabb szereplővé léptek elő.

A lényeg a közösség, a közös tudás létrehozása, egymás szórakoztatása játékon, alkotáson és kommunikációs keresztül.

Jellemzőjük, hogy az előző generációhoz képest is nehezebben koncentrálnak, még felszínesebbek, fel vannak pörgetve. Kapcsolataik jó részét a világhálón ápolják elsősorban közösségi oldalakon. Gondolkodásuk nem igazán logikus, kevésbé következetesek.

2.6 BENNSZÜLÖTT DIÁK VS. BEVÁNDORLÓ TANÁR

A friss generációk újabb és újabb kihívásokat gördítenek felénk, régi nevelési, oktató módszereink pedig részben hatástalanokká válnak. Az egyik legnagyobb feszültséget az oktatásban az egymásnak feszülő korosztályok jelentik, hiszen nem egy nyelvet beszélnek.

A mai világban, amikor a diákok digitális kompetenciája már jóval meghaladja az átlagos felnőttét, vagy a tanárokét, a legfontosabb kérdés, hogy hogyan tehetjük a tananyagot számukra könnyebben befogadhatóvá. Hogyan érhetjük el őket? Ha sikeresek akarunk lenni ebben a kérdésben, akkor tartanunk kell a lépést a korról, és a modern oktatási módszerek mellett a legmodernebb infokommunikációs (IKT) és web2.0 technológiákat is ki kell használnunk. Mit is jelentenek ezek a fogalmak? Az IKT infokommunikációs technológiák és a web 2.0 is egy összefoglaló megnevezés. Az IKT magába foglalja az összes olyan audiovizuális szemléltető eszközt és digitális tananyagot, amely interaktív módon képes az információt átadni. A web 2.0 a felhasználókat

megcélzó, interaktív közösségi kommunikációra épített internetes szolgáltatások összefoglaló neve.

A pedagógusok jelentős része még digitális bevándorló, ellenben a diákok, akiket oktatnak, már digitális bennszülöttek. Ez azt jelenti, hogy a digitális kompetenciájuk már egészen korán megerősödött, akár egy időben az anyanyelvi kompetencia kialakulásával. Azt is mondhatjuk, hogy ők belenőttek a modern eszközök és szolgáltatások használatába, az őket tanító tanárok viszont tanulták ezeket.

Nézzük, hogyan vélekedik erről *Mark Prensky* amerikai kutató:

„Mostanra világossá vált, hogy az őket körülvevő környezet és a környezettel való interakció gyakorisága miatt, a mai diákok alapvetően másképp gondolkodnak, és másképp dolgozzák fel a környezetükből érkező információkat, mint elődeik. Ezek a különbségek sokkal szélesebb körűek és mélyebbre hatóak, mint ahogyan azt a legtöbb tanár feltételezi vagy tapasztalja.”²

Ennek alapján diákjaink anyanyelvi szinten beszélnek a számítógépek, videojátékok és az internet digitális nyelvét, a mai tanárok pedig teljesen másképp gondolkodnak, hiszen ők csak digitális bevándorlók.

A digitális bevándorlók, tanuláskoruk során alkalmazkodnak a környezetükhöz, de mint minden bevándorló, bizonyos mértékig mindig megtartják „akcentusukat”, azaz fél lábbal a múltban élnek. A „digitális bevándorló akcentus” abban nyilvánul meg, amikor első gondolatuk helyett csak második az internet, vagy ilyen akcentus az e-mailek kinyomtatása.

Jellemző példa a munkatárs behívása az irodába, ahhoz, hogy megmutassunk egy weblapot (ellentétben az URL átküldésével e-mailben), vagy a „Megkaptad az e-mailt, amit küldtem?”- telefonhívás.

Ezekből a kissé ironikus példákból is látszik, az idősebb generáció másképpen szocializálódott mint gyermekeik, és csak most tanulják az új nyelvet; és az a nyelv, amelyet életük során később tanulnak meg, agyuk más részében raktározódik.

De ez nem csak vicc. Ez nagyon komoly probléma, mert az oktatás napjainkban úgy néz ki, hogy a digitális bevándorló tanárok, akik régi, elavult nyelvet beszélnek (a digitális kor előtti nyelvet), azzal próbálkoznak, hogy egy olyan csoportot tanítsanak, akik egy teljesen más, új nyelvet beszélnek. Ez egyértelmű a digitális bennszülöttek számára – az iskola gyakran olyannak tűnik nekik, mintha erős akcentussal rendelkező, érthetetlen külföldiek tartanák az órákat.

² On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5. 2001. október)
Copyright 2001. Marc Prensky

A digitális bevándorló tanár pedig azt feltételezi, hogy a tanulók olyanok, mint amilyenek korábban voltak, és hogy azok a módszerek, amelyek akkor működtek, amikor ő tanult, a mai diákokkal is célravezetőek. De ez a feltételezés már nem állja meg a helyét. Napjaink tanulói mások.

Mi legyen tehát? A digitális bennszülötteknek kell megtanulni a régi módszereket vagy a digitális bevándorló tanároknak az újakat? Sajnos, bármennyire is szeretnék azt a bevándorlók, nagyon valószínűtlen, hogy a digitális bennszülöttek meghátrálnak.

Előfordulhat, hogy ez lehetetlen – lehet, hogy az agyuk szerkezete már eltérően alakult ki. Ez ellentmondana mindennek, amit a kulturális migrációról tudunk. Azok a gyerekek, akik egy új kultúrába születnek, könnyen megtanulják az új nyelvet és határozottan visszautasítják a régi használatát. Az okos felnőtt bevándorlók elfogadják, hogy nem ismerik új világukat és igénybe veszik gyermekeik segítségét, hogy tanuljanak és beilleszkedjenek. A nem annyira okos (vagy nem annyira rugalmas) bevándorlók azzal töltik idejüket, hogy zúgolódnak és visszasírják „régiországukat”.

2.6.1 Digitális akklimatizálódás

Ahhoz, hogy megoldást találjunk, újra kell gondolnunk a módszereket és a tartalmat is.

Vegyük először a módszert. Napjaink tanárjainak meg kell tanulniuk a diákok nyelvén és stílusában beszélni. Ez nem azt jelenti, hogy a fontos dolgok jelentése megváltozik vagy nincs szükség éleslátásra és rendezett gondolkodásra. De azt mindenképp jelenti, hogy a tempó gyorsabb kell legyen, kevésbé szabad lépésről lépésre haladni, többek között szabadabb teret kell hagyni a véletlenszerű elérésnek.

A tanárok erre azt kérdezhetik: „De hogyan tanítsunk így logikát?” Mivel ez nem teljesen nyilvánvaló, erre mindenképp megoldást kell találnunk. Másodszor: a tartalom, melyből kétféle létezik:

- a hagyományos tartalom
- a „jövő tartalma”

A „hagyományos” tartalom körébe tartozik az olvasás, írás, számítás, logikus gondolkodás, a múltbeli írások és eszmék megértése, minden, ami egy szokásos tantervben megtalálható. Mindez természetesen továbbra is fontos, de egy másik korszakból származik. Ezeknek egy része továbbra is fontos marad (ilyen pl. a logikus gondolkodás), de más részei veszítenek fontosságukból

(ugyan ki tanítja ma már például informatikából a flopi lemezek tárolókapacitását) ahogyan ez megtörtént korábban például a latin és a görög nyelvvel.

A „jövő tartalma” nem meglepő módon, nagyrészt digitális és technikai jellegű. A szoftver, hardver, robotika, nanotechnológia, genetika stb. ismeretek mellett ide értendő az etika, a politika, a szociológia, a nyelvismeret és még sok más dolog, ami ezekkel jár. A „jövő tartalom” hihetetlenül érdekes a mai tanuló számára. De hány digitális bevándorló van felkészülve arra, hogy ilyen tartalmat tanítson?

Tanárként azon kell gondolkodnunk, hogy hogyan tudunk mind 'hagyományos', mind „jövő tartalmat” tanítani a digitális bennszülöttek nyelvén. Az első széleskörű fordítást és módszerváltást jelent, a második mindezt, „*plusz*” új tartalmat és új gondolkodásmódot.

2.6.2 Minden a találáson múlik

Természetesen van már rá példa, hogy sikeresen illesztették a meglévő tartalmat a digitális bennszülöttek nyelvéhez.

Egy amerikai egyetemen új, számítógéppel segített tervezőszoftvert (CAD) fejlesztettek gépészmérnökök számára. A fejlesztésük eredménye sokkal jobb lett, mint az, amit a szakmában jelenleg használtak és úgy vélték, hogy a mérnöki szakma hamar elfogadja majd az új programot. De nem így történt, helyette komoly ellenállásba ütköztek. Ez nagyrészt a szoftver meredek tanulási görbéjének volt köszönhető – a program több száz új gombot, menüt és elgondolást tartalmazott.

A marketingeseknek azonban támadt egy briliáns ötletük. Megfigyelték, hogy a CAD szoftverek felhasználói zömében 20 és 30 év közötti férfiak.

„Miért ne csinálnánk egy oktató videojátékot?” — mondták.

Megalkottak tehát számukra a *Monkey Wrench Conspiracy* nevű játékot – ez leginkább a kereskedelembe kapható *Doom* vagy *Quake* játékokhoz hasonlítható.

A játékos egy intergalaktikus titkos ügynök bőrébe bújik, feladata, hogy megmentsen egy úrrállomást a gonosz Dr. Monkey Wrench támadásától. Egyféléképpen lehet legyőzni a gonoszt: a CAD program segítségével új eszközöket kell építeni, fegyvereket kell megjavítani és robbanó csapdákat kell hatástalanítani. Az oktatóprogram egy órányi játékidőt tartalmazott és 30 „feladatot”, ezek megoldásának ideje 15 perctől több óráig is eltarthatott, a játékos felkészültségétől függően. Végül a program hihetetlenül sikeres lett, rengeteg fiatal érdeklődését keltette fel a CAD szoftverek iránt. Széles körben használják mérnök-

hallgatók világszerte, a játék több mint egymillió példányban kelt el, több nyelvre lefordították.

A matematikával kapcsolatban nem arról kell vitatkoznunk, hogy engedjük-e a számológépek és számítógépek használatát – ezek az eszközök részei a digitális bennszülött világának – hanem arról, hogy hogyan használjuk ezeket az eszközöket arra, hogy megtanítsuk azokat a dolgokat, amelyeket hasznos ismerni, az alapvető fogalmaktól a szorzótábláig. Földrajzból – ami minden, csak nem mellőzhető manapság – nincs okunk feltételezni, hogy az a generáció, amely meg tudja tanulni több mint 100 Pokémon nevét és minden tulajdonságát, ne tudná megtanulni a világ 101 országának nevét, fővárosát, lakosainak számát és az országok közti összefüggéseket. Minden a tálaláson múlik.

Ahhoz, hogy a mai fiatalokat jobb hatásfokkal rá tudjuk venni a tanulásra, új, a digitális bennszülötteknek való metodikát kell kitalálnunk minden tárgyhoz minden szinten és ehhez tanulóinkat kell segítségül hívnunk. A folyamat már elkezdődött – az oktatásba invesztálni kívánó és ebben fantáziát látó cégek már teletöltték a mai ifjúság „digitális hátizsákját”, magyarul szólva megvannak azok az IKT eszközök, melyek lehetőséget adnak megszólítani a digitális bennszülötteket a saját nyelvükön. Most már a pedagógián a sor, hogy a vasat megtöltsse a mai világ követelményeinek megfelelő tartalommal. De valóban ennyire egyértelmű lenne ez az egész?

2.7 NEM MINDEN ARANY, AMI FÉNYLIK

Mára tudjuk, hogy a dolgok sokkal árnyaltabbak, hiszen a digitális bennszülöttek és bevándorlók közötti generációs nézeteltérések valóságok, de közel sem ilyen egyértelműek az adott populáció minden tagjára vetítve.

A digitális generációra irányuló fokozott figyelem fényében különösen fontos, hogy megnézzük, mennyire tekinthetjük valósnak a köztük és az idősebb nemzedékek, a digitális bevándorlók közötti, sokak által és sokat hangsúlyozott különbségtételt.³

A digitális bennszülöttek kritikája

A különböző generációk közül a legnagyobb figyelmet a ma 10-24 éves korosztálya kapja, amelyet számos néven neveznek, de talán a legtalálhatóbb és legszélesebb körben használt elnevezése: digitális bennszülöttek.

Tény, hogy ezt az 1990-es évek elején született nemzedéket a modern, digitális technológia és média veszi körül, ami egész viselkedését és tanulását

³ Koltay Tibor: Új generációk, új média, új írástudások In: Könyvtári Figyelő, 2011. 2. szám
<http://ki.oszk.hu/kf/2011/07/uj-generaciok-uj-media-uj-irastudasok/>

meghatározza. A digitális bevándorlók viszont az elméletek szerint nem ebben a környezetben szocializálódtak. Kétségtelen, hogy vannak generációs különbségek az információs és kommunikációs technológiák használatában, a digitális bennszülött fogalma gyakran kap olyan értelmezéseket, amelyek nélkülözik a kritikát⁴. Ez főként a technológiákat gyártó és árusító cégek, a politikacsinálók és a véleményformálók gondolkodásában, kijelentéseiben van így. Természetesen azok érvelése sem mindig hibátlan, akik ezt a generációt féltik, vagy akár félnek is ettől a generációtól.⁵ Inkább az a jellemző, hogy mindkét oldal gyakran hoz fel a maga igazának alátámasztására első látásra elfogadható, leegyszerűsített érveket.

Szükség van tehát arra, hogy túllépjünk az egyoldalúságon, ezért érdemes megkérdőjeleznünk a digitális bennszülöttekkel kapcsolatos elképzelések pontosságát. A digitális bennszülötteket gyakran magasztalják, olyan fogyasztóként, akik nem az oktatás passzív befogadói, tanulási tevékenységük helyének, ütemének és időzítésének tetszés szerinti, általuk meghatározott módon történő megkonstruálásában és rekonstruálásában. Ebben a minőségükben a digitális bennszülötteket gyakran autonóm és nagymértékben társasági lényekként ábrázolják.

A másik oldalon sokan aggodalmukat fejezik ki amiatt, hogy a digitális bennszülötteket intellektuális és tanuláspolitikai elbutulás fenyegeti. Néhányan úgy látják, hogy az internetről történő információgyűjtés során a kritikai szemlélet általános hiánya a fiatalok tanulási képességeit is lerontja. Ráadásul jó néhányan szeretnék a gyerekeket megvédeni az elmagányosodástól, elgépiesedéstől és a felszíniességtől.

Ha előre akarunk lépni a fiatalok és a technológia viszonyának megértésében, olyan eszmecserére van szükség, amely a jelenleginél jóval alaposabb és kifinomultabb. Ehhez az is szükséges, hogy elmozduljunk a digitális bennszülött fogalom leegyszerűsítő, „hétköznapi” értelmezésétől, és leküzdjük a vele kapcsolatos elméleti gyengeségeket.

A digitális bennszülöttekkel, kapcsolatos fejtegetésekben ugyanis számos olyan érvelést találhatunk, amely feltételezi, hogy a technikai készségekkel természetüknél fogva rendelkeznek. Ezeket az érveléseket az is jellemzi, hogy a társadalmi változást a technológiai determinizmus talaján állva szemlélik, vagyis a digitális technológiákra úgy tekintenek, mint amit inherens tulajdonságok egész sora hat át, ami aztán (pozitív vagy negatív) hatással van fiatal felhasználá-

⁴ UJHELYI Adrienn: Iskola 2.0. = Iskolakultúra, 19. évf. 2009. 11. sz. 54–60. p

⁵ SELWYN, N.: The digital native – myth and reality. = Aslib Proceedings, Vol. 61. 2009. No. 4. 364–379. p.

lókra olyan módon, hogy a hatások, a körülményektől és a kontextustól függetlenül konzisztensen érvényesülnek. Valószínűleg üdvösebb volna, ha a fiatalok technológia-használatára úgy tekintenénk, mint olyan jelenségre, amely társadalmi, gazdasági, politikai és kulturális kontextusú komplex kölcsönhatásoknak van kitéve.

A másik fontos dolog, hogy a digitális bennszülötteket jellemző sajátosságok csak a fiatalok egy részére igazak, mivel ez a generáció nem homogén, tehát jóval változatosabb, mint azt sokan feltételezik, vagy amilyenek ezt a generációt mutatni akarják.⁶

Hazai felmérési adatok azt mutatják, hogy a digitális bennszülöttek és bevándorlók szembeállítására és a köztük húzódó kulturális szakadék megléte nem egyértelmű. Az internet használóit nem lehet ilyen módon, mereven kettéosztani – különösen nem életkor szerint – mivel az önmagában nem határozza meg a digitális technológiához való viszonyukat és az ahhoz szükséges készségeiket. A digitális bennszülöttek ráadásul azt a technológiát használják, amelyet a digitális bevándorlók fejlesztettek ki, ami szintén kétségesé teszi az életkor szerinti megkülönböztetés jogosságát. Magyarul, önmagában az a tény, hogy valaki az 1990-es évek elején született, nem jelenti azt, hogy ő az eszményi felhasználó, aki „anyanyelvi” szinten használja a számítógépet.

Az interneten és a számítógépezéssel eltöltött idő hasznossága megkérdőjelezhető abból a szempontból, hogy az új ismeretek és a tudás megszerzésére irányul-e. Figyelembe véve, hogy mely tevékenységek dominálnak a digitális bennszülöttek számítógép-használatában, nem annyira a hálózatok intenzív használatáról, mint inkább folyamatos jelenlétéről kellene beszélnünk. E generáció hazai képviselői ugyanis többnyire kapcsolatteremtésre (jelentős részben „barátok”, „ismerősök” gyűjtésére), kommunikációra, játékokra használják az internetet.

A hazai kutatások megerősítették azt az internetes szabályt, mely szerint a 100 felhasználóból egy csinálja neten a tartalmat, tíz hozzászól, kritizál, a maradék csupán nézelődik. A felhasználók vélelmezett „profizmusa” mítosz csupán, mivel a film- és zeneletöltésben, a kommunikációs eszközök használatában (chatelésben és msn-ezésben), valamint a közösségi oldalakon mutatott aktivitásban merül ki. Bár a digitális bennszülöttek tanulási stílusáról többnyire azt

⁶ KENNEDY, G.E. et al.: First year students' experiences with technology: Are they really digital natives? *Australasian Journal of Educational Technology*, Vol. 24, No. 1, 2008, 108–122. p.

állítják, hogy az az egyéni helyett az együttműködésen alapuló (kollaboratív) tanulást részesíti előnyben, ezt a felmérés nem erősítette meg.⁷

Külföldi empirikus kutatások eredményei is arról tanúskodnak, hogy sok fiatal sokkal korlátozottabb mértékben használja a digitális technológiákat, mint ahogy azt a digitális bennszülöttekkel kapcsolatos propaganda sugallná. Körükben a játék, a szöveges üzenetküldés és az online tartalmak visszakeresése dominál, amely gyakran keveredik a médiafogyasztás passzív formáival. Bár számos kommentátor úgy gondolja, hogy tartalmak együttműködésen alapuló létrehozásában vesznek részt, a valóságban számos fiatal technológia-használata jóval passzívabb, szórványos, továbbá társak nélkül zajlik, mint otthon, mint az iskolában.⁸

Az Európában és az Egyesült Államokban élő digitális bennszülöttek esetében nem hagyható figyelmen kívül társadalmi-gazdasági státuszuk. Bizonyos rétegeik ugyanis ugyanúgy ki vannak zárva a digitális technológia „áldásait” élvezők köréből, mint az idősebb generációk. Igaz ennek módjai jóval kevésbé feltűnőek első látásra. Az internet használata például jóval alacsonyabb a falun élő fiatalok, a lányok és az alacsony iskolázottságú szülők gyermekei körében. Nem feledkezhetünk meg arról sem, hogy a fiatalok különböző korcsoportjai eltérnek egymástól az új média használatában.

Mivel a gyerekek minden látható külső segítség nélkül boldogulnak az internettel, sokan feltételezik, hogy tökéletesen értenek hozzá, például kiválóan képesek információhoz jutni. Valójában azonban több hiányosságot fedezhetünk fel náluk ezen a téren. Sokukra az a jellemző, hogy össze-vissza kattintgatnak. Nincs keresési stratégiájuk, nem kulcsszavakat, hanem gyakran egész kérdéseket írnak be, amire nagyon sok irreleváns találatot kapnak. Nagyon kevés időt szentelnek az információkeresés nyomán kapott találatok elolvasásának, kevés információ alapján döntenek. Szinte soha nem használják a részletes keresési funkciót, beérik a legegyszerűbben megkapható anyagokkal. Egyáltalán nem vizsgálják a fellelt szövegek hihetőségét, pontosságát, relevanciáját.⁹

Fontos tényező a digitális bennszülöttek megítélésében, hogy ezek a fiatalok nem feltétlenül akarják ugyanolyan módon használni a technológiát az isko-

⁷ FEHÉR Péter – HORNYÁK Judit: Netgeneráció: tényleg más a miénk? HVG Technline. 2010 http://hvg.hu/tudomany/20100701_netgeneracio (2013. jan 11.)

⁸ SELWYN, N.: The digital native – myth and reality.= Aslib Proceedings, Vol. 61. 2009. No. 4. 364–379. p.

⁹ NICHOLAS, D. – ROWLANDS, I. – HUNTINGTON, P.: Information behaviour of the researcher of the future. 2008, <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/reppres/ggintutereport.pdf> (2013. január 20.)

lában vagy a könyvtárban, mint ahogy azt otthon teszik. Ez arra int bennünket, hogy józanabban ítéljük meg a digitális technológiához fűződő óhajtaikat, mint azt a digitális bennszülöttekkel kapcsolatos retorika sugallná. Vannak közöttük olyanok is, akik elvi alapon ellenzik a Web 2.0-s technológiák használatát. Egy részük az új médiát kézben tartó cégek (pl. a MySpace közösségi hálózatot tulajdonló Murdoch News Corporation) elleni tiltakozásul teszi ezt. Mások, engedelmes gyermekként tiszteletben tartják szüleiknek a biztonsággal kapcsolatos és morális aggodalmait, sőt egyet is értenek azokkal. A nem-használók között vannak marginalizálódott tinédzserek, akik nem érzik eléggé „kúlnak” magukat ahhoz, hogy a közösségi hálózatokat használják, míg mások éppen túlságosan is divatosnak tekintik magukat ehhez.

Gyakran olvashatunk arról, hogy a digitális bennszülötteket a különféle információk párhuzamos feldolgozása, a különböző eszközök egyszerre történő kezelése jellemzi.¹⁰ Ezzel kapcsolatban érdemes odafigyelnünk arra, amit *Howard Rheingold* mond. Szerinte ezeknek a fiataloknak meg kell(ene) tanulniuk, mikor célszerű egyik alkalmazásról a másikra váltva, felületesen figyelniük, és mikor kell figyelmüket egyetlen dologra összpontosítaniuk.¹¹

A fentiekből megállapítható, hogy a Z generáció mindent lehangoló technikai-kommunikációs forradalma sokkal árnyaltabb, mint gondolnánk. Ebből fakadóan a mai pedagógusok többségének, mint digitális bevándorlónak nem csak a felzárkózás feladata az új média technológiai paradigmáihoz és kompetenciáihoz, hanem a felzárkóztatás is, az újmédia mint tartalom megismeréséhez, feldolgozásához és adekvát alkalmazásához.

2.8 M-LEARNING A JÖVŐ ISKOLÁJA?

Amennyiben a mai diákok többsége nem hajlandó a régi konvenciókat elfogadni és a saját útját járja a világ felfedezésében, keressünk módszereket, eszközöket melyekkel becserkészhetjük őket.

A tanulmány ezen részében az ezzel a lehetőséggel kapcsolatos, új, feltörekvő paradigma körülményeit tárgyaljuk, melyet három technológiai áramlat éltet: a számítástechnika, a kommunikáció és az intelligens felhasználói felületek.¹²

¹⁰ UJHELYI Adrienn: Iskola 2.0. = Iskolakultúra, 19. évf. 2009. 11. sz. 54–60. p.

¹¹ RHEINGOLD, H.: Attention, and Other 21st-Century Social Media Literacies. *EDUCAUSE Review*, Vol. 45, No. 5, 2010, 14–24. p

¹² Guidelines for learning in a mobile environment:
<http://www.mobilelearn.org/download/results/guidelines.pdf>

Az új paradigma neve **Mobile-learning, (M-learning)** melynek technikai alapjai a hatékony fejlesztések eredményeként már léteznek, természetesen megfelelő szoftvertámogatással és már bekapogtatott a pedagógikum kapuján.

A következőkben az M-learning létjogosultságának társadalmi hátterét tekintjük át.

2.9 MI AZ M-LEARNING?

Többféle definíció létezik az M-learning kifejezés meghatározására, hiszen többen a technikai oldal szempontjából fogalmazzák meg, miszerint: *„olyan tanulásról van szó, amikor a tanuló kihasználja a tanulás célja érdekében a mobiltechnológia által kínált lehetőségeket”*, vagy a tanulási környezet szempontjából közelítik meg a fogalmat, miszerint: *„az M-learning mint tanulási tevékenység akkor valósul meg, amikor a tanuló nem egy fix, meghatározott helyen végez tanulási tevékenységet.”*¹³

Ez a mobil eszközök segítette tanulás kettős természetét jelzi, amely megvalósulhat valós helyszínen, mint például osztályterem vagy munkahely, vagy pedig a rögzített és mobil technológia keverékéből kialakított környezeten keresztül. Az előbbinél a figyelem a hordozható technológia által lehetővé tett tanuláson van. Az utóbbi esetében a hangsúly a tanuló mobilitásán van egy technológia-gazdag környezetben.

A terület két tevékenységgel került jellemzésre: az első, a mobil technológia alkalmazása a tanulásban fizikai, szociális vagy gazdasági távolságon és elkülönülésen keresztül; a második a hordozható eszközök használata a tanulás elterjedt elméleteinek fejlesztésére, kiterjesztésére vagy szétválasztására. Hogy ezek a tevékenységek hogyan kerülnek kifejezésre, az meghatározható fizikai és környezeti faktorokkal és az oktatási fogalmak megkülönböztetésével formális és informális összefüggésben.

2.10 TECHNOLÓGIAI HÁTTÉR

Nézzük meg, milyen technológiák lehetnek potenciálisan alkalmasak az M-learning alkalmazásához?

¹³ O'Malley, C., Vavoula, G., Glew, JpP., Taylor, J., Sharples, M. & Lefrere, P. (2003). 'Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment. MOBIlearn project report, D4.1. Available online at <http://www.mobilelearn.org/download/results/guidelines.pdf>



1. ábra: Az M-learninghez kapcsolódó technológiák

Közben ne felejtjük el, hogy az eszközöktől sokkal fontosabb kérdése a mobil tanulásnak, **a hogyan, mikor, és a hol** kombinációja, vagyis hogyan sajátítja el a tananyagot, és milyen körülmények között tudja feldolgozni a tanulni-valót.

Ezek szerint a mobil tanulás azonos az e-learningel, mobil eszközökön. Ezt gondolnunk nagy hiba lenne, és még nagyobb lenne azt feltételezni, hogy a meglévő elektronikus anyagokat egyszerűen csak át kell transzformálnunk egy mobil eszközre és mindent megtettünk a siker érdekében.

A mobil tanulás más pedagógiai megközelítést kíván, mint az e-learning, más a hallgató motivációja, célja a tanulási folyamatban. A következőkben tekintsük át a legfontosabb figyelembe veendő szempontokat:

Hozzáférés: a hozzáférés és megjelenítés körülményei mások, mint az e-learning esetében, gondoljunk csak a mobiltelefonok, PDA-k képernyőméretére és felbontására, ami nagy mértékben meghatározza a megjeleníthető információ mennyiségét és típusát, szemben a helyhez kötött asztali gépekkel.

A kurzusok hossza: az M-learning mint módszer, leginkább rövid, tömör, könnyen érthető elméleti tananyagok közvetítésére alkalmas, mintsem hosszú, gyakorlat orientált kurzusok lebonyolítására. (Gondoljunk csak arra, ki szeretne egy mobiltelefon képernyőjéről órákon keresztül olvasgatni.)

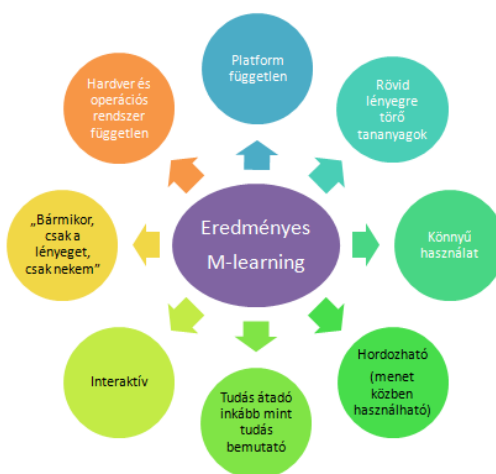
Struktúra és forma: az M-learning anyagoknak kevésbé bonyolult szerkezettel kell rendelkezniük, és egyszerűbb felépítésűnek kell lenniük, mint egy e-learning tananyagnak, melyek általában meghatározott struktúra szerint készülnek.

Igényekhez és körülményekhez való igazítás: az M-learning általában időben kötetlen, rövid, és az adott körülményekhez rugalmasan igazodó tanulási forma ellentétben az e-learninggel, amely általában több időt szán a megértésre és az elsajátításra. Az e-learning kurzusok hallgatóitól elvárás, hogy a tanulmányokat hosszabb távon tudják alkalmazni a szakmájuk gyakorlása közben. Az M-learning tananyagok gyakran gyorsan, az adott feladatnak megfelelő praktikus információkat adnak.

Ellenőrzés: az M-learning egy teljesen más felfogású ellenőrzési és értékelési szisztémát igényel, mint a hagyományos e-learning. Az e-learning kurzusokban bevett szokás a tudásteszt vagy ellenőrző feladatok időhöz kötött elvégzése, amelyek nem adnak lehetőséget a tanultak kipróbálására, a problémamegoldó gondolkodás fejlesztésére. Az M-learning esetében, inkább a rövidebb kurzusok miatt, több esély adódik olyan feladatok elvégzésére, amelyek a gyakorlatban könnyebben kipróbálhatók és ellenőrizhetők.

Az eddigieket összefoglalva tekintsük át, milyen előnyei vannak az M-learningnek!

Miért jó az M-learning?



2. ábra: Az M-learning előnyei

2.11 A MOBIL TANULÁS ESZKÖZEI

Eddig a mobil tanulás jellemzőiről beszégettünk, most pedig tekintsük át a használható eszközöket.

A mobil tanulás eszközei közül napjainkban a táblagépeket és az okos telefonokat kell megemlítenünk. Ezek az eszközök méretükben, teljesítményükben jelentősen meghaladják az egyszerűbb mobiltelefonok lehetőségeit és valószínűleg hamarosan általánosan elterjedt eszközei lehetnek a tanulásnak.

2.11.1 Táblagépek

Az egyik legújabb szegmens a számítástechnikai piacon, noha sci-fi filmekben már évtizedekkel ezelőtt megjelent. Elsőnek a mai táblagépekhez hasonlító eszközt a Stanley Kubrick által 1968-ban rendezett 2001 Űrodüsszeiában láthatunk.

A táblagép vagy tablet PC egy hordozható számítógép, amelyet leginkább tartalomfogyasztásra fejlesztettek ki. Az eszköz méretéhez képest nagy kijelzővel rendelkezik, – amely növeli a felhasználóélményt –, azonban a kezelhetőségét nehezítik a hiányzó beviteli perifériák. Tulajdonságai és mérete alapján a marokkészülékek (PDA, okos telefonok) és a billentyűzettel rendelkező netbookok közé helyezhető. Célja a tényleges hordozhatóság megtartása mellett a kényelmes tartalom felhasználáshoz szükséges (minél nagyobb) kijelző méret elérése. A táblagép elsődleges kezelési felülete a kijelzőként is funkcionáló érintőképernyője, ami a billentyűzettel és egérrel rendelkező számítógépekhez képest eltérő felhasználási, fejlesztési és vezérlési (programozási) filozófiát követel.

A táblagépeknél ma már követelménynek tekinthetők az olyan integrált kiegészítő eszközök, mint a vezeték nélküli kapcsolatot szolgáló eszközök: wifi, bluetooth vagy esetleg mobil net használatához szükséges SIM foglalat, valamint olyan hasznos kiegészítők, mint a mikrofon, hangszóró, GPS, kamera, giroszkóp és a magnetométer.

A táblagépek mára tömegáruvá váltak, amely átlagos otthonban is jelen lehet, de már most nagy az ipari érdeklődés is a benne rejlő lehetőségek miatt. Főleg az egészségügyben tűnik hasznosnak a hordozható, szöveget, képet, videót megjelenítő színes, nagy képernyő méretű eszköz.

A másik fontos hasznosítási terület az oktatásé lehet, de ez a szektor meglehetősen ár érzékeny. Mindenesetre Indiában bejelentették az oktatásra szánt leegyszerűsített modellt, amely állami támogatással 35 dollárért lesz elérhető a

diákoknak. Ennek a készüléknek a teljes ára nagyjából 60 dollár lesz a tervek szerint, Indián belül.

Érdekes és biztató eredményt hozott a „One Laptop Per Child” szervezet kísérlete a táblagépek oktatásban való hasznosságáról. Két – modern civilizációtól elzárt – etióp faluban osztottak szét Motorola Xoom táblagépeket az analfabéta gyerekek között. A táblagépekre előtte oktató programokat, e-könyveket és filmeket telepítettek. Egyetlen műszaki segítség amit adtak, hogy a napelemes töltők és azok használatát megmutatták a felnőtteknek. Heti egyszer meglátogatta egy kutató a gyerekeket, hogy felmérje a fejlődésüket. Néhány hónap alatt figyelemre méltó eredményeket mutattak. Volt például olyan gyermek, aki kívülről tudta az „ABC” dalt, vagy egyes szavakat le tudott írni. A legmeglepőbb mégis az volt, hogy 5 hónap után a gép bizonyos letiltott funkcióit feltörték a gyerekek, akik számítástechnikai eszközt a kísérlet előtt nem használtak.

2.11.2 Okostelefonok

Okostelefonnak vagy angolul smartphone-nak nevezzük a fejlett, gyakran PC-szerű funkcionalitást nyújtó mobiltelefonokat. Az okostelefon olyan készülék, ami fejlett funkciókat tartalmaz, mint pl. e-mail, internet és e-book-olvasó, és/vagy teljes értékű billentyűzet, külső USB-s billentyűzet és VGA csatlakozó. Más szavakkal, egy olyan miniatűr számítógép, ami telefonként is képes működni.

Az okostelefonok esetében csak néhány gyártó jutott el olyan szintre pl. Apple, amely már nemcsak hardverében, de a szoftvertámogatása révén is alkalmas a hagyományos értelemben vett oktatási feladatok ellátására.

2.12 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

2.12.1 Összefoglalás

A leckében áttekintettük az IKT társadalmi, gazdasági jelentőségét a modern információs társadalmakban. Elemeztük és kritizáltuk a digitális generációk teoretikus és gyakorlati jellemzőit a WEB 2.0 tükrében. Betekintést adtunk a jövő oktatási trendjeibe, bemutattuk ennek az elméleti vonatkozásait és eszközrendszerét.

3. MULTIMÉDIA-TERVEZÉS ÉS FEJLESZTÉS MAC OS X KÖRNYE- ZETBEN (IBOOKS AUTHOR)

3.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók elsajátítják a multimédiafejlesztés, és az iBooks Author program alapjait, kezelőfelületének használatát és alkalmazási lehetőségeit. Tisztában lesznek a program felépítésével, használatával, a program által kínált szerkesztési, animációs és publikálási lehetőségekkel.

3.2 MI AZ IBOOKS AUTHOR?

Az Apple 2012 januárjában jelentette be új, ingyen letölthető interaktív e-könyv fejlesztő szoftverét az iBooks Authort.

Az iBooks Author az Apple oktatási stratégiájának részeként jött létre, melynek segítségével elektronikus, interaktív könyveket, munkafüzeteket hozhatunk létre. A létrehozott műveket exportálhatjuk PDF formátumba vagy feltölthetjük és publikussá tehetjük az Apple könyvesboltjában. Az elkészült mű tartalmazhat szöveget, képet, képgalériákat, videó és hangelemeket, interaktív, multitouch-képes widgeteket, 3D képeket, Keynote animációkat, is. A multimédiás fájlokkal sem kell szerénykedni, az iBookstore-ba feltölthető könyvek maximális mérete ugyanis 16 GB. A profibbak Java scripttel és HTML5 elemekkel is felturbózzhatják a piacra dobni szándékozott ismeretanyagot.

- ☐ Fontos, hogy az elkészült könyvek iPadre vannak optimalizálva, tehát a megszerkesztett könyv ellenőrzéséhez, futtatásához és használatához iPad készülékre és iBook programra van szükség.

3.3 A MULTIMÉDIATERVEZÉS FOLYAMATA

Mielőtt belekezdenénk az iBooks Author feldolgozásába, érdemes áttekinteni a klasszikus multimédiatervezés néhány elemét és folyamatát.

A multimédiakészítés csapatmunka, aminek sikere elsősorban abban rejlik, mennyire pontosan terveztük meg az elkészíteni kívánt művet, mennyire szerveztük meg a munkát logisztikai szempontból.

3.3.1 Témaválasztás

Az első lépés a témaválasztás, a probléma felvetése, vagyis meghatározzuk a készítendő mű tartalmát, a mű célját, a célcsoportot, a mű hasznosságát, a tartalom aktualitását és a multimédia várt eredményességét.

3.3.2 Cél-, tartalom-, és feladatelemzés

A témaválasztás után a következő lépés az általános célok megfogalmazása: miért, milyen céllal készül a multimédia.

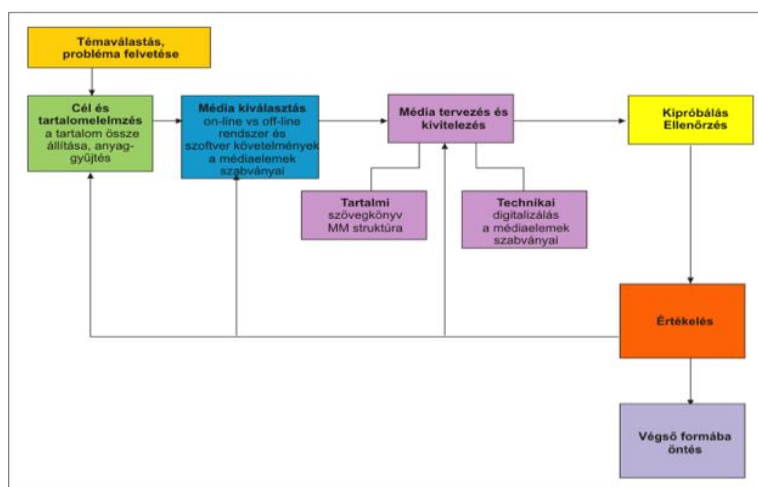
Ezen kívül, a témától függően meghatározhatunk kognitív célokat, vagyis milyen tudástartalmat szeretnénk átadni a munkánkkal, meghatározhatunk affektív célokat, amelyek érzelmi –akarati cselekvéssel összefüggő célok és a motivációs bázis és emocionális attitűdök megteremtéséért felelősek.

Lehetnek pszicho motoros célok, melyek a mozgásos készségek fejlesztését segítik az alkalmazás során.

A tervezés folyamán meg kell vizsgálni a pedagógiai szempontokat. A tartalmat a hallgató tudás- és ismeretszintjének megfelelően kell modellezni. Ennek jegyében a tananyag szerkezetének és tartalmának meg kell felelni az egyéni tanulási stílusoknak. A tananyagnak eleget kell tennie a tudomány követelményeinek és a könnyen tanulhatóság kritériumának.

Pszichológiai szempontból a befogadó tanulási stílusának figyelembevétele a legfontosabb. Az egyéni tanulási stílust jelentősen befolyásolja, hogy hálózati vagy különálló gépen tanul, és hogy irányított (hagyományos) vagy nyitott (távoktatásos) képzési formában vesz-e részt.

Végül vegyük figyelembe az ergonómiai szempontokat: fontos a könnyű tájékozódás, kezelhetőség, az interaktív felületek egyértelműsége, a színek logikus és következetes használata.



3. ábra: A médiumok fejlesztési folyamata

3.3.3 Az optimális média kiválasztása

A média kiválasztás a leghatékonyabb eszköz használatát jelenti, melyekkel az oktatási célok megvalósíthatók. A célok és tartalmi követelmények alapján egy tanári segítséggel, vagy önálló feldolgozásra is alkalmas, akár on-line módon is használható rendszerhez, egyik leghatékonyabb eszköz a multimédia.

A média kiválasztás során dől el, hogy milyen fejlesztőszoftvert alkalmazunk munkánk elkészítéséhez. Ez meghatározza a digitalizálandó médiaelemek formátumát és tulajdonságait. Meg kell határozni a megjelenési formát is, vagyis online, vagy offline módon szeretnénk a multimédiát publikálni. Ez a tény már meghatározza a választandó fejlesztőkörnyezetet és a használható formátumokat, melyeket digitalizáláskor figyelembe kell vennünk.

3.3.4 Médiatervezés és kivitelezés

Ebben a fázisban kerül sor az irodalmi forráskönyv elkészítésére, amely tartalmazza a multimédia teljes szöveg-, kép-, videó- és hanganyagainak terveit.

A technikai forráskönyv tartalmazza az egyes médiaelemek közötti kapcsolatokat, a navigációs struktúrát, a multimédia logikai felépítését és a navigációs térképet.

Ezután az összegyűjtött tartalom digitalizálására kerül sor a kiválasztott fejlesztőkörnyezet szabványinak figyelembe vételével. Magyarul a folyamat során az összegyűjtött forrásanyagokat átalakítjuk a fejlesztőszoftverhez optimalizált digitális formátumba.

A tervezés során többféle szempontrendszert vehetünk figyelembe. A vizuális tervezésnél ügyelni kell a színek harmóniájára, hangulatteremtő hatására és a kontrasztviszonyokra, amely nagymértékben befolyásolja az olvashatóságot. Fontos szempont a kompozíció helyes megválasztása, mivel fontos a mondanivaló minél világosabb, esztétikusabb kifejezése. Funkciója – a mozgáshoz hasonlóan – a figyelem irányítása, amelyet a tartalom és a szerkezet szempontjából vizsgálhatunk meg.

A vizuális tervezéshez tartozik a megfelelő betűtípusok kiválasztása is.

A tartalmi tervezés kidolgozása során fel kell dolgozni a fogalmakat és magyarázatukat, az egyes médiumok kapcsolódását, a feldolgozás közbeni kérdéseket és gyakorlati teendőket, a képernyőtervezés módszertani, ergonómiai megvalósítását.

A logikai tervezés során ki kell alakítani a multimédia navigációs struktúráját, logikai rendjét, ügyelve a logikus, ergonomikus, könnyen kezelhető felület kialakítására.

Az egységek részletes kidolgozása után a kiválasztott fejlesztőkörnyezet segítségével készítjük el a multimédiát.

3.3.5 Kipróbálás, ellenőrzés

Az elkészült művet először technikai, logikai és tartalmi szempontból kell megvizsgálnunk. A folyamat során feltárjuk az esetleges logikai hibákat, ellenőrizzük a kapcsolatokat, az egyes médiaelemek működését, lehetőleg többféle hardveren. Ellenőrizni kell a tartalmat, kijavítani az egyes helyesírási és stilisztikai hibákat. Ellenőrizni kell az olvashatóságot és kijavítani az esztétikai hiányosságokat.

3.3.6 Értékelés

Napjainkban a multimédiákat gyakran csak működés szempontjából tesztelik, szakértők által véleményezik. Az ilyen és ehhez hasonló eljárások azonban nem pótolhatják az oktatási célú médiumok valódi tanulási környezetben történő megmérettetését. Csak ez adhat ugyanis egyértelmű, megbízható választ arra, hogy mennyire sikerül a kitűzött oktatási célok elérése, a tartalomközvetítést hatékonyan segíti-e a kiválasztott megjelenítési mód, a beillesztett tanulói tevékenységformák, a visszacsatolást biztosító interakciók. A kipróbálás és az értékelés a médiafejlesztés folyamatának egymással szoros kapcsolatban lévő és elmaradhatatlan részei. Igazolni kell a médium szükségességét, hatékonyságát és az adott taneszköz jellemző formai követelményeknek való megfelelést. A médiumok kipróbálásának és az azt követő értékelésnek különböző formái vannak:

- A célcsoport körében végzett közvélemény-kutatás kérdőívek segítségével (piackutatási cél).
- Fejlesztő kipróbálás kisebb mintán (egy-két osztályban, esetleg hatékonyság- és fogadtatásvizsgálat elvégzése) hibák feltárására, korrekciók elvégzésére.
- Szakértői értékelés (bírálat, lektorálás), melynek alapja egy részletesen kidolgozott szempontrendszer.
- Önkontrollos vagy kontrollcsoportos formában elvégzett szisztematikus beválás-, illetve eredményességvizsgálat.

A taneszközök fejlesztésénél fontos a pedagógiai gyakorlatban történő megmérettetés.

3.3.7 Módosítás, végső változat elkészítése

Módosítás során – a folyamatos minőség-ellenőrzés eredményeként – a tesztelő szakemberek véleménye alapján elvégezzük a fejlesztés közbeni változtatásokat.

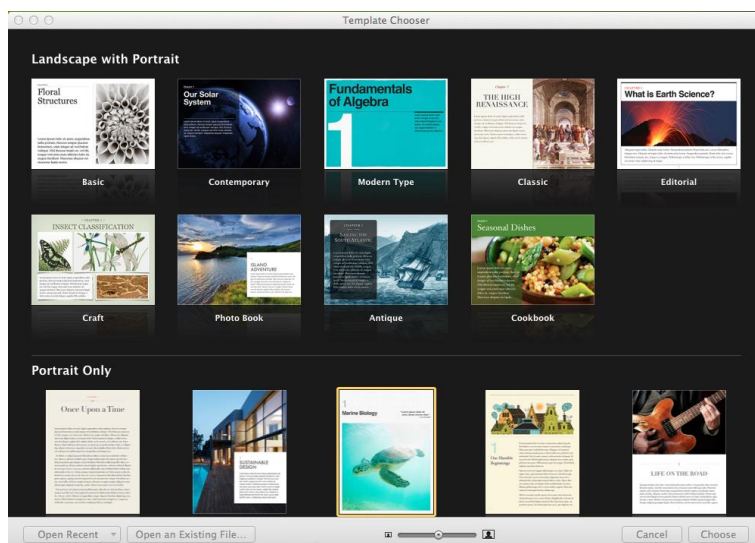
Végső változat elkészítése: nehéz eldönteni, hogy melyik változat az utolsó, mert egy multimédia készítésének szinte soha nincs vége. A végső változatnak stilisztikai, műfaji és futtatási szempontból kifogástalannak, hibátlannak kell lennie.

3.4 AZ IBOOKS AUTHOR FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

A program használata előtt először ismerkedjünk meg a felhasználói felülettel.

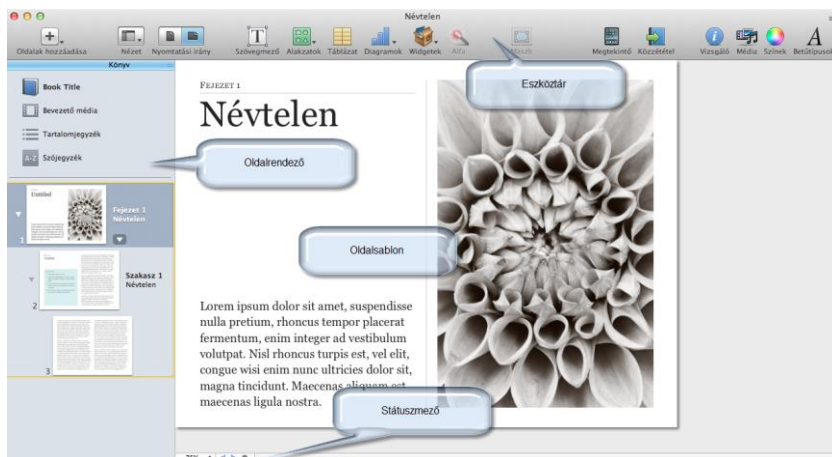
A program logikai felépítése és arculata egységesen illeszkedik az Apple által megálmodott arculathoz.

Az első indításkor, vagy ha új könyvet szeretnénk készíteni, egy ablakot kapunk, amelyben beépített téma sablonokból válogathatunk különböző témakörök szerint. A sablonok előnye, hogy előre definiált betűtípusokat, elrendezéseket, háttereket kapunk, amelyek természetesen igény szerint megváltoztathatók. Ügyeljünk arra, hogy álló-fekvő, vagy csak álló sablont válasszunk. Ha szeretnénk több sablont használni, az Apple Store-ból ingyenesen vagy pénzért is hozzájuthatunk.



4. ábra: Az program alapsablonjai

A programablak három fő részből áll. Bal oldalon találjuk az oldalrendezőt ahol az elkészített oldalak előnézeti képeit találjuk. Felül helyezkedik el az eszköztár, ahol a leggyakrabban használt parancsok ikonjai helyezkednek el. A képernyő középső részét az oldalsablon tölti ki, ahol a megfelelő tartalmat összeállíthatjuk. Ennek alsó részén találunk egy státuszmezőt, ahol a nagyítás mértékét, egy léptető eszközt, és egy navigáció módját beállító eszközt találunk.

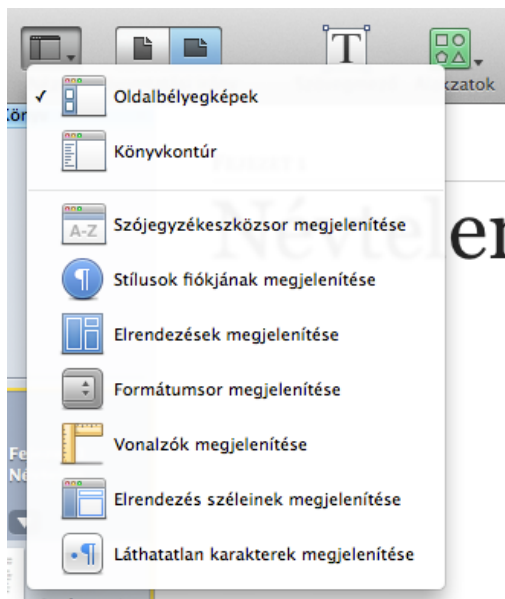


5. ábra: Az iBooks Author kezelőfelülete

3.5 AZ IBOOKS AUTHOR BEÁLLÍTÁSAI

3.5.1 A nézetek beállítása

A munkánk elkezdése előtt a különböző nézetbeállításokkal megkönnyíthetjük a munkánkat. A nézeteket a Nézet menüben, vagy az eszköztár Nézet gombjára kattintva tudjuk beállítani.



6. ábra: Az iBooks Author nézetei

A nézet menü első parancsa nézet beállítása ahol az oldalak bélyegkép nézetét kapcsolhatjuk be vagy ki.

A Könyvkontúr bekapcsolásával egy áttekintő képet kapunk a könyvünk struktúrájáról.

A Stílusfiók parancs a dokumentumhoz tartozó bekezdés, karakter és felsorolás stílusokat mutatja, amelyeket természetesen szerkeszthetünk, vagy újakat adhatunk hozzájuk.

A Formátumsor parancs az eszköztár formázószalagját kapcsolja be és ki.

A Vonalzók parancssal a vonalzót tudjuk ki és be kapcsolni.

Érdeemes bekapcsolni a Lapelrendezés lehetőséget is, mivel így láthatóvá válnak szövegdobozok és képhely őrzők szélei.

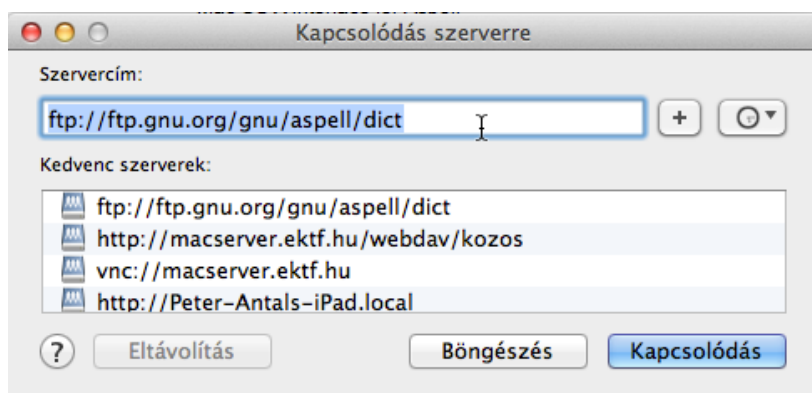
A láthatatlan karakterek bekapcsolásával láthatóvá tehetjük a nem látható segédkaraktereket is: a bekezdésvég jelet, a szóközöket, vagy a tabulátorjeleket. Külön figyelmesség a program készítői részéről, hogy ezek a folyószövegtől eltérő színben jelenhetnek meg. (Beállítása: iBooks menü, Beállítások párbeszédablak, Általános beállítások).

3.5.2 Helyesírás ellenőrzés

Mivel az alapvető műfaj a könyv, fontos lehet a begépelte szöveg helyesírásának ellenőrzése.

A MacOS X operációs rendszerszinten biztosítja a helyesírás ellenőrzés lehetőségét, ami annyiban jó hír, hogy ha egyszer bekonfiguráltuk az adott nyelvhez, minden program alatt egyformán, külön beállítgatások nélkül működni fog. A probléma az, hogy a magyar nyelvi helyesírás-ellenőrző csomag nem része az operációs rendszernek, ezt magunknak kell telepítenünk és beállítanunk.

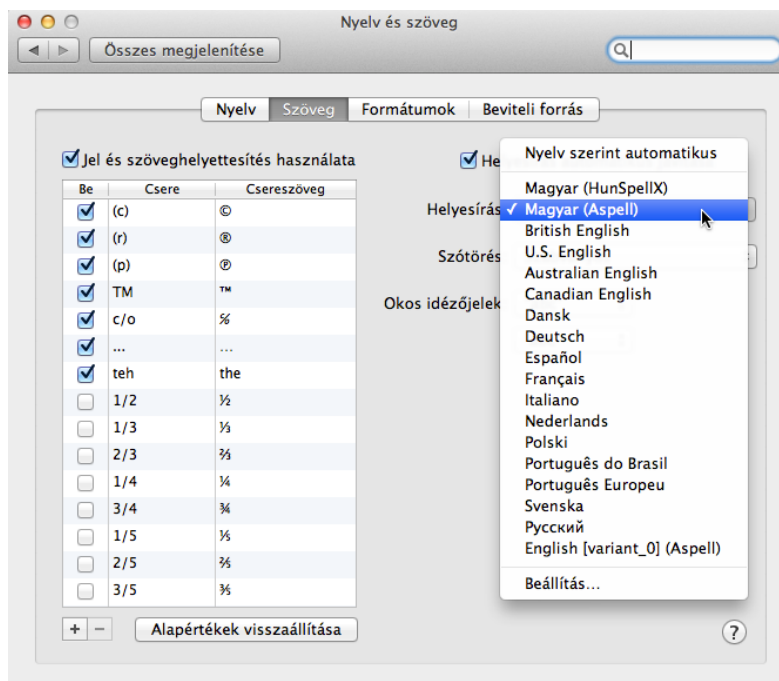
A magyar nyelvű helyesírás-ellenőrző letölthető a <http://cocoaspell.leuski.net> címről, majd el kell indítanunk a telepítőt. A hozzá tartozó megfelelő szótár letöltéséhez egy ftp kliensre lesz szükségünk, ami megnyitható a Command + K gyorsbillentyűvel.



7. ábra: FTP ablak

A megjelenő ablakba írjuk be a <ftp://ftp.gnu.org/gnu/aspell/dict> címet. Ekkor a Finderben megjelenik egy sor mappa kétbetűs országkódokkal. Navigáljunk a „HU” mappába, majd húzzuk át az asztalunkra az aspell6-hu-0.99.4.2.ter.bz2 nevű fájlt. A bz2 kiterjesztésű fájlok kicsomagolásához, kattintsunk kétszer az állományra, majd a keletkező aspell6-hu-0.99.4.2.-0 könyvtárat másoljuk be a /Library/Application Support/cocoAspell könyvtárba. Amennyiben ezek megvannak, indítsuk el a System Preferences-t, majd kattintsunk ben-

ne a Spelling ikonra. A program minden indításkor feltérképezi a meglévő helyesírási szótárakat és ha szükséges, lefordítja azokat. Ezek után már csak be kell állítanunk, hogy milyen nyelveken szeretnénk a helyesírás ellenőrzést.



8. ábra: A helyesírás ellenőrző kiválasztása a rendszerbeállításokban

3.5.3 Az eszköztár beállításai

Az eszköztár használata megkönnyíti a program használatát, hiszen a legfontosabb elemeket egy kattintással elérhetjük.



9. ábra: Az iBooks Author eszköztára

Nézzük meg a beállításokat!

- Az eszköz kiválasztásához kattintsunk az adott eszköz ikonjára!
- A tartalom testre szabásához az egér jobb gombjára kell kattintanunk az eszköztáron, majd az Eszköztár testre szabása parancsot válasszuk ki.
- Elem hozzáadásához a „fogd és vidd” módszerrel kell a kiválasztott ikont az eszköztárra húzni.

- Elem eltávolításához az eszköztárról, az egér segítségével húzzuk le a nem kívánt ikont.

3.5.4 A Vizsgáló használata

Az Apple szoftverek használatának alapvető feltétele az úgynevezett Vizsgáló¹⁴ (Inspectors) használata. A vizsgálók használatának alapelve az, hogy a képernyőn megjelenő sok elemet minél egyszerűbben tudjuk formázni, vagy tulajdonságukat megváltoztatni. A használatot úgy kívánják megkönnyíteni, hogy a legfontosabb elemekhez és tevékenységekhez külön vizsgálót rendelnek, mint például a szövegformázáshoz, vagy a grafikus elemek szerkesztéséhez. Használatuk nagyon egyszerű, hiszen csak a szerkesztendő médiaelem kiválasztására van szükség, illetve a megfelelő vizsgáló elindítására. A programokon belül a vizsgálók száma változik, de mindig azonos elrendezésűek és logikusak. A Vizsgálók panelt általában az eszköztárból tudjuk elindítani. Az ikonja kék körön egy „i” betű.



10. ábra: Inspector ikon az eszköztárban

Az iBooks Author tíz vizsgálót tartalmaz, melyek sorrendben a következők:

Dokumentumvizsgáló

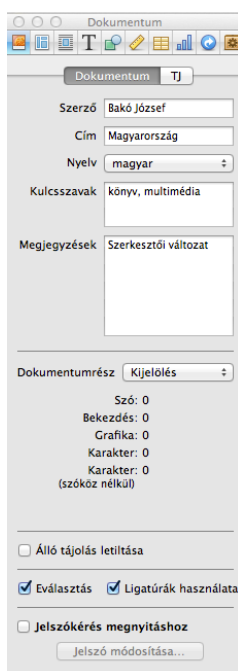
A dokumentum vizsgálóban két fontos kategóriát találunk. Az elsőben (Dokumentum) a könyv adatait adhatjuk meg: a szerzőt, a címet, és a kulcsszavakat.

A TJ fül alatt találjuk a tartalomjegyzék beállításait. Minden könyvhöz tartozik egy automatikusan frissülő tartalomjegyzék. A tartalomjegyzéket bármikor megtekinthetjük, ha kijelöljük a Tartalomjegyzék elemet az oldalsávban. A tar-

¹⁴ Az Inspector (felügyelő) szó szerinti fordítása talán jobban kifejezi az eszköz lényegét, de a magyar nyelvű változatban ez az elem Vizsgálónak van fordítva, ezért a továbbiakban ezt fogjuk használni.

talomjegyzék egy alapértelmezett elemkészletet tartalmaz, de azt módosíthatjuk, hogy melyik elem jelenjen meg. A tartalomjegyzék a következőket tartalmazhatja:

- Fejezet- és szakaszcímek: alapértelmezés szerint a tartalomjegyzék az összes fejezet és szakasz címét tartalmazza. Ha eltávolítunk egy fejezetet a tartalomjegyzékből, a többi, ugyanezt az elrendezést használó szakasz is eltávolításra kerül.
- Megadott bekezdési stílust használó szöveg: A tartalomjegyzék alapértelmezés szerint az összes, Címsor1 és Címsor2 stílust használó bekezdést tartalmazza, de tetszés szerint bármelyik stílust felvehetjük a tartalomjegyzékbe. A bekezdésszílusok csak a fekvő sablonok álló tájolása esetén jelennek meg a tartalomjegyzékben.

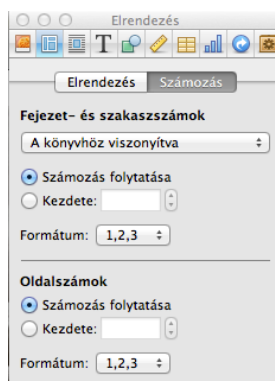


11. ábra: Dokumentumvizsgáló

Elrendezés vizsgáló

Az Elrendezés vizsgálóban a szöveg és az oldal általános elrendezésére vonatkozó beállításokat eszközölhetjük. Itt lehet beállítani a többhasábos elrendezést és ennek tulajdonságait.

Ugyanitt, a Számozás fül alatt az oldalszámozás paraméterei finomíthatók az egész könyvhöz vagy az adott fejezethez viszonyítva.

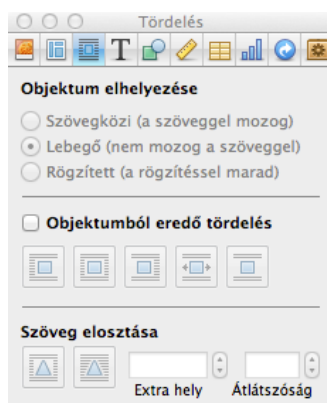


12. ábra: Elrendezés vizsgáló

Tördelésvizsgáló

A Tördelésvizsgálóban a grafikus elemek és a szöveg egymáshoz viszonyított elhelyezését tudjuk koordinálni. Az objektum elhelyezése blokkban a kiválasztott grafikai elem együtt mozoghat a szöveggel, vagy le is rögzíthetjük a helyzetét a Lebegő paranccsal. A harmadik lehetőség, ha a háttérbe, vagyis a szöveg mögé rakjuk a grafikus elemet.

Az objektum körbefuttatása a szöveggel az Objektumból eredő tördelés je-lölőnégyzet bekapcsolásával engedélyezhető.



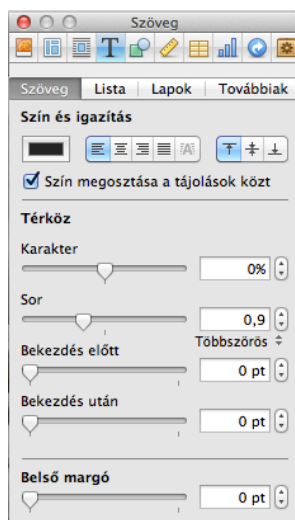
13. ábra: Tördelés beállításai

Szövegvizsgáló

A szöveges elemek beállítására szolgál a Szövegvizsgáló, ami az iBooks Author program egyik legtöbb funkciót magába foglaló vizsgálója. A Szöveg fül alatt állítható be a szöveg színe, a bekezdések zárása, igazítása, a karakterek,

sorok, bekezdések közötti távolság, illetve ha szükséges, a szövegdobozon belüli margó.

A Lista fülön a behúzások szintjeit, és a felsorolások szimbólumait választhatjuk ki.



14. ábra: Szövegbeállítások

A *Lapok* fül alatt konfigurálhatók a bekezdések beállításai: az első sor behúzásának mértéke, a függő behúzás, valamint a teljes bekezdés távolsága a bal illetve a jobb margótól, illetve a tabulátor pozíciók.

A *Továbbiak* fül alatt helyezték el a szerkesztők a keretek, vonal tulajdonságok beállításait: vonalstílus, vonalvastagság, vonalszín.

Szintén itt állíthatjuk be a szöveg háttérszínét, amely külön beállítható egy adott szóra, vagy akár az egész bekezdésre vonatkozóan.

Ugyanitt van lehetőség kiválasztani, hogy egy bekezdés lezárása után milyen stílusú legyen a következő bekezdés.

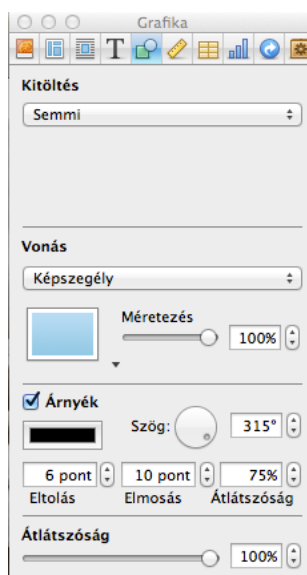
Itt találjuk a szövegbeosztásra vonatkozó beállításokat is, mint például a fattyú és árvasorok beállítását, vagy ha nem szeretnénk, hogy egy címsor egyedül árválkodjon az oldal alján, bekapcsolhatjuk a Sorok rögzítése egy oldalra parancsot. Lehetőség van még a bekezdések eltörésének kiküszöbölésére, vagy az új bekezdések új oldalon való kezdésére is.

Végül itt kapott helyet a helyesírás nyelvének beállítása, amit ha a fentebb leírt módon telepítettünk, kiválaszthatjuk a magyar nyelvet.

Grafikavizsgáló

A Grafikavizsgáló a rajzolt elemek, képek kezelésére szolgál. Az első blokkban a kitöltés módját állíthatjuk be.

A *Vonás* opcióval látványos kereteket adhatunk az egyes képi elemeknek, (árnyék beállítása, árnyék szöge, átlátszóság).



15. ábra: Grafikai beállítások

Méretvizsgáló

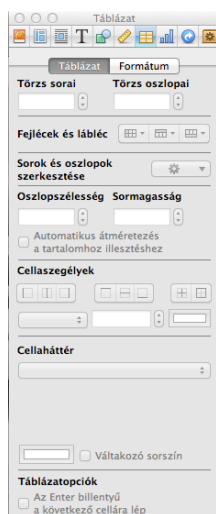
A Méretvizsgálóval az egyes elemek pixelpontos méretét, pozícióját, illetve az elem forgatási szögét és irányát módosíthatjuk.

Táblázatvizsgáló

Az iBooks Authorral természetesen táblázatokat is készíthetünk. A táblázat vizsgálóban teljes részletességgel megformázható bármilyen táblázat. A táblázat cellái logikusan szövegdobozként is működnek, ezt a lehetőséget a cellára való dupla kattintással érhetjük el. A szerkesztést nagyban segíti a szöveg automatikus méretezésének lehetősége az adott cella méretéhez.

A cellák tulajdonságai tovább állíthatók a Cellaszegélyek és a Cellaháttér blokkban.

A Formátum fülön beállítható a cella tartalmának típusa (szám, pénznem százalék, idő, szöveg stb.).



16. ábra: Táblázat beállítások

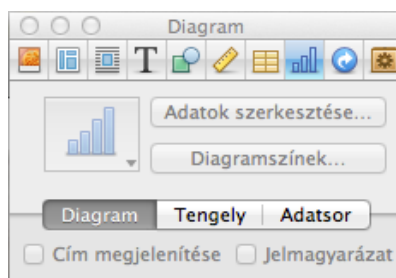
Grafikonvizsgáló

A Grafikonvizsgáló mindenre kiterjedően segíti a grafikonok, diagramok készítését. Megnyitva kiválaszthatjuk a grafikon típusát, illetve az Adatok szerkesztése gombra kattintva megadhatjuk az ábrázolandó értékeket.

A Diagram fül alatt beállíthatjuk a jelmagyarázat és a felirat megjelenítését. Lehetőség van a diagram oszlopközeinek beállítására és az egyes kategóriák közötti távolság módosítására, illetve az oszlop alakjának módosítására. Külön blokkot kapott a 3D-s grafikonok mozgatását segítő eszköz.

A Tengelyek fül alatt külön beállítható az X és Y tengely felirata, helye, az érték típusa.

Az Adatsor fül kiválasztása után az értékcímkék helyét és formátumát határozhatjuk meg.



17. ábra: Diagram vizsgáló

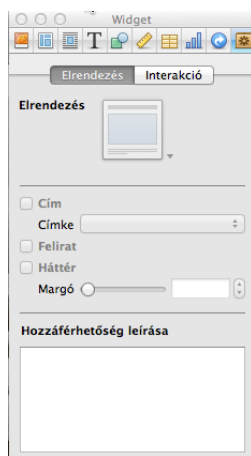
Hiperlink vizsgáló (Hyperlink inspector)

Ebben a vizsgálóban különböző médiaelemekhez rendelhetünk külső (weblink) és belső (például könyvjelzőhöz) hivatkozásokat.

A könyvjelző fül alatt könyvjelzőket rendelhetünk kiválasztott elemekhez.

Widgetvizsgáló

A widget szó eredeti jelentése: kütyü, szerkentyű. A mi esetünkben a widget rendszerint kicsi, valamely alkalmazáson belül futó, hasznos segédprogramot jelent, mely egyedi felépítése révén, egy bizonyos funkció ellátására lett kialakítva. Magyarul olyan már kész alkalmazásokat jelent, amelyeket beilleszthetünk a programunkba.



18. ábra: Widget vizsgáló

3.6 A WIDGETEK KEZELÉSE

Az iBooks Author program is kínál ilyen lehetőségeket melyek segítségével interaktívvá tehetjük a könyvünket.

A widgetek beillesztése nagyon egyszerű, csak az eszköztár Widgetek gombjára kell kattintanunk és kiválasztani a kívánt widgetet.

Alaphelyzetben kilenc widgetet kínál fel a program, amellyel feldobhatjuk oldalunkat. Használatuk nagyon egyszerű, csak be kell dobnunk az ikonjaikat az oldalunkra. Nézzük meg melyik mire való!



19. ábra: Widgetek

Galéria widget

A Galéria alkalmazás segítségével egy képgalériát helyezhetünk el a könyvünkben. Ehhez annyi a teendőnk, hogy a galériába szánt képeket előre egy mappába kell elmentenünk és ezt a fogd és vidd módszerrel behúzni a widget felületére. Ezzel kész a galéria, csak feliratokkal kell ellátnunk a képeket. A feliratok elrendezését a Widgetvizsgáló Elrendezés paneljében állíthatjuk be.



20. ábra: A Galéria widget elrendezése

Média widget

A média widget videofilmek beillesztését szolgálja. A videó beillesztése itt is a „fogd és vidd” módszerrel történik. Ebben a szoftverkörnyezetben olyan formátumú videókat használjunk, amelyeket a Quick Time Player támogat: például MOV, vagy MP4 formátumot.

A Poszterképkocka panelen beállíthatjuk melyik képkocka jelenjen meg a film lejátszásáig.

Keynote widget

A Keynote widgettel a Keynote programmal készített prezentációt vagy animációt illeszthetünk be a könyvünkbe.

Interaktív kép widget

Az Interaktív kép widget használata nagyon alkalmas bonyolultabb ábrák tartalmának, például jelenségek magyarázatára. Ebben az esetben lehetőség van arra, hogy a kép megjelölt elemeit feliratozzuk, és magyarázó szöveggel lássuk el.



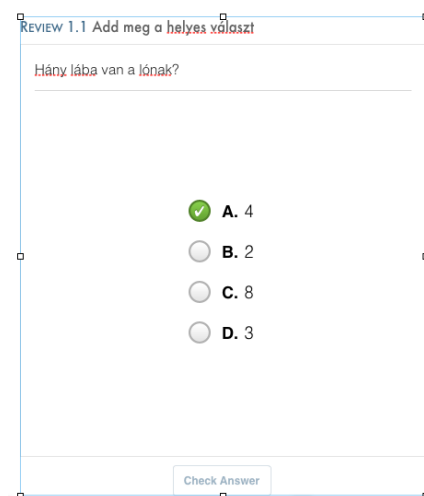
21. ábra: Interaktív widget elrendezései

Értékelés widget

A widget segítségével különféle önellenőrző feladatok készítésére adódik lehetőség. Alapvetően kétféle feladatot tudunk készíteni több verzióban. A legegyszerűbb az egyszerű választás, ahol több lehetőségből lehet kiválasztani egy megfelelő választ. A választási alternatívák száma akár hat is lehet. Ugyanez lehetséges kép hozzáadásával, illetve lehetséges olyan variáció is, hogy képek tartalmára kérdezzünk rá.

A második feladattípus, amikor egy kép meghatározott elemeihez kell címkét rendelni. Ennek a másik verziója, amikor egy indexképet kell a kép meghatározott részeihez rendelni.

A feladatok összefűzhetőek, tehát, több, azonos feladat is lehet egy blokkban. A megoldásokat helyben ellenőrizhetjük, ha a widgeten belül a válasz ellenőrzése gombra kattintunk. Ezután ha akarjuk, újra megoldhatjuk a feladatot.



22. ábra: Értékelés widget

3D widget

A 3D widget megfelelő előkészítés után lehetőséget ad arra, hogy a 3D Collada (.dae kiterjesztéssel) gyűjteményből forgatható 3D képeket töltsünk fel. A gyűjtemény megtalálható a <http://www.sketchup.com/> oldalon.

Görgethető oldalsáv

A kész könyvben az olvasók az oldal többi részétől függetlenül végig tudják görgetni az oldalsáv tartalmát.

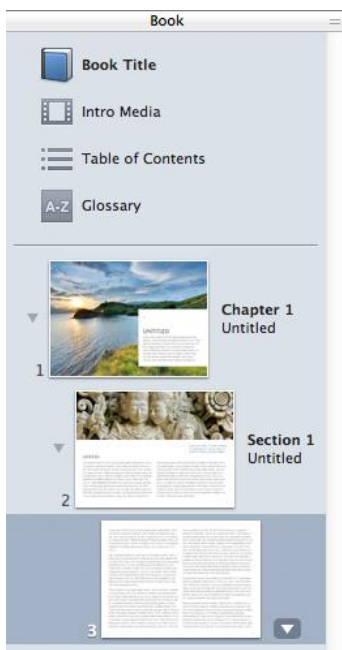
Felugró

Egy szöveget, képeket és alakzatokat tartalmazó átfedés, amely akkor jelenik meg, ha az olvasó a kész könyv egyik képére koppint.

3.7 A KÖNYVEK SZERKEZETE

A könyvek elkészítéséhez ismernünk kell a készülő könyvek szerkezetét. A program természetesen ajánl egy lehetséges felépítést, de természetesen eltérhetünk ettől bizonyos mértékig.

A könyv felépítését legegyszerűbben az oldalrendező vizsgálatával érthetjük meg.



23. ábra: A könyvstruktúra elrendezése az iBooks Authorban

Minden könyv első oldala a borító (Book Title). Ide kerül a könyv címe, esetleg grafikus elemekkel ellátva.

A következő egység a bevezető média, amely általában egy film. A könyv megnyitásakor ez automatikusan lejátszódik.

Ezt követi a tartalomjegyzék, amely automatikusan tartalmazni fogja a fő fejezetcímeket, illetve azokat a stílusokat, amelyeket a Dokumentumvizsgálóval hozzáadunk.

A következő elem a szójegyzék, melynek elemeit a könyv elkészülte után tudjuk manuálisan hozzáadni a listához.

A könyv struktúrájának tervezésekor jó, ha ismerjük a felépülési hierarchiát.

A fő egység a fejezet, ami több szakaszokból áll, a szakaszok pedig oldalakból.

- ☐ Mielőtt nekikezdenénk a munkának, érdemes létrehozni a könyv teljes struktúráját a forгатókönyv alapján, hogy kiderüljenek az esetleges logikai hibák.

A fejezetek, szakaszok, oldalak létrehozásakor többféle elrendezésből választhatunk.

Kép

A különböző elemek és típusaik hozzáadását legegyszerűbben az Eszköztár, Oldalak hozzáadása parancsával tehetjük meg.

3.8 INTERAKTÍV KÖNYV KÉSZÍTÉSE AZ IBOOKS AUTHOR PROGRAMMAL

Az iBooks Author egyszerű lehetőséget biztosít arra, hogy minimális tudással profi multimédiákat készíthessünk.

3.8.1 Új projekt készítése

Elsőként nézzük át egy új könyv készítésének a lehetőségeit. A program indítása után először egy programablakot kapunk, amiből kiválaszthatjuk a tartalomnak legjobban megfelelő sablont. Ugyanezt az ablakot kapjuk, ha a Fájl menü Új parancsát választjuk.

- ☐ Ha sikerült sablont választanunk, elsőként érdemes elkészíteni a könyv teljes struktúráját.

A munkaablak beállításai

Munkánk elkezdése előtt célszerű három apró beállítást eszközölni. Az egyik a vonalzók bekapcsolása, amely a Nézet menüben kapcsolható be. A másik a szintén a Nézet menüben bekapcsolható Stílusfiók parancs, ami a szöveg és bekezdéssztylusok használatát teszi lehetővé. A harmadik beállítás a diaablak bal alsó részén található méretező gomb, amit érdemes a jobb áttekinthetőség érdekében 100% alatti méretre állítani.

3.8.2 Szöveges elemek szerkesztése

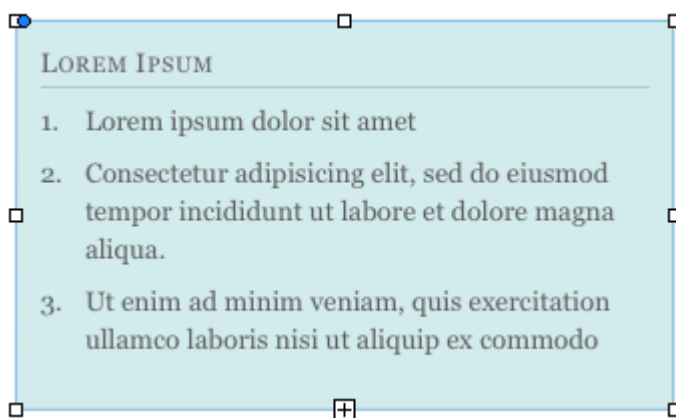
A könyvünk szöveges elemeit nagyon egyszerűen és többféleképpen módosíthatjuk.

Ha sablonokat használunk, az adott minta mindig tartalmaz szövegdobozt, aminek tulajdonságait nem kell megváltoztatnunk, csak duplán belekattintva begépelni a szöveget.

Abban az esetben, ha nincs az adott oldalon szövegdoboz, az eszköztár Szövegmező parancsával nyithatunk egyet. A beírt szövegek legfontosabb tulajdonságait (betűtípus, betűméret, szín, stb.) szintén az eszköztáron módosíthatjuk.

Több bekezdésből álló szöveg esetén a bekezdések tulajdonságai (térköz, sortávolság, betűköz), a Szövegvizsgálóban állíthatók be.

Amennyiben a szövegdoboz alsó-középső részén egy kis plusz jelet látunk, akkor a nem látszik a teljes szöveg a szövegdobozban. Ezt a szövegdoboz méretezésével orvosolhatjuk.



24. ábra: A plusz jel a szövegdoboz méretezésének szükségességét mutatja

Ha hosszabb szöveget szeretnénk beilleszteni külső forrásból, például szövegszerkesztőből (Word, Pages) használhatjuk a vágólapos kivágást (CMD+ C), de a beillesztésnél már jobb, ha nem a (CMD+ V) billentyűparancsot választjuk, mert akkor a szöveg megtartja az eredeti tulajdonságait. Ha azt szeretnénk, hogy a beillesztett szöveg a sablon beállításaihoz igazodjon, akkor a beillesztéshez a jobb gombra felugró ablakból, a *Beillesztés és a stílus megtartása* parancsot válasszuk. Ilyenkor a beillesztett szöveg a szövegdoboz szövegjellemzőit veszi fel.

3.8.3 Műveletek médiaelemekkel

Képek beillesztése

A képek beillesztésének több módja is van. A legegyszerűbb, ha az eszköztár Média gombját használjuk. Itt a Fotók fülre kattintva találjuk meg a gépen lévő képeinket. Innen a „hozd és vidd” módszerrel könnyedén betölthetünk képeket.

Furcsának tűnik, de a program csak a gépen található képfeldolgozó programok (iPhoto, Aperture) mappáiból enged a betöltést, ami külső források esetén kellemetlen lehet. Megoldás, ha a *Beszúrás* menü *Kiválasztás* parancsát választjuk. Ilyenkor bármilyen forrásból illeszthetünk be képeket.

Külső forrás esetén, például internetről történő képbetöltésnél, szintén működik, a „fogd és vidd” módszer vagy a vágólap használata (CMD +C és a CMD +V).

Képernyőképek elmentéséhez és beillesztéséhez sem kell külön programot használnunk. A MacOS X operációs rendszer szinten tudja menteni a képernyő részletit a következő billentyűkombinációkkal:

- **CMD + Shift + 3**, teljes képernyő lementése
- **CMD + Ctrl + Shift + 3**, teljes képernyő vágólapra másolása
- **CMD + Shift + 4**, egy kijelölt rész lementése
- **CMD + Shift + 4 + Space**, egy alkalmazásablak lementése.

Ezt követően a mentett képernyőrészleteket az asztalon fogjuk megtalálni.

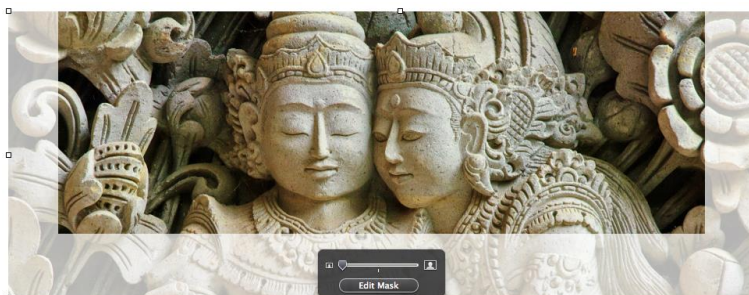
Képvágás, retusálás

Az Apple programok nagy része lehetővé teszi, hogy ne kelljen más programokat használni képek szerkesztéséhez, retusálásához.

Az egyik lehetőség a Maszk eszköz, mellyel a képkivágás méretét illetve a képkompozíciót tudjuk alakítani.

Az eszköz használatához jelöljük ki egy képet, majd kattintsunk az eszköztáron a Maszk parancsra.

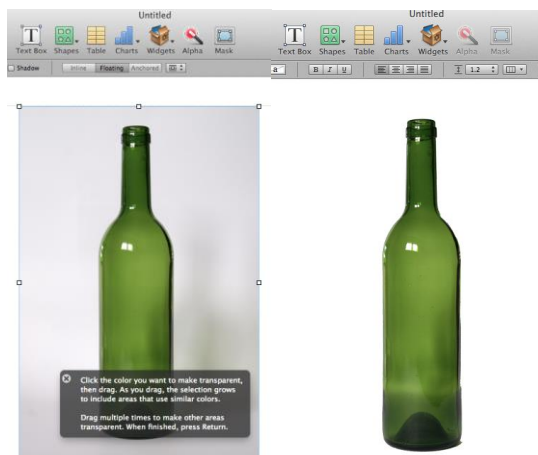
Ekkor megjelenik a Maszk parancs szerkesztője.



A megjelenő kis ablakban a Maszk szerkesztése parancsra kattintva a kép körül megjelenő keret mutatja az aktuális képkivágást, melynek méretét és alakját a szerkesztőnégyzetek segítségével változtathatjuk meg. Kilépés után (kikattintunk a dia szerkesztőfelületére), az eszköz a kép tartalmából a halványított részt automatikusan láthatatlanná teszi, de a későbbiekben ez még szerkeszthető és használható marad.

A program alkalmas képek retusálására is. Az alkalmazáshoz az Alfa parancsot kell kiválasztanunk az eszköztárból.

Segítségével kiválasztott színeket tudunk letörölni a képről. Használatához a megjelenő kis szálkeresztet rá kell igazítanunk a megfelelő színre, és az egér bal gombjának nyomva tartása mellett megkezdhetjük a kijelölést. Ha az egeret elengedjük, a kijelölt szín eltűnik. Ügyeljük arra, hogy a kijelölés ne legyen olyan nagymértékű, hogy a meghagyni kívánt téma színeit is kitöröljük. Legeredményesebben akkor tudjuk alkalmazni, ha a téma és a letörölni kívánt rész színei között megfelelő a kontrasztkülönbség.



25. ábra: Az eredeti és megtisztított kép az Alfa parancs használata előtt és után

Képjellemzők beállítása

A beillesztett képeket többféle módon tudjuk látványosabbá tenni. A legfontosabb szolgáltatások a *Grafika* és a *Méret vizsgálóból* érhetőek el.

A *Grafikavizsgálóban* a képeket körvonallal illetve kerettel láthatjuk el a *Vonás blokk* parancsaival. A legszebb beállítások talán a *Képszegély* parancs segítségével érhetőek el.



26. ábra: *Képszegélyek beállítása a grafika vizsgálóban*

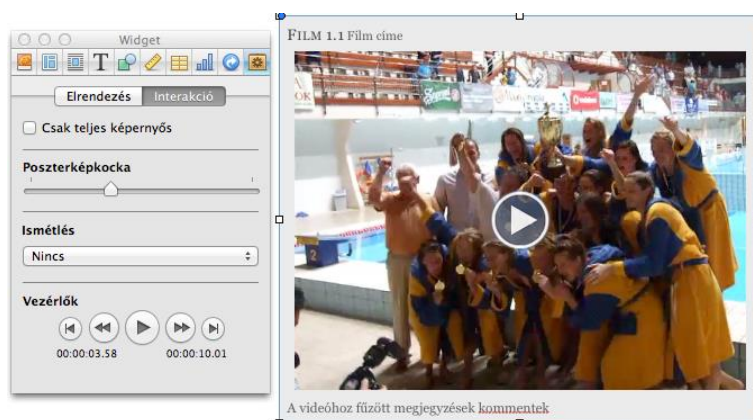
A kiválasztott keretet tudjuk árnyékolni, vagy a kép áttetszőségét változtatni.

A méretvizsgálóban a kép dimenzióit és az oldalon lévő pozícióját tudjuk pixel pontosan beállítani. A Forgatás blokkban elfogathatjuk tetszőleges szögben a képünket, vagy vízszintes és függőleges irányban fordíthatjuk.

Video beillesztése

A videó elemek beillesztéséhez legegyszerűbb, ha az eszköztár Média gombjára kattintunk és azon belül a Filmek fület választjuk. A képbeillesztéshez hasonlóan a rendelkezésre álló listából a „fogd és vidd” módszerrel beilleszthetjük a videót. A helyzet ebben az esetben is ugyanaz, hogy innen is csak a gépen lévő video szerkesztő programok (iMovie, Final Cut) videóit tölthetjük be, ezért ha más forrásból származó videót szeretnénk beilleszteni, a Beszúrás menü Kiválasztás parancsát válasszuk.

Videó beillesztésére a legjobb megoldás, ha a videó widgetet használjuk.

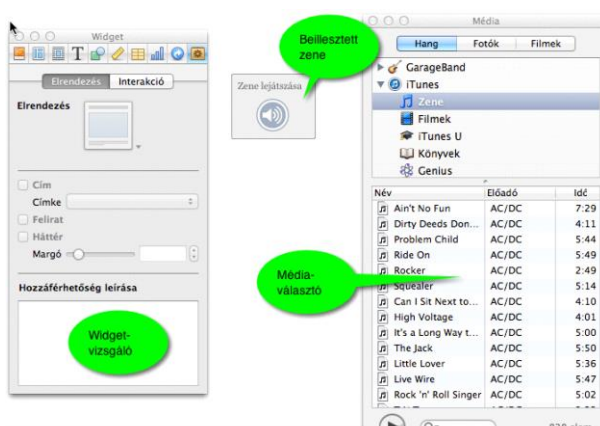


27. ábra: A video beillesztés beállításai

Hangbeállítások

Az iBooks Authorban a hanganyagok kezelése nagyon egyszerű. A legegyszerűbb, ha a médiaválasztóból egyszerűen behúzzuk a hangfájlt a kívánt felületre.

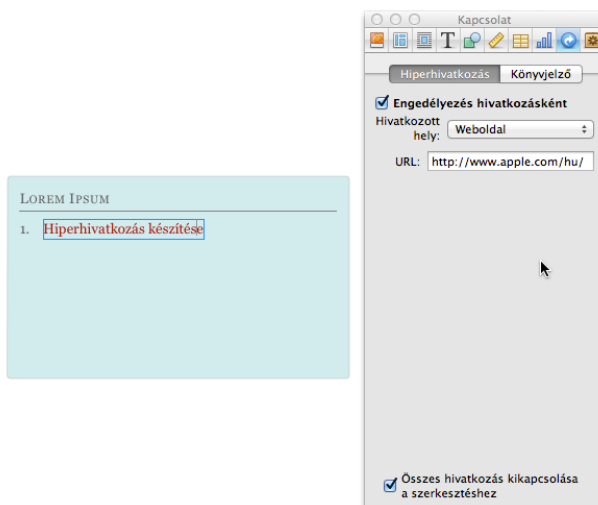
A további beállításokat, például a hang megjelenését, a Widget vizsgáló interakció paneljén állíthatjuk be. Lehetőség van a hangfájl lejátszását gombként beállítani, ilyenkor az olvasóban csak ki-be kapcsolhatjuk a hangot. Ha menetközben megszakítjuk a lejátszást, a megállítási ponttól folytatja. Ha a tekerési sáv beállítást választjuk, akkor tudjuk pozicionálni a lejátszást. Ha kép opciót választjuk, egy beillesztett képhez tudjuk rendelni a lejátszást. Ha menet közben kikapcsoljuk és újraindítjuk, mindig előlről kezdi a lejátszást.



28. ábra: Hangbeillesztés beállításai

Hiperhivatkozások készítése

Hiperhivatkozások készítéséhez jelöljük ki azt az elemet, amihez szeretnénk linket kapcsolni. Ez lehet szöveg, kép, vagy akár videó is. Ezután a Hivatkozás vizsgálóban engedélyezzük a kapcsolatot. Itt beállítható, hogy hová mutasson a link. A program támogatja ábra, weboldal, könyvjelző, vagy email linkként történő bekapcsolását.



29. ábra: Hiperhivatkozás beállításai

Könyvek publikálása.

Mielőtt véglegesítenénk a könyvet, érdemes leellenőrizni, működik-e megfelelően. Ehhez szükségünk van egy iPad eszközre, amit csatlakoztatnunk kell a számítógéphez. Az próbához egy iPaden el kell indítanunk a iBooks alkalmazást. Ha ez megvan, az Eszköztár Megtekintő parancsát kell elindítanunk.

Az iBookstore-ban történő publikáláshoz a Közzététel parancsot kell kiválasztanunk. Ezután egy több lépésből álló procedúrán kell keresztülmennünk. Először, ha még nincs, létre kell hoznunk egy saját Apple ID-t, ami az Apple elektronikus boltjaiban való vásárlásra és regisztrációra szolgáló egyedi azonosító. Ezután létre kell hoznunk egy ingyenes, vagy egy fizetős iBooks fiókot. A különbség annyi, hogy a fizetős fiók alkalmas arra, hogy pénzért publikálhassuk a művünket, míg az ingyenes fiókban lévőt nekünk is ingyenesen kell adnunk.

Eztán töltsük le az iTunes Producer alkalmazást, amellyel továbbíthatjuk a könyvet az iBookstore-ba. Ezzel készíthetünk egy mintakönyvet (fizetős fiókot igényel), hogy a vásárlók betekinthesse a könyvbe, mielőtt megvásárolnák.

Ezután, ha minden rendben van, exportálhatjuk a könyvet az iBookstore-ba.

3.9 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

3.9.1 Összefoglalás

A leckében áttekintettük a multimédia-készítés folyamatát, elsajátítottuk az iBooks Author program használatát, az új interaktív könyvek létrehozását, az egyes médiaelemek, képek szövegek, hangok, videók beillesztését. Megvizsgáltuk a könyvek szerkezeti részeit, a widgetek használatát, és lehetőségeiket a könyvek összeállításában. Áttekintettük a könyvek készítésének logikai lépéseit, a vizsgálók használatán keresztül.

4. OFFLINE PREZENTÁCIÓ MAC OS X ALATT (KEYNOTE)

4.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók elsajátítják a Keynote program alapjait, kezelőfelületének használatát és alkalmazási lehetőségeit. Tisztában lesznek a Keynote felépítésével, használatával, a program által kínált szerkesztési, animációs és publikálási lehetőségekkel.

4.2 MI A KEYNOTE?

Az Apple Inc. prezentációkészítő alkalmazása a Keynote, amely az iWork irodai alkalmazáscsomag része. Futtatásához Mac OS X operációs rendszer szükséges. A program egyértelműen a Microsoft PowerPoint vetélytársává vált Macos platformon. Óriási előnye, hogy a már elkészített Power Point prezentációkat minden nehézség nélkül lejátszsa, sőt, az importált fájl szerkeszthető is marad. A Keynote képes HD minőség előállítására, objektumok együttes átméretezésére, többhasábos szöveg kezelésére, szabálytalan alakzattal végzett képmaszkolásra. Az utolsó verzió újdonságai közt említendő az animációs képesség, új sablonok és diák közti áttűnések. A Keynote prezentációk vezérelhetők iPod Touch vagy iPhone használatával és az App Store-ból beszerezhető alkalmazással, illetve az Apple forgalmazta távvezérlővel is.

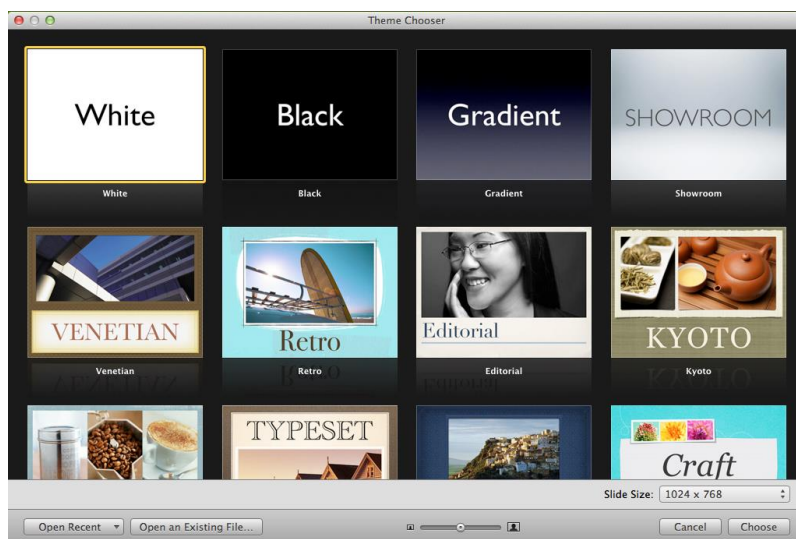
4.3 AZ KEYNOTE FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

A Keynote használata előtt először ismerkedjünk meg a felhasználói felülettel.

A Keynote logikai felépítése és arculata egységesen illeszkedik be a az Apple által megálmodott arculatba.

A program megnyitása után azonban meglepően hasonló képet kapunk, mint a Power Pointban.

Az első indításkor, vagy ha új diasort szeretnénk készíteni, egy ablakot kapunk, amelyben beépített témasablonokból válogathatunk különböző témakörök szerint. A sablonok előnye, hogy előre definiált betűtípusokat, elrendezéseket, háttereket és diagram mintákat kapunk, amelyek természetesen igény szerint megváltoztathatók.



30. ábra: A Keynote választható sablonjai

A programablak négy fő részből áll. Bal oldalon találjuk a diarendezőt, ahol az elkészített diák előnézeti képeit találjuk. Felül helyezkedik el az eszköztár, ahol a leggyakrabban használt parancsok ikonjai helyezkednek el. A képernyő középső részét a diavászon tölti ki, ahol a megfelelő tartalmat összeállíthatjuk. Ez alatt található a jegyzetkészítő mező, ami a diákhoz fűzendő megjegyzéseket tartalmazhatja. Ennek óriási előnye, hogy tartalma vetítéskor a kontroll monitoron is látható, a kivetített képen azonban nem, ami nagy segítség a prezentáló számára.



31. ábra: A Keynote programablaka

4.4 A KEYNOTE BEÁLLÍTÁSAI

4.4.1 A nézetek beállítása

A munkánkat a különböző nézetbeállításokkal könnyíthetjük meg. A nézeteket a View menüben, vagy eszköztár View gombjára kattintva tudjuk beállítani. A négy nézet a következő.

- Navigátor nézet: ez tekinthető a klasszikus alapnézetnek, ahol látszik a diarendező és a szerkesztőmező.
- Az Outline nézetben a diarendezőben az egyes diák szöveges elemeit láthatjuk.
- A Slide Only nézetben a diarendező kikapcsolt állapotban van.
- A Light Table nézet csak a diák látszanak, ami a legjobb választás, ha a diák sorrendjét akarjuk megváltoztatni.

4.4.2 Az eszköztár beállításai

Az eszköztár használata megkönnyíti a program használatát, hiszen a legfontosabb elemeket egy kattintással elérhetjük.



32. ábra: A Keynote eszköztára

Nézzük meg a beállításokat!

- Az eszköz kiválasztásához kattintsunk az adott eszköz ikonjára!
- A tartalom testre szabásához az egér jobb gombjára kell kattintanunk az eszköztáron, majd a Customize toolbar parancsot válasszuk ki.
- Egy elem hozzáadásához a „fogd és vidd” módszerrel kell a kiválasztott ikont az eszköztárra húzni.
- Egy elem eltávolításához az eszköztárról az egér segítségével húzzuk le a nem kívánt ikont.

4.4.3 A vizsgálók használata

Az Apple szoftverek használatának alapvető feltétele az úgynevezett vizsgálók (Inspectors) használata. A vizsgálók használatának alapelve az, hogy a képernyőn megjelenő sok elemet minél egyszerűbben tudjuk formázni, vagy tulajdonságát megváltoztatni. A használatot úgy kívánják megkönnyíteni, hogy

a legfontosabb elemekhez és tevékenységekhez külön vizsgálót rendelnek, mint például a szövegformázáshoz, vagy a grafikus elemek szerkesztéséhez. Használatuk nagyon egyszerű, hiszen csak a szerkesztendő médiaelem kiválasztására van szükség, illetve a megfelelő vizsgáló elindítására. A programokon belül a vizsgálók száma változik, de mindig azonos elrendezésűek és logikusak. A vizsgálók panelt általában az eszköztárból tudjuk elindítani. Az ikonja kék körön egy „i” betű.

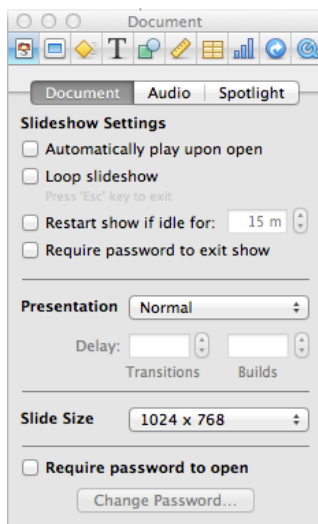
A Keynote tíz vizsgálót tartalmaz, melyek sorrendben a következők.

Dokumentum vizsgáló (Document inspector)

A dokumentum vizsgálóban három fontos kategóriát találunk. Az elsőben (Document) a diavetítés tulajdonságait tudjuk beállítani, többek között itt módosíthatjuk utólag a vászon méretét, vagy jelszót állíthatunk be a prezentáció indításához.

Az audio fülön állíthatjuk be a háttérzenét, ennek hangerejét az egész vetítésre vonatkozóan. (Ha csak egy diához szeretnénk zenét adni, azt másként kell csinálnunk.) Ugyanitt lehetőség van hangfelvétel készítésére is, amely elhangzik majd a vetítés alatt.

A Spotlight fülön a prezentáció szerzőre vonatkozó adatait írhatjuk be: szerzőt, címet, kulcsszavakat és megjegyzéseket.



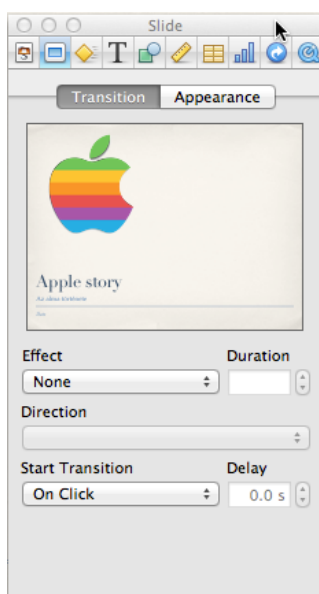
33. ábra: A Dokumentum vizsgáló ablaka

Dia vizsgáló (Slide inspector)

A Slide inspectorban az adott diára vonatkozó beállításokat tehetjük meg. Az egyik legfontosabb a diák közötti átmenetek beállítása. Tudnivaló, hogy a Keynote nagyon logikusan, külön kezeli az egyes diák közötti animációt és a diákon található médiaelemek animációit. (Az egyes diák médiaelemeinek a mozgását a Built inspectorban állíthatjuk be.)

Lehetőség van továbbá akár 3D-s átmenetek beállítására, késleltetésre, a mozgás irányának beállítására.

Természetesen a mozgásos effektek irányát (Direction) és az animálás idejét (Duration) is beprogramozhatjuk.



34. ábra: A Diavizsgáló ablaka

Animáció vizsgáló (Build inspector)

A Built inspectorban szervezhetjük meg az egyes médiaelemek mozgását, illetve dramatizálhatjuk a vetítést a legjobb hatás elérése érdekében. Minden elemhez beállíthatunk egy megjelenési effektet (Built in) és egy kilépési (Built out) effektet.

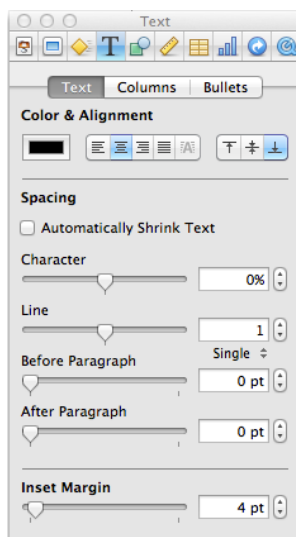
Az egyes elemekhez akciókat (meghatározott út bejárása, növekedés, forgás, stb.), is definiálhatunk, amely további dramaturgiai lehetőségeket rejt (Action).

Fontos elem a vizsgálóablak alján található More options parancs, amely megnyitásával lehetőség nyílik a médiaelemek megjelenési sorrendjének beállítására (az egérrel egyszerűen feljebb, vagy lejjebb toljuk), illetve beállíthatjuk az automatikus vagy kattintásra induló mozgást.

Szöveg vizsgáló (Text inspector)

A szöveges elemek beállítására szolgál a „szöveg vizsgáló” Ebben állítható be a szöveg színe, igazítása, a karakterek, sorok, bekezdések közötti távolság, illetve, ha szükséges, a szövegdobozon belüli margó.

Ha többhasábos szöveget szeretnénk, használjuk a Columns fület. A Bullets fülön pedig a felsorolások szimbólumait választhatjuk ki.



35. ábra: A szövegvizsgáló ablaka

Grafikavizsgáló (Graphic inspector)

A Grafikavizsgáló a rajzolt elemek, képek kezelésére szolgál. Az első blokkban a színezés módját állíthatjuk be.

A Stroke opcióval látványos kereteket adhatunk az egyes elemeknek, (árnyék beállítása, árnyék szöge, áttetszőség).

Metrikus vizsgáló (Metrics inspector)

A metrikus vizsgálóban az egyes elemek pixelpontos méretét, pozícióját, illetve az elem forgatási szögét és irányát módosíthatjuk.

Táblázat vizsgáló (Table inspector)

A prezentációban természetesen táblázatokat is készíthetünk. A táblázat vizsgálóban teljes részletességgel megformázható bármilyen táblázat. A táblázat cellái logikusan szövegdobozként is működnek, ezt a lehetőséget a cellára való dupla kattintással érhetjük el. A szerkesztést nagyban segíti a szöveg automatikus méretezésének lehetősége az adott cella méretéhez (Automatically resize to fit content).

A Format fülön beállítható a cella tartalmának típusa (szám, pénznem százalék, idő, szöveg stb).

Grafikon vizsgáló (Chart inspector)

A grafikon vizsgáló mindenre kiterjedően segíti a grafikonok, diagramok készítését. Megnyitva kiválaszthatjuk a grafikon típusát, illetve az Edit data gombra kattintva megadhatjuk az értékeket.

A Chart fül alatt beállíthatjuk a jelmagyarázat (Show legend), a felirat (Show title) megjelenítését. Lehetőség van a diagram oszlopközeinek beállítására (Gap between bars), és az egyes kategóriák közötti távolság (Gap between sets) módosítására, illetve az oszlop formájának módosítására (Bar Shape). Külön blokkot kapott a 3D-s grafikonok mozgatását segítő eszköz.

A tengelyek (Axis) fül alatt külön beállítható az X és Y tengely felirata, helye, az érték típusa.

A Series fül kiválasztása után az értékcímkék helyét és formátumát határozhatjuk meg.

Hiperlink vizsgáló (Hyperlink inspector)

Ebben a vizsgálóban különböző médiaelemekhez rendelhetünk linkeket az adott prezentáción belül, vagy akár külső weboldalra.

Quick Time vizsgáló (Quick Time inspector)

A MacOS X felületén, mint közismert, alapértelmezett médialejátszó program a Quick Time Player. A beillesztett videókat is ezen a felületen keresztül tudjuk lejátszani.

A Quick Time vizsgáló zseniálisan, a beillesztett videó egyszerű vágását és a kiválasztott részlet pontosítását szolgálja anélkül, hogy külső vágóprogramokat használnánk.

4.5 PREZENTÁCIÓ KÉSZÍTÉS A KEYNOTE PROGRAMMAL

A Keynote egyszerű lehetőséget biztosít arra, hogy minimális tudással profi prezentációkat készíthessünk.

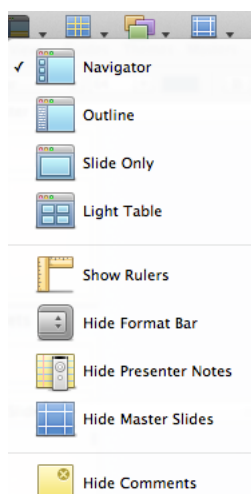
Mielőtt hozzákezdenénk a munkához, mindenképpen döntsük el, milyen céllal és kiknek készítjük a prezentációt, mivel a téma későbbi megváltoztatására van lehetőség, de gyakran több elemet is át kell alakítanunk (szöveg színe, betűtípus) ami igen időigényes egy hosszabb prezentáció esetén.

4.5.1 Új projekt készítése

Elsőként nézzük át egy új prezentáció készítésének a lehetőségeit! A program indítása után először egy programablakot kapunk, amiből kiválaszthatjuk a tartalomnak legjobban megfelelő sablont. A sablonok használata megkönnyíti a munkánkat annyiban, hogy minden beállítás (háttér betűtípus, betűméret) adott, amit már nem kell a továbbiakban megváltoztatnunk. Ugyanezt az ablakot kapjuk, ha a File menü New parancsát választjuk. A megjelenő programablak jobb alsó felében beállíthatjuk a prezentáció méretét, ami alaphelyzetben 1024x768, de egyes sablonok esetében használhatjuk az 1920x1080-as HD felbontást is. Természetesen tudnunk kell, hogy az adott vetítő, vagy projektor alkalmas-ezen ilyen felbontású kép megjelenítésére. A sablonok közötti választást segíti, hogy ha az adott sablonon megmozdítjuk az egeret, látni fogjuk, milyen mintákat tartalmaz.

A munkaablak beállításai

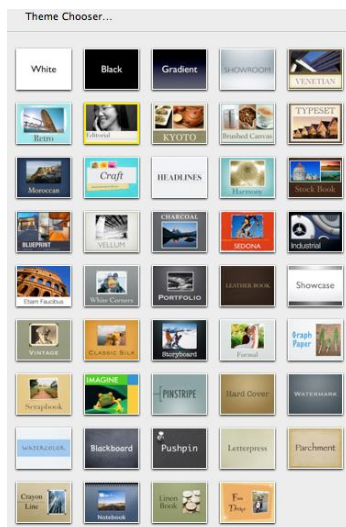
Munkánk elkezdése előtt célszerű elvégezni három apró beállítást. Az egyik a vonalzők bekapcsolása, amely a View menüben kapcsolható be (Show Rulers). A másik, a szintén a View menüben bekapcsolható, Show Presenter Notes parancs, ami a jegyzetkészítést teszi lehetővé. A harmadik beállítás a diaablak bal alsó részén található méretező gomb, amit érdemes a jobb áttekinthetőség érdekében 100% alatti méretre állítani.



36. ábra: A Keynote nézet beállítási ablaka

Témák elrendezések beállításai

A gyakorlati munka megkezdése előtt még érdemes a témát módosítani, ha szükséges (Themes parancs), illetve az első diánnak beállíthatjuk az elrendezését is (Masters parancs a grafikus eszköztáron).



37. ábra: A Keynote témái

Szöveges elemek szerkesztése

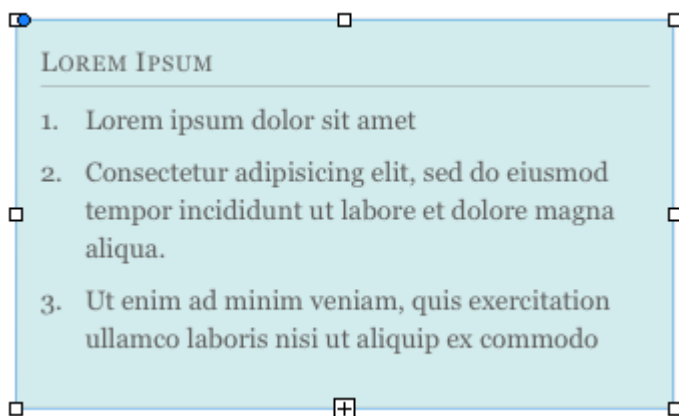
A diaképünk szöveges elemeit nagyon egyszerűen és többféleképpen módosíthatjuk.

Ha sablonokat használunk, az adott minta mindig tartalmaz szövegdobozt, aminek tulajdonságait nem kell megváltoztatnunk, csak duplán belekattintva begépelni a szöveget.

Abban az esetben, ha nincs az adott oldalon szövegdoboz, az eszköztár Text Box parancsával nyithatunk egyet. A beírt szövegek legfontosabb tulajdonságait (betűtípus betűméret, szín, stb.) szintén az eszköztáron módosíthatjuk.

Több bekezdésből álló szöveg esetén a bekezdések tulajdonságait (térköz, sortávolság, betűköz), a Text Inspectorban állíthatók be.

Amennyiben a szövegdoboz alsó-középső részén egy kis kék plusz jelet látunk, akkor nem látszik a teljes szöveg a szövegdobozban. Ezt a szövegdoboz méretezésével orvosolhatjuk.



38. ábra: Az alsó kis pluszjel mutatja, hogy nem látszik minden, ami a szövegdobozban van

Ha hosszabb szöveget szeretnénk beilleszteni külső forrásból, pl. szövegszerkesztőből (Word, Pages) használhatjuk a vágólapos kivágást (CMD+ C) de a beillesztésnél már jobb, ha nem a (CMD+ V) billentyűparancsot választjuk, mert akkor a szöveg megtartja az eredeti tulajdonságait. Ha azt szeretnénk, hogy a beillesztett szöveg a Keynote sablon beállításaihoz igazodjon, akkor a beillesztéshez a jobb gombra felugró ablakból, a Paste and Match Style parancsot válasszuk. Ilyenkor a beillesztett szöveg a szövegdoboz szövegjellemzőit veszi fel.

4.5.2 Műveletek médiaelemekkel

Képek beillesztése

A Keynoteba a képek beillesztésének több módja is van. A legegyszerűbb, ha az eszköztár Media gombját használjuk. Itt a Photos fülre kattintva találjuk meg a gépen lévő képeinket. Innen a „hozd és vidd” módszerrel könnyedén betölthetünk képeket.

Furcsának tűnik, de a program csak a gépen található képfeldolgozó programok (iPhoto, Aperture) mappáiból engedí a betöltést, ami külső források esetén kellemetlen lehet. Megoldás, ha az Insert menü Choose parancsát választjuk. Ilyenkor bármilyen forrásból illeszthetünk be képeket.

Külső forrás esetén, például internetről történő képbetöltésnél, szintén működik, a „fogd és vidd” módszer vagy a vágólap használata (CMD +C és a CMD +V).

Képernyőképek elmentéséhez és beillesztéséhez sem kell külön programot használnunk. A MacOS X, operációs rendszer szinten tudja menteni a képernyő részletit a következő billentyűkombinációkkal:

- CMD + Shift + 3, teljes képernyő lementése
- CMD + Ctrl + Shift + 3, teljes képernyő vágólapra másolása
- CMD + Shift + 4, egy kijelölt rész lementése
- CMD + Shift + 4 + Space, egy alkalmazásablak lementése.

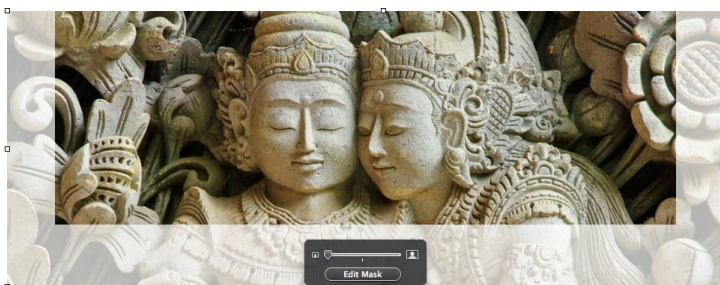
Ezt követően a mentett képernyőrészleteket az asztalon fogjuk megtalálni.

Képvágás, retusálás

Az Apple programok nagy része lehetővé teszi, hogy ne kelljen más programokat használni képek szerkesztéséhez, retusálásához.

Az egyik lehetőség a Maszk eszköz, mellyel a képkivágás méretét, illetve kép a kompozíciót tudjuk alakítani. Az eszköz használatához jelöljünk ki egy képet, majd kattintsunk az eszköztáron a Maszk parancsra.

Ekkor megjelenik a Maszk parancs szerkesztője.



39. ábra: A maszk parancs aktív állapotban

Az megjelenő kis ablakban az Edit Mask parancsra kattintva, a kép körül megjelenő keret mutatja az aktuális képkivágást, melynek méretét és alakját a szerkesztőnégyzetek segítségével változtathatjuk meg. Kilépés után (kikattintunk a dia szerkesztőfelületére), az eszköz a kép tartalmából a halványított részt automatikusan láthatatlanná teszi, de a későbbiekben ez még szerkeszthető marad.

A Keynote alkalmas képek retusálására is. Az alkalmazáshoz az Alpha parancsot kell kiválasztanunk az eszköztárból.

Segítségével kiválasztott színek tudunk letörölni a képről. Használatához a megjelenő kis szátkeresztet rá kell igazítanunk a megfelelő színre és az egeret elengedjük, a kijelölt szín eltűnik. Ügyeljük arra, hogy a kijelölés ne legyen olyan nagymértékű, hogy a meghagyni kívánt téma színeit is kitöröljük. Legeredményesebben akkor tudjuk alkalmazni, ha a téma és a letörlendő rész színei között megfelelő a kontraszt.



40. ábra: Az Alpha parancs használata előtti és utáni helyzet

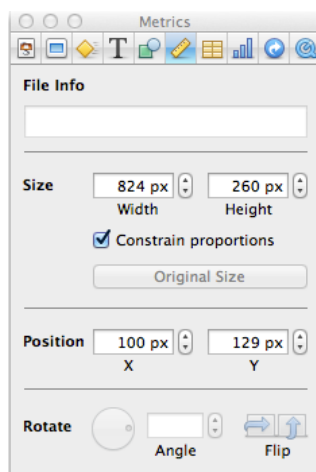
Képjellemzők beállítása

A beillesztett képeket több féle módon tudjuk látványosabbá tenni. A legfontosabb szolgáltatások a Grafikus és a Metrikus vizsgálóból érhetőek el.

A Grafikavizsgálóban a képeket körvonallal illetve kerettel láthatjuk el a Stroke blokk parancsaival. A legszebb beállítások talán a Keretek (Picture frame) parancs segítségével érhetőek el.

A kiválasztott keretet tudjuk árnyékolni (Shadow), vagy tükröző effektet beállítani (Reflection), vagy a kép áttetszőségét (Opacity) változtatni.

A metrikus vizsgáló a kép dimenzióit (Size), a diaképen lévő pozícióját (Position) tudjuk pixel pontosan beállítani. A forgatás (Rotate) blokkban elfogathatjuk tetszőleges szögben a képünket, vagy vízszintes és függőleges irányban tükrözhetjük.



41. ábra: A Metrikus vizsgáló ablaka

Video beillesztése

A videó elemek beillesztése nem okoz gondot a Keynote programban.

Legegyszerűbb, ha az eszköztár Media gombjára kattintunk és azon belül a Movies fület választjuk. A képbeillesztéshez hasonlóan a rendelkezésre álló listából a fogd és vidd módszerrel beilleszthetjük a videót. A helyzet ebben az esetben is az, hogy innen csak a gépen lévő video szerkesztő programok (iMovie, Final Cut) videóit tölts be, ezért ha más forrásból származó videót szeretnénk beilleszteni, az Insert menü Choose parancsát válasszuk.

A videó tulajdonságait ezután a Quick Time vizsgálóval finomíthatjuk tovább.

A Start & Stop elemmel kiválaszthatjuk a lejátszani kívánt részt, akár századmásodperces pontossággal.

A Poster Frame modulban beállíthatjuk a kezdőképet ami a képernyőn meg fog jelenni a videó lejátszása előtt.

Ebben a vizsgálóban van lehetőség a videó időzítésére is a Start movie on click jelölőnégyzet bekapcsolásával. Az ismétlés típusa folyamatosan (Loop) vagy oda-vissza játszó módba (Loop back and forth) állítható be.

Zenei beállítások

A Keynoteban hanganyagok kezelésére több módunk is van. Tehetünk az egész prezentáció alá kísérőzenét, vagy csak egyetlen diához, de lehetőség van a hangfelvételre is, amit lejátszhatunk a prezentáció alatt.

A legegyszerűbb eset, ha egyetlen diához szeretnénk hangot rendelni, ekkor a médiaválasztóból egyszerűen behúzzuk a kívánt fájlt a felületre.

Ha kísérőzenét akarunk beilleszteni, el kell indítani a Dokumentum vizsgáló, audio blokkját. A hangfájl hozzáadásához a médiaválasztóból be kell húznunk a file ikonját a Soundtrack feliratú négyzetbe. Itt beállíthatjuk az egyszeri, illetve folyamatos lejátszást (Loop), és a lejátszás hangerejét. A hang eltávolításához a fájlt egyszerűen húzzuk ki a Soundtrack dobozból.

Ugyanitt készíthetjük el a hangfelvételt a Record gombra való kattintással. Ha ez elkészült, automatikusan a felvett hang kerül a prezentáció alá. A felvétel lejátszását a Clear gombbal iktathatjuk ki.



42. ábra: Hangbeállítások a Dokumentum vizsgálóban

Hiperhivatkozások készítése

Hiperhivatkozások készítéséhez jelöljük ki azt az elemet, amihez szeretnénk linket kapcsolni. Ez lehet szöveg, kép, vagy akár videó is. Ezután a Hiperlink vizsgálóban engedélyezzük a kapcsolatot (Enable as a hyperlink). Itt beállítható, hogy hová mutasson a link. A program támogatja másik dia, weboldal, másik prezentáció, vagy email linkként történő bekapcsolását.

4.5.3 Diaképek rendezése

Az elkészített prezentáció dramaturgiai beállításait legegyszerűbben a program navigátor nézetében (View menü Navigator nézet) tehetjük meg. Itt lehetőség nyílik a diák sorrendjének megváltoztatására, az egyes diák csoportokba rendezésére.

A diák sorrendjének megváltoztatásához kattintsunk a diára és húzzuk át a megfelelő helyre.

Ha egy adott diát szeretnénk csoportba foglalni egy másikkal, fogjuk meg a diát és mozgassuk jobbra. Ha elengedjük az egeret, tapasztalni fogjuk, hogy az adott dia beljebb került, miközben a felette levő dia előtt megjelenik egy lefelé mutató háromszög, amire ha rákattintunk eltűnteti a csoportjában lévő diát. Ha ismét rákattintunk a háromszögre, akkor jelenik meg újra az adott diakép.

Ha a csoportot szeretnénk megszüntetni akkor a diát fogjuk meg és húzzuk balra, ekkor kikerül az adott csoportból.

Ha egy diát szeretnénk duplikálni, a dia kiválasztása után kattintsunk az egér jobb gombjára és válasszuk a Duplicate parancsot.

Új dia készítéséhez válasszunk egy diaképet és kattintsunk az egér jobb gombjára. A megjelenő lebegőablakból válasszuk ki a New Slide parancsot.

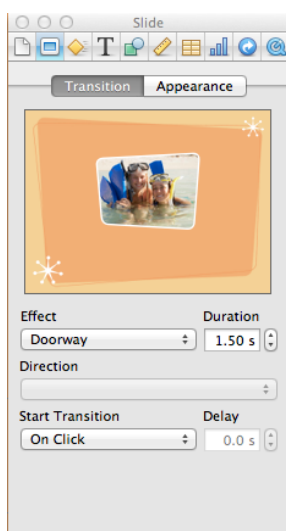
Dia törléséhez a kiválasztás után Delete gombot vagy annak hiányában a CMD+Backspace billentyűparancsot használhatjuk.

4.5.4 Elemek animálása

A diák animálásához több lehetőséget is kínál a Keynote. Lehetőség van diák közötti átmenetek beállítására és külön a diaképen lévő médiaelemek animálására, és a megjelenés sorrendjének beállítására időzítésére.

Diaképek közötti animációk

A diaképek közötti animációkat a Dia vagy Slide vizsgálóval állíthatjuk be. Ezen belül is Transition fület használjuk.



43. ábra: A diák közötti animációk beállítására a Slide Inspektort használjuk

Az effekt blokkban választhatunk szöveg (Text), objektum (Object), 2D, és 3D típusú animációk közül.

Sok effekt például a szövegesek közül az Anagram, vagy a Magic Move, akkor működik helyesen, ha előtte másolatot készítünk az adott diáról. A program erre természetesen figyelmeztet.

Az animáció kiválasztása után beállíthatjuk az idejét (Duration), a mozgás irányát (Direction), illetve hogy kattintásra vagy automatikusan induljon (Start transition). Az automatikus indítást finomíthatjuk a tranzíció késleltetésével (Delay).

A teljesség igénye nélkül nézzünk meg egy konkrét esetet, ami talán a leglátványosabb átmenet az összes közül.

A neve Magic Move. A trükk lényege, hogy egy adott dián lévő elem (pl. kép), előforduljon a következő dián is csak más helyen vagy méretben.

Állítsuk be az eredeti dia elemeit, majd duplikáljuk a diánkat. A duplikált dián rendezzük át az elemeket, majd az eredetire kattintva állítsuk be a Magic Move effektet. Lejátszáskor látványosan átrendeződik a képernyő.

Médiaelemek animációja

Az egyes diák médiaelemeinek animációját a Built Inspectorral tudjuk beállítani.

Segítségével dramatizálhatjuk a vetítést a legjobb hatás elérése érdekében. Minden elemhez beállíthatunk egy megjelenési effektet (Built in) és egy kilépési (Built out) effektet. Az esetek többségében csak a megjelenési effekteket szoktuk animálni, a kilépési animációkat megfelelő dramaturgiai céllal használjuk csak.

Az egyes elemekhez akciókat (meghatározott út bejárása, növekedés, forgás, stb.), is definiálhatunk, amely további dramaturgiai lehetőségeket rejt (Action).



Példa

Ilyen animáció lehet például, amikor egy autó keresztülhajt a képernyőn valamilyen felirattal. Elkészítéséhez a Move parancsot használhatjuk.

1. Első lépésként készítsük el a grafikus elemeket, szerkesszük meg az autó képét.
2. Helyezzük el az objektumot a dián kívül és jelöljük ki.

Kép

3. Válasszuk ki a Built inspector Action fülét majd ebből a Move parancsot.
4. A segédelem segítségével adjuk meg a mozgás útvonalát.

Kép

5. Az időzítővel adjuk meg az animáció idejét (Duration 3.00 s)

Video

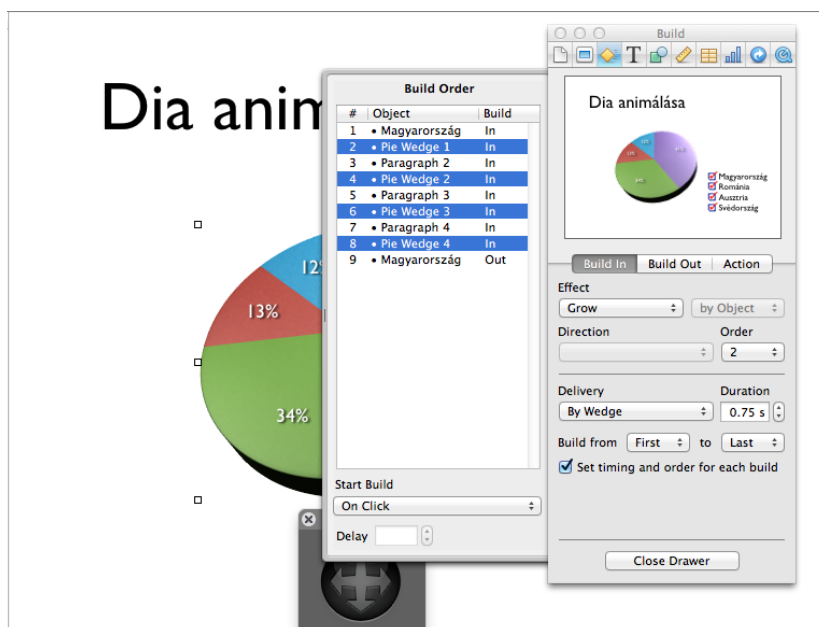


Példa

Szövegelem animálása során gyakori igény, hogy a szöveg bekezdésenként jelenjen meg.

1. Készítsük el a több bekezdésből álló szövegdobozt.
2. A Built inspector megjelenési (Build in) effektjei közül válasszuk ki a Beúszás (Move in) effektet.
3. Az animáció irányát (Direction) állítsuk balról-jobbra irányba (Left to Right).
4. A megjelenési módot (Delivery) állítsuk bekezdésenkénti (By Bullet) módba.
5. Az időzítéssel (Duration) beállíthatjuk az animáció sebességét.

Fontos elem a vizsgálóablak alján található More options parancs, amely megnyitásával lehetőség nyílik a médiaelemek megjelenési sorrendjének, beállítására (az egérrel egyszerűen feljebb, vagy lejjebb toljuk), illetve beállíthatjuk az automatikus vagy kattintásra induló mozgást.



44. ábra: A diatartalom időzíteni beállításai

4.5.5 Prezentációk megosztása, konvertálása.

Az Apple programok széles skáláját nyújtják az elkészített produktumok publikálásának. A lehetőségeket a Share menüben találjuk.

Az első lehetőség, hogy közvetlenül email-en továbbítsuk a fájlunkat, ami elegánsan biztosítja a fájlunk gyors megosztását. Lehetőségként megadhatjuk azt is milyen formátumban szeretnénk továbbítani. A program felkínálja a Keynote, PowerPoint és a PDF formátumot.

A második lehetőség, hogy megosszuk más programok vagy felhasználók számára a prezentációt.

- Lehetőség van filmként történő megjelenítésre iDVD formátumban.
- A diaképeket lementhetjük az iPhoto programba képekké alakítva akár JPEG, PNG, vagy TIFF formátumban.
- Elmenthetjük az iTunes könyvtárunkba, MOV formátumban, ami alkalmas iPod –on iPhone –on való lejátszásra.
- Elmenthetjük podcastként amit a GarageBand programmal tovább szerkeszthetünk.
- Végül kirakhatjuk a YouTube felületére, ahol megoszthatjuk barátainkkal.

A harmadik lehetőség, ha „csak” exportáljuk a prezentációnkat, ezt MOV, PPT, PDF, JPG, PNG, TIFF és HTML formátumban tehetjük meg.



45. ábra: A Keynote exportálási lehetőségei

4.6 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

4.6.1 Összefoglalás

A leckében elsajátítottuk a Keynote program használatát, az új prezentációk létrehozását, az egyes médiaelemek, képek szövegek, hangok, videók beillesztését. Megvizsgáltuk a diák és az egyes médiaelemek animációjának lehetőségeit, a program logikai felépítését a vizsgálók használatának bemutatásával.

5. ONLINE PREZENTÁCIÓ MAC OS X ALATT (IWEB)

5.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók elsajátítják az iWeb program alapjait és alkalmazási lehetőségeit. Tisztában lesznek az iWeb felépítésével, használatával, a program által kínált szerkesztési és web publikálási lehetőségekkel.

5.2 MI AZ IWEB?

Az iWeb egy sablon alapú, WYSIWYG elvű weboldalkészítő program, amely az Apple cég terméke. A program első verzióját 2006-ban a Macworld Konferencián és Expón mutatták be az iLife'06 programcsomag részeként. Az utolsó verzió az iLife '10 programcsomag részeként került a piacra 2010-ben. Az iWeb segítségével egyedi, profi kinézetű és elsősorban személyes tartalmú weboldalakat, portfóliókat, blogokat készíthetünk, szövegekkel, fotókkal, videókkal tarkítva, anélkül, hogy bármilyen programozási nyelvet ismernénk. Az oldalakat elsősorban MobileMe¹⁵ felületén publikálhatjuk, de lehetőség van bármilyen megosztó oldalon megjeleníteni a weblapunkat. További lehetőségeink vannak külső szolgáltatások weboldalba integrálására, mint a Facebook, YouTube, Google AdSense és a Google Maps.

5.3 AZ IWEB FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

Az iWeb használata előtt először ismerkedjünk meg a felhasználói felülettel.

¹⁵ A MobileMe szolgáltatás 2012. június 30-án megszűnt, helyette az iCloud szolgáltatás érhető el, webtárhelyet nem biztosít a korábbi iWeb-bel készített oldalak számára.
<http://support.apple.com/kb/HT3787>



46. ábra: Az iWeb felhasználói felülete

Navigációs menü (Sidebar)

A képernyő jobb oldalán található elem, amely a már létrehozott, vagy elkészített webszajtokat illetve weboldalakat jeleníti meg. A nevek melletti kis háromszögre kattintva tekinthetünk bele egy oldal tartalmába. A sidebar lehetőséget nyújt a tartalom rendezésére is a „fogd és vidd” technológiával, még akár webszajtok között is.

Munkaterület (Webpage Canvas)

A munkaterület biztosítja az adott weblap szerkesztési lehetőségeit. A felületen bármilyen médiaelemet (szöveg, kép, hang, mozgókép) illetve widgetet (beépülő modult) elhelyezhetünk.

Mindegyik sablon négy régióból áll: navigációs mező, fejléc¹⁶, body¹⁷, láb-léc¹⁸. (Az iWeb program esetében ezeket az elemeket nem a hagyományos ér-

¹⁶ Klasszikus esetben a fejléc a HTML dokumentumnak azt a részét tartalmazza, ami nem kerül megjelenítésre, de fontos információ a böngészőprogramok és a keresőmotorok számára. A HEAD az összes fejlécbeli elemet tartalmazza. Ezen elemek használhatók script-ek, stíluslapok, meta-információk vagy bármi más alapadat leírására. A következő elemek lehetnek a HEAD tag-en belül: BASE, LINK, META, SCRIPT, STYLE és TITLE.

¹⁷ A BODY elem tartalmazza a HTML gyakorlatilag minden elemét, pl.: szöveg, hiperlink, kép, lista, táblázat, stb.

¹⁸ A FOOTER elem a dokumentum láblécét (lábjegyzetét) adja meg. Általában a szerző nevét, valamint a dokumentum keletkezésének időpontját tartalmazza, esetleg a lehetséges kapcsolatfelvételi információkat (is).

telemben használjuk.) Ezek a részek alkotják a weboldalalak legfontosabb részét.

Felül találjuk a navigációs mezőt, ami a weboldal vagy webhely tartalomjegyzékét mutatja. Ez a menü automatikusan létrejön egy oldal készítésekor. Amikor egy lapot adunk a weboldalunkhoz, egy link is keletkezik a navigációs menüben. Ennek a régióknak a mérete vagy mélysége a linkek számától függ a menüben. Ha láthatatlanná akarjuk tenni a szerkezetet, a navigációs menüt eltüntethetjük.

Alatta található a fejléc, ami rendszerint szövegdobozt tartalmaz, ide kerülhet például az oldal címe, köszöntő, vagy egyéb szöveges elem.

Alul helyezkedik el a lábléc, ami érdekes módon nem csak szöveget, hanem egyéb médiaelemet (kép, videó) is tartalmazhat. Ha szöveget szeretnénk behúzni a láblécbe, tartsuk nyomva a COMMAND gombot.

A Body vagy törzs az oldal tartalmi részeit tartalmazza.

5.4 WEBOLDAL KÉSZÍTÉS AZ IWEB PROGRAMMAL

Az iWeb egyszerű lehetőséget biztosít, hogy minimális tudással profi oldalakat készíthessünk.

Mielőtt hozzákezdenénk a munkához, mindenképpen döntsük el, milyen céllal és kiknek tesszük publikussá az információinkat, valamint készítsünk egy vázlatot a tartalomról és a menüstruktúráról, hogy a későbbiekben a szerkezetet ne kelljen módosítani.

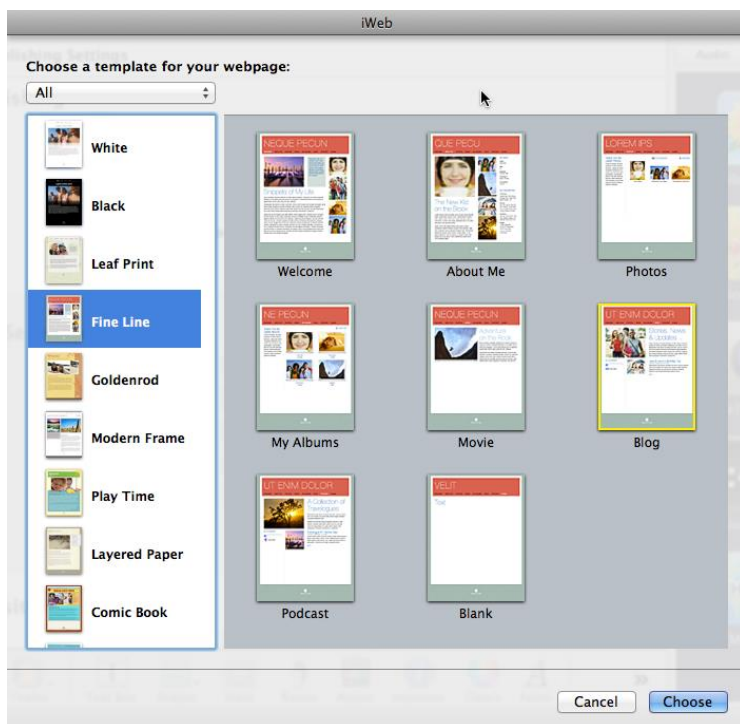
5.4.1 Weboldal tervezése

Az iWeb nem fárasztja a felhasználót a design megtervezésével, ennek érdekében remek beépített témákat, sablonokat biztosít témák szerint a felhasználók számára. A sablonok különböző oldalelrendezéseket biztosítanak, mindezt úgy, hogy bármely sablon bármelyik témához illeszthető legyen.

Az új oldal készítését mindig a téma és a sablon kiválasztásával kezdjük. Természetesen a témát bármikor megváltoztathatjuk, a későbbiekben csak az oldalt kell kiválasztanunk a navigációs menüben (Sidebar) és a Téma (Theme) gombra kell kattintanunk az eszköztáron.

5.4.2 Weboldal készítése

Új webszajt készítéséhez a program elindítása után válasszuk a File/New Site parancsot. A megjelenő ablakban kiválaszthatjuk a sablont és a témákat. Ha ez megvan, kattintsunk a Choose gombra.



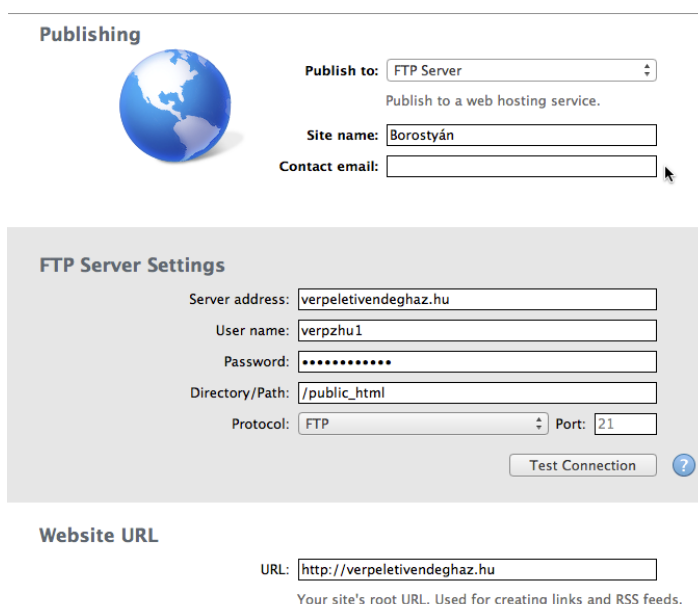
47. ábra: Az iWeb oldalsablonjai

Ekkor a navigációs mezőben megjelenik a sablonból kiválasztott oldal neve. Ha duplán rákattintunk a szövegre, megváltoztathatjuk az oldal nevét. Ha további oldalakat szeretnénk beilleszteni, már csak a File menü New page parancsát kell használnunk aszerint, hogy milyen jellegű oldalt szeretnénk beilleszteni (Welcome, About me, Photos, My albums, Movie, Blog, Podcast, Blank). Természetesen lehetőség van bármelyik oldal tetszés szerinti megváltoztatására.

De térjünk vissza a Site sorra a navigációs menüben. Itt állíthatók be a publikálási opciók.

A Publish to sorban kiválaszthatjuk a weboldalunk megjelenésének helyét és a feltételeit. Mivel a MobileMe szolgáltatás már nem él, megadhatunk egy FTP helyet, vagy ha még nincs szolgáltatónk egy helyi mappát (Local Folder).

Ezután érdemes a mappa elérési útvonalát is megadnunk. Az itt beállított adatok később természetesen módosíthatók.



The screenshot shows the 'Publishing' section of the Site Inspector. It features a globe icon and three input fields: 'Publish to:' (a dropdown menu set to 'FTP Server'), 'Site name:' (a text field containing 'Borostyán'), and 'Contact email:' (an empty text field). Below this is the 'FTP Server Settings' section, which includes fields for 'Server address:' (verpeletivendeghaz.hu), 'User name:' (verpzhu1), 'Password:' (masked with dots), 'Directory/Path:' (/public_html), 'Protocol:' (FTP), and 'Port:' (21). A 'Test Connection' button and a help icon are at the bottom of this section. The 'Website URL' section at the bottom has a 'URL:' field containing 'http://verpeletivendeghaz.hu' and a descriptive note below it.

Publishing

Publish to: FTP Server
Publish to a web hosting service.

Site name: Borostyán

Contact email:

FTP Server Settings

Server address: verpeletivendeghaz.hu

User name: verpzhu1

Password:

Directory/Path: /public_html

Protocol: FTP **Port:** 21

Test Connection ?

Website URL

URL: http://verpeletivendeghaz.hu
Your site's root URL. Used for creating links and RSS feeds.

48. ábra: A publikálási opciók beállításai a Site Inspectorban

5.4.3 Saját szöveg hozzáadása és módosítása

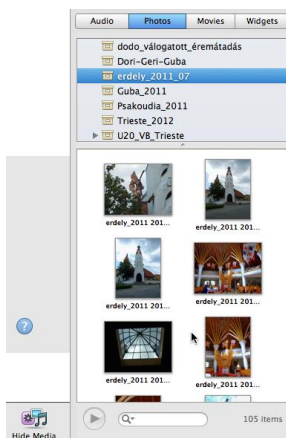
Minden sablon tartalmaz hozzáadott szövegdobozokat a mintának megfelelően. Ha módosítani akarjuk a szöveget, csak kattintsunk duplán a szövegdobozba. Természetesen méretezhetjük, törölhetjük is a szövegdobozt, ha a szélére kattintunk. Ha vissza akarjuk vonni a módosítást a Command + Z kombinációval kell dolgoznunk.

Fontos lehet, hogy láthatóvá tegyünk minden, akár üres szövegdobozt is. Ezt a View menü Show Layout parancsával tehetjük meg. Ha új szövegdobozt szeretnénk hozzáadni, az Insert menü Text Box parancsát válasszuk.

A betűtípus és méret módosítása a Format menü Show Fonts parancsával nyitható meg.

5.4.4 Saját grafika hozzáadása és módosítása

A szövegdobozokhoz hasonlóan a képeknek is van saját dobozuk, ahová egyszerűen „bedobhatjuk” a képeinket. Ezekben dobozokban méretezhetjük, pozícionálhatjuk is a képeket vagy akár szerkeszthetjük is a tartalmukat.



49. ábra: Képbeszúrás a Media Browserben

A legegyszerűbb módja, hogy valamilyen médiaelemet, például képet adjunk a weboldalunkhoz, ha a Media Browsert használjuk. Ezt a programablak alsó részén található eszköztárban találjuk meg. Használatkor gépünkön található képfeldolgozó és tároló programok (iPhoto, Aperture) mappáit nyitja meg automatikusan. Ez elvileg igen kényelmes, de ha máshol lévő fájlokat szeretnénk megnyitni kellemetlen is lehet, mert itt nem lehet más forrásokat kiválasztani. Ebben az esetben az Insert menü Choose parancsával adhatjuk meg a helyes elérési útvonalat.

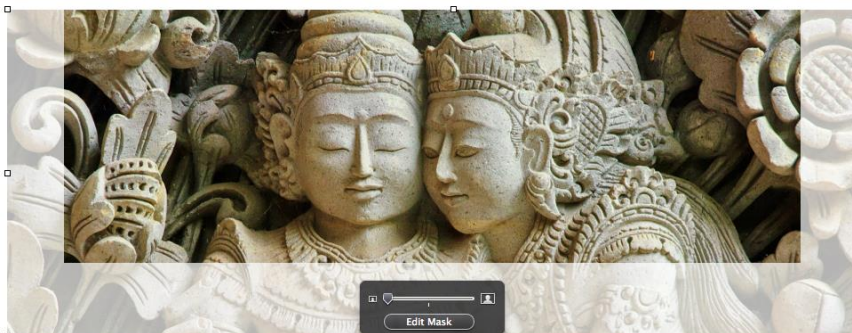
Képek cseréje elhelyezése, szerkesztése

A képek beillesztésének és cseréjének módja, hogy a kiválasztott képet (ikonját) egyszerűen ráhúzzuk a képdobozra. Ekkor a beillesztett kép automatikusan igazodik a képdobozhoz. Ha ez megvan, a képre kattintva a kép méretezhető lesz.

Az Apple programok ezen a ponton kínálnak egy remek megoldást a képek szerkesztésére. Sokszor felmerülő probléma, hogy a beillesztett képeket változtatni kell a témának megfelelően, például megváltoztatni a méretet vagy a képkivágást. Ilyenkor egy külső képszerkesztő programot kell segítségül hívnunk, például az Adobe Photoshop-ot, amely profi módon el tudja végezni ezeket a feladatokat. Viszont ennek használata időigényes, megnyitni, módosítani, elmenteni, újra betölteni.

Erre kínál megoldást a Mask eszköz, amely az alsó eszköztáron aktivizálható, a kép kijelölése után, illetve ha már meglévő keretben dolgozunk, akkor a képre kattintva jeleníthető meg. Alaphelyzetben a csúszkán állíthatjuk a kép méretét, és ezzel képkivágást megváltoztatva módosíthatjuk az eredeti kompo-

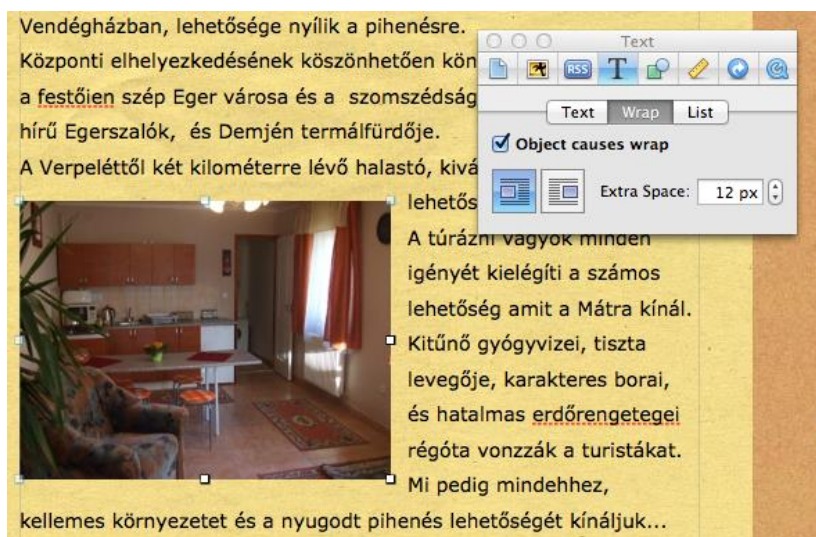
ziciót. Az Edit Mask gombra kattintva pedig a képablak dimenzióit és méretét tudjuk a témához igazítani.



50. ábra: A Mask parancs használata

Kép beillesztése szövegdobozba

Képeket akár szövegdobozba is beilleszthetünk, melynek a módja a következő. Az Insert menü Choose parancsának segítségével válasszuk ki a beszúrاندó képet, majd mielőtt az Insert gombra kattintanánk, tartsuk nyomva a Ctrl gombot. Ezután a képet méretezhetjük. Ha szöveggel szeretnénk körbefuttatni, akkor a Szöveg Inspector, Wrap mezőjében tegyünk egy pipát az Object causes wrap opció elé.



51. ábra: Kép beillesztése meglévő szövegdobozba

Fotó- és videó albumok készítése

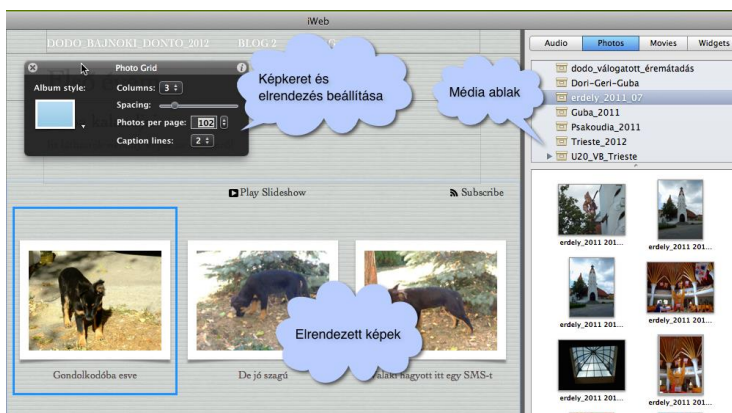
A fotóalbumok készítésének többféle módja is lehet. Készíthetünk külön fotó lapot, ahol a képek egyesével, felirattal jelennek meg, vagy készíthetünk album lapot, ahol a képeink tematikusan vagy időrendbe szedve mappaként jelennek meg. Az előbbi esetben új oldal nyitásakor a Photos, az utóbbi esetben a My Albums lapot válasszuk az adott sablonból.

Fotókat tartalmazó lap készítése a következő: a lap elkészítése után a Show Media eszköz Photos fülére kattintva kiválaszthatjuk a beillesztendő képeket. Itt is a „fogd és vidd” technika a legegyszerűbb. Ha több képet szeretnénk egyszerre beilleszteni, használjuk kijelöléshez a Shift billentyűt.

A beillesztett képre kattintva megjelenik egy Photo Grid nevű ablak, ahol beállíthatjuk a képek keretét (Album Style) az oszlopok számát, (Columns), az egyes képek közötti távolságot (Spacing), az egy oldalon megjelenő képek számát (Photos per Page), és a képsorok közötti távolságot (Caption lines). A képek alatt mindig megjelenik a kép eredeti neve, mint felirat. Ezt könnyűszerrel módosíthatjuk a szövegre történő dupla kattintással és a szöveg átírásával.

A lap tetején látható Play slideshow parancssal többféleképpen lejátszhatjuk a képeket.

Ha albumokat szeretnénk létrehozni, egy My Albums típusú lapot adjunk hozzá a webszájtunkhoz. Itt valamilyen tematika szerint előre rendezett képeket vagy videókat adunk hozzá az oldalhoz. A legegyszerűbb módszer, ha a képeket, vagy videókat előre mappába rendezzük és a „fogd és vidd” módszerrel egyszerűen behúzzuk a mappát az oldal felületére.



52. ábra: Fotóalbum beállításai

Ha szerkeszteni akarjuk az adott album tartalmát duplán kattintsunk az album ikonjára. Ilyenkor a megnyíló album képeit rendezhetjük például egyszerű áthúzással. Ilyenkor lehet a képek sorrendjét változtatni, törölni vagy további képeket hozzáadni.

Az albumok stílusát albumra való kattintással állíthatjuk be. Az ilyenkor megnyíló Media index ablakban kiválaszthatjuk az album keretének arculatát (Index Style), az oszlopok számát, (Columns), az egyes képek közötti távolságot (Spacing), a képek animációját (Album animation). Az animálás esetünkben azt jelenti, hogy az egér albumra mozgatásával a beállított effektnek megfelelően le fogja játszani az album tartalmát. Beállíthatjuk az aláírás engedélyezését (Allow Subscribe), és a feliratok mutatóját (Show title).

5.4.5 Blogok készítése

Mi a blog?

A blog egy elektronikus, periodikusan újabb bejegyzésekkel bővülő weboldal. A bejegyzések leggyakrabban – de nem szükségszerűen – fordított időrendi sorrendben vannak. Az iWeb is hasonlóan fogja kezelni blogjainkat, midig a legfrissebb látható, az előzőt pedig az archívumba teszi.

Az iWeb kétféle blogolási lehetőséget kínál: a szöveges blogot és a videó vagy hangfájlként megjelenő podcastot. A blog bármelyik formája alkalmas arra is, hogy az olvasók megjegyzéseket fűzzenek a látottakhoz és olvasottakhoz.

Szöveges blog oldal készítése

Szöveges blog oldal készítéséhez a következőket kell tennünk: az eszköztárból keressük meg az Add Page eszközt. A sablonok közül válasszuk ki a témának megfelelőt, az oldalalak közül pedig a Blog vagy Podcast mintát, majd kattintsunk a Choose gombra.



53. ábra: Blog beállításai

Blog készítése esetén a navigációs menü három új elemmel gazdagodik.

- Blog azt az oldalt mutatja, amit a látogatóink is látni fognak. Alap esetben csak egy kivonat jelenik meg a teljes szövegről, a teljes tartalmat a Read more gombra kattintva tekinthetjük meg.
- Entries (bejegyzések) a weboldal ezen része csak számunkra elérhető, itt tudjuk a bejegyzéseket menedzselni.
- Az Archive lapon a blogunk régebbi bejegyzéseit találjuk, melyek nem jelennek meg a fő oldalon. Természetesen ezek a látogatóink számára elérhetőek lesznek.

Új blog bejegyzés készítése

Új blog bejegyzés készítéséhez a navigációs menüből válasszuk az Entries, bejegyzések sort. Ekkor a szerkesztőablak felső részén megjelenik a blog bejegyzéseket tartalmazó ablak.

Itt válasszuk a ki az Add entry gombot. A megjelenő új bejegyzés címét egy dupla kattintással szerkeszthetjük.

Ezután a szöveget beírhatjuk a rendelkezésre álló szövegdobozba.

Ha fotót szeretnénk beilleszteni, annak a legegyszerűbb módja, ha a Media Browsersert használjuk. Ezt a programablak alsó részén található eszköztárban találjuk meg. Innen a kiválasztott képet (ikonját) egyszerűen ráhúzzuk a képdobozra. Ekkor a beillesztett kép automatikusan igazodik a képdobozhoz. Ha ez megvan, a képre kattintva a kép méretezhető lesz.

Ha változtatunk a lap beállításain (betűtípus, elrendezés, színek) és új bejegyzést kérünk, az új bejegyzés nem fog automatikusan az új beállításokkal megjelenni. Ha mégis szeretnénk az új beállításokat használni, a már módosított lapot duplikálhatjuk, ha az adott lapot kiválasztva, a bejegyzések közül, jobb gombot nyomunk, onnan pedig kiválasztjuk a Duplicate parancsot. Ezt az opciót szintén az Entries sor kiválasztásával kapjuk meg.

Kép.

5.4.6 Linkek hozzáadása más oldalakhoz

Az iWeb természetesen lehetőségeket ad hiperlinkek készítésére, más oldalakra, fájlokra, e-mail címre vagy bárhová a saját oldalunkon belül is. A linket kapcsolhatjuk szöveghez, képhez, vagy egyéb objektumhoz is.

Első lépésként jelöljük ki a linkelni kíván objektumot, majd nyissuk meg a Link Inspector-t.

Kép

Itt engedélyezni tudjuk a linket (Enable to hyperlink), megadhatjuk a link típusát (saját oldalunkon belül, külső oldalra, fájlra, illetve email címre). A következő sorba gépeljük be a link elérési útját. A hyperlink beélesítéséhez még szükség van a Make hyperlinks active sor engedélyezésére.

Mielőtt beélesítenénk az egész weblapot, ellenőrizzük a linkek működését.

5.4.7 Email kontakt hozzáadása

Gyakori igény a látogatók részéről, hogy kapcsolatba tudjanak lépni az oldal szerkesztőjével. Az iWeb erre is lehetőséget kínál. Ha szeretnénk, hogy email üzenetet tudjanak nekünk küldeni, az Insert menü Button parancsát kell használnunk, ahonnan kiválaszthatjuk az Email Me opciót. A link a weblapunk láblécében helyezi el az Email Me ikont. Az email címünket a navigációs mezőben található Site Inspector sor kiválasztásával tudjuk beállítani.



54. ábra: E-mail kontakt beállítása

5.4.8 Widgetek használata

A szó eredeti jelentése: kütyü, szerkentyű. A mi esetünkben a widget rendszerint kicsi, valamely alkalmazáson belül futó, hasznos segédprogramot jelent, mely egyedi felépítése kifejezetten egy bizonyos funkció ellátására lett kialakítva. Magyarul olyan már kész alkalmazásokat jelent, amelyeket beilleszthetünk a programunkba.

Az iWeb is kínál ilyen lehetőségeket, melyek segítségével feldobhatjuk weboldalunkat.

A widgetek beillesztése nagyon egyszerű, csak az eszköztár Show media gombjára kell kattintanunk és a megjelenő ablakban kiválasztani a widget fület.

Alaphelyzetben kilenc widgetet kínál fel az iWeb, amellyel feldobhatjuk oldalunkat. Használatuk nagyon egyszerű, csak be kell dobnunk az ikonjaikat az oldalunkra. Nézzük meg, melyik mire való.

A Mobile Me Gallery alkalmazás segítségével meglévő az iDiskre feltöltött film és képgalériákat tehetjük láthatóvá. Mivel az iDisk a Mobile Me szolgáltatás része és a Mobile Me 2012-ben megszűnt, ez a widget nem lesz használható.

A YouTube widget filmek belinkelését teszi lehetővé nagyon egyszerű módon: a klip beágyazásához elég az URL címet beírunk.

GoogleMaps szintén nem elérhető widget 2012 nyara óta, mert alkalmazása szintén a Mobile Me szolgáltatáson alapul.

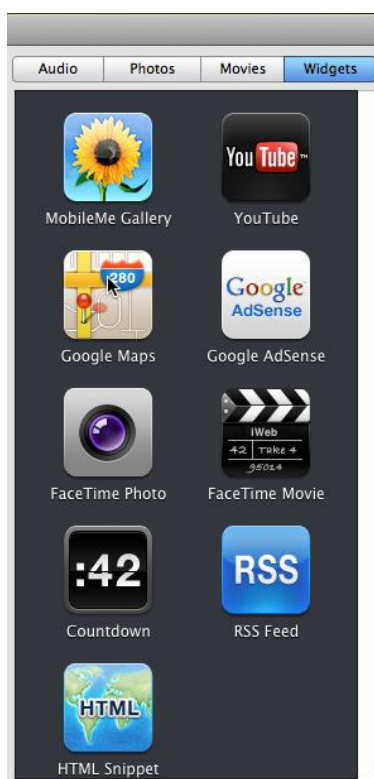
A Google AdSense egy olyan ingyenes program, amellyel az online oldalak bevételre tehetnek szert oly módon, hogy releváns hirdetések jelenítenek meg, magyarul fizetős hirdetéseket helyezhetünk el oldalunkon. Használatához regisztráció és egy email cím szükséges.

A Face Time Photo és Movie widgetek, gyors, a Mac gépünk kamerájával készített felvételek beillesztésére alkalmasak. Jól használható például bemutatkozáshoz.

A Countdown widget egy folyamatosan visszaszámláló órát helyez el az oldalunkon a beállított esemény bekövetkeztéig.

Az RSS Feed lehetőséget ad az oldalunk látogatóinak, hogy a frissített információkról tájékoztatást kapjanak, illetve letölthessenek automatikusan, frissült tartalmakat. Ez elsősorban a kommentezhető podcastok és blogok hallgatóinak és olvasóinak nyújt segítséget.

A HTML Snippet widget feladata, hogy más oldalak által kínált widgeteket, tartalmakat építsünk be a saját szájunkba.



55. ábra: Az iWeb beépített widgetjei

5.4.9 A webszájt elrendezése, módosítása

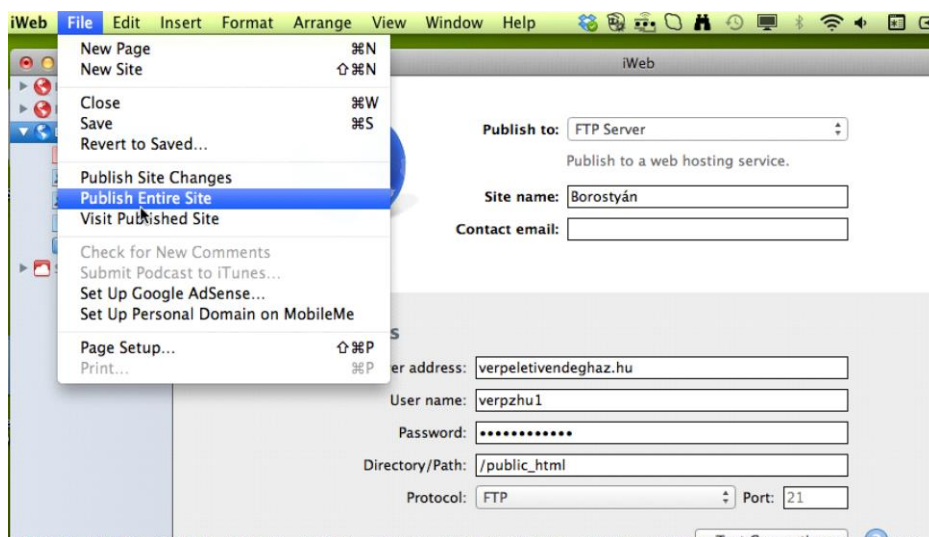
Ha minden lehetőséget kipróbáltunk és elkészítettük az oldalunkat, a publikálás előtt lehetőségünk van az oldal tartalmának finomítására átrendezésére.

A korábbiakban, mint láttuk, az iWeb automatikusan elkészítette a navigációs mezőt, amely a weblapunk fejlécében jelenik meg. Ha változtatni akarunk a sorrenden, vagy át akarjuk nevezni a mező címeit, a navigációs menüben (Sidebar) tehetjük meg. Az előbbit a cím mozgatásával az utóbbit pedig a címsorral való dupla kattintással.

A Sidebar első sora mindig a weblapunk főoldala, ami a betöltéskor megjelenik.

A Site oldal nevét is érdemes jól megválasztanunk, hiszen ez fog megjelenni a látogatóink számára a keresőjűkben.

A nevet a Site Publishing Settings oldalon, a Site name sorban fixálhatjuk.



56. ábra: A webszajt publikálásának beállításai

Az elkészített weboldalt természetesen megtekinthetjük feltöltés nélkül is, ha helyi mappába töltjük fel az oldalt, megadjuk a helyét és az eszköztárból kiválasztjuk a Publish site parancsot.

5.4.10 Az oldal publikálása az interneten

A webszajtunk beállítására az iWeb több lehetőséget is kínál. Elsősorban a már megszűnt Mobile Me szolgáltatás adott erre lehetőséget, és a lehetőségek kihasználása szempontjából a legjobb helyet, de az oldalunkat bármely más szolgáltatónál publikussá tehetjük. Először keressünk egy szolgáltatót, akitől a megfelelő tárhelyet bérbe vesszük. Sok internet szolgáltató (például UPC) az internet előfizetésünk tartozékaként bizonyos méretű tárhelyet biztosít a weboldalunk számára.

Ha az adminisztráción túl vagyunk, elkezdhetjük a szajtunk telepítését.

1. Válasszuk ki a listából a telepíteni kívánt szajtunkot.
2. A Site Publishing Settings ablakban válasszuk ki az FTP server opciót a Publish to menüből.
3. Adjuk meg az oldal nevét
4. Adjunk egy kontakt email címet
5. Töltsük ki a következőket:
 - Site name: a weboldalunk Domain neve, amit a szolgáltatótól kapunk pl: peldaoldal.com

- User name: a szolgáltatótól kapott felhasználói nevünk
 - Password: a szolgáltatótól kapott jelszó
 - Directory Path: hagyjuk üresen
 - Protocol: hagyjuk FTP-n
 - Port : maradjon a 21
 - URL: a weboldalunk URL címe pl.:
<http://www.peldaoldal.com>
6. Ezután kattintsunk a Publish Site gombra, melynek hatására megtörténik a feltöltés

5.5 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

5.5.1 Összefoglalás

A leckében elsajátítottuk a iWeb program használatát, az új weboldalak létrehozását és struktúrájának kialakítását, az egyes médiaelemek beillesztését és szerkesztését, képek, kép- és videóalbumok hozzáadását, blogok, podcastok készítését és a kész weboldal publikálását.

6. MULTIMÉDIA-ALKALMAZÁSOK EGYSZERŰEN (IMOVIE)

6.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók elsajátítják az iMovie program alapjait, kezelőfelületének használatát és filmprojektek készítésének illetve a filmvágás alapjait. Tisztában lesznek az iPhoto program felépítésével, használatával, a program által kínált szerkesztési, és publikálási lehetőségekkel.

6.2 MI AZ IMOVIE?

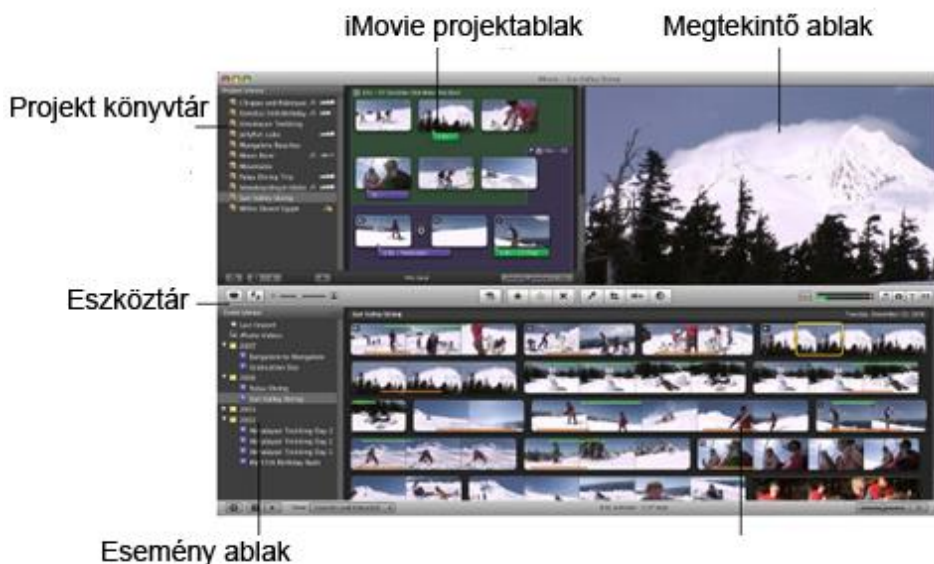
Az iMovie az Apple iLife alkalmazás-csomagjának tagja. Használatával otthoni, nem professzionális video szerkesztés és vágás végezhető el. A program első verziója 1999-ben jelent meg, A '11-es verzióban egyszerűbbé vált a hang-szerkesztés, tucatszöveg, egy-kattintásos filmeffekt vált alkalmazhatóvá. Az új sablonokkal mozi-előzetes (trailer), hír- és sport-műsor készíthető.

6.3 AZ IMOVIE FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

A program használata előtt először ismerkedjünk meg a felhasználói felülettel.

A programablak hat fő részből áll. Bal oldalon felül találjuk a Projektböngészőt, ahol a létrehozott projektjeink listáját találjuk. Tőle balra helyezkedik el a projektablak, ahol az éppen aktuálisan megnyitott projekt részleteit látjuk. Ezen a felületen tudjuk összeilleszteni a videókat, képeket, zenét. A képernyő bal felső részét a lejátszó ablakot látjuk, ahol a szerkesztett anyagot megtekinthetjük.

A programablak közepén az iMovie eszköztárát találjuk. A bal alsó részen helyezkedik el az Eseménykönyvtár, ahol az eddig felvett és tárolt videók listáját találjuk meg. Tőle jobbra helyezkedik el az Eseményböngésző, ahol a betöltött videókat találjuk.



57. ábra: Az iMovie kezelőfelülete

6.4 FILMVÁGÁS AZ IMOVIE PROGRAMMAL

6.4.1 Videó importálása

Ahhoz, hogy az iMovie programban videókat lehessen készíteni, először importálni kell a videókat a kameráról a számítógépre.

Az importált videót az iMovie Eseményként tárolja az Eseménykönyvtár helyen. Az így generált felvétel használható az iMovie programban videó projektek létrehozásához.

6.5 ÚJ PROJEKT KEZDÉSE

Ahhoz, hogy új video projektet hozzunk létre, első lépésként témát kell választanunk, majd nevet kell adni neki.

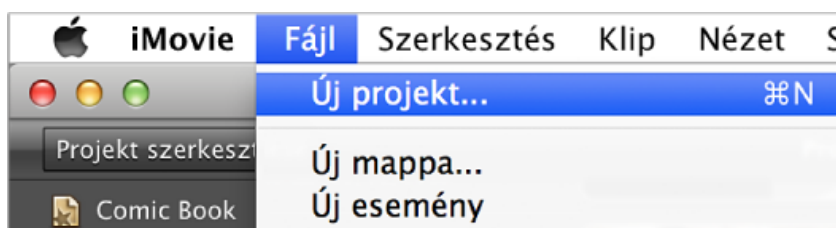
Az iMovie számos témát tartalmaz, amelyek felhasználhatók a filmben. Minden témának meg van a saját stílusa (azaz képernyőn megjelenő szöveg) és átmenetei (a klipek között látható vizuális effektusok). Ezek segítségével a filmünk letisztult és professzionális hatást kelthet.

A téma kiválasztásakor beállítható, hogy az iMovie automatikusan beszúrjon-e címetek és átmeneteket a projektbe a videoklipek hozzáadása során. Ezek az elemek később is módosíthatók és törölhetők.

Miután létrehoztuk a projektet, adjunk hozzá olyan videót, amelyet már átmásoltunk (importáltunk) a kameráról a számítógépre. Az következő példa az importálás folyamatát mutatja be.

6.5.1 Új video projekt készítése

1. Az iMovie alkalmazásban kattintsunk a Fájl > Új projekt menüpontra. A Fájl menü a képernyő felső részén, világosszürke sávban jelenik meg.

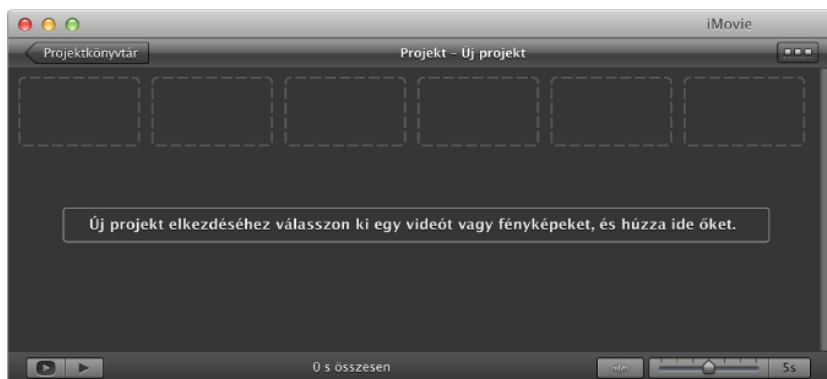


58. ábra: Új projekt létrehozása

2. Ha témát szeretnénk alkalmazni a projektre, válasszunk egyet a Projekt-témák közül. Ha nem szeretnénk téma típusú elemet adni a projekthez, akkor válasszuk a Nincs téma lehetőséget.
3. Adjuk meg a projekt nevét a Név mezőben.
4. Válasszuk a formátum beállítást az Oldalarány felugró menüben. A beállított formátum – amely a videó kép szélességét és magasságát határozza meg – befolyásolja a videó megjelenését.
 - a. Széles képernyős (16:9): a film sokkal szélesebb, mint amilyen magas. A széles képernyős filmek széles képernyőjű monitorokon és nagy felbontású televíziókon (HDTV) élvezhetők igazán. Ha normál felbontású televízión nézünk széles képernyős filmet, akkor a képernyő alsó és felső részén fekete sáv látható (esetenként „letterbox” néven is hivatkoznak rá).
 - b. Hagyományos (4:3): ennél a beállításnál a filmek közel azonos magassággal és szélességgel jelennek meg. A normál felbontású televízión a film a teljes képernyőt lefedi. Ha HDTV-n, vagy széles képernyőjű monitoron nézünk normál felbontású filmet, akkor a kép jobb és bal szélén fekete sáv lesz látható (esetenként „pillarbox” néven is hivatkoznak rá).
5. Válasszunk beállítást a Képváltási frekvencia felugró menüből; lehetőleg ugyanazt a beállítást, amelyet a videó felvételéhez is használtunk. Az NTSC, a PAL és a Mozi video formátum-standardok, és a felvett videóban másodpercenként rögzített képkockák számára utalnak. Az Észak-

Amerikában vásárolt kamerák NTSC formátumot (30 képkocka/mp) használnak, míg az Európában vásárolt kamerák PAL formátumúak (25 képkocka/mp). A Mozi formátumú videó sebessége 24 képkocka/másodperc.

6. Ha a 2. lépésben nem választottunk témát, és azt szeretnénk, hogy az iMovie automatikusan áttűnési hatásokat illesszen be a hozzáadott videoklipek közé, kattintsunk az „Automatikus hozzáadás” lehetőségre, és a felugró menüben válasszuk ki az átmenet stílusát.
7. Ha kiválasztottunk egy témát a projekthez, de nem szeretnénk, hogy az iMovie automatikusan hozzáadjon témával ellátott elemeket, töröljük a jelet az „Átmenetek és címek automatikus hozzáadása” jelölőnégyzetből. Ha a beállítás ki van választva, az iMovie automatikusan keresztírányú átmeneteket és speciális, a témának megfelelő átmeneteket helyez a klipek közé, továbbá a projekt első klipjéhez a téma stílusának megfelelő bevezetőt, valamint a projekt utolsó klipjéhez a téma stílusának megfelelő stáblistát is hozzáad.
8. Kattintsunk a Létrehozás parancsra. Az üres, még videókat nem tartalmazó projekt megjelenik a Projektböngészőben.



59. ábra: Üres projektablak

6.6 VIDEÓ HOZZÁADÁSA A PROJEKTHEZ

Miután létrehoztuk a projektet, adjunk hozzá olyan videót, amelyet már importáltunk a kameráról a számítógépre.

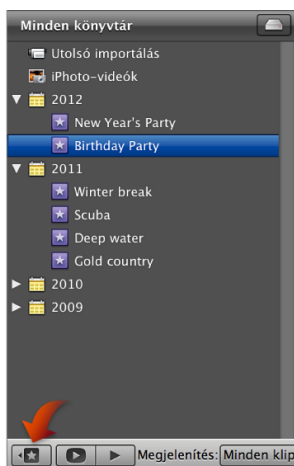
Az Eseménykönyvtár jeleníti meg az összes importált videót. Az egyes videók Innen úgy választhatók ki és adhatók hozzá, hogy az egérrel a projektböngészőben található projektre húzza őket.

9. Nyissunk meg a Projektkönyvtárban egy meglévő projektet dupla kattintással.



60. ábra: Projektkönyvtár

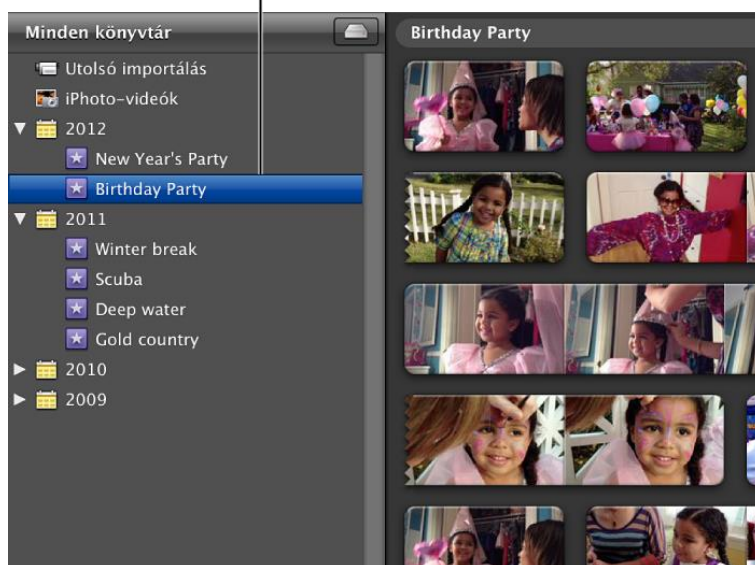
10. Az Eseménykönyvtárban válasszuk ki azt az eseményt, amelynek a felvételét a projekthez szeretnénk adni. (Ez jellemzően az iMovie ablakának bal alsó sarkában található.)



61. ábra: Eseménykönyvtár

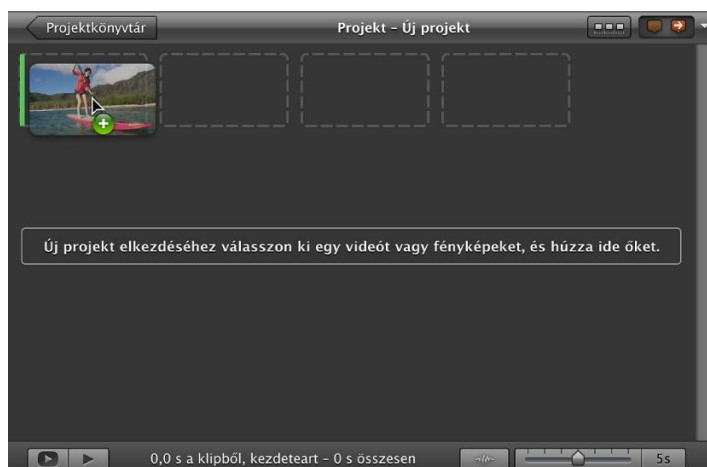
11. Az esemény kiválasztásához kattintsunk a nevére. Az esemény felvétele megjelenik az Eseménykönyvtártól jobbra található Eseményböngészőben.

Amikor kijelölt egy eseményt,
annak videója megjelenik az
Eseményböngészőben.



62. ábra: Az esemény kiválasztása

12. Az Eseményböngészőben jelöljük ki a videó néhány képkockáját vagy akár az egész videoklipet. A teljes videoklip kiválasztásához tartuk nyomva a Shift billentyűt és kattintsunk a klipre, amely ezáltal sárga kiemelést kap. Ha csak a klip egy részét szeretnénk kijelölni, tartuk nyomva az egér vagy az érintőpad gombját, és húzzuk a mutatót a kívánt mértékig. A kiválasztott képkockákat a program sárgával emeli ki.
13. Húzzuk a kiválasztott videó részletet a Projektböngészőbe. Ehhez tartuk nyomva az egér vagy a mutatópad gombját, és helyezzük a kijelölt klipet a Projektböngészőbe. Az elemet tetszés szerinti helyre húzhatjuk: a projekt elejére vagy végére, illetve a már hozzáadott klipek közé is. A klip minden lehetséges beszúrási helyén függőleges zöld vonal és egy zöld Hozzáadás (+) szimbólum jelenik meg. Az alábbi képen látható, hogy hogyan jelenik meg a Projektböngésző, amikor a legelső videoklipet adja a projekthez.



63. ábra: A projektböngészőbe beillesztett klip

14. A projekthez már hozzáadott videó az alján narancsszínű csíkkal jelenik meg az Eseményböngészőben, így egyetlen pillanat alatt áttekinthető, hogy mely videókat használta már fel.

6.7 A PROJEKT BŐVÍTÉSE

Miután létrehoztuk a projektet és videót is adtunk hozzá, további képi és hang elemekkel tehetjük teljessé. A témák egyetlen szempillantás alatt letisztult megjelenést kölcsönöznek a projektnek. Ezen kívül hozzáadhatunk háttérzenét, címeket és átmeneteket, amelyekkel professzionális minőségű mozgókép hozható létre.

6.7.1 Téma hozzáadása a projekthez

Az iMovie számos témát tartalmaz, amelyek felhasználhatók a filmben. Minden témának megvan a saját stílusa (azaz képernyőn megjelenő szöveg) és átmenetei (a klipek között látható vizuális effektusok).

A téma kiválasztásakor beállítható, hogy az iMovie automatikusan beszúrjon-e címeket és átmeneteket a projektbe a videoklipek hozzáadása során. Ezek az elemek később is módosíthatók és törölhetők.

Nem csak a projekt létrehozásakor, hanem bármely későbbi időpontban is hozzáadhatunk egy új témát.

1. Ha a projekt még nincs nyitva (nem látható a Projektböngészőben), akkor kattintsunk rá duplán a Projektkönyvtárban.

2. Kattintsunk a Fájl > Projekttéma menüpontra. A Fájl menü a képernyő felső részén, világosszürke sávban jelenik meg.
3. A téma kiválasztásához kattintsunk annak bélyegképére, ekkor a téma előnézete automatikusan megjelenik a jobb oldali megtekintőben. Más témára kattintva több előnézet is megtekinthető.
4. Ha nem szeretnénk, hogy az iMovie lecserélje a projekthez hozzáadott átmeneteket, kapcsoljuk ki az automatikus átmeneteket: töröljük a jelet az „Átmenetek és címek automatikus hozzáadása” jelölőnégyzetből.
5. Kattintsunk az OK gombra.

6.7.2 Háttérzene hozzáadása az iTunes könyvtárból

A projekthez adott háttérzene a videóval együtt rögzített hangsávon kívül van, így mindkét hangsáv hallható lesz. A háttérzene hangja a kívánalmaknak megfelelően állítható hangosabbra vagy halkabbra, így izgalmasan keverhetők a hanghatások.

Az iTunes könyvtár zenéi automatikusan elérhetők az iMovie-projektekben.

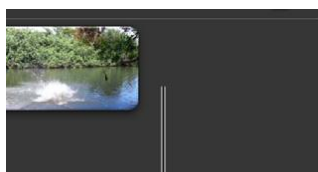
1. Ha a projekt még nincs nyitva (nem látható a Projektböngészőben), akkor kattintsunk rá duplán a Projektkönyvtárban.
2. Kattintsunk az iMovie eszköztárának jobb szélén található „Zenei és hangeffektusok” gombra.



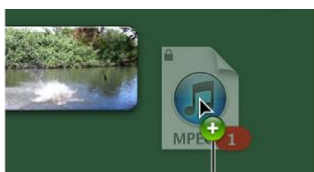
64. ábra: Zenei és hangeffektusok gomb

3. A Zene és hangeffektus böngésző felső részén válasszunk a zenei lehetőségek (nem a hangeffektus-lehetőségek) közül. Ekkor egy lehetőség-lista vagy egy felugró menü jelenik meg. Ha például az iTunes lehetőséget választjuk, az iTunes összes eleme megjelenik. Ha a Zene lehetőséget választjuk, akkor csak a zenék jelennek meg az iTunes programból. Ha egy adott játéklistát választunk, akkor csak az abban található zenék jelennek meg.

4. Görgessük végig a sávot, és keressünk meg a hozzáadni kívánt zenét; majd, kattintsunk rá, amely ekkor kék kiemelést kap.
5. Húzzuk a dalt a Projektböngészőbe, a projekt legutolsó klipjétől jobbra található sötétszürke területre. (Ne a klipre húzzuk a zenét.) Ehhez tartsuk nyomva az egér vagy a mutatópad gombját, és helyezzük a kijelölt dalt a Projektböngészőbe. Ha megjelenik a zöld Hozzáadás gomb, engedjük fel az egér gombját.



A háttérzene tárolója a projekt utolsó klipje után jelenik meg.



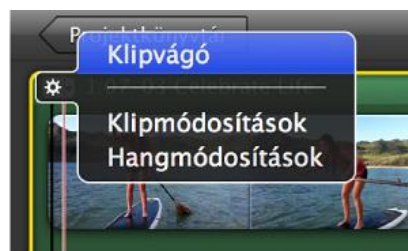
Húzzon egy hangfájlt a tárolóra, és engedje el az egér gombját, amikor megjelenik a zöld Hozzáadás gomb.

65. ábra: Háttérzene hozzáadása

6. A program ekkor zöld színnel tölti ki a projekt háttérzenéjének keretét. Ez a kiemelés jelzi a háttérzenei klipet. A zene a projekt elején indul, és a videó végén áll le, még akkor is, ha a zene egyébként hosszabb, mint a videó. Ha a zene hossza nem fedi le az egész videót, további zenéket adhatunk a projekthez; ehhez húzzuk a zenéket a háttérzene keretére.
7. A háttérzene hangerejének módosításához kattintsunk a fogaskerék alakú gombra és válasszuk a Hangmódosítások parancsot.



A háttérzenék tárolója
Művelet menüjének képe



A Művelet menü
megnyitott állapotban

66. ábra: Háttérzene hangerejének beállításai

8. A megnyíló ablakban (amely úgynevezett vizsgáló), húzzuk a felső részen megjelenő hangerőcsúszkát jobbra vagy balra a hangerő növeléséhez illetve csökkentéséhez, majd kattintsunk a Kész gombra.

6.7.3 Cím hozzáadása

A projekt bármely videójához hozzáadhatunk képernyőfeliratot. A képernyőfelirattal egyebek mellett cím és stáblista adható a filmhez, képi „narrátor” mesélheti el a film cselekményét, vagy akár szövegesen is átvezethető egyik jelenet a másikba.

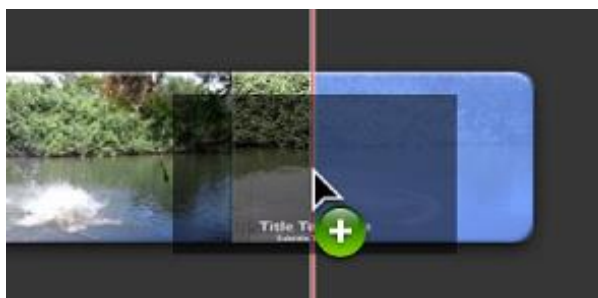
Ha a projekt még nincs nyitva (nem látható a Projektböngészőben), akkor kattintsunk rá duplán a Projektkönyvtárban.

1. Kattintsunk az iMovie eszköztárának jobb szélén található Cím gombra.



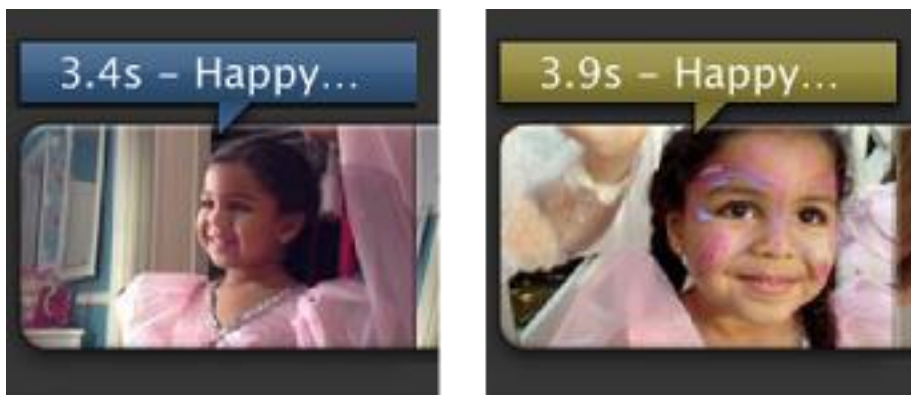
67. ábra: Képernyőfelirat hozzáadása

2. Görgessünk a címtílusok között, és válasszuk ki a használni kívántat. Sok animált címtílus van; ezek a címek a képernyőn izgalmas mozgásban jelennek meg. Az animáció megtekintéséhez helyezzük a mutatót a címböngészőben látható bélyegképére. Ha témát állítunk be a projekthez, számos, a témának megfelelő stílusú cím jelenik meg a böngészőben a normál címek fölött.
3. Húzzuk a címet a Projektböngészőben közvetlenül arra a klipre, amelyben meg szeretnénk jeleníteni. Ehhez tartsuk nyomva az egér gombját, és helyezzük a kijelölt címet a Projektböngészőbe. Azokon a helyeken engedhetjük fel az egér gombját, ahol megjelenik a zöld Hozzáadás gomb.



68. ábra: Felirat beillesztése

4. Cím hozzáadásakor kék vagy arany színű címsáv jelenik meg a videoklip fölött, ez jelzi, hogy hol látható a cím a videóban. A kék címsáv a téma nélküli címet jelöli, míg az arany színű címsáv a témával ellátott címet.



69. ábra: A sárga szín jelöli, hogy a cím témával ellátott

5. A jobb oldali megtekintőben ún. helyőrző szöveg jelenik meg. Ennek része vagy egésze szerkeszthető, azaz ki van emelve, és tetszés szerinti szövegre cserélhető.
6. A kiemelt helyőrző szöveget a saját szöveg beírásával cserélhetjük le. Ha a helyőrző szöveget még ki kell jelölni, akkor kattintsunk rá, majd írjuk be a szöveget.



70. ábra: Címszöveg megadása

7. A cím lejátszásához (a videóban megjelenő kép megtekintéséhez) kattintson a megtekintő jobb felső sarkában található Lejátszás gombra.



71. ábra: A cím lejátszása

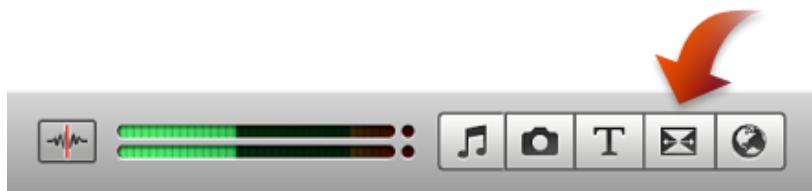
8. Kattintsunk a megtekintő jobb felső sarkában lévő Kész gombra.

6.7.4 Átmenet hozzáadása két klip közé

Az iMovie számos átmenetstílust kínál; ezek a klipek közé helyezhetők, így a film professzionális megjelenést nyerhet. Az átmenet segítségével az egyik jelenetből a másikba történő váltás lágyabbá tehető vagy összemosható. Az átmenettel például a klip kivilágosítható vagy halványítható, másik klipbe tűnhet át, ráközelíthet másik klipre, és más hatások is elérhetők.

Az iMovie minden átmenetet azonos időtartammal illeszt be. A normál átmenet fél másodperc, a témaalapú átmenet pedig két másodperc hosszú (ez utóbbi csak akkor érhető el, ha beállítottunk egy témát a projekthez). Az időtartamok szükség szerint módosíthatók.

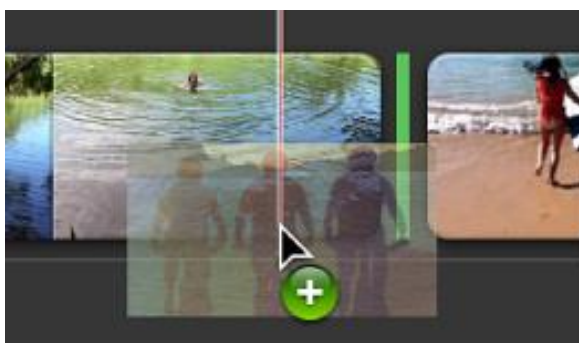
1. Ha a projekt még nincs nyitva (nem látható a Projektböngészőben), akkor kattintsunk rá duplán a Projektkönyvtárban.
2. Kattintsunk az iMovie eszköztárának jobb szélén található Átmenet gombra.



72. ábra: Átmenet gomb az eszköztáron

3. Az átmenetstílusok megjelennek az Átmenetböngészőben.

4. Az átmenetstílusok közül, válasszuk ki egyet. Az animáció megtekintéséhez helyezzük a mutatót az átmenet böngészőben látható bélyegképre. Ha témát állítottunk be a projekthez, a témának megfelelő stílusú átmenetek jelennek meg a böngészőben, a normál átmenetek fölött.
5. Húzzuk az átmenetet a Projektböngészőben a kérdéses klip elé vagy mögé, illetve két klip közé. Ehhez tartsuk nyomva az egér vagy a mutatópad gombját, és helyezzük a kijelölt átmenetet a Projektböngészőbe. Azokon a helyeken engedhetjük fel az egér gombját, ahol megjelenik a zöld Hozzáadás gomb.



73. ábra: Átmenet beillesztése

6. Az átmeneteffektust átmenet ikon jeleníti meg a Projektböngészőben. (Lentebb számos ikon látható; az aktuálisan megjelenítettek a hozzáadott átmenettől függnnek.)



74. ábra: Átmeneteffektusok gombjai

7. Az átmeneteffektus lejátszásához és az átmenet videóban való megtekintéséhez helyezzük a mutatót a Projektböngésző tetszőleges helyére az átmeneteffektus ikonja elé és nyomjuk meg a Szóköz billentyűt. A mutató aktuális helyét függőleges piros vonal jelzi.
8. Az átmenet idejének módosításához kattintsunk duplán az átmenet ikonjára a Projektböngészőben.

9. A megnyíló ablakban (úgynevezett vizsgálóban) adjuk meg a másodpercben kifejezett új értéket az Időtartam mezőben, és kattintsunk a Kész gombra.

6.8 FILM MEGOSZTÁSA

A video projekteket többféleképpen is megoszthatja másokkal. A legnépszerűbb megosztási módok között van a DVD-re írás, illetve a közzététel olyan közösségi oldalakon, mint a YouTube vagy a Facebook.

6.8.1 DVD létrehozása

- ☐ **Megjegyzés:** A DVD létrehozása iDVD használatával lehetőség csak akkor elérhető, ha az iDVD telepítve van a számítógépre.

Nyissunk meg egy projektet az iMovie alkalmazásban, vagy jelöljük ki a Projektkönyvtárban (a nevére kattintva), és kattintsunk a Megosztás > iDVD menüpontra. A Megosztás menü a képernyő felső részén, világosszürke sávban jelenik meg. Az iMovie létrehozza a projekt végleges verzióját, és elküldi az iDVD programba (az iLife programcsomag egy másik alkalmazása). Az iDVD új iDVD-projektet nyit a filmhez, amely azonnal DVD-re írható.

6.8.2 Közzététel a YouTube vagy a Facebook oldalán

Ha a YouTube vagy a Facebook weboldalán szeretnénk közzétenni a filmet, akkor kapcsolódnunk kell az internethez, és fiókkal kell rendelkezünk az említett webhelyeken. Ha nincs fiókunk, látogassunk el a www.youtube.com vagy www.facebook.com webhelyre, és hozzuk létre fiókot.

Nyissunk meg egy projektet az iMovie alkalmazásban, vagy jelöljük ki a Projektkönyvtárban, és kattintson a Megosztás > YouTube vagy Megosztás > Facebook menüpontra. A Megosztás menü a képernyő felső részén, világosszürke sávban jelenik meg.

6.9 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

6.9.1 Összefoglalás

A leckében elsajátítottuk a iMovie program használatát, az új videó projektek létrehozását és struktúrájának kialakítását, a videó vágás és videó szerkesztés alapjait, hangok, effektek hozzáadásának lehetőségeit.

7. MULTIMÉDIA-ALKALMAZÁSOK EGYSZERŰEN (IPHOTO)

7.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók elsajátítják az iPhoto program alapjait, kezelőfelületének használatát és lehetőségeit. Tisztában lesznek az iPhoto alkalmazási lehetőségeivel, a program által kínált szerkesztési, és publikálási lehetőségekkel.

7.2 MI AZ IPHOTO?

Az iPhoto az Apple által írt alkalmazás, amely Mac OS X környezetben futtatható. Használatával számítógépre vihetjük digitális fényképeinket, rendezhetjük, feljavíthatjuk és közzétehetjük azokat. Az iPhoto első verziója 2002-ben jelent meg, ez volt az iLife alkalmazás-csomag második eleme. Az iLife csomag minden új Macintosh számítógépen előre telepítve megtalálható. A verziófrissítés viszont nem ingyenes. Az iPhoto legutolsó változata 2010. október 20-án jelent meg, ekkor bővült a teljes képernyős szerkesztési lehetőséggel.

7.3 AZ IPHOTO FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

A program használata előtt először ismerkedjünk meg a felhasználói felülettel.



75. ábra: Az iPhoto kezelőfelülete

A programablak négy fő részből áll. Bal oldalon felül találjuk a Forráslistát, ahol az eseménylemeket (Fótók, Arcok, Helyek stb.) találjuk. Tőle balra helyezkedik el a Megtekintő ablak ahol többféle elrendezésben és megjelenítési módban nézhetjük meg a képeinket. A képernyő bal alsó részén az Információs panelt látjuk, ahol a kiválasztott fotó legfontosabb adatait látjuk úgymint, dátum méret, típus, a fotó expozíciós adatai és a GPS adatok.

A programablak alsó részén az iPhoto eszköztárát találjuk.

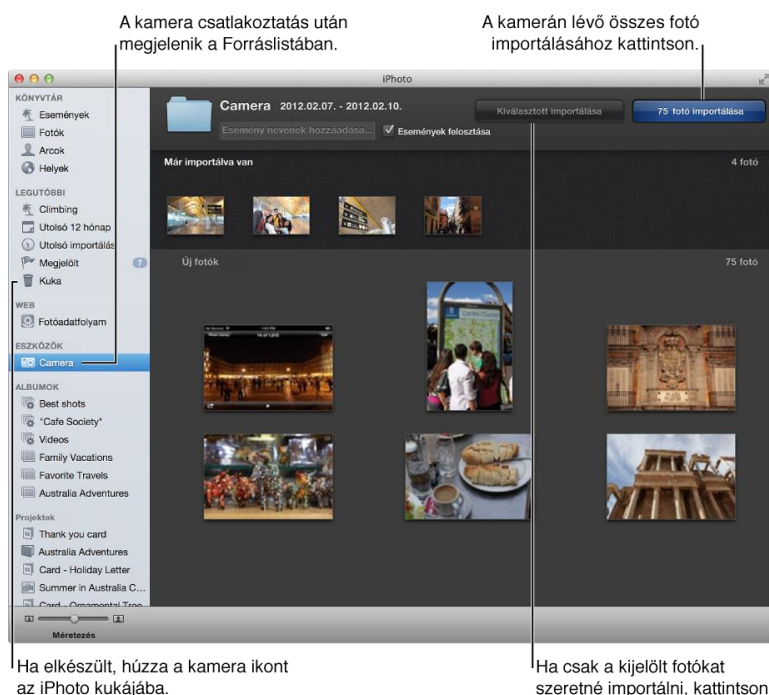
7.4 KÉPEK FELDOLGOZÁSA AZ IPHOTO PROGRAMMAL

7.4.1 Fényképek importálása

Mielőtt az iPhoto segítségével rendszerezhetnénk, szerkeszthetnénk vagy megoszthatnánk fényképeinket, először importálnunk kell (be kell, másolunk) azokat a számítógépen lévő iPhoto alkalmazásba.

Fényképek importálása digitális fényképezőgépről

10. A fényképezőgéphez tartozó kábel használatával csatlakoztassuk a kamerát a számítógép USB-portjához az itt látható módon; ha Mac számítógépe rendelkezik SD-kártyanyílással, behelyezhetjük az SD-kártyát a számítógépbe, majd importálhatjuk a fényképeket a kártyáról.
11. A fényképezőgépben lévő összes fénykép importálásához kattintsunk az Összes importálása gombra.
12. Ha csak néhány fényképet szeretnénk importálni, a Command billentyűt nyomva tartva kattintsunk az importálni kívánt fényképekre, majd kattintsunk a Kiválasztott importálása gombra.



76. ábra: Képek importálása

13. Az importálási folyamat befejezése után kattintsunk a Kiadás gombra, vagy húzzuk a kamera ikonját az iPhoto Kukájába a Forráslistában (ez az iPhoto ablakának a bal oldalán található).

7.4.2 A fényképek megtekintése

Miután importáltuk a fényképeket az iPhoto alkalmazásba, többféle módon is megtekinthetjük azokat.

A könyvtárban a fényképeket az iPhoto automatikusan, Események szerint csoportosítja a készítés időpontja és dátuma alapján.



77. ábra: Képek megtekintése

A Forráslistában (az iPhoto ablakának bal oldalánál) kattintással jelöljük ki néhány elemet, hogy megtekinthessük őket az Eseményekben vagy más nézetekben, például Arcok és Helyek szerint rendezett nézetekben. A Forráslista hozzáférést biztosít az iPhoto könyvtárában lévő minden elemhez.

7.4.3 Fényképek javítása

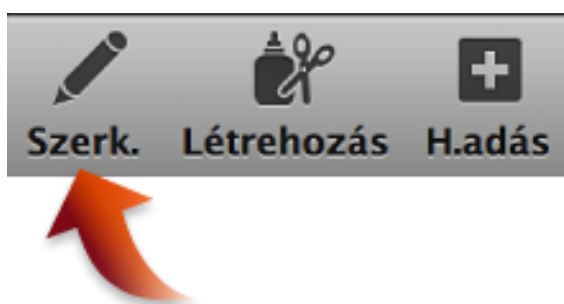
Az iPhoto alkalmazás segítségével kijavíthatjuk azokat a fényképeket, amelyek nem sikerültek tökéletesre. Ha hibáztunk, vagy nem tetszenek a módosítások, bármikor visszatérhetünk az eredeti fényképhez.

Itt találhatunk néhány módszert azok közül, amelyekkel az iPhoto javíthat a fényképei minőségén.

A vörösszem-hatás javítása

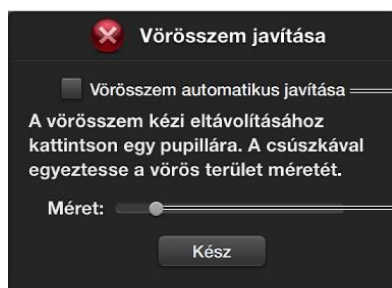
Számos vakuval készült fényképnél az ember pupillája vörösnek tűnik. Az iPhoto használatával jelentősen csökkentheti vagy teljesen eltávolíthatja ezt a hatást.

- ☐ **Megjegyzés:** A vörösszem-hatást a lefényképezett emberek szeméből tudjuk eltávolítani. (Az állatok szeme általában zöld vagy sárga a fényképeken, így a vörösszem-eszköz ezeken nem működik.)
1. Kattintással jelöljük ki egy fényképet, majd kattintsunk a Szerkesztés gombra az eszközsoron az iPhoto ablakának az alján.



78. ábra: Képszerkesztő gomb

2. Kattintsunk a Vörös szem javítása gombra. Ha az iPhoto arcokat érzékel a fényképen, bejelöli a „Vörös szem automatikus javítása” jelölőnégyzetet, és az iPhoto eltávolítja a vörös szemet.



Ha az iPhoto arcokat érzékel a fotón, automatikusan bejelöli ezt a jelölőnégyzetet, és eltávolítja a vörös szemet.

Húzza arrébb a csúszkát a vörösszem-eltávolító eszköz méretének beállításához, majd javítsa kézzel a vörös szemet.

79. ábra: A Vörös szem javítás beállítása

3. Ahhoz, hogy befejezzük a vörösszem-eszköz használatát, és mentjük a módosításokat, kattintsunk a Kész gombra.

A fényképek körülvágása

Körbevághatunk egy képet, hogy csak a kívánt részét tartsuk meg, hogy egy adott méretre, vágva papírra nyomtathassuk.

1. Kattintással jelöljük ki egy fényképet, majd kattintsunk a Szerkesztés gombra az ablak alján.
2. Ezzel megnyitjuk a Szerkesztés panelt.
3. Kattintsunk a Körbevágás gombra. Megjelennek a Körbevágás vezérlők, valamint egy kijelölési négyszög, amely megmutatja, hogyan lett megvágva a fénykép.
4. Ha adott méretűre, például 13 x 18 cm-re akarjuk körülvágni a képet, jelöljük be az Aránykényszer jelölőnégyzetet, majd válasszunk egy méretet a felugró menüből. Ezzel abban a méretarányban tarthatja meg a kijelölő ablakot, amelyet megadtunk.
5. A fényképen vigyük a mutatót a kijelölő négyszögre, és húzzuk, amíg körbe nem zárja azt a területet, amelyet meg kívánunk tartani. A mutató ikonja plusz jelre (+) változik, jelezve, hogy húzhatjuk azt.



80. ábra: Kép méretre vágása

6. Ahogy húzzuk a mutatót, egy rács jelenik meg a fényképen, hogy megkönnyítse a körbevágás megtervezését. Ha úgy igazítjuk a körbevágást, hogy a fénykép elsődleges fókusza egy vagy több rácsvonalra essen, akkor általában jól kiegyensúlyozott kompozíció lesz a végeredmény.
7. Ha a teljes kijelölő négyszöget a fénykép egy másik részére szeretnénk vinni, helyezzük a mutatót bárhová a kijelölő négyszögön belül, és húzzuk azt az új helyére.

- Ha tetszenek az elvégzett módosítások, azok mentéséhez kattintsunk a Kész gombra.

7.4.4 Fényképalbum készítése

Ha egy-egy adott témáról, például vadvirágokról, vagy adott kategóriákban, például utcai jelenetekről készítettünk fényképeket, ezeket a képeket albumokba rendezhetjük.

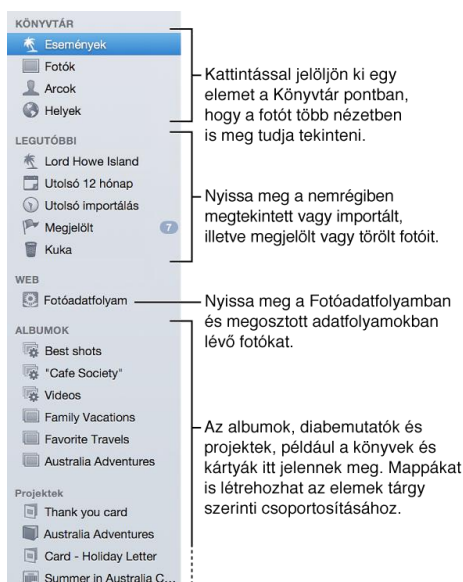
Az albumokat átmeneti gyűjtőterületekként is használhatjuk, ha fényképeket szeretnénk nyomtatni, vagy diabemutatót, illetve valamilyen projektet, például emlékkönyvet készítünk. Az albumban egy helyen tekinthetjük meg az összes olyan fényképet, amellyel foglalkozni szeretnénk.

Az albumokhoz fényképeket adhatunk hozzá, és a fényképeket a kívánt sorrendbe is rendezhetjük.

Az eredeti fényképek az Események csoportban maradnak, és tetszés szerint felhasználhatjuk őket más albumokban, diabemutatókban vagy projektekben (díszalbumokban, kártyákon és naptárakban) is.

Fényképek csoportosítása album létrehozásával

- Kattintással jelöljük ki az Eseményeket vagy a Fényképeket a Forráslistában (ez az iPhoto ablakának a bal oldalán található).



81. ábra: Album létrehozása

2. Az Eseményekben a fényképek készítési dátumuk és időpontjuk szerint vannak csoportosítva. A Fényképekben az összes fénykép bélyegképe megjelenik.
3. Jelöljük ki egy vagy több olyan fényképet, amelyet hozzá szeretnénk adni az albumhoz. Egyetlen fénykép rákattintással jelölhető ki. Egynél több fénykép kijelöléséhez, ha azok egymás mellett vannak, akkor húzással jelölhetjük ki őket, ha nincsenek, akkor tartsuk lenyomva a Command billentyűt, és kattintsunk a kívánt képekre.
4. Az eszközsorban kattintsunk a Létrehozás gombra (lásd A), majd válassza az Album lehetőséget a megjelenő felugró menüből (lásd B)

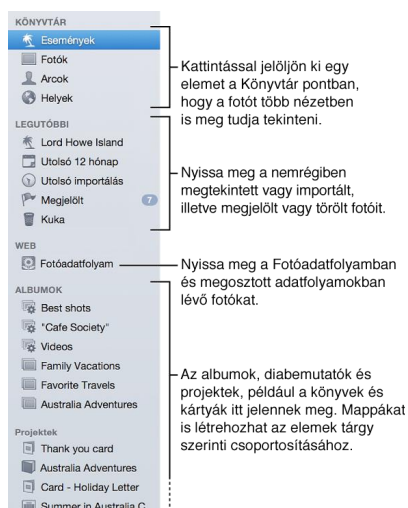


82. ábra: Album létrehozása

5. Az album megjelenik a Forráslistában az Albumok alatt.
6. Kattintsunk a helyőrző címre, és adjunk nevet az albumnak.

Fényképek hozzáadása az albumhoz

1. Kattintással jelöljük ki az Eseményeket vagy Fényképeket a Forráslista tetején (az iPhoto ablakának a bal oldalán). Az Eseményekben a fényképek készítési dátumuk és időpontjuk szerint vannak csoportosítva. A Fényképekben a fényképek az Események szerinti csoportosítás nélkül találhatók.



83. ábra: Album létrehozása

2. Jelöljük ki egy vagy több olyan fényképet, amelyet hozzá szeretne adni az albumhoz.
3. Húzzuk a fényképet vagy fényképeket az album címére a Forráslistában.

7.4.5 Diabemutató létrehozása

Az iPhoto alkalmazásban kétféle diabemutatót hozhatunk létre. Mi az első lehetőséget vizsgáljuk meg részletesebben.

Azonnali diabemutatók: Ha gyorsan szeretnénk prezentációt készíteni fényképeinkből, – témával, zenével és áttűnésekkel –, létrehozhatunk egy azonnali diabemutatót.

Mentett diabemutatók: további vezérlési lehetőségek érdekében menthetjük a diabemutatókat, ezután módosításokat végezhetünk, például átrendezhetjük a fényképeket, megváltoztathatjuk az áttűnéseket. Az elmentett diabemutató megjelenik a Forráslistában, így bármennyiszer lejátszhatjuk és módosíthatjuk azt.

Azonnali diabemutató létrehozása

1. A Command billentyű lenyomva tartásával kattintson rá néhány fényképre, vagy húzással jelölje azokat ki, hogy kiválassza a diabemutató számára. De azt is megteheti, hogy egyszerűen kijelöl egy Eseményt vagy albumot.

2. Kattintsunk a Diabemutató gombra az eszközsoron az iPhoto ablak aljának a közepén.
3. Az első dia teljes képernyős nézetben jelenik meg.
4. Ha a diabemutatóhoz zenét szeretnénk hozzárendelni, kattintsunk a Zene lehetőségre az ablak tetején, majd válasszunk egy elemet a Forrás felugró menüből. A Forrás felugró menü megjelenít minden zenét, amely az iTunes és a GarageBand könyvtáraiban megtalálható.
5. A diabemutató lejátszásának vezérléséhez tegyük a következőket:
6. Ha előre vagy vissza szeretnénk ugrani egy adott fényképhez, vigyük a mutatót a képernyő aljára. Bélyegképek jelennek meg minden, a diabemutató részét képező fényképhez. Kattintsunk egy bélyegképre az adott fényképhez való ugráshoz.
7. A diabemutató szüneteltetéséhez vagy megállításhoz, vagy a téma, zene vagy a beállítások megváltoztatásához mozgassuk a mutatót bárhová a képernyőn, hogy megjelenjenek a diabemutató vezérlők.



84. ábra: Diabemutató vezérlők

7.5 EMLÉKKÖNYV LÉTREHOZÁSA?

Fényképeinkből könnyen létrehozhatunk maradandó emlékkönyveket. Az iPhoto alkalmazás segítségével létrehozhatjuk és megrendelhetjük az emlékalbumot, amelyet postán megkapunk.

Emlékkönyv létrehozása

1. Jelöljük ki a könyvbe szánt fényképeket. Egyetlen fényképet úgy kattintással jelölhetünk ki. Egnél több fénykép kijelöléséhez, ha azok egymás mellett vannak, akkor húzással jelöljük ki őket, ha nincsenek, akkor tart-suk lenyomva a Command billentyűt, minden fényképre rákattintva. Így bármelyik fényképet kijelölhetjük az iPhoto könyvtárban.

2. Az eszközsorban kattintsunk a Létrehozás gombra (lásd A), majd válasszuk a Könyv lehetőséget a megjelenő felugró menüből (lásd B).



85. ábra: Emlékkönyv létrehozása

3. Kattintsunk valamelyik mintakönyvre, hogy megtekinthessük a témákat, amelyek az emlékkönyvhöz elérhetők. Egy téma kijelöléséhez kattintsunk rá, hogy a központi pozícióba forgassa. Az ablak bal alsó sarkában megtaláljuk mindegyik téma címét, leírását és méreteit, amikor az adott téma a forgótár közepén helyezkedik el. További részletekért kattintsunk a Továbbiak nyílra (lásd lejjebb).
4. Jelöljük ki a kívánt beállításokat az emlékkönyvhöz: a típust (kemény- vagy puhafedelű, esetleg spirálkötésű), a színt és a méretet.



86. ábra: Mintakönyvek kiválasztása

5. Ha kijelöltünk minden beállítást, kattintsunk a Létrehozás gombra az ablak jobb alsó sarkában (lásd fent). Az iPhoto összeállítja és megjeleníti mindegyik oldalt, és az új könyv megjelenik a Forráslistában. Személyre szabhatjuk a könyvet szöveg hozzáadásával, az oldalak átrendezésével, további fényképek hozzáadásával vagy meglévő fényképek eltávolításával stb.
6. A könyv megrendeléséhez kattintsuk a Megvásárlás gombra, amely a könyv nézet eszközsorában jelenik meg.

7.6 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

7.6.1 Összefoglalás

A leckében megismerkedtünk az iPhoto képrendező program alapjaival, képek importálásával és rendezésével. Foglalkoztunk a képek javításával, szerkesztésével, bemutatók és nyomtatott albumok készítésének lehetőségével.

8. IRODABIRODALOM – IRODAI ALKALMAZÁSOK I. (PAGES)

8.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók elsajátítják a Pages szövegszerkesztő program alapjait és alkalmazási lehetőségeit. Tisztában lesznek a program felépítésével, használatával, a program által kínált szerkesztési, publikálási lehetőségekkel. Megismerik a szövegszerkesztés alapelveit, a karakterek, bekezdések formázásának lehetőségeit, a stílusok használatát.

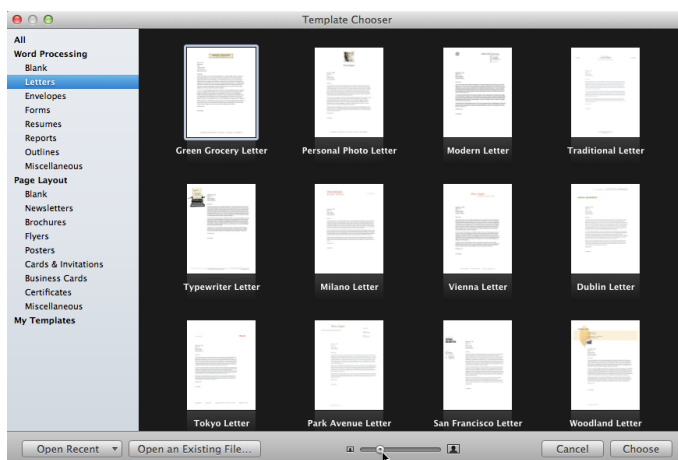
8.2 MI A PAGES?

A Pages az egyik utódja az Apple korábbi irodai programcsomagjának, az AppleWorksnek. A Pages ma az Apple iWork programcsomagjának egyik eleme, egyrészt dokumentumszerkesztő, másrészt alkalmas asztali kiadvány szerkesztési feladatok, például céges hírlevelek elkészítésére. Az Apple szerint a Pageszel előképzettség nélkül készíthetünk professzionális megjelenésű leveleket, iratokat és kiadványokat. Ebben segít a programmal érkező több tucat sablon is. Futtatásához Mac OS X operációs rendszer szükséges. A Pages első verzióját 2005. január 11-én mutatta be az Apple.

8.3 A PAGES FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

A Pages használata előtt először ismerkedjünk meg a felhasználói felülettel.

A program készítői, mint említettük, kettős célzattal készítették el a szoftvert: a program próbál szöveg és kiadványszerkesztőként egyaránt megfelelni. Az első indításkor felugró sablonválasztó ablakban (Template Chooser) ennek nyomatékot is ad.

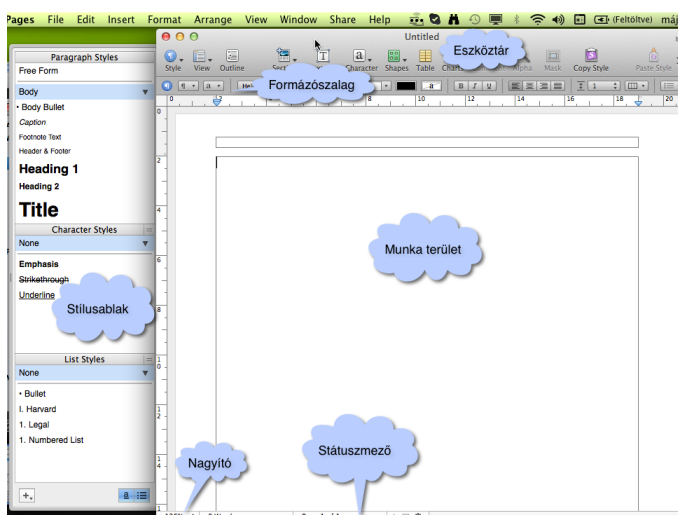


87. ábra: A Pages sablonjai

Felül a szövegszerkesztéshez szükséges lehetőségeket (Word Processing) alatta pedig a kiadványszerkesztéshez szükséges (Page Layout) lehetőségeket találjuk.

A szövegszerkesztői blokkban különböző levél, boríték, és egyéb sablonokat találunk. A kiadványszerkesztői blokkban hírlevél, brossúra, szórólap, poszter, meghívó, névjegy, tanúsítvány mintákat találhatunk.

Alaphelyzetben egy egyszerű dokumentum esetén hasonló kép fogad minket, mint bármilyen más szövegszerkesztőben.



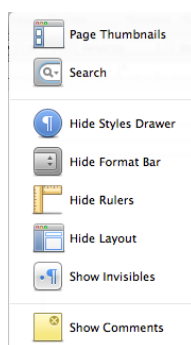
88. ábra: A Pages munkaablaka

A programablakban felül a szokásos eszköztárat találjuk, alatta a formázó-szalagot, a leggyakrabban használt parancsok ikonjaival. A középső részt kitölti a munkaterület a szövegtükörrel. A programablak alsó részén, balra a nagyító-eszközt találjuk, mellette a státuszmezőt, ahol a szavak és oldalak száma illetve a kurzor pozíciója olvasható.

8.4 A PAGES BEÁLLÍTÁSAI

8.4.1 A nézetek beállítása

A munkánk elkezdése előtt a különböző nézetbeállításokkal megkönnyíthetjük a munkánkat. A nézeteket a View menüben, vagy az eszköztár View gombjára kattintva tudjuk beállítani.



89. ábra: Nézetek beállítása

A nézet menü első parancsa a nézet beállítása, ahol az oldalak bélyegkép nézetét kapcsolhatjuk be vagy ki (Page Thumbnails).

A Search parancs lehetőséget nyújt a dokumentumban való keresésre.

A Show Styles Drawer parancs a dokumentumhoz tartozó bekezdés, karakter és felsorolás stílusokat mutatja, amelyeket természetesen szerkeszthetünk vagy újakat adhatunk hozzájuk.

A Show Format Bar parancs az eszköztár formázószalagját kapcsolja be és ki.

A Show Rulers parancssal a vonalzót tudjuk ki és bekapcsolni.

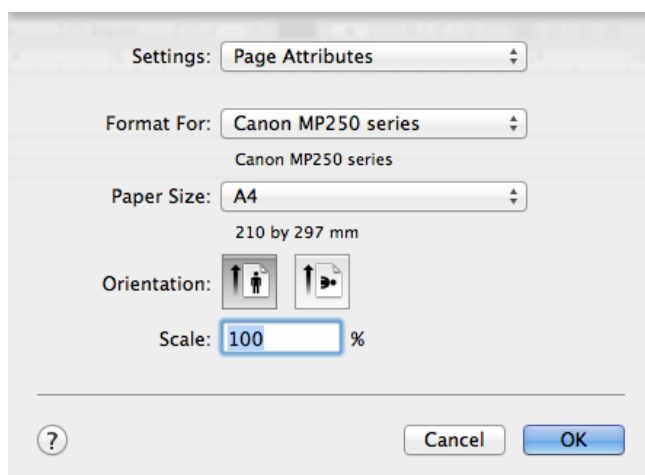
Érdeemes bekapcsolni a lapelrendezés (Show Layout) lehetőséget is mivel így láthatóvá válik a margó, az élőfej és élőláb elrendezése is.

A rejtett karakterek bekapcsolásával (Show Invisibles) láthatóvá tehetjük a nem látható segédkaraktereket, is mint a bekezdésvég jelet, a szóközöket, vagy a tabulátorjeleket. Külön figyelmesség a program készítői részéről, hogy ezek a

folyószövegtől eltérő színben jelenhetnek meg. (Beállítása Pages menü, Preferences, Általános, vagy General beállítások.

Lapjellemzők beállításai

A lapjellemzőket, a papírméret vagy a lap orientációját a File menü Page setup párbeszédablakában állíthatjuk be.



90. ábra: Oldaljellemzők beállítása

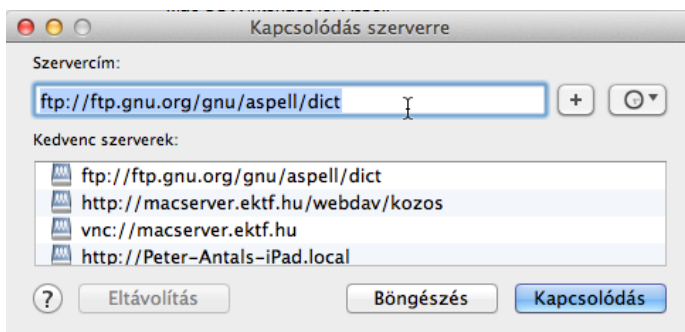
Alapértelmezett az A4-es lapméret, de természetesen bármilyen lapméretet beállíthatunk a Paper Size menün belül, a Manage Custom Sizes paranccsal. A program automatikusan érzékeli az alapértelmezett nyomtatót, de ennek a paramétereit is beállíthatjuk, vagy módosíthatjuk kívánság szerint a nyomtatási preferenciák (Print & Scan Preferences) beállításánál.

8.4.2 Helyesírás-ellenőrzés

A helyesírás-ellenőrzés biztosítása minden operációs rendszer alapvető feladata. Az Apple programok esetében is a szöveg- és kiadványszerkesztés az a pont, ahol feltétlenül beszélnünk kell róla. A MacOS X rendszerszinten biztosítja a helyesírás ellenőrzés lehetőségét, ami annyiban jó hír, hogy ha egyszer bekonfiguráltuk az adott nyelvhez, minden program alatt egyformán, külön beállítgatások nélkül működni fog. A probléma az, hogy a magyar nyelvi helyesírás-ellenőrző csomag nem alapértelmezett része az operációs rendszernek, ezt magunknak kell telepítenünk, és beállítanunk.

A magyar nyelvű helyesírás-ellenőrző letölthető a következő helyről: a <http://cocoaspell.leuski.net> címről, ahonnan el kell indítanunk a telepítőt. A

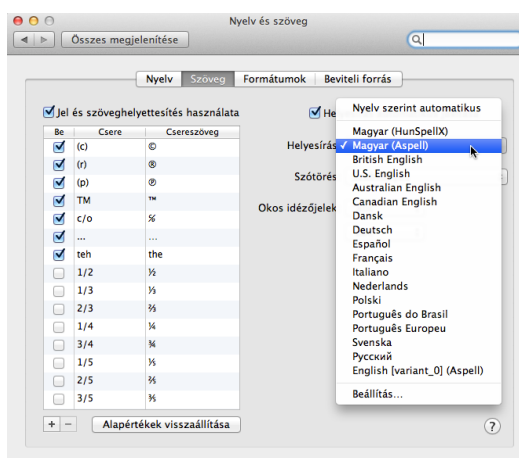
hozzá tartozó megfelelő szótár letöltéséhez egy ftp kliensre lesz szükségünk, ami megnyitható a Command + K gyorsbillentyűvel.



91. ábra: FTP kliens beállítása

A megjelenő ablakba írjuk be a <ftp://ftp.gnu.org/gnu/aspell/dict> címet. Ekkor a Finderben megjelenik egy sor mappa kétbetűs országkódokkal. Navigáljunk a „HU” mappába, majd húzzuk át az asztalunkra az aspell6-hu-0.99.4.2.ter.bz2 nevű fájlt. A bz2 kiterjesztésű fájlok kicsomagolásához, kattintsunk kétszer az állományra, majd a keletkező aspell6-hu-0.99.4.2.-0 könyvtárat másoljuk be a:

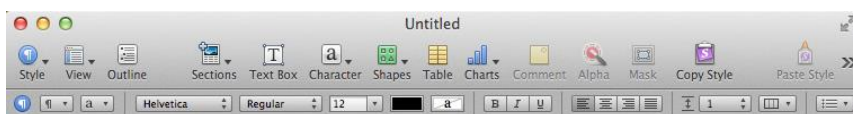
/Library/Application Support/cocoAspell könyvtárba. Amennyiben ezek megvannak, indítsuk el a System Preferences-t, majd kattintsunk benne a Spelling ikonra. A program minden indításkor feltérképezi a meglévő helyesírási szótárakat és ha szükséges, lefordítja azokat. Ezek után már csak be kell állítanunk, hogy milyen nyelveken szeretnénk a helyesírás ellenőrzést.



92. ábra: Nyelv beállítása a magyar helyesírás ellenőrzéshez

8.4.3 Az eszköztár beállításai

Az eszköztár használata megkönnyíti a program használatát, hiszen a legfontosabb elemeket egy kattintással elérhetjük.



93. ábra: Az eszköztár a formázószalaggal

Nézzük meg a beállításokat!

- Az eszköz kiválasztásához mindig kattintsunk az adott eszköz ikonjára.
- A tartalom testre szabásához az egér jobb gombjával kell kattintanunk az eszköztáron, majd válasszuk ki a Customize toolbar parancsot.
- Elem hozzáadásához a „fogd és vidd” módszerrel kell a kiválasztott ikont az eszköztárra húzni.
- Elem eltávolításához az egér segítségével húzzuk le a nem kívánt ikont az eszköztárról.

8.4.4 A vizsgálók használata

Az Apple szoftverek használatának alapvető feltétele az úgynevezett vizsgálók (Inspectors) használata. A vizsgálók használatának alapelve az, hogy a képernyőn megjelenő sok elemet minél egyszerűbben tudjuk formázni, vagy tulajdonságát megváltoztatni. A használatot úgy kívánják megkönnyíteni, hogy a legfontosabb elemekhez és tevékenységekhez külön vizsgálót rendelnek, mint például a szövegformázáshoz, vagy a grafikus elemek szerkesztéséhez. Használatuk nagyon egyszerű, hiszen csak a szerkesztendő médiaelem kiválasztására van szükség, illetve a megfelelő vizsgáló elindítására. A programokon belül a vizsgálók száma változik, de mindig azonos elrendezésűek és logikusak. A vizsgálók panelt általában az eszköztárból tudjuk elindítani. Az ikonja kék körön egy „i” betű.



94. ábra: Az Inspector ikonja

A Pages tíz vizsgálót tartalmaz, melyek sorrendben a következők.

Dokumentumvizsgáló (Document inspector)

A dokumentumvizsgálóban három fontos kategóriát találunk. Az elsőben (Document) a lapméretet, a margókat (Document Margins) tudjuk nagyon precízen kalibrálni. Ugyanitt aktivizálható az élőláb és élőfej illetve beállítható a pontos pozíciója is.

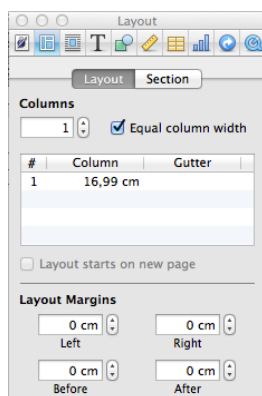
Ugyanezen fül alatt találjuk a lábjegyzet vagy végjegyzet bekapcsolásának lehetőségét, az oldalszámozás formátumát és annak módját. Ugyanitt kapcsolhatjuk be az automatikus elválasztást is.

A TOC fül alatt találjuk a tartalomjegyzék beállításait. Itt azoknak az elemeknek a beépített vagy egyedileg gyártott jelölőnégyzetét kell bejelölnünk, amelyeket szeretnénk a tartalomjegyzékben látni.

Az Info fül alatt az aktuális fájl jellemzőit látjuk, illetve itt írhatjuk be a szerzőre, vagy a dokumentumra vonatkozó információkat (szerző neve, cím, kulcsszavak).

Elrendezés vizsgáló (Layout inspector)

Az elrendezés vizsgálóban a szöveg és az oldal általános elrendezésére vonatkozó beállításokat eszközölhetjük. Itt lehet beállítani a többhasábos elrendezést és ennek tulajdonságait. A szövegtükör (Layout Margins) beállításai is itt találhatóak.



95. ábra: Az elrendezés vizsgáló beállításai

Ugyanitt, a Section fül alatt, az oldalszámozás paraméterei finomíthatók.

Rendezővizsgáló (Wrap inspector)

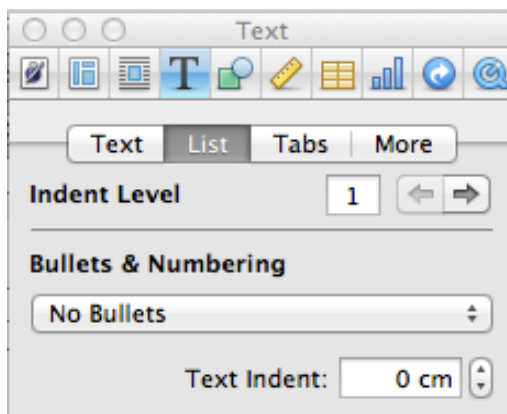
A rendezővizsgálóban a grafikus elemek és a szöveg egymáshoz viszonyított elhelyezését tudjuk koordinálni. Az objektumhelyzet (Object placement) blokkban kiválasztott grafikai elem együtt mozoghat a szöveggel (Inline), de rögzíthetjük is a helyzetét a Floating paranccsal. A harmadik lehetőség, ha a háttérbe, vagyis a szöveg mögé rakjuk a grafikus elemet.

Az objektum körbefuttatását a szöveggel az Object Causes Wrap jelölőnégyzet bekapcsolásával engedélyezheti.

Szövegvizsgáló (Text inspector)

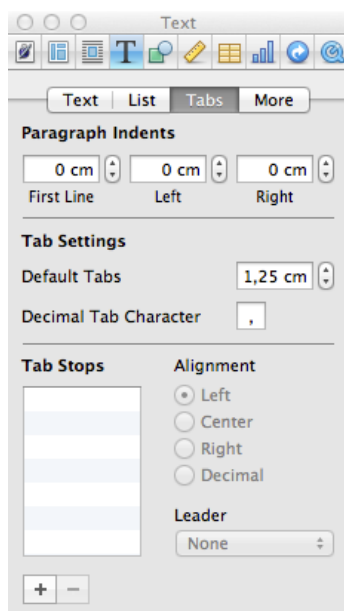
A szöveges elemek beállítására szolgál a szövegvizsgáló, ami a Pages program egyik legtöbb funkciót magába foglaló vizsgálója. A Text fül alatt állítható be a szöveg színe, a bekezdések igazítása, a karakterek, sorok, bekezdések közötti távolság, illetve ha szükséges, a szövegdobozon belüli margó.

A List fülön a bekezdések szintjeit (Indent Level) felsorolások szimbólumait (Bullets and Numbering) választhatjuk ki.



96. ábra: A felsorolás beállításai szövegvizsgálóban

A Tabs fül alatt konfigurálhatók a bekezdések beállításai (Paragraph Indents): az első sor behúzásának mértéke, a függő behúzás, valamint a teljes bekezdés távolsága a bal illetve a jobb margótól.



97. ábra: Tabulátor beállítások

A More fül alatt helyezték el a szerkesztők a keretek és a vonal tulajdonságok beállításait: vonalstílus, vonalvastagság, vonalszín.

Szintén itt állíthatjuk be a szöveg háttérszínét (Background Fills), amely külön beállítható egy adott szóra (Character), vagy akár az egész bekezdésre (Paragraph) vonatkozóan.

Ugyanitt van lehetőség kiválasztani, hogy egy bekezdés lezárása után milyen stílusú legyen a következő bekezdés (Following paragraph Style).

Itt találjuk a szövegbeosztásra vonatkozó beállításokat is, mint pl. a fattyú és árvasorok beállítását (Prevent window and orphan files), vagy ha nem szeretnénk, hogy egy címsor egyedül árválkodjon az oldal alján bekapcsolhatjuk az együtt a következővel parancsot (Keep with following paragraph). Lehetőség van még a bekezdések eltörésének kiküszöbölésére, (Keep lines together) vagy az új bekezdések, új oldalon való kezdésére is (Keep with following paragraph).

Végül itt kapott helyet a helyesírás nyelvének beállítása, amit ha fentebb leírt módon telepítettünk, kiválaszthatjuk a magyar nyelvet.

Grafikavizsgáló (Graphic inspector)

A Grafikavizsgáló a rajzolt elemek, képek kezelésére szolgál. Az első blokkban a kitöltés módját állíthatjuk be.

A Stroke opcióval látványos kereteket adhatunk az egyes képi elemeknek, (árnyék beállítása, árnyék szöge, áttetszőség).

Metrikus vizsgáló (Metrics inspector)

A metrikus vizsgálóban az egyes elemek pixelpontos méretét, pozícióját, illetve az elem forgatási szögét és irányát módosíthatjuk.

Táblázatvizsgáló (Table inspector)

A Pages-zel természetesen táblázatokat is készíthetünk. A táblázatvizsgálóban teljes részletességgel megformázható bármilyen táblázat. A táblázat cellái logikusan szövegdobozként is működnek, ezt a lehetőséget a cellára való dupla kattintással érhetjük el. A szerkesztést nagyban segíti a szöveg automatikus méretezésének lehetősége az adott cella méretéhez (Automatically resize to fit content).

A cellák tulajdonságai tovább állíthatók a Cell Borders és a Cell Background blokkban.

A Format fülön beállítható a cella tartalmának típusa (szám, pénznem százalék, idő, szöveg stb).

Grafikonvizsgáló (Chart inspector)

A grafikonvizsgáló mindenre kiterjedően segíti a grafikonok, diagramok készítését. Megnyitva kiválaszthatjuk a grafikon típusát, illetve az Edit data gombra kattintva megadhatjuk az értékeket.

A Chart fül alatt beállíthatjuk a jelmagyarázat (Show legend), a felirat (Show title) megjelenítését. Lehetőség van a diagram oszlopközeinek beállítására (Gap between bars), és az egyes kategóriák közötti távolság (Gap between sets) módosítására, illetve az oszlop formájának módosítására (Bar Shape). Külön blokkot kapott a 3D-s grafikonok mozgását segítő eszköz.

A tengelyek (Axis) fül alatt külön beállítható az X és Y tengely felirata, helye, az érték típusa.

A Series fül kiválasztása után az értékcímkék helyét és formátumát határozhatjuk meg.

Hiperlink vizsgáló (Hyperlink inspector)

Ebben a vizsgálóban különböző médiaelemekhez rendelhetünk külső (weblink) és belső (például könyvjelzőhöz) hivatkozásokat.

A könyvjelző (Bookmark) fül alatt könyvjelzőket rendelhetünk kiválasztott elemekhez.

Quick Time vizsgáló (Quick Time inspector)

A MacOS X alapértelmezett médialejátszó programja a Quick Time Player. A beillesztett videókat is ezzel a programmal tudjuk lejátszani.

A Quick Time vizsgáló zseniálisan, a beillesztett videó egyszerű vágását és a kiválasztott részlet pontosítását szolgálja anélkül, hogy külső vágóprogramokat használnánk.

A Start & Stop elemmel kiválaszthatjuk a lejátszani kívánt részt, akár századmásodperces pontossággal.

A Poster Frame modulban beállíthatjuk a kezdőképet, ami a képernyőn meg fog jelenni a videó lejátszása előtt.

Ebben a vizsgálóban van lehetőség az ismétlés típusának módosítására, amely folyamatosra, (Loop) vagy oda-vissza játszó módba (Loop back and forth) állítható be.

8.5 SZERKESZTETT SZÖVEG KÉSZÍTÉSE A PAGES PROGRAMMAL

A Pages, amint a korábbiakból kitűnik, egy teljes értékű szövegszerkesztő program, amely a legfontosabb igényeket kielégíti.

A továbbiakban áttekintjük az alapvető karakter és bekezdésformázásokat.

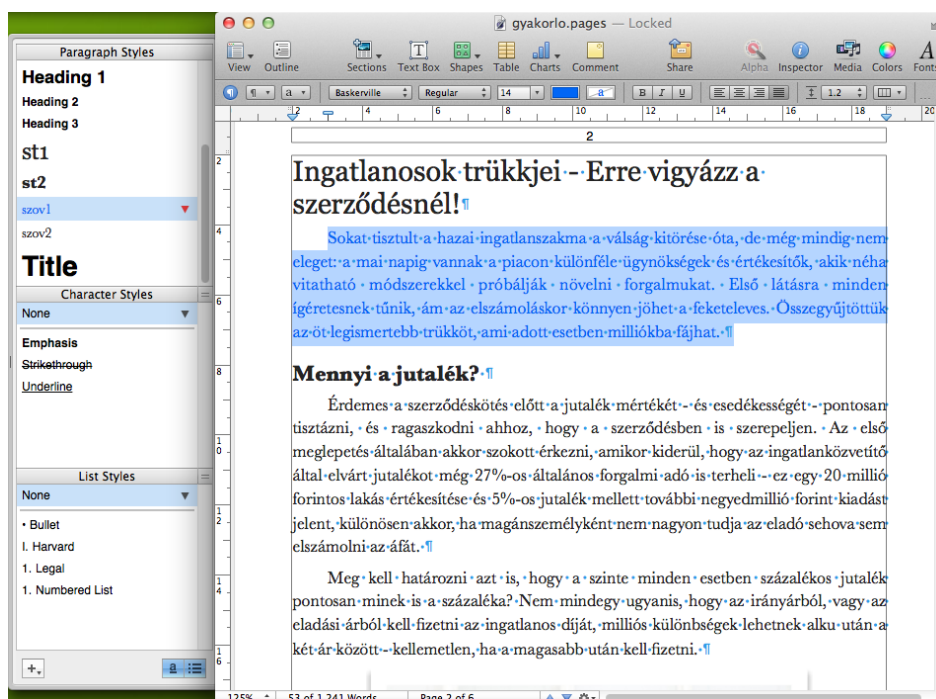
Mielőtt nekikezdünk...

Munkánk megkezdése előtt érdemes a munkaterületünket személyre szabni, beállítani a nézeteket (View menü), ezen belül a vonalzókat, a nem látható segédkaraktereket, és az elrendezést. Fordítsunk figyelmet a lapméret meghatározására és a margók beállításaira (Document Inspector).

Mint minden szövegszerkesztőnél, a hatékonyabb munka érdekében érdemes betartani néhány szabályt:

- Először mindig a teljes szöveget gépeljük be, utána formázzuk meg a szöveget.
- A formázáshoz használjunk bekezdés és karakterstílusokat. Ha a beépítettek nem tetszenek, egyéni stílusok készítésére is van lehetőség.

- A fattyú és árvasorok elkerüléséhez használjuk a Text inspector More fülén lévő Pagination & Break blokk beállításait.
- A táblázatokat és a grafikus elemeket a szerkesztési folyamat végén illesszük be, és formázzuk meg.
- A munka közben folyamatosan mentsünk (bár ezt a Mac nem nagyon igényli).



98. ábra: Szerkesztés a Pagesben

Hasznos billentyűparancsok

A szövegben való navigálást és a munkát remekül tudjuk gyorsítani ha, ismerünk néhány, gyakran szükséges egérmozdulatot és billentyűparancsot.

Művelet	Parancs
Egy szó kijelölése	Dupla kattintás a szóra
Egy sor kijelölése	Shift – CMD – Jobb nyíl
Bekezdés kijelölése	Dupla kattintás a bekezdésre
Teljes szöveg kijelölése	CMD – A
Kijelölés megszüntetése	Shift – CMD – A
Kijelölés adott ponttól szavan- ként	Shift – Option – Jobb nyíl, vagy Bal nyíl

Művelet	Parancs
Dokumentum elejére ugrás	CMD – Fel nyíl
Dokumentum végére ugrás	CMD – Le nyíl
Vágólapra másolás	CMD – C
Beillesztés vágólapról	CMD – V
Bekezdésstílus másolása	Option – CMD – C
Bekezdésstílus beillesztése	Option – CMD – V
Parancs visszavonása	CMD – Z

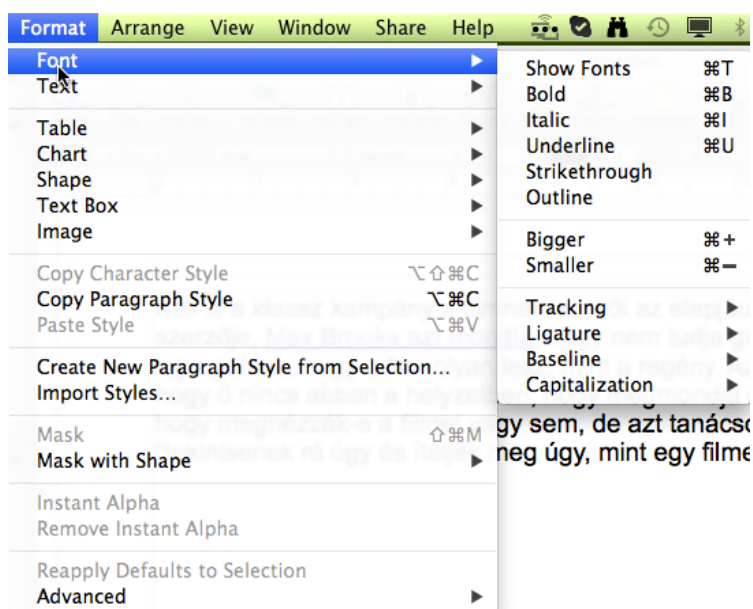
Karakterek és bekezdések formázása

A begépelte szöveget többféle módon is formázhatjuk. Az alapvető karakterformázásokat az eszköztár formázószalagján találjuk.



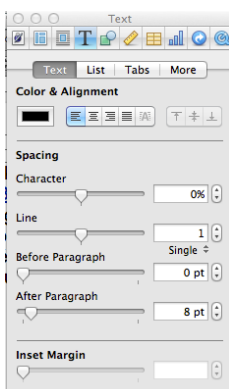
99. ábra: Formázószalag

A karakterformázások teljes arzenálját a Format menü Font konténerében találjuk az aláhúzások módjától kezdve egészen az alsó és felső index beállításáig.



100. ábra: Karakterformázási lehetőségek a Pages programban

A bekezdések formázásához a Text Inspectort érdemes használni.



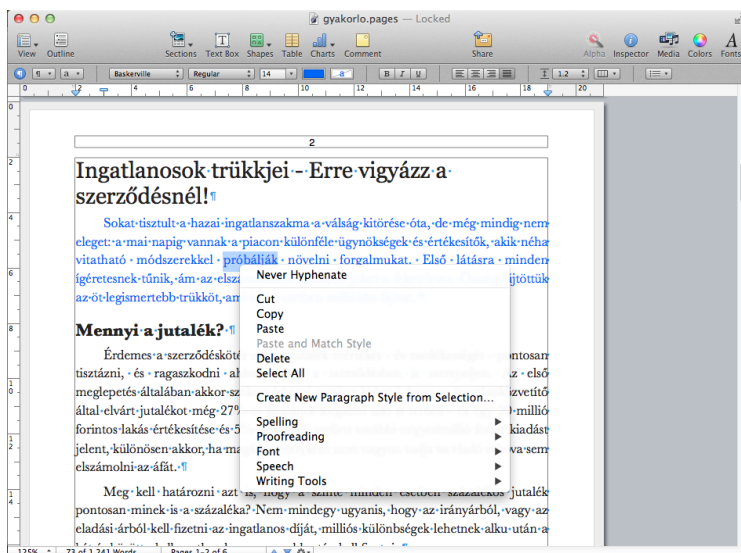
101. ábra: Bekezdéformázás

Szöveg beillesztése vágólapról

Gyakran előforduló művelet, hogy más forrásból, például internetről, vagy másik fájlból illesztünk be szöveget a dokumentumunkba.

Ez nem bonyolult, de ha a vágólapról a CMD – V billentyűparancsot választjuk, a beillesztett szöveg hozza magával a beállított szövegtulajdonságait. Ez sok esetben nem kívánatos, mert újra kell formáznunk a szöveget.

Ezt elkerülendő, a beillesztéshez kattintsunk az egér jobb gombjával és válasszuk a Paste and Match Style parancsot, amely a saját dokumentumunkban használt stílust érvényesíteni fogja a frissen beillesztett szövegre.

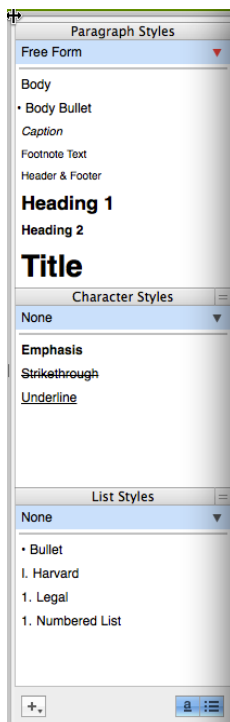


102. ábra: Szövegbeillesztéshez használjuk a Paste and Match Style parancsot

Bekezdés- és szövegstílusok használata

A szöveg begépelése után a formázás leggyorsabb eszköze, ha stílusokat használunk.

A stílusok alkalmazása úgy a legegyszerűbb, ha szöveg kijelölése után az eszköztárból megnyitjuk a stílusablakot. Ebben három kategóriába vannak sorolva stílusok: bekezdés, karakter és felsorolás stílusok.



103. ábra: Bekezdésstílusok beállítása

Innen csak, ki kell választanunk a számunkra megfelelő stílust.

Egyedi, új stílusok készítése és módosítása

Ha nem tetszenek a gyári beállítások, természetesen saját stílust is készíthetünk. Nézzük meg, ez hogyan történik!

Annyi a dolgunk, hogy a kiválasztott szöveget megformázzuk igényeink szerint. Ha ez elkészült, kattintsunk az egér jobb gombjával és válasszuk ki a Create New Paragraph Style from Selection parancssort. A felugró ablakba írunk be egy nevet és az OK gomb lenyomása után az új stílus azonnal megjelenik a listában.

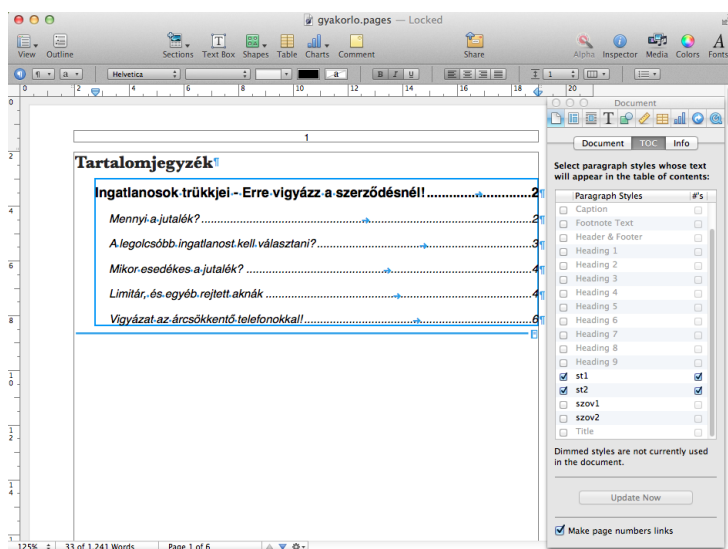
A stílusmódosítás is gyerekjáték: jelöljük ki egy bekezdést, amely a módosítani kívánt stílussal van megformázva. Ezt újraformázzuk az új beállításokkal. Ezután a stílusablakban kattintsunk jobb egérgombbal a stílus nevére, és a megjelenő ablakban válasszuk ki a Redefine Style from Selection parancsot. Ekkor a stílusunk neve ugyanaz marad, de már az új beállításokkal fog megjelenni, és természetesen frissíteni fogja az összes bekezdést, amely ezzel a stílussal lett formázva.

Tartalomjegyzék készítése

Tartalomjegyzék készítéséhez más szövegszerkesztőkhöz hasonlóan a Pages-ben is fontos a jó előkészítés.

Érdemes itt is bekezdésstílusokat alkalmaznunk a címsorokra, főleg azokra, amelyeket szeretnénk a tartalomjegyzékben viszont látni.

A tartalomjegyzék előkészítéséhez nyissuk meg a Dokumentum vizsgáló TOC nevű fülét. A megjelenő listában találjuk a stílusok listáját. Azok, amelyek fekete színnel vannak jelölve, aktívak, azaz ezek közül választhatunk. A megfelelő jelölőnégyzetek bekapcsolása után érdemes a sor végén lévőket is bekapcsolni, ezzel biztosítjuk, hogy a tartalomjegyzék bejegyzések mellett megjelenjenek majd az oldalszámok is.



104. ábra: A tartalomjegyzék beállításai

A véglegesítéshez válasszuk az Insert menü Table of Contents parancsát.

8.5.1 Műveletek médiaelemekkel

Képek beillesztése

A Pagesbe a képek beillesztésének több módja is van. A legegyszerűbb, ha az eszköztár Media gombját használjuk. Itt a Photos fülre kattintva találjuk meg a gépen lévő képeinket. Innen a „hozd és vidd” módszerrel könnyedén betölthetünk képeket.

Furcsának tűnik, de a program csak a gépen található képfeldolgozó programok (iPhoto, Aperture) mappáiból engedi a betöltést, ami külső források esetén kellemetlen lehet. Megoldás, ha az Insert menü Choose parancsát választjuk, ilyenkor bármilyen forrásból illeszthetünk be képeket.

Külső forrás esetén, például internetről történő képbetöltésnél, szintén működik, a „fogd és vidd” módszer vagy a vágólap használata (CMD +C és a CMD +V).

Képernyőképek elmentéséhez és beillesztéséhez sem kell külön programot használnunk. A MacOS X rendszerszinten tudja menteni a képernyő részletit a következő billentyűkombinációkkal:

- CMD + Shift + 3, teljes képernyő lementése
- CMD + Ctrl + Shift + 3, teljes képernyő vágólapra másolása
- CMD + Shift + 4, egy kijelölt rész lementése
- CMD + Shift + 4 + Space, egy alkalmazásablak lementése.

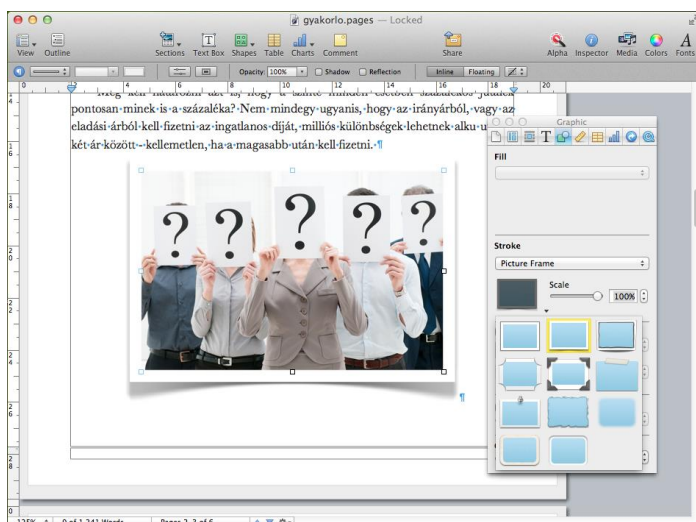
Ezt követően a mentett képernyőrészleteket az asztalon fogjuk megtalálni, ahonnan az Insert menü Choose parancsával illeszthetjük be.

Képjellemzők beállítása

A beillesztett képeket többféle módon tudjuk látványosabbá tenni. A legfontosabb szolgáltatások a Grafikus és a Metrikus vizsgálóból érhetőek el.

A Grafikavizsgálóban a képeket körvonallal illetve kerettel láthatjuk el a Stroke blokk parancsaival. A legszebb beállítások talán a Keretek (Picture frame) parancs segítségével érhetőek el.

A kiválasztott keretet tudjuk árnyékolni (Shadow), vagy tükröző effektet beállítani (Reflection), vagy a kép áttetszőségét (Opacity) változtatni.



105. ábra: Képketerek beállítása

A metrikus vizsgáló a kép dimenzióit (Size), a diaképen lévő pozícióját (Position) tudjuk pixel pontosan beállítani. A forgatás (Rotate) blokkban elfogathatjuk tetszőleges szögben a képünket, vagy vízszintes és függőleges irányban tükrözhetjük.

Hiperhivatkozások készítése

Hiperhivatkozások készítéséhez jelöljük ki azt az elemet, amihez szeretnénk linket kapcsolni. Ez lehet szöveg, kép, vagy akár videó is. Ezután a Hiperlink vizsgálóban engedélyezzük a kapcsolatot (Enable as a hyperlink). Itt beállítható, hogy hová mutasson a link. A program támogatja másik Pages dokumentum, weboldal, vagy email linkként történő hozzáadását.

8.5.2 Dokumentumok megosztása, konvertálása.

Az Apple programok széles skáláját nyújtják az elkészített produktumok publikálásának. A lehetőségeket a Share menüben találjuk.

Az első lehetőség, hogy közvetlenül email-en továbbítsuk a fájlnkat, ami elegánsan biztosítja a fájlnk gyors megosztását. Lehetőségként megadhatjuk azt is milyen formátumban szeretnénk továbbítani: a program felkínálja a Pages, Microsoft Word és a PDF formátumot.

A második lehetőség, hogy exportáljuk más programok vagy felhasználók számára a dokumentumunkat. Exportáláskor a PDF, DOC, RTF, TXT, PUB formá-

tumok közül választhatunk. A PUB formátum lehetővé teszi, hogy a dokumentumunkat elektronikus könyv formájában iPaden olvassuk.

8.6 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

8.6.1 Összefoglalás

A leckében elsajátítottuk a Pages program használatának alapjait, az új dokumentumok létrehozását, formai kialakításuk lehetőségeit. A leckében megismertük a helyesírás-ellenőrző program telepítését és annak beállításait. Áttekintettük a stílusok készítését, használatát, az egyes médiaelemek beillesztését és szerkesztését, képek, módosítását és a dokumentum publikálási lehetőségeit.

9. IRODABIRODALOM – IRODAI ALKALMAZÁSOK II. (NUMBERS)

9.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók elsajátítják az Numbers táblázatkezelő program alapjait és alkalmazási lehetőségeit. Tisztában lesznek a program felépítésével, használatával, a program által kínált adatelemzési és megjelenítési lehetőségekkel.

9.2 MI A NUMBERS?

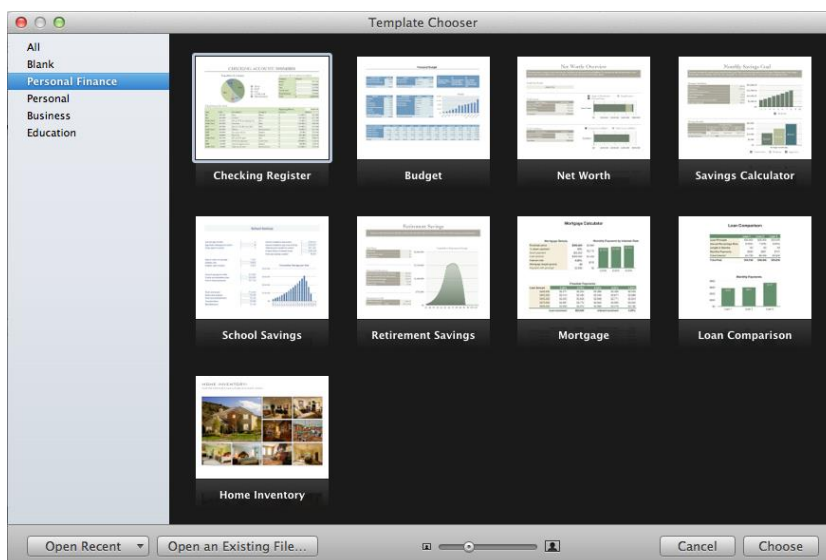
A Numbers az Apple otthonra, kis irodákba szánt programcsomagjának, az iWork-nek a táblázatkezelő programja. A Numbers első verzióját 2007 augusztusában mutatta be az Apple.

A Numbers a Macen is futó Microsoft Excel vetélytársa. Steve Jobs szerint a Numbers az Excel tudásának arra az 5 százalékára van kihegyezve, amelynél többet az Excel használók 95 százaléka soha nem használ. Amíg az Excel táblázatokban gondolkodik, addig a Numbers papírlapban, amelyre szabadon helyezhetünk el táblázatokat, grafikonokat, fényképeket, szövegeket, síkidomokat.

9.3 A NUMBERS FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

A Numbers a többi iWork szoftverhez igazodva, hasonló felhasználói felülettel rendelkezik, mint a társai.

Az első indításkor itt is a sablonválasztó ablak (Template Chooser) ugrik fel. A sablonok témáiból következtethetünk arra, hogy az általános felhasználhatóságon túl elsősorban az irodai alkalmazások és szükségletek kielégítésére törekszik. A megnyitáshoz és a sablon kiválasztásához kattintsunk a Choose gombra.



106. ábra: A Numbers sablotípusai

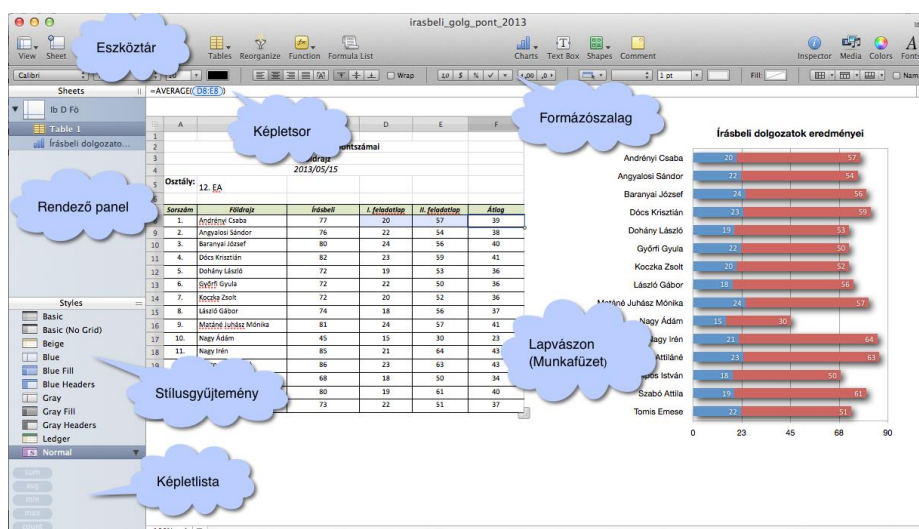
A programablak több részre osztható. Felül a szokásos eszköztárat találjuk, alatta a formázószalagot a leggyakrabban használt parancsok ikonjaival. Ez alatt helyezkedik el a képletsor (Formula Bar) ahová a képleteket és egyéb cellatartalmakat írhatunk be. A középső részt kitölti a munkafüzet vagy, ahogy itt nevezzük a lapvászont (Sheet Canvas), ami más táblázatkezelőkhöz hasonlóan sorokra és oszlopokra tagolódik.

A bal felső részen találjuk a Rendezőpanelt (Sheets Panel), ahol lehetőség van a táblázat oldalainak elrendezésére és áttekintésére.

Alatta találjuk a stílusgyűjteményt (Styles), ahol az oldalainkhoz előre definiált sablonokat kapunk.

A programablak alsó részén, balra a nagyítóeszközt találjuk, mellette a nyomtatási kép gombját, amivel meg tudjuk nézni a táblázatunkat a lapon.

Ha a nézet (View) menüben bekapcsoljuk (Show formula list) opciót, a programablak alján megjelenik a Képletlista, ami áttekintő listát ad a munkafüzetben alkalmazott műveletekről.

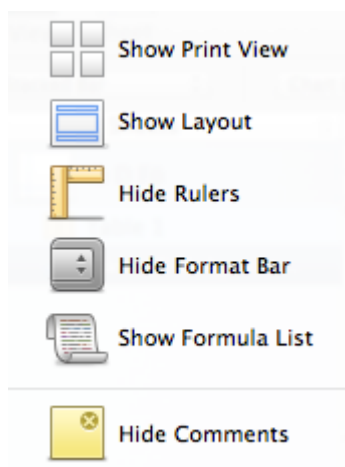


107. ábra: A Numbers felhasználói felülete

9.4 A NUMBERS BEÁLLÍTÁSAI

9.4.1 A nézetek beállítása

A munkánk elkezdése előtt a különböző nézetbeállításokkal megkönnyíthetjük a munkánkat. A nézeteket a View menüben, vagy az eszköztár View gombjára kattintva tudjuk beállítani.



108. ábra: Nézetek beállítása

A nézet menü első parancsa a Show Print View parancs, amivel a lapváson nyomtatási képét tudjuk beállítani.

Érdemes bekapcsolni a lapelrendezés (Show Layout) lehetőséget is mivel így láthatóvá válik a margó, az élőfej és élőláb elrendezése is.

A Show Rulers parancssal a vonalzót tudjuk ki és bekapcsolni.

A formula lista bekapcsolása (Formula List), a beírt képletek szerkesztését és javítását könnyíti meg.

9.4.2 Az eszköztár beállításai

Az eszköztár használata megkönnyíti a program használatát, hiszen a legfontosabb elemeket egy kattintással elérhetjük.



109. ábra: Az eszköztár a formázószalaggal

Nézzük meg a beállításokat!

- Az eszköz kiválasztásához mindig kattintsunk az adott eszköz ikonjára.
- A tartalom testre szabásához az egér jobb gombjával kell kattintanunk az eszköztáron, majd válasszuk ki a Customize toolbar parancsot.
- Elem hozzáadásához a „fogd és vidd” módszerrel kell a kiválasztott ikont az eszköztárra húzni.
- Elem eltávolításához az egér segítségével húzzuk le a nem kívánt ikont az eszköztárról.

9.4.3 A vizsgálók használata

Az Apple szoftverek használatának alapvető feltétele az úgynevezett vizsgálók (Inspectors) használata. A vizsgálók használatának alapelve az, hogy a képernyőn megjelenő sok elemet minél egyszerűbben tudjuk formázni, vagy tulajdonságát megváltoztatni. A használatot úgy kívánják megkönnyíteni, hogy a legfontosabb elemekhez és tevékenységekhez külön vizsgálót rendelnek, mint például a szövegformázáshoz, vagy a grafikus elemek szerkesztéséhez. Használatuk nagyon egyszerű, hiszen csak a szerkesztendő médiaelem kiválasztására van szükség, illetve a megfelelő vizsgáló elindítására. A programokon belül a vizsgálók száma változik, de mindig azonos elrendezésűek és logikusak. A vizsgálók panelt általában az eszköztárból tudjuk elindítani. Az ikonja kék körön egy „i” betű.

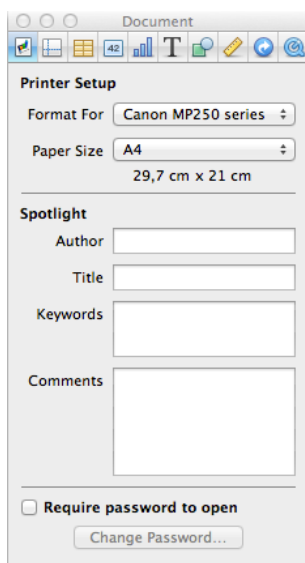


110. ábra: Az „Inspector” bekapcsológombja

A Numbers tíz vizsgálót tartalmaz, melyek sorrendben a következők.

Dokumentumvizsgáló (Document inspector)

A dokumentumvizsgálóban állíthatjuk be nyomtatót, a nyomtatási lap méretét, a szerzői adatokat, és jelszót adhatunk meg a munkánk védelme érdekében.



111. ábra: A dokumentumvizsgáló ablaka

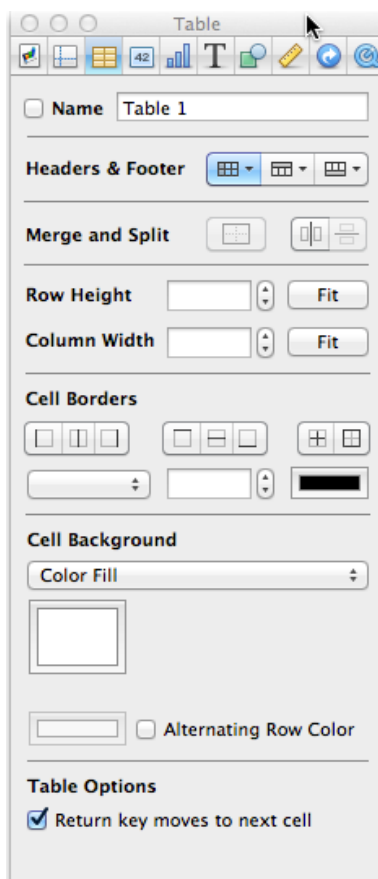
Lapvizsgáló (Sheet inspector)

A lapvizsgálóban a szöveg és az oldal általános elrendezésére vonatkozó beállításokat eszközölhetjük. Itt lehet beállítani a lap elrendezéseit, az oldal-számozást, a margók pozícióit (Page Margins).

Táblázatvizsgáló (Table inspector)

A táblázatvizsgálóban a táblázat, illetve a cellák beállításait tudjuk megváltoztatni. Elsőként a táblázat nevét módosíthatjuk. A Headers and Footer pa-

ranccsal a táblázat fejléceit, elrendezéseit állíthatjuk be. A Merge and Split parancs pedig a cellák felosztását és egyesítését koordinálja. Itt módosíthatjuk a cellák magasságát és szélességét is. (Row Height, Column Width). A következő blokkban a cellahatároló vonalak tulajdonságai módosíthatók, mint a szín és a vonalvastagság, illetve bármilyen hátteret is beállíthatunk az adott cellának.

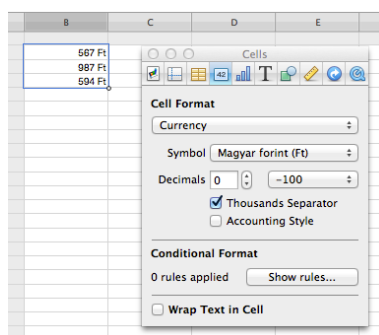


112. ábra: A táblázatvizsgáló ablaka

Cellavizsgáló (Cell inspector)

Mint a név is mutatja ezzel a felügyelővel a cellák tulajdonságait igazíthatjuk a kívánalmakhoz. A Cell Format blokkban a cella tulajdonságait módosíthatjuk, a cellatartalom és a megjelenítés kívánalmainak megfelelően. A formátum kiválasztása után van lehetőségünk a beállítások finomítására.

Ugyanitt állíthatjuk be az oszlopok feltételes formázási lehetőségeit is (Conditional Format), vagyis feltételeket adhatunk meg az egyes cellák értékeire vonatkoztatva, így áttekinthetőbbek lesznek a táblázataink.



113. ábra: Cellavizsgáló

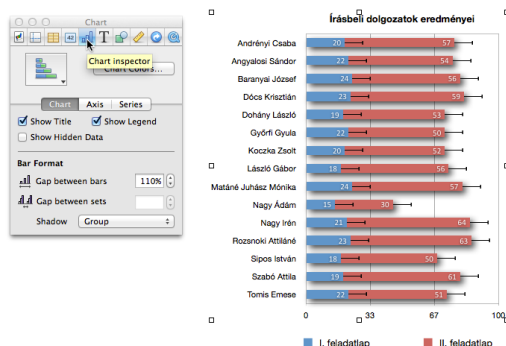
Grafikonvizsgáló (Chart inspector)

A grafikonvizsgáló mindenre kiterjedően segíti a grafikonok, diagramok készítését. A Chart fül alatt kiválaszthatjuk és beállíthatjuk a grafikon típusát, a színek töltszék módját (2D Color, 2D Image, 3D texture), és magát az alkalmazni kívánt színt.

Itt engedélyezhetjük a jelmagyarázat (Show legend), a felirat (Show title) megjelenítését. Lehetőség van a diagram oszlopközeinek beállítására (Gap between bars), és az egyes kategóriák közötti távolság (Gap between sets) módosítására, illetve az árnyékolás beállítására (Shadow). Külön blokkot kapott a 3D-s grafikonok mozgatását segítő eszköz.

A tengelyek (Axis) fül alatt külön beállítható az X és Y tengely felirata, helye, az érték típusa.

A Series fül kiválasztása után az értékcímkék helyét és formátumát határozhatjuk meg. A haladó (Advanced) blokkban a trendvonalakat típusait állíthatjuk be.



114. ábra: Grafikonvizsgáló

Szövegvizsgáló (Text inspector)

A szöveges elemek beállítására szolgál a szövegvizsgáló, ami a Numbers program egyik legtöbb funkciót magába foglaló vizsgálója. A Text fül alatt állítható be a szöveg színe, a bekezdések igazítása, a karakterek, sorok, bekezdések közötti távolság, illetve ha szükséges, a szövegdobozon belüli margó.

A Bullets fülön a bekezdések szintjeit (Indent Level) felsorolások szimbólumait (Bullets and Numbering) választhatjuk ki.

Grafikavizsgáló (Graphic inspector)

A grafikavizsgáló a rajzolt elemek, képek kezelésére szolgál. Az első blokkban a kitöltés módját állíthatjuk be.

A Stroke opcióval látványos kereteket adhatunk az egyes képi elemeknek, (árnyék beállítása, árnyék szöge, áttetszőség).

Metrikus vizsgáló (Metrics inspector)

A metrikus vizsgálóban az egyes elemek pixelpontos méretét, pozícióját, illetve az elem forgatási szögét és irányát módosíthatjuk.

Hiperlink vizsgáló (Hyperlink inspector)

Ebben a vizsgálóban különböző médiaelemekhez rendelhetünk külső (weblink) és belső (például könyvjelzőhöz) hivatkozásokat.

A könyvjelző (Bookmark) fül alatt könyvjelzőket rendelhetünk kiválasztott elemekhez.

Quick Time vizsgáló (Quick Time inspector)

A MacOS X alapértelmezett médialejátszó programja a Quick Time Player. A beillesztett videókat is ezzel a programmal tudjuk lejátszani.

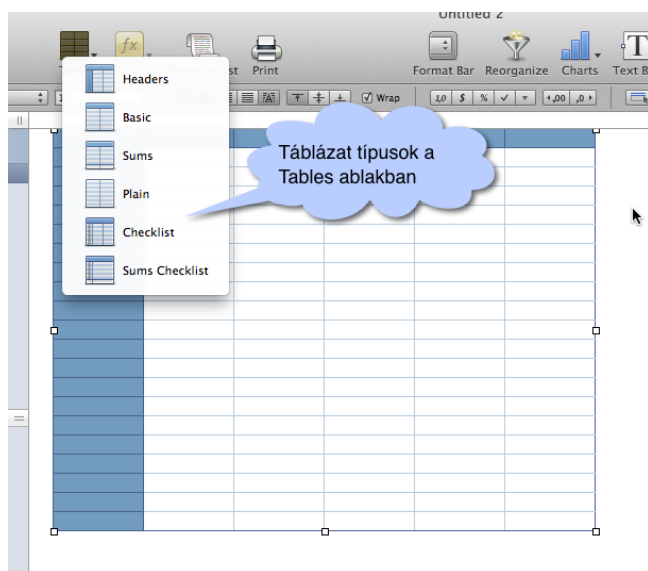
A Quick Time vizsgáló zseniálisan, a beillesztett videó egyszerű vágását és a kiválasztott részlet pontosítását szolgálja anélkül, hogy külső vágóprogramokat használnánk.

A Start & Stop elemmel kiválaszthatjuk a lejátszani kívánt részt, akár századmásodperces pontossággal.

A Poster Frame modulban beállíthatjuk a kezdőképet, ami a képernyőn meg fog jelenni a videó lejátszása előtt.

9.5 ADATBEVITEL A NUMBERS PROGRAMMAL

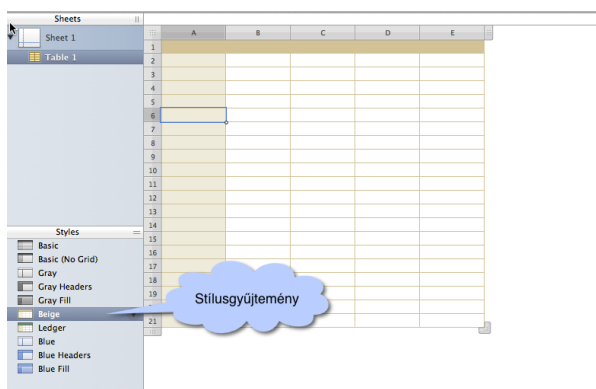
A Numbersben az Excelhez hasonlóan tudunk adatokat bevinni. Mint említettük itt nem a munkafüzet az alap, hanem egy lap, amin táblázatot, grafikont és egyéb elemeket helyezhetünk el. Az eszköztár Tables parancsa segítségével kiválaszthatjuk a táblázat típusát, megkönnyítve a formázást.



115. ábra: Táblázattípusok beállításai

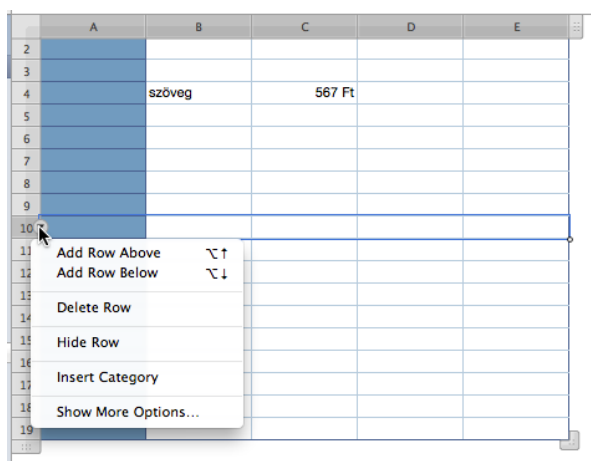
Ezután egyszerűen az igényeinkhez szabhatjuk a táblázat sorait és oszlopait, a stílusgyűjteményből kiválasztva megfelelő színösszetételt. Ha több különböző stílusú táblázatunk van egy közös lapon, kijelölve őket, egyszerre átálakíthatjuk a stílusukat a stílusgyűjtemény segítségével, a kívánt stílusválozatra.

Az táblázat beállítása után a stílusgyűjteményből egy kattintással kiválaszthatjuk a megfelelő táblázatstílust.



116. ábra: A táblázat stílusának beállítása

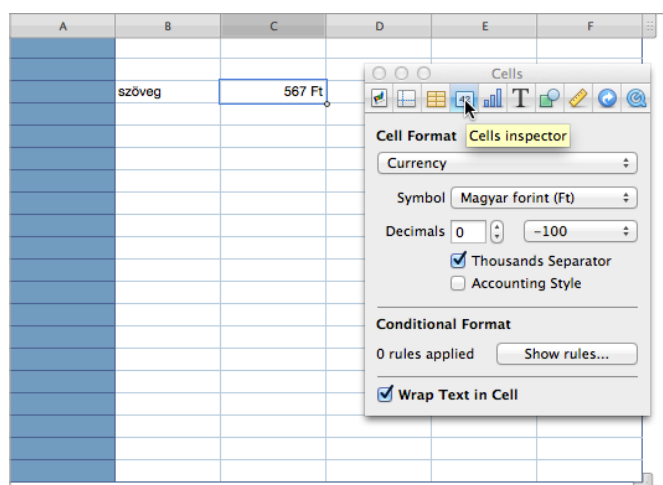
Könnyedén bővíthetjük a táblázatunkat sorokkal és oszlopokkal, ha kijelölünk egy sort, vagy oszlopot és a jobb gombra kattintunk. A felugró ablakból kiválaszthatjuk a megfelelő funkciót.



117. ábra: Sor beszúrása

Az oszlopokat is átrendezhetjük, egyszerűen csak annyit kell tennünk hogy az oszlop mező részét megfogjuk az egérrel és elmozdítjuk a megfelelő helyre.

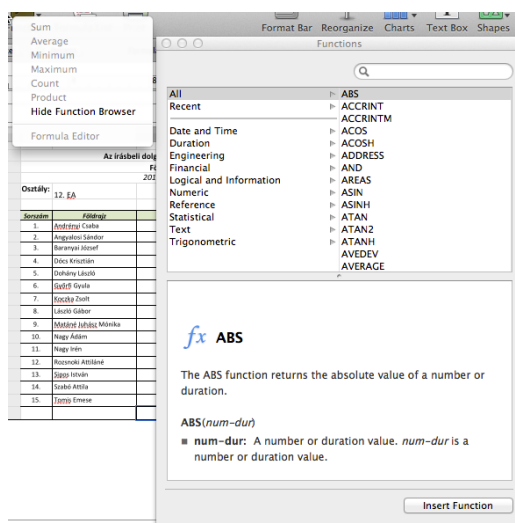
A cellákba való adatbevitel szintén nagyon egyszerű. Kattintsunk az adott cellára és gépeljük be az adatokat. Az adatok az Excelhez hasonlóan többféle típusúak lehetnek (szöveg, szám, dátum), és ugyanúgy is rendeződnek automatikusan egy cellában, a szöveg balra szám jobbra. Ha meg akarjuk változtatni a bevitt értékek típusát indítsuk el a Cellavizsgálót és állítsuk be a kívánt formátumot.



118. ábra: Cellaformátum beállítása

Ha képleteket szeretnénk beilleszteni, használhatjuk a képletlistát. Alkalmazásához jelöljük ki a cellákat, melyekkel műveletet akarunk végezni és a képletlistából egyszerűen húzzuk a megfelelő helyre a képletet, ahol azonnal megjelenik az eredmény. A képletlista csak a legfontosabb képleteket tartalmazza, mint a szumma, átlag, minimum, maximum, darab.

Ha bármilyen egyéb képletet akarunk használni, válasszuk ki a Function parancsot az eszköztárból és válasszuk a Show Function Browser parancssort.



119. ábra: Képletek beszúrása

A megjelenő ablakban kiválaszthatjuk a szükséges függvényt. Segítségként a függvényeket tudjuk keresni, név, vagy a megfelelő kategória szerint. A kiválasztott függvény szintaktikai leírását és használatát az ablak alsó felében találjuk meg.

9.5.1 Grafikonok, diagramok készítése a Numbers programmal

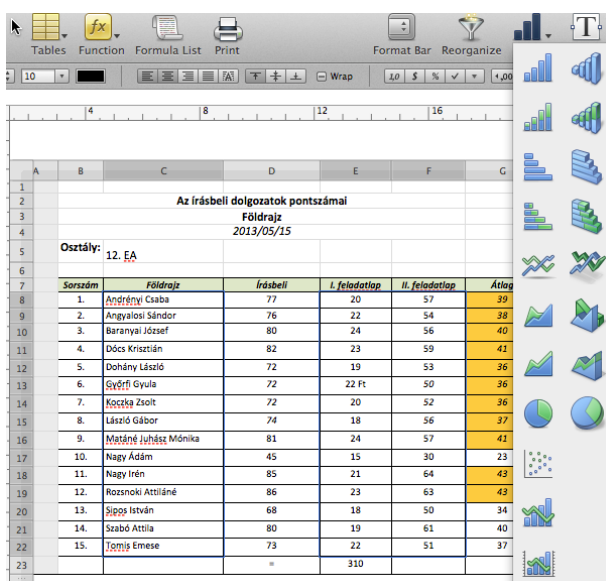
A grafikonok, diagramok készítése is jól menedzselt a Numbers programban.

Első lépésként jelöljük ki a szükséges oszlopokat vagy sorokat, melyeket szeretnénk grafikusán ábrázolni. Ha a kiválasztott értékoszlopok nem egymás mellett vannak, a Command gomb nyomva tartásával kijelölhetünk nem szomszédos oszlopokat is.

Sorszám	Földrajz	Írásbeli	I. feladatlap	II. feladatlap	Átlag
1.	Andrényi Csaba	77	20	57	39
2.	Angyalosi Sándor	76	22	54	38
3.	Baranyai József	80	24	56	40
4.	Dócs Krisztián	82	23	59	41
5.	Dohány László	72	19	53	36
6.	Györfi Gyula	72	22 Ft	50	36
7.	Koczka Zsolt	72	20	52	36
8.	László Gábor	74	18	56	37
9.	Matáné Juhász Mónika	81	24	57	41
10.	Nagy Ádám	45	15	30	23
11.	Nagy Irén	85	21	64	43
12.	Rozsnoki Attiláné	86	23	63	43
13.	Sipos István	68	18	50	34
14.	Szabó Attila	80	19	61	40
15.	Törő Emese	73	22	51	37
		=	310		

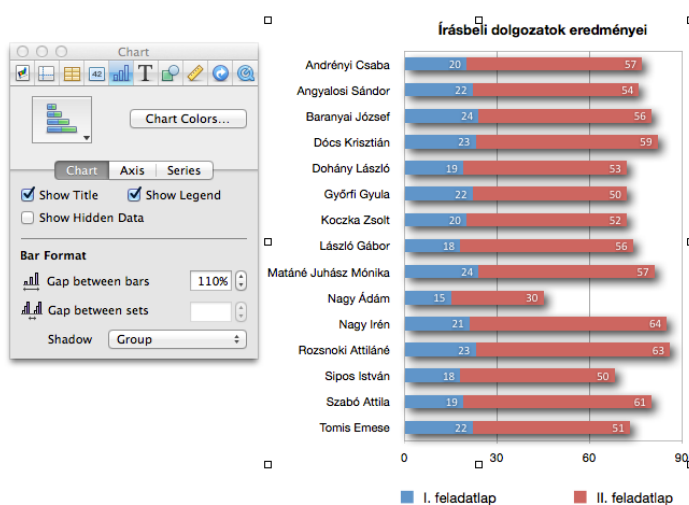
120. ábra: Oszlopok kijelölése

A kijelölést követően kattintsunk a Charts eszközre, az eszköztáron. innen kiválaszthatjuk a megfelelő típust.



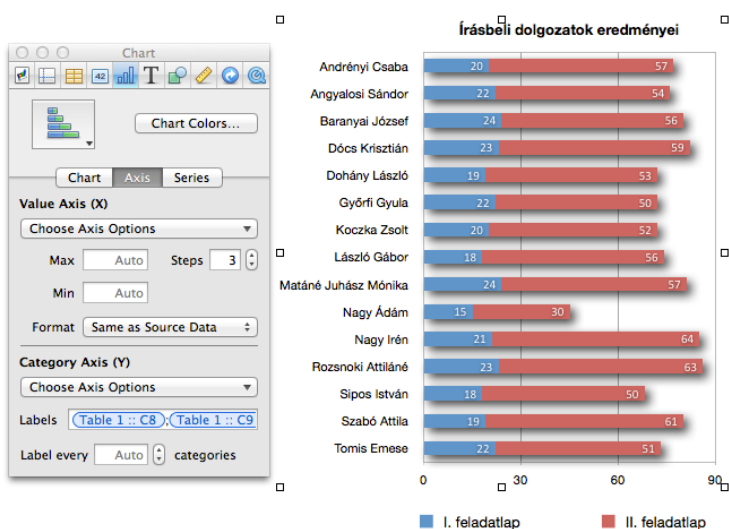
121. ábra: Diagram beszúrása az adatok kijelölése után

Ezután a Chart Inspector segítségével módosíthatjuk a grafikon vagy diagram tulajdonságait. A Chart fülön bekapcsolhatjuk a felirat, vagy a jelmagyarázat mutatását. A Bar Format blokkban beállítható a diagram oszlopainak vagy sorainak a szélessége (Gap between bars) és az egyes csoportok közötti távolság (Gap between sets).



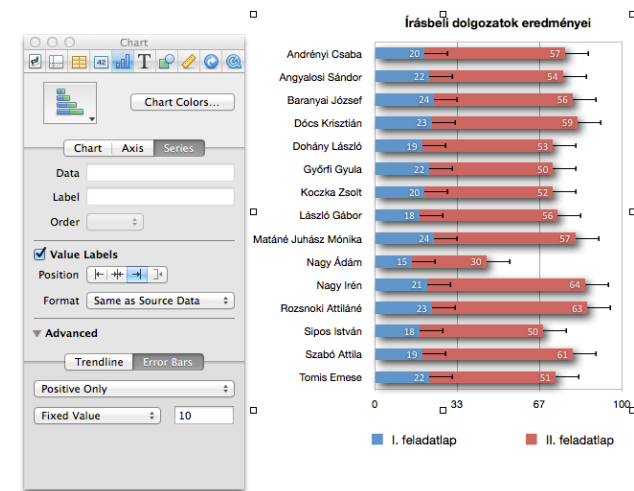
122. ábra: Chart Inspector

Az Axis fül alatt találjuk az X és Y tengely beállításait.



123. ábra: Az XY tengely beállítása

Az értékek (Series) fül alatt rendezhetjük az értékmező feliratait (Value Labels) vagy beállíthatjuk a trendvonalakat.



124. ábra: Az értékmező beállítása

9.5.2 Dokumentumok megosztása, konvertálása.

Az Apple programok széles skáláját nyújtják az elkészített produktumok publikálásának. A lehetőségeket a Share menüben találjuk.

Az első lehetőség, hogy közvetlenül email-en továbbítsuk a fájlunkat, ami elegánsan biztosítja a fájlunk gyors megosztását. Lehetőségként megadhatjuk azt is milyen formátumban szeretnénk továbbítani: a program felkínálja a Numbers, Excel és a PDF formátumot.

A második lehetőség, hogy exportáljuk más programok vagy felhasználók számára a dokumentumunkat. Exportáláskor a PDF, Excel, CSV, formátumok közül választhatunk.

9.6 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

9.6.1 Összefoglalás

A fejezetben megismerkedtünk a Numbers táblázatkezelő program jellemzőivel és beállításaival. Áttekintettük az alapvető lehetőségekkel, a cellák, táblázatok használatával, a grafikonok, diagramok készítésének lehetőségeivel.

10. HÁLÓZATI KOMMUNIKÁCIÓ ÉS ADATMENEDZSMENT (ITUNES)

10.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók elsajátítják az iTunes kommunikációs és adatmenedzselő program alapjait és alkalmazási lehetőségeit. Tisztában lesznek a program felépítésével, használatával, a program által kínált rendezési és publikációs lehetőségekkel, a program sokoldalúságával.

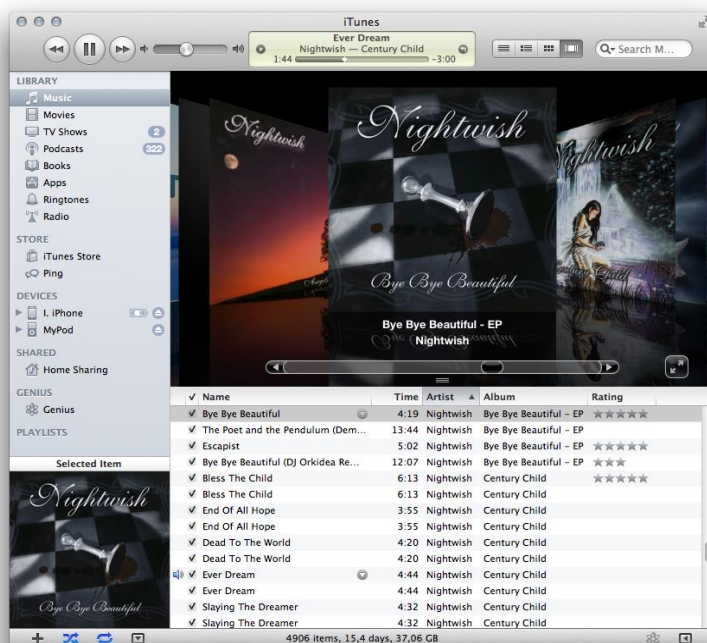
10.2 MI AZ ITUNES?

Az iTunes az Apple Computer digitális zenei és videó állományok lejátszására szolgáló médialejátszója, amelyet 2001. január 10-én mutattak be a MacWorld Expón. Az iTunes Music Store nevű bolt 2003. április 28-án „nyílt” meg, amely 2009. januárra már több mint hat milliárd zeneszámot adott el. Az iTunes együttműködik az iPod, iPad, iPhone, Apple TV eszközökkel, alkalmas az Apple Store szolgáltatásának igénybevételére. A program az Apple honlapjáról szabadon letölthető. Az iTunes a Macintosh gépekhez adott iLife programcsomag része. Windows alatti változata is létezik, de az Apple elkészítette egyes Motorola mobiltelefonokon működő változatát is.

10.3 AZ ITUNES FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

A szoftver felülete három elemből áll: az egyik a keret, amely az iTunes alján és tetején különböző funkciójú gombokat (vezérlő, lejátszási magatartás, keresés) tartalmaz, a másik a forrás lista, ahol az iTunes-ban tárolt tartalmak között navigálhatunk, a harmadik pedig maga a tartalom lista, ahol a dalok, albumok és borítók találhatók meg.

A kereten található gombok szabályozzák a lejátszást, itt található a hangerő-szabályozás, illetve a lejátszási folyamatot mutató kijelző, amely egy hifi kijelzőjére emlékeztet. Emellett találhatjuk a tartalom lista felületének háromféle nézetét meghatározó gombokat, illetve a keresőt, amely villámgyorsan képes keresni az iTunes zenetárában. (Ugyanez a kereső az iTunes Boltban a bolt tartalmai között keres.



125. ábra: Az iTunes felhasználói felülete

A program alján baloldalon, egy plusz (+) jellel jelölt gomb található, amellyel új dallista hozható létre. Ha az Alt (Option) billentyűt lenyomjuk, akkor ez a gomb átalakul és rajta a plusz jel helyett fogaskerék jelenik meg, amellyel egy okos dallistát hozhatunk létre. Jobbra tovább a dalkeverés és az ismétlődő lejátszás gombjai találhatók. Utóbbit egyszer megnyomva a program az egész listát, kétszer megnyomva az éppen szóló dalt fogja ismételni. Mellette az albumborítót megjelenítő kis négyzet felületét jeleníthetjük meg vagy rejtethetjük el. A program alján látható az iTunes-ban lévő zene mennyisége időben és tárhely igényben kifejezve. Rákattintva a dátum kijelzés formátuma egyszerűsíthető vagy pontosítható.

Jobbra tőle kontextustól is függő gombok találhatók: az egyik ilyen az AirPlay felnyíló menü, amely csak akkor van jelen, ha a gép egy AirPort Express bázishoz kapcsolódik. Ilyenkor a menüből választhatjuk ki, hogy a gép vagy az AirPort Express bázis játssza a zenét. Mellette a Burn Disk feliratú CD-író gomb található, amely dallisták esetén ajánl fel optikai lemezírási opciót. Tőle jobbra az iTunes látványos vizualizációját bekapcsoló gomb található, illetve a CD kido-bó gomb.

A forráslista tartalmazza az összes tartalmat: zenéket, filmeket, hangos könyveket, rádió csatornákat, podcastokat, a kapcsolatot az iTunes Store-al, továbbá a létrehozott normál és okos dallistáinkat, illetve a géphez kapcsolt iPodokat, iTunes kompatibilis mobiltelefonokat és az esetlegesen a Mac belsejében lévő zenei CD-t. Ez a felület némileg változott az iTunes régebbi verzióihoz képest: mostanra teljesen áttekinthetővé és logikussá vált, hogy bárki el tudja igazodni rajta.

Amelyik elemet kiválasztjuk, annak tartalmát fogjuk látni, és annak a tartalmából válogatva tudunk lejátszani zenéket vagy filmeket. A forráslista szabadon szervezhető, és a tartalom lista felületről egyszerűen egérrel húzva tudunk újabb elemeket hozzáadni a forráslista egy-egy pontjához. A forráslistán okos dallisták is létrehozhatók, amelyek bizonyos kritériumok alapján önállóan szerveződnek.

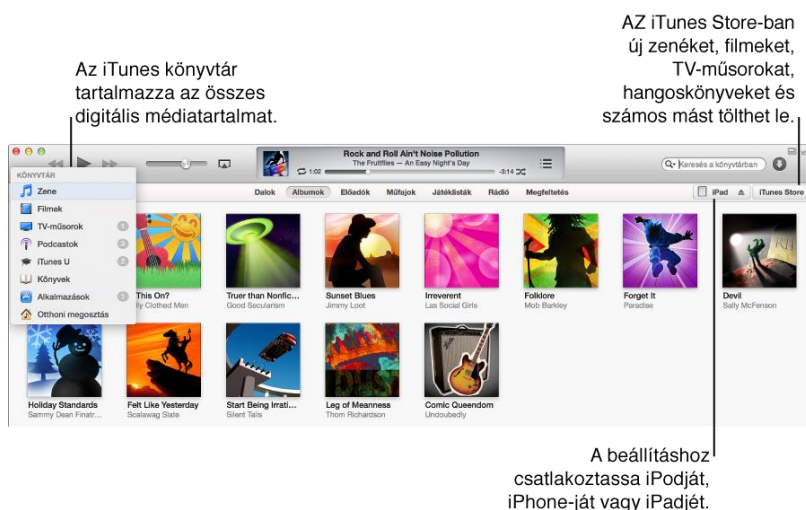
A forráslista közül a Devices felület csak akkor látszik, ha megfelelő eszköz – optikai lemez, iPod, iTunes telefon – van jelen. Az Apple jelentősen egyszerűsítette az iPodok kezelését az iTunes-ból: nem kell három felületen beállításokkal vesződni, hanem az iTunes-on belül elvégezhetők a szoftverfrissítések vagy újratelepítések, az iPod, iPad, iPhone alapbeállításai, illetve a zenéssel való szinkronizálása. Ezeket önműködően végzi el a program, de manuálisan is elvégezhetjük tetszés szerinti tartalmak átmásolásával, – a dallista szervezéshez hasonló módon, egérrel átmozgatva.

10.4 AZ ITUNES HASZNÁLATÁNAK ÁTTEKINTÉSE

Az iTunes minden szórakozási lehetőséget tud biztosítani, amire csak szükségünk lehet.

Az iTunes alkalmazással lehetőségünk nyílik a következőkre:

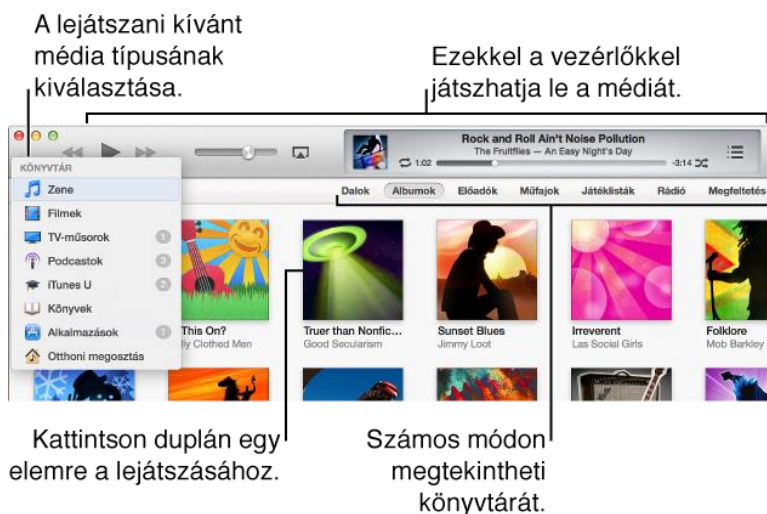
1. Rendszerezhetjük és lejátszhatjuk zenéinket és videóinkat
2. Zenét, filmeket, TV-műsorokat, hangos könyveket, ingyenes podcastokat kereshetünk az iTunes Store áruházban
3. Szinkronizálhatunk az iPodot, iPhone-t vagy iPadet, és zenét, videókat és egyéb tartalmakat adhatunk hozzájuk.



126. ábra: Az iTunes programablaka




10.4.1 Zene, videó és egyébek lejátszása

Az iTunes használatával az iTunes könyvtárból zene, film, televízió műsor, podcast és egyéb elemek játszhatunk le. Ezen kívül lehetséges CD-k, DVD-k, internetes rádióállomások és egyéb webes tartalmak lejátszása is.



127. ábra: Lejátszási lehetőségek az iTunesban

Az iTunes könyvtár tetszőleges elemének lejátszásához tegyük a következők valamelyikét:

1. Jelöljük ki egy elemet, és kattintsunk a Lejátszás gombra .
2. Kattintsunk duplán egy elemre.
3. A filmek, TV-műsorok, podcastok, iTunes U leckék és hangos könyvek mellett látható kék színű pont  azt jelöli, hogy az adott elemet még sosem játszották le. Egy kék színű félpont  azt jelzi, hogy az elemet nem játszották le végig.

10.4.2 Az iTunes ablakának testre szabása

Azt is testre szabhatjuk, hogyan jelenítsük meg és játsszuk le az iTunes-tartalmakat.

Az iTunes Mini lejátszójának használata


A Mini lejátszóval egy olyan ablakban játszhatunk le zenét, amely csak nagyon kis helyet foglal a képernyőn.


A Mini lejátszóval állíthatjuk a hangerőt, kereshetünk a könyvtárakban, kiválaszthatjuk a következő zeneszámot.

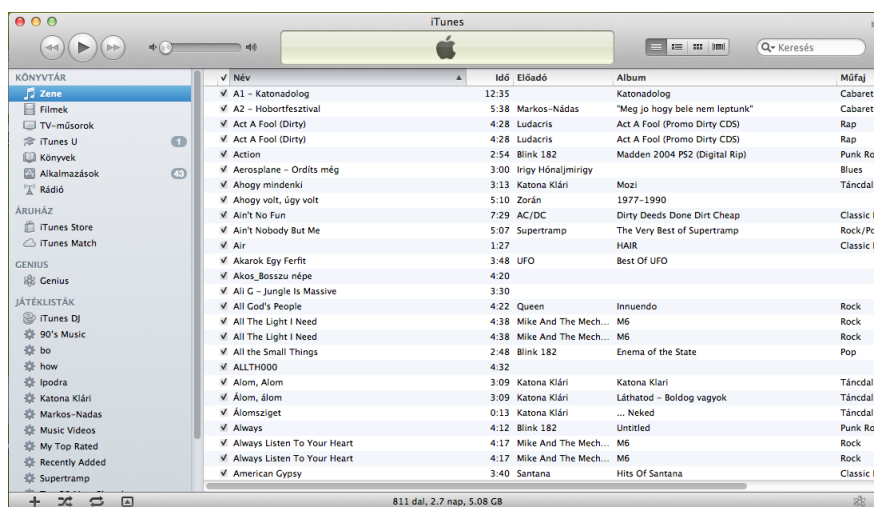


128. ábra: A Mini lejátszó használata

4. **A Mini lejátszó megnyitása:** Tegyük a következők valamelyikét:

- a. Kattintsunk a Mini lejátszó ikonjára  az iTunes ablak jobb felső részén.
- b. Válasszuk az Ablak > Váltás a mini lejátszóra menüelemet.

5. **Dal vagy album keresése:** kattintsunk a Keresés gombra , és adjuk meg a keresni kívánt típust. A kapcsolódó dalok és albumok a beírás közben jelennek meg.
6. **A soron következő dalok megtekintéséhez és szerkesztéséhez:** kattintsunk a Következők gombra.
7. **A Mini lejátszó előtérben tartása az íróasztalon:** Válasszuk az iTunes > Beállítások elemet, majd kattintsunk a Speciális lehetőségre, és jelöljük ki a „Legyen a Mini lejátszó mindig az összes többi ablak felett” lehetőséget.



129. ábra: A zenelejátszó programablaka

10.4.3 Mi az iTunes Store?

Az iTunes Store a világ első számú zenei áruháza, több millió megvásárolható dallal, albummal, videóval, valamint számos ingyenes elemmel, például podcastokkal és oktatóvideókkal.

A belépéshez kattintsunk az iTunes Store gombra.



130. ábra: Az iTunes Store ablaka

Az iTunes Store áruházban megvásárolt, kölcsönzött vagy ingyenesen letöltött elemek azonnal az iTunes könyvtárba kerülnek. Emellett az automatikus letöltést is beállíthatjuk, hogy az áruházból letöltött elemek minden számítógépére és eszközére letöltődjenek, ne csak arra, amelyekik fogadta az elemeket.

Az iTunes Store áruházból történő letöltéshez a következőkre van szükség:

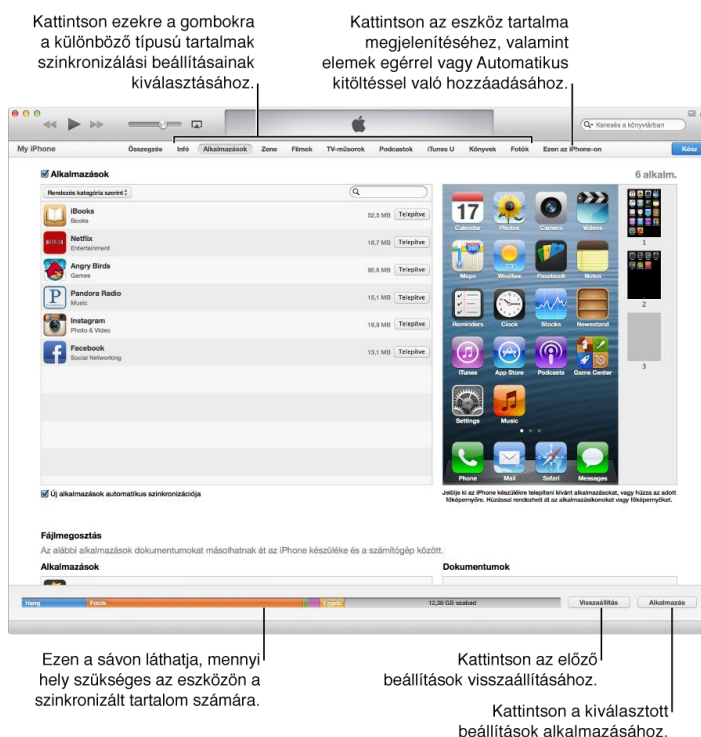
1. Regisztrált Apple ID vagy AOL-fiók.
2. Internetkapcsolat. Szélessávú kapcsolat (DSL, kábel vagy LAN) ajánlott.

☐ **Fontos:** Mindegyik vásárlás végleges. Ha a Megvásárlás gombra kattintunk, a rendszer levonja az összeget a számlánkról.

Az iTunes Store áruház nem érhető el az összes országban vagy régióban és tartalma országonként vagy régióként eltérhet.

10.4.4 Eszközök szinkronizálása

Ha rendelkezünk iPod, iPhone vagy iPad készülékkel, bárhová magával vihetjük az iTunes könyvtárunk tartalmát, (kontaktokat, naptárakat, webes könyvjelzőket, e-mail fiókokat és jegyzeteket). Az elemek eszközökhöz történő hozzáadása a szinkronizálás. A szinkronizálás megkezdéséhez a készülékét össze kell kötni a számítógéppel.



131. ábra: iTunes szinkronablak

Egyszerre csak egy iTunes könyvtárral szinkronizálhatjuk az iPod touchot, iPhone-t vagy iPadet. A kézi szinkronizálás kiválasztásával más iPod modelleket is tudunk az iTunes könyvtárral szinkronizálni. Természetesen szinkronizálás nélkül is hozzáadhatunk tartalmat az eszközeinkhez.

10.4.5 Elemek iTuneshoz adásának módjai

Az iTunes használata előtt hozzá kell adnunk a zenéinket, videóinkat és egyéb tartalmainkat az iTunes könyvtárhoz. A hozzáadást követően rendezhetjük a tartalmakat, megnézhetjük, meghallgathatjuk, mobileszközökre másolhatjuk és megoszthatjuk őket.

Tartalmat többféleképpen is hozzáadhatunk:

1. Zenék, videók és egyébek letöltésével az iTunes Store áruházból
2. Audio fájlok importálásával CD-lemezeiről
3. Zenék és videók letöltésével az iCloud szolgáltatásból
4. A számítógépen már meglévő zenék és videók importálásával
5. Dalok és podcastok importálásával az internetről

6. Más alkalmazásokból származó elemek hozzáadásával az „Automatikus hozzáadás az iTunes alkalmazáshoz” mappa segítségével

Ha importálunk egy dalt egy CD-lemezzről vagy letöltjük az internetről, a dalfájl a **Saját/Zene/iTunes** mappába kerül.

Számítógépen már meglévő zene és videó importálása

A számítógépen található audio- vagy video fájlok bármelyike importálható az iTunes alkalmazásba.

Ennek a módjai a következők:

1. Húzzuk át a mappát a Finder alkalmazásból az iTunes ablakba. Egy mappa hozzáadásakor minden benne található fájl a könyvtárba kerül.
 2. Az iTunes alkalmazásban válasszuk a Fájl > Hozzáadás a könyvtárhoz lehetőséget, keressük meg a kívánt fájl vagy mappát, és kattintsunk a Megnyitás elemre.
- ☐ Az alapbeállítás szerint az iTunes az összes audiofájl másolatát elhelyezi az iTunes mappában (Saját/Zene/iTunes), az eredeti fájl pedig az aktuális helyén marad.

10.4.6 Pod, iPhone vagy iPad csatlakoztatása vagy leválasztása


Az iPod, iPhone vagy iPad csatlakoztatása az első alkalommal

1. Az eszközhöz mellékelt kábellel csatlakoztassuk az eszközt számítógépre.
2. Ha az iTunes nem nyílik meg automatikusan, nyissuk meg. Megjelenik az üdvözlő képernyő.
3. Tegyük a következők egyikét:
 - a. Kattintsunk a Folytatás elemre.
 - b. Ha a másik, az iTunesszal használt eszköz összes adatát át szeretnénk másolni erre az eszközre, kattintsunk a „Visszaállítás ebből a biztonsági mentésből” lehetőségre. Ellenkező esetben kattintsunk a „Beállítás újként” lehetőségre, majd a Folytatás elemre, hogy elemeket adjon az eszközhez.

Eszköz leválasztása




132. ábra: Eszköz leválasztása

4. Az eszköz leválasztásához előbb kattintsunk az eszköz melletti Kiadás gombra , vagy válasszuk a vezérlők > Eszköz kiadása lehetőséget.

10.4.7 Alkalmazások frissítése iPod, iPhone és iPad készüléken

Az iTunes alkalmazással frissíthetjük frissítheti az iPod touch, iPhone vagy iPad iOS szoftverét.

-  **Fontos:** Az iPod touch, iPhone vagy iPad készüléken az iOS szoftver visszaállítása törli az adatokat, de nem véglegesen. A törölt adatok nem érhetők el az eszköz vezérlőin keresztül, de az eszközön maradnak.

A szoftver frissítése vagy visszaállítása

1. Csatlakoztassuk az iPodot, iPhone-t vagy az iPadet a számítógépéhez, és jelöljük ki az eszközt.
2. Kattintsunk az Összegzés gombra.
3. Tegyük a következők egyikét:
 - a. Annak megtekintése, hogy elérhető-e a szoftver újabb verziója: kattintsunk a „Frissítések keresése” elemre.
 - b. A szoftver visszaállítása: Kattintsunk a Visszaállítás lehetőségre, és kövessük a képernyőn megjelenő utasításokat.

4. Egy rendelkezésre álló frissítés telepítéséhez kattintsunk a Frissítés lehetőségre.
5. Ha az iPod touch, iPhone vagy iPad készüléken állítjuk vissza a szoftvert, az iTunes a folyamat elején biztonsági másolatot készít az eszközről. A visszaállítás végén visszaállíthatja a beállításait a biztonsági másolatból.

10.4.8 iPod touch, iPhone vagy iPad készülék biztonsági mentése

Amikor az iPod touch, iPhone vagy iPad készülékét a számítógépéhez csatlakoztatjuk, a rendszer az eszközön lévő bizonyos fájlokról és beállításokról automatikusan biztonsági másolatot készít. Szükség esetén visszaállíthatjuk ezeket az adatokat az eszközön (például ha új iPhone készüléket veszünk, és át szeretnénk helyezni arra az előző beállításokat).

Az automatikusan mentett adatok közé tartoznak a szöveges üzenetek, jegyzetek, híváselőzmények, kapcsolati kedvencek, hangbeállítások, widget beállítások és egyébek. Emellett a Filmtekercsen lévő fotók, illetve a Mentett fotók biztonsági mentésére is sor kerül. A rendszer a többi médiafájlról (például dalokról, videókról, fotókról) nem készít biztonsági másolatot, de azok is visszaállíthatók az iTunes alkalmazással végzett szinkronizálással.

Ha iOS 3.0-s vagy újabb, illetve Mac OS X 10.5.7-es vagy újabb operációs rendszert használ, az iTunes az adatbiztonság növelése érdekében titkosítani is tudja a biztonsági másolatokat.

Az eszköz biztonsági mentése vagy visszaállítása

1. Első lépésként csatlakoztassuk az iPod touchot, iPhone-t vagy iPadet a számítógéphez.
2. Kattintsunk az Összegzés elemre.
3. Tegyük a következők egyikét:
 - a. Biztonsági mentés és kézi visszaállítás biztonsági másolatból: kattintsunk a Biztonsági mentés vagy a Biztonsági mentés visszaállítása lehetőségre.
 - b. Az eszközön lévő fájlok és beállítások visszaállításához kattintsunk a Visszaállítás lehetőségre.
 - c. Ha a biztonsági másolat titkosított, az iTunes kéri, a jelszót a fájlok és beállítások visszaállítása előtt. A titkosított biztonsági másolatoknál egy lakat ikon látható az iTunes Eszközök beállításaiban, a biztonsági másolatok listájában.

- d. A biztonsági másolatok titkosítása: jelölje ki az „Eszköz biztonsági másolatának titkosítása” elemet, adjon meg egy jelszót, és kattintson a Jelszó beállítása lehetőségre.

Kattintson a Biztonsági mentés vagy a Biztonsági mentés visszaállítása lehetőségre (a Biztonsági mentések elem alatt).

10.5 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

10.5.1 Összefoglalás

A leckében elsajátítottuk az iTunes Pages program használatának alapjait, a program használatát alkalmazási területeit. A leckében megismertük a legfontosabb beállításokat, a különböző eszközök szinkronizálásának lehetőségét.

11. KÉPMENEDZSMENT FELSŐFOKON – APERTURE 3

11.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke során a hallgatók megismerkednek az Aperture program felhasználói felületével, a program alapvető beállításával, képek importálásával, a rendezés és menedzselés lehetőségeivel, a képmódosítás alapvető módszereivel.

11.2 MI AZ APERTURE?

Az Aperture az Apple professzionális szoftvere a profi fotósok és kreatív hobbifényképészek számára minőségi megoldásokkal mely, alkalmas fotók tárolására, kategorizálására, feldolgozására, javítására és publikálására. Az Aperture 3 használata révén a feldolgozás hatékonyabb, gyorsabb, és képes kihasználni az új Intel processzorok és az OS X Lion operációs rendszer képességeit. A programot elsősorban a professzionális fényképészek számára alkotta meg az Apple: minden eszközt tartalmaz, amelyre a fénykép elkészítése után szükség lehet. A szoftver az első állóképes utómunkára alkotott program. Az Aperture az alapfunkciók ellátásától egészen a nyersképek (RAW) profi feldolgozására lett kialakítva. A program képes videók feldolgozására is.

A nyersképek (RAW) feldolgozására alkotott munkafelület egyszerűvé teszi a nagy felbontású, szoftveres beavatkozástól mentes fényképek szerkesztését, mintha JPEG fájlokkal dolgoznánk. Más programokkal szemben, amelyek előbb konvertálják a nyersképeket más formátumba, az Aperture végig a RAW formátummal dolgozik.

A képszerkesztő programok többsége a mentésnél az eredeti fájlt írja felül, így többé nincs lehetőség visszakapni az eredeti állapotot. Az Aperture az első olyan állókép szerkesztő program, ami a mozgóképszerkesztésnél már elterjedt nem-destruktív módon dolgozik, azaz nem módosítja az eredeti képfájlt, hanem külön elmenti a módosításokat, így bármennyi szerkesztési kísérletet tehetünk, és bármikor visszatérhetünk a fényképezőről áttöltött eredeti állapothoz.

11.3 AZ APERTURE FELHASZNÁLÓI FELÜLETE

A program felhasználói felülete egyszerű. A programablak öt fő részre osztható.

Felül találjuk az eszköztárat, baloldalon a vizsgáló (Inspector) panelt, amely három fő részre: a rendező (Library), a metaadat kezelő (Info) és a képszerkesztő (Adjustment), modulra bontható. Középen helyezkedik a megtekintő mező (Viewer), alatta a hozzá tartozó szerkesztőszalag (Tool Strip) legalul pedig a böngészőpanel (Browser).

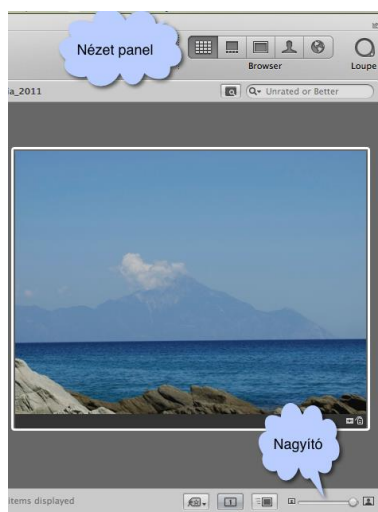


133. ábra: Az Aperture felhasználói ablaka

11.4 A KÉPERNYŐ NÉZETEI

Aperture programmal többféle nézetben tudjuk a képünket megtekinteni.

A nézetbeállítások az eszköztár jobb oldalán találhatók. A kereső (Browser) nézetben a kiválasztott projekt képeit látjuk. A jobb alsó sarokban lévő csúszkán be lehet állítani, hány kép látszódjon egy képernyőablakban.



134. ábra: A nézet panel beállítása

Osztott nézetben (Split View) alul a böngészőpanel látszik a megtekintő mezőben pedig a kiválasztott kép.

A Viewer gombra kattintva csak a megtekintő mező lesz aktív, benne kiválasztott képpel. A három nézet között a „V” gomb többszöri lenyomásával válthatunk.

A nézet panelen találjuk még arcok (Faces) és a helyek (Places) gombot.

Az eszköztár utolsó gombja a lupe (Loupe) amely, képek részleteinek vizsgálatkor nyújt pótolhatatlan segítséget.



135. ábra: A lupe használata

A programablakban mindig a kép aktuális verzióját látjuk. Ha az eredeti képet szeretnénk látni, nyomjuk meg az „M” betűt. Ilyenkor a az eredeti mesterpéldány jelenik meg.

11.5 VIZSGÁLÓ PANEL

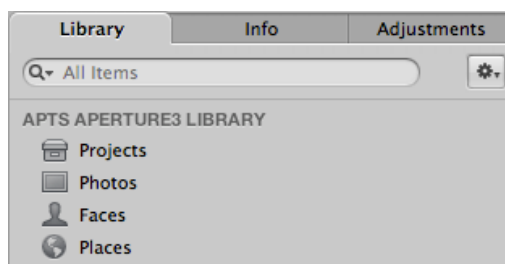
Nézzük meg a Vizsgáló panelt részletesen. A vizsgáló panel három fület tartalmaz. A rendező (Library) panelben a meglévő projektjeinket és a képek rendezési és leválogatási lehetőségeit látjuk. A metaadat kezelőben (Info) a képek létező összes adatát meg tudjuk tekinteni, illetve lehetőségünk van ezek szűrésére és egyedi beállítására. A képszerkesztő panel (Adjustment), bármilyen képjavításra alkalmas. A képek tulajdonságait, jellemzőit, köztük a szín- és expozíció korrekciót tudunk végezni.

11.5.1 A rendezőpanel

Ha a Vizsgálópanel, Rendező (Library) fülére kattintunk, látni fogjuk a már kész projektjeinket.

A Rendezőpanel feladata, hogy könnyedén megtaláljuk a már mentett és szerkesztett képeinket, videóinkat. A képek rendezése többféle lehet. A lényeg, hogy a megadott szempont szerint (dátum, hely, személy, stb.) egyénileg is rendszerezhetjük őket, bármilyen konstellációban. A képek leválogatását nem befolyásolja, hogy a kép melyik projektben vagy mappában található, a program a megadott szempontok szerint rendezi virtuálisan úgy, hogy a képfájl gyakorlatilag az eredeti helyén marad.

A rendező panel többféle tematika szerint van felosztva. Felülről lefelé a következő felosztást látjuk.

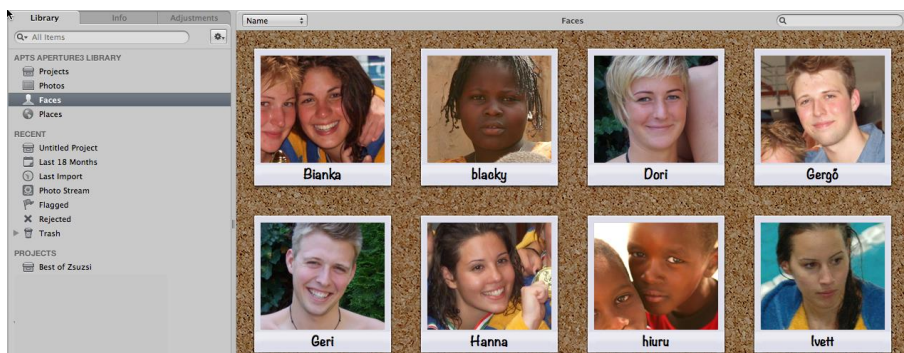


136. ábra: Rendezőpanel

A Projects gombra kattintva láthatóak lesznek a már létrehozott projektjeink.

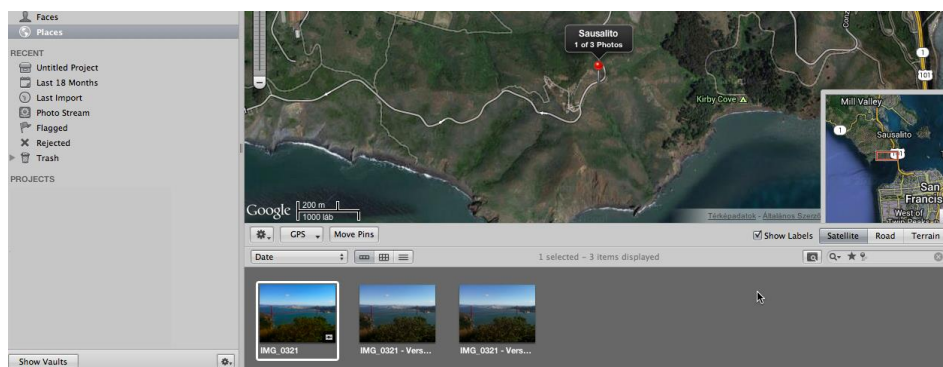
A második (Photos) parancs alatt gyakorlatilag az összes kép megjelenik, a projektek létrehozásának sorrendjében.

A Faces lehetőséget választva, kilistázza azokat a képeket, amelyen felismerhetően arcok vannak és előzőleg adtunk egy nevet a képen lévő személynek. Ilyenkor bármelyik projektben is van a címkézett arc, összegyűjtve ki fogja tenni Megtekintő mezőbe.



137. ábra: Faces lista

A következő lehetőség szintén hasonló, csak nem személyekhez, hanem helyekhez kötve készít listát (Places). A program kezeli a fényképezőgépek által rögzített GPS adatokat, amelyeket együttműködve a Google Maps programmal azonnal meg is jelöli a képek készítésének helyét a térképen.



138. ábra:

A képek másik kedvelt rendezési módja ha „flageljük” vagyis zászlózzuk őket. Ehhez a Megtekintő, vagy a Nézegető panelben, a kiválasztott kép jobb felső sarkára kattintva élesíthetjük a zászlózást.

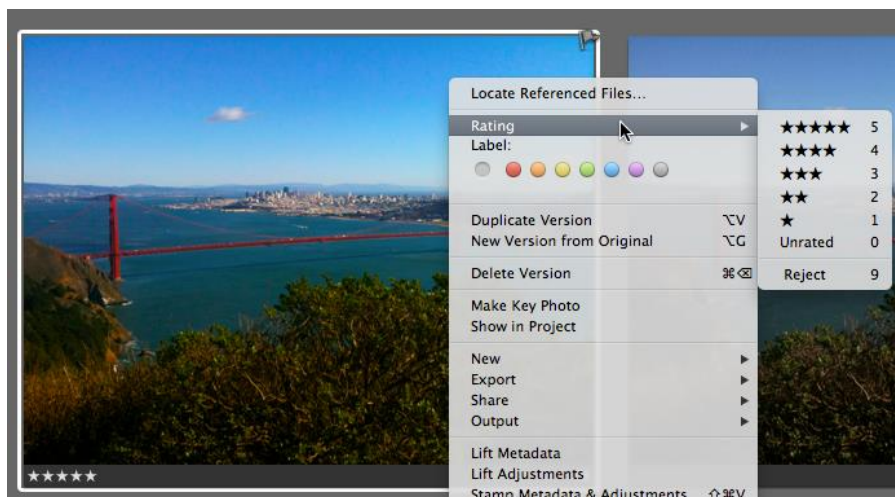
Ha a rendezőben a Flagged parancsot választjuk az újonnan zászlózott kép azonnal meg fog jelenni az új listában.



139. ábra: *Flagelt képek*

A képeket leválogathatjuk rangsor, vagy csillagozás alapján is. A rangsorolás nagyon egyszerű. Egy képet kiválasztva, az 1-es és 5-ös billentyű közül bármelyiket lenyomva azonnal megjelenik a képen hogyan értékeltük.

Ha a 9-es gombot nyomjuk meg a csillagok helyett egy „X” jelenik meg jelezve, hogy a kép már volt rangsorolva, de megfosztottuk ettől a rangtól. Ha a 0 billentyűre kattintunk, a kép újra az eredeti rangsor nélküli állapotába kerül.



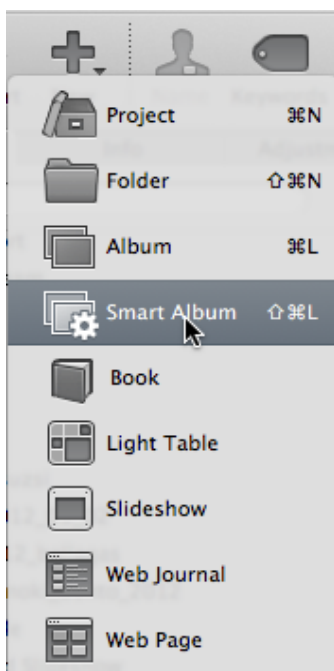
140. ábra: *Kép rátázása csillagokkal*

A képeket színekkel is megcímkézhetjük, amely szintén alapot adhat egy bizonyos szempont szerinti leválogatásra. Annyi a teendőnk, hogy a kiválasztott képen jobb egérgombot nyomva megadhatjuk a szint.

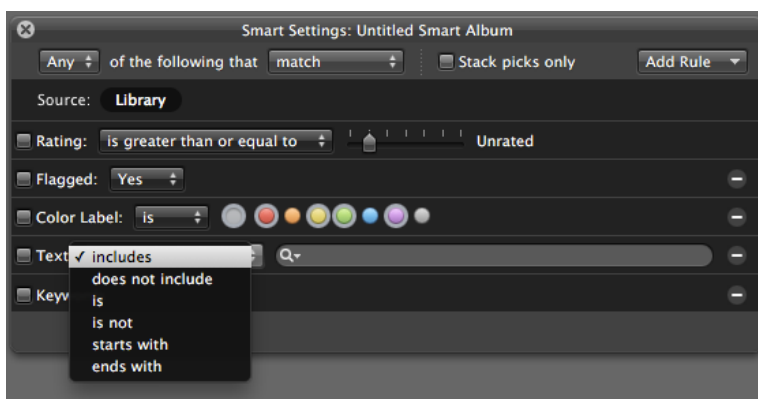


141. ábra: Címkézés beállítása színekkel

A legösszetettebb leválogatást az úgynevezett okos mappák (Smart Album) létrehozásával végezhetjük el. Ezeknél bármilyen, a már ismertetteken kívül (Rating, Flag, Color label) például metaadatok, név, szótöredék, dátum, vagy kulcsszavak alapján is kereshetünk. Az okos mappa létrehozásához, az eszköztár New ikonját megnyitva a Smart Album opciót választjuk.



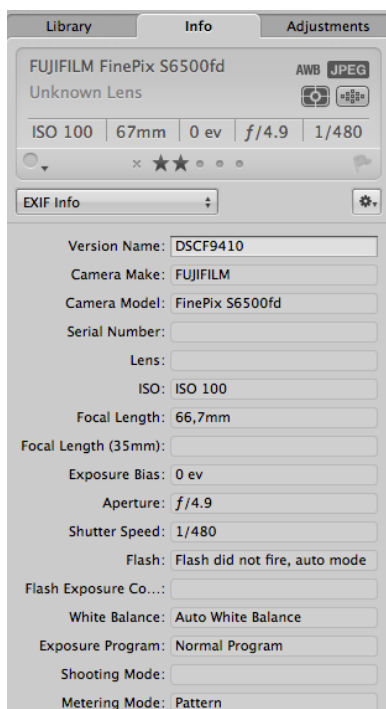
142. ábra: Smart album készítése



143. ábra: Okos mappa paraméterezése

11.5.2 Info panel

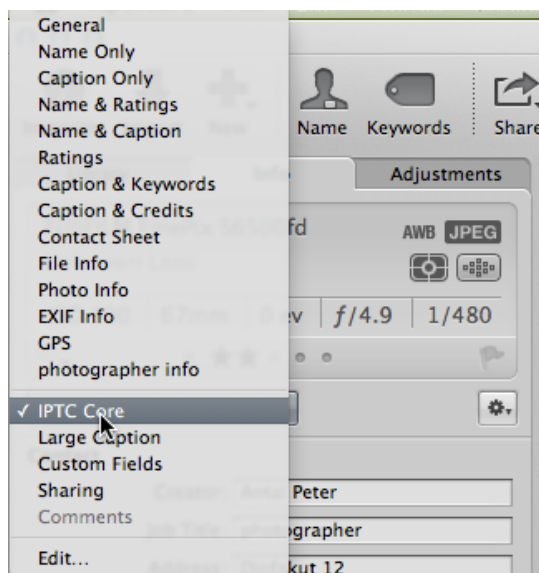
Az információs panelben a képek metaadatait találjuk meg. Itt nem csak a kép technikai információt (Exif Info), találjuk meg, hanem magunk is képesek vagyunk bármilyen szerzői jogi (IPTC) vagy lokációs adatot pontosítani vagy szerkeszteni.



144. ábra: Információs panel nézete

A technikai információk között találjuk a fényképezőgép típusát jellemzőit, az expozíció beállításait, kép méretét, felbontását, színprofilját.

A jellemzők nem jeleníthetők meg egy ablakban, ezért a gép adatai alatt található görgető mezőt megnyitva további adatokat találunk.

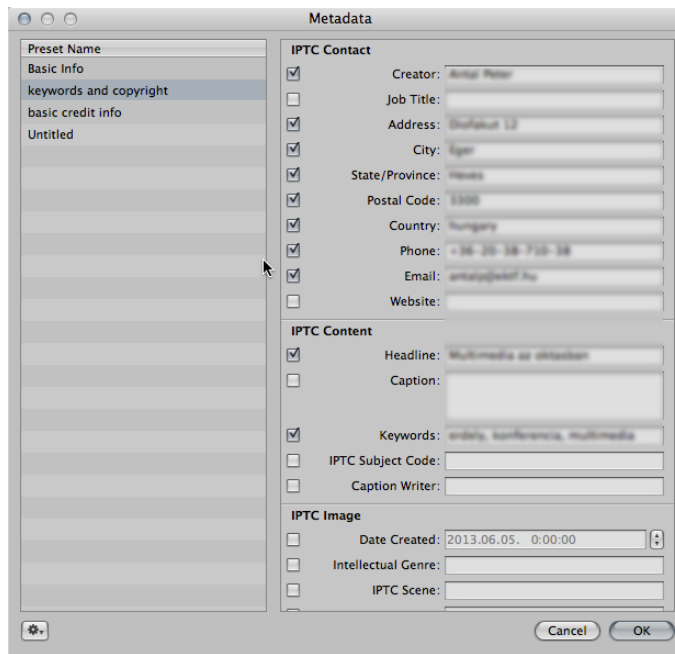


145. ábra: Az Info mező beállításai

Ezek közül talán legérdekesebb az IPTC Core nevű sor.

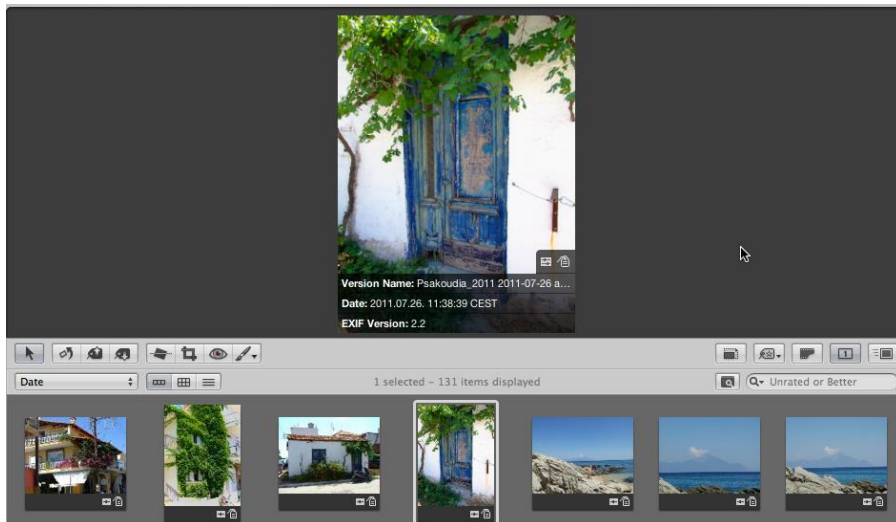
Az IPTC (International Press Telecommunication Council) blokk a profi fotósok számára készült. A sajtóügynökségek számára szánt információkat és a szerzői jogi adatokat tudjuk itt beállítani. Hogy milyen adatok jelenjenek meg, ahhoz az Info panel, Metadata Actions gombjára kell kattintsunk, innen pedig a Manage Presets parancsot válasszuk ki.

A megnyíló ablakban kijelölhetjük a kívánt adatokat, és kitölthetjük a mezőket a megfelelő adatokkal.



146. ábra: Metadatok szerkesztése

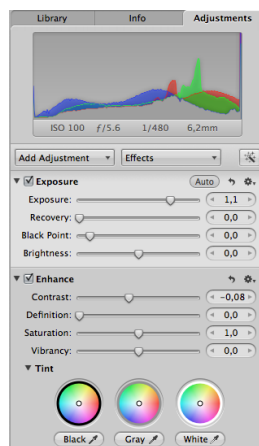
A metaadatokat a képeken is megjeleníthetjük a nézegetőben az „Y” gomb lenyomásával az keresőpanelen az „U” gomb lenyomásával.



147. ábra: Metaadatok megjelenítése képeken

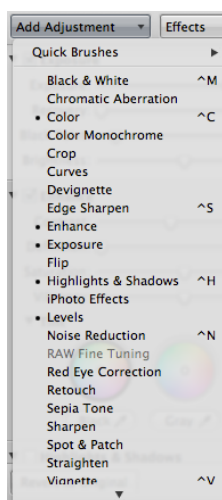
11.5.3 Képszerkesztő panel

A képszerkesztő (Adjustment) panel lehetőséget a képek aprólékos és precíz módosítására, a színjellemzők módosításától kezdve egészen az expozíciós értékek változtatásáig.



148. ábra: Képszerkesztő panel

A kép beállításához először mindig keressük meg a kívánt eszközt. Az Add Adjustment menüre kattintva egy ponttal jelölve látjuk az aktív eszközöket. Ha valamelyik sorra rákattintunk, az új eszköz automatikusan megjelenik a panel-ban.



149. ábra: Az Adjustment menü parancsai

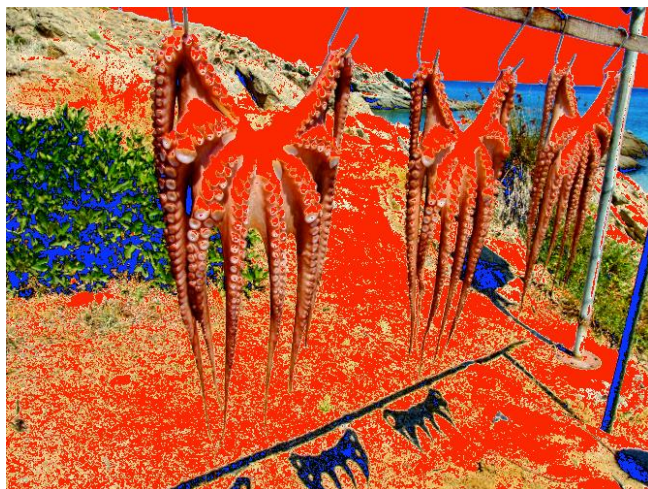
A képek javításában sokat segít, ha tudjuk mit is kellene csinálni velük. Ebben segít az Shift+Option+H billentyűkombináció alkalmazása. Ilyenkor a kép alul vagy túlexponált részeit, kék, illetve piros színnel fogja jelezni a program.

A következő képen az eredeti állapotot látjuk.



150. ábra: Eredeti kép, expozíciós problémákkal

A Shift+Option+H billentyűkombinációt bekapcsolva a következőt látjuk.



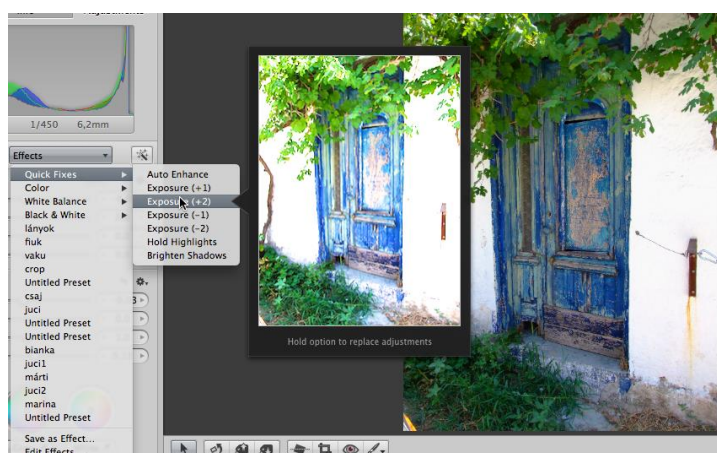
151. ábra: A rossz expozíció színekkel jelölése

Az opció megmutatja, hogy alul és túlexponált részletek is vannak a képen amit korrigálnunk kell. A javított eredmény a következő.



152. ábra: Javított kép

Ha nem vagyunk elég jártasak az eszközök használatában az Effects menü előbeállításai közül is választhatunk. Ha esetleg kialakítottunk egy jó effektet, itt el is menthetjük a beállításokat a Save as Effect paranccsal.



153. ábra: Előbeállítások mintaképe

Ha a használat során elkalibráljuk a beállítás értékeit és szeretnénk az eredeti beállításokat használni, az adott eszköz Reset gombjára kattintva visszakapjuk az eredeti értékeket.



154. ábra: Eredeti értékek visszaállítása

11.6 PROJEKT LÉTREHOZÁSA, KÉPEK IMPORTÁLÁSA

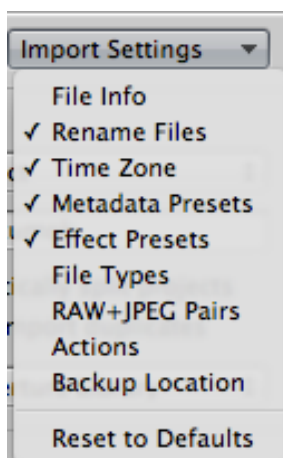
Az Aperture program már a projektek létrehozásakor is megkönnyítheti a munkánkat. Ez látszólag nem így van, mert rengeteg beállítás lehetséges, de sok olyan dolgot automatizálhatunk, amely hosszú és kellemetlen munkával jár. Ilyen lehet például a fájlok átnevezése, amelyet a beállított szisztéma szerint néhány kattintással elintézhethetünk.

Képeinket projektbe rendezhetjük a gépen lévő képekből, vagy programokból (iPhoto), vagy külső forrásból. Ha fényképezőgépről szeretnénk importálni, kössük össze a számítógépet a fényképezőgéppel és kapcsoljuk be. Az Aperture automatikusan el fog indulni.

Ha meg kell adnunk az importálás helyét, az eszköztár Import parancsát indítsuk el ahol meg tudjuk adni a források helyét.

Ha az adott mappa tartalmaz képeket ezek azonnal meg fognak jelenni. Az egyes képeket a bélyegképek alatti jelölőnégyzettel választhatjuk ki. Az ablak felső részén található mindent kijelöl (Check All), és kijelölés megszüntetése (Uncheck All) gombok is segítenek a rendezésben.

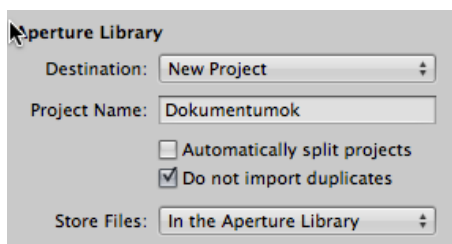
A fájlok kijelölése után, jöhet az importálás tulajdonságainak a megadása. Ezt a képernyő jobb oldalán lévő panelben tehetjük meg. Először kattintsunk az Import Settings gombra.



155. ábra: Az importálás körülményeinek beállítása

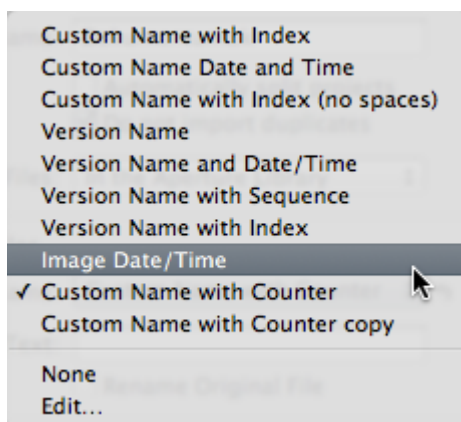
Innen kiválaszthatjuk a számunkra megfelelő opciót. Megjegyzendő, hogy a gyakori túl paraméterezés hatására eltűnnek az importálni kívánt fájlok a megtekintő ablakból. Ilyenkor érdemes az alaphelyzetet visszaállítani a Reset to Defaults gombbal.

Elsőként a célprojektet állítsuk be. A Destination sorban választhatunk új projektet (ilyenkor a következő sorban meg kell adnunk a nevét), vagy egy már meglévő projektbe importálhatjuk a képeket.



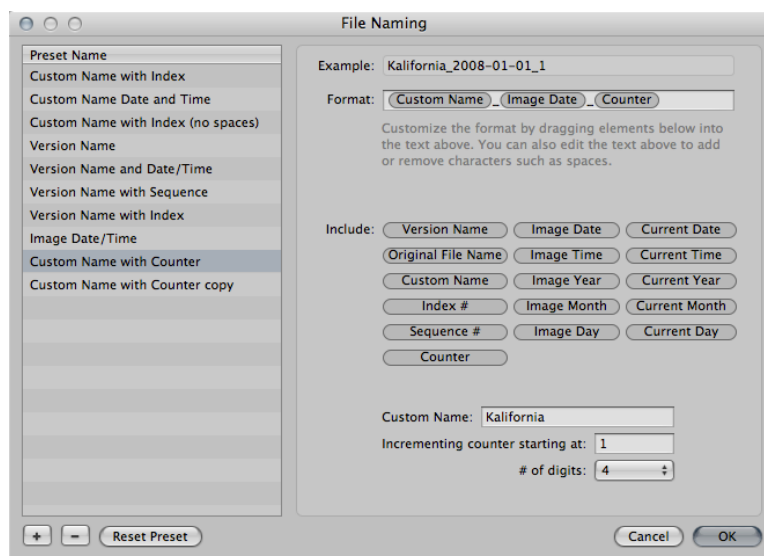
156. ábra: Új projekt létrehozása

A következő hasznos beállítás a fájlok átnevezése. A fényképezők gyakran egyedi módon kódolják a képeket, amelyek nem tartalmaznak hasznos információt. A saját beállításainkat a Rename Files sorban tehetjük meg. A Version Name görgető szalagra kattintva a következő opciókat látjuk.



157. ábra: Átnevezési lehetőségek

Itt vannak előre beállított lehetőségek, de érdemes kipróbálni az Edit parancsot. Ennek segítségével teljesen egyedivé tehetjük fájlneveinket.



158. ábra: Egyedi fájlnev beállítása

A képen látható példában egy egyedi nevet (Kalifornia), a kép készültének dátumát (Image Date), és a számlálót (Counter) állítottuk be. Az eredményt az Example sorban találjuk. Látható, ha több száz képet kellene átneveznünk, nem sok örömről telne benne. Érdemes még a beállítóablakban már az eredeti képeket is átnevezni a Rename Original File opcióval.

A metaadat opciót is itt érdemes tisztázni, a személyes adatokon kívül a kulcsszavakat ajánlott beírni, ilyenkor az összes képet ellátja a metaadatokkal.

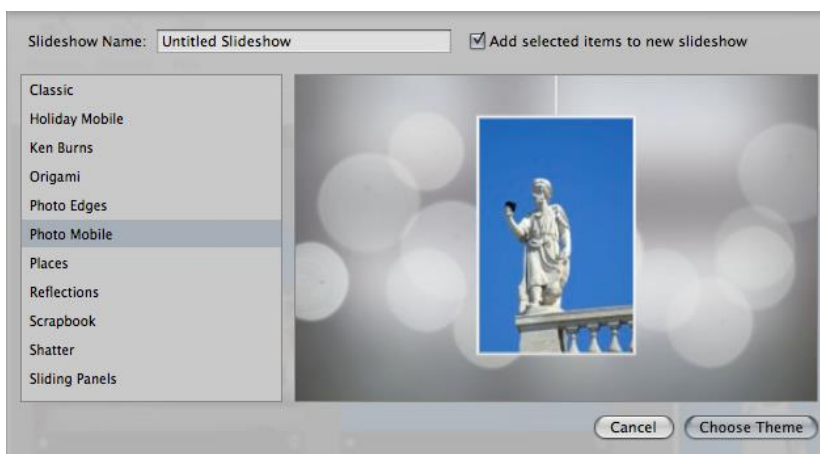
11.7 DIABEMUTATÓ KÉSZÍTÉSE

Az Aperture különböző multimédiás képességekkel is rendelkezik készíthető nyomtatható fotóalbum, poszter, weboldal és diabemutató. A következőkben az utóbbi készítését tekintjük át.

Első lépésként érdemes a bemutatóba szánt képeket vagy egy közös projektbe rendezni vagy egy egyedi opcióval ellátni és ennek alapján leválogatni. Ezután jelöljük a projekt képeit a Command+A paracccsal. (Erre azért van szükség, mert így rögtön belekerülnek a bemutatóba képek.)

Ha ez megvan, kattintsunk az Eszköztár „New” gombjára és válasszuk a Slideshow parancsot.

A felugró ablakban megadhatjuk a slideshow nevét és kiválaszthatjuk a témáját.



159. ábra: Témaválasztó ablak

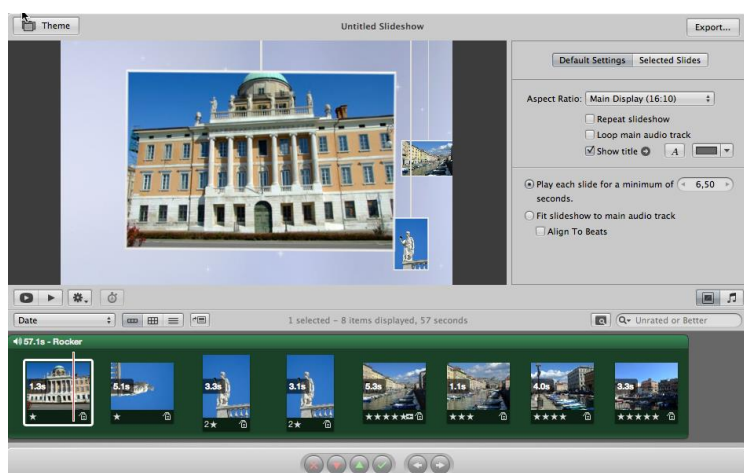
A keresőszalagon megjelennek a bemutató képei, a rajtuk lévő szám a megjelenés időtartamát jelzi”. A fogd és vidd” módszerrel egyszerűen átrendezhetjük a sorrendet. A jobb oldalon megjelenő ablakból zenét adhatunk a bemutatónkhoz, úgy hogy ráhúzzuk a keresőszalagra.



160. ábra: Zene beillesztése

A bemutató finombeállításait a Display Settings Panel kiválasztásával végezhetjük el.

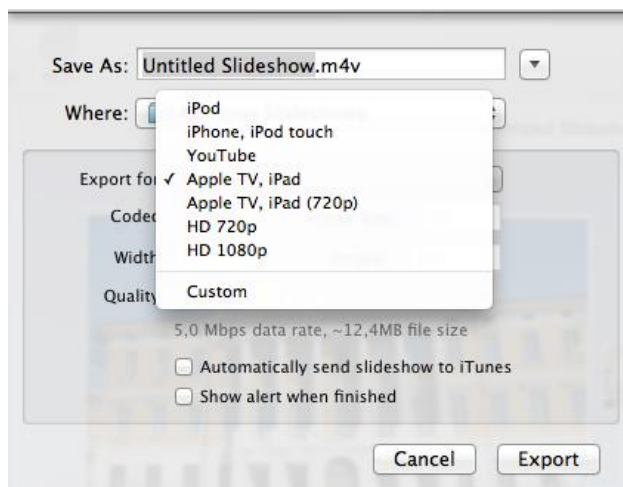
Az ablak tetején lévő két opció közül az első az egész bemutatóra vonatkozó beállításokat tartalmazza (Default Settings). Beállítható a bemutató képaránya (Aspect ratio), a címdia mutatója (Show title), és a szövegjellemzők. Kalibrálható az egyes diák vetítési ideje (Play each slide...). A bemutató illetve a zene szinkronba hozható több módon, például a diaképek vetítési ideje a zene hosszához igazítható (Fit Slideshow to main audio track).



161. ábra: Általános beállítások

A Selected Slides menüpont alatt diánként módosíthatunk a paramétereiken, többek között egyedi feliratokkal láthatjuk el őket.

Ha minden beállítást elvégeztünk kattintsunk az Export gombra. Az Aperture gyakorlatilag egy M4V formátumú filmet készít belőle. Itt megadhatjuk a bemutató nevét, illetve, hogy milyen eszközre szeretnénk optimalizálni. Ez beállítható az iPod mérettől egészen a Full HD felbontásig.



162. ábra: Bemutató mentése

11.8 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

11.8.1 Összefoglalás

Ebben a fejezetben megismerkedtünk Aperture képszerkesztő használatával, lehetőségeivel, képek menedzselésével, és a program képmanipulációs lehetőségeivel. Ismertettük a multimédiás lehetőségeket.

12. IKT INNOVÁCIÓK, AHOGY AZ APPLE ELKÉPZELI

12.1 CÉLKITŰZÉSEK ÉS KOMPETENCIÁK

A lecke elsajátítása során a hallgatók megismerkednek az Apple oktatási stratégiájával, szoftver és hardver innovációival, a digitális hátizsák koncepcióval. Tisztában lesznek az iTunesU lényegével és a digitális tankönyvek kritériumaival.

12.2 APPLE AZ OKTATÁSBAN

Az Apple cég régóta gyárt kiváló eszközöket, de azt kevesen tudják, hogy nem csak eszközeivel, hanem oktatási programjaival és szolgáltatásaival is megszólította a felhasználókat. A mobil tanulás terén komoly metodikai háttérrel az eszközök mögé, melyek példamutatónak tekinthetők a mobil tanulás elterjesztésében.

Természetesen sok kritikával lehet illetni a cég néha kissé erőszakosnak tűnő marketingjét, de nagyon sok területen bevált az elképzelésük, gondoljunk csak az iTunes programra, amely gyakorlatilag megmentette a világ zeneiparát és kiadóit a totális csődtől.

A recept első része: készíts egy eszközt, amely könnyű, hordozható, divatos, és ami a legfontosabb, jó műszaki paraméterekkel rendelkezik és kiváló minőségű. Kínálj hozzá remek programokat (AppStore), ösztönözd a fejlesztőket minél innovatívabb szoftverek fejlesztésére, az Apple pedig biztosítja hozzá a keretet és a minőséget.

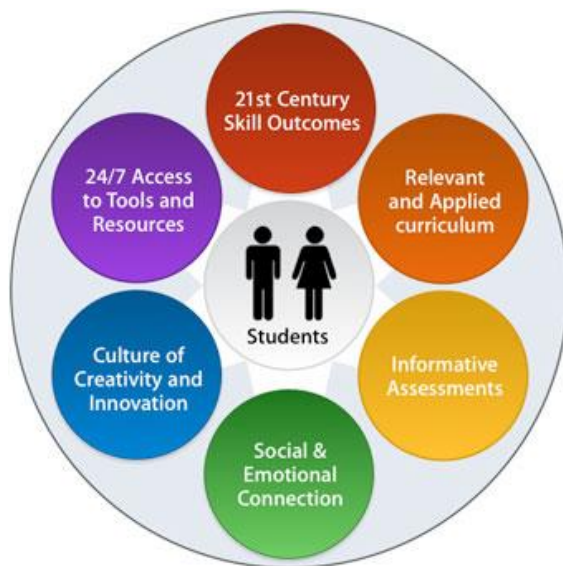
Az Apple talán legnagyobb vívmánya és sikerének titka, hogy minden jól kitalált eszköz mögé komplett filozófiát építenek, amely nem csak új trendeket határoz meg, hanem alkalmazkodni tud a jövő igényeihez. Így van ez az oktatás területén is, hiszen a felkínált lehetőségek teljes mértékben lefedik az „z generáció” igényeit. A másik fontos szempont, hogy komoly metodikai háttérrel az eszközök mögé melyek példamutatónak tekinthetők a mobil tanulás elterjesztésében.

Az Egyesült Államokban általános gyakorlat, hogy a tanárok az iPod segítségével podcastot készítenek kiegészítő anyagként, ami gyakorlatilag egy saját rádiós műsornak megfelelő hanganyag. Az órarendek interaktív kezelése és a csoportokban készített multimédiás beadandó feladatok mindennapos része a

diákok életének. Az iTunes U adatbázisának segítségével videókkal, galériákkal, 3D modellekkel ellátott tankönyvekhez lehet jutni, amelyeket szövegkiemeléssel és jegyzetekkel lehet személyessé tenni. A hasonló tankönyvek készítésére bármely tanárnak lehetősége van, ehhez nincs szükség kiadóra, csak egy Apple számítógépre és szakmai hozzáértésre, a publikálást pedig akár egy e-mailen keresztül is meg lehet oldani.

Az alábbi példák is bizonyítják, hogy az iskolának alkalmazkodnia kell a technikai fejlesztések generálta lehetőségekhez és a társadalmi, gazdasági, elvárásokhoz egyaránt, melyek új lehetőségeket kínálnak a felhasználóknak.

A kihívásoknak megfelelően az Apple a következő hat alapelvet tartja a legfontosabbnak a XXI. század oktatásában:¹⁹



163. ábra: Az Apple oktatási rendszerének alapjai

1. A XXI. századi diákok készségeinek és a velük szemben támasztott követelményeknek a meghatározása
2. Releváns és hatékony tantárgyszerkezet és tananyagszerkezet
3. Objektív és informatív teljesítményértékelés
4. Az innováció kultúrája és a kreativitás fejlesztése
5. Szociális és emocionális érzékenység a hallgató irányában
6. Széles körben alkalmazott technológia

¹⁹ <http://ali.apple.com/acot2/principles/>

Nézzük ezeket részletesen!

1. A tanárok, tanulók, szülők szemszögéből egyaránt meg kell határozni, milyen készségek szükségesek, a XXI. században, hogy a tanulók tényleg sikeresek lehessenek. A tanárnak releváns és használható tudást kell biztosítani a tanulás idejét és módszerét tekintve függetlenül attól, hogy az önálló teljesítmény kerül-e előtérbe. Át kell gondolni, mit tanítunk, mielőtt eldöntjük hogyan tanítjuk. Innovatív lehetőségeket kell kínálni és megfelelő feltételeket biztosítani a tanulási környezet formálódására a mindennapi gyakorlat szintjén, hogy a legjobb módszertani háttérrel tudjuk biztosítani a jövő generáció számára.
2. A diákokat be kell vonni a probléma-és projekt-alapú tanulás fejlesztését célzó XXI. századi multidiszciplináris készségek kialakításába. A tanterveknek tartalmazniuk kell a hallgatók jelen és jövőbeli igényeit, figyelembe véve a Web 2.0 lehetőségeit és legfrissebb technikai vívmányokat.
3. Újra kell gondolni az iskolai számonkérés típusait és rendszerét, az önálló tanulás minden dimenzióját meg kell vizsgálni úgy, hogy a tanulói teljesítmények folyamatosan ellenőrzés alatt álljanak. A tanulási környezet tökéletesítése érdekében biztosítani kell a folyamatos visszacsatolást a hallgatók, tanárok, szülők és szakemberek részére a teljesítmény eredményesség érdekében.
4. Az iskolai környezetnek, oktatási szisztémának figyelembe kell vennie, a társadalmi, munkaerő-piaci és gazdasági szempontokat. Ennek érdekében az oktatásnak ki kell alakítani egy új kultúrát, amely az innovatív problémamegoldó tudást és gondolkodást helyezi előtérbe.
5. Kapjanak megfelelő figyelmet a személyes, szakmai és családi kapcsolatok, amelyek meghatározzák a gyermek egészséges kognitív fejlődését a családon, az iskolán, és a közösségen belül. Törekedjünk arra, hogy minden tanulónak legyen átlátható, világos, a társadalmi környezete, és legyen egy pedagógus, aki céltudatosan követi és képviseli a hallgató érdekeit és figyelemmel kíséri a társadalmi kapcsolatait.
6. A technológia alapvető szerepet játszik a XXI. századi ember életében és a munkájában egyaránt, és ugyanilyen szerepet kell játszania a tanulásban is. Napjainkban a tanulók és oktatók alapvető szükséglete lett az információhoz való hozzáférés és az ezeket támogató erőforrások és technológiák rendelkezésre állása. Ezek használatának a célja nem maga az eszköz megismerése, hanem a velük létrehozott új tartalom, a gondolkodás, az alkotás, a kutatás, a publikálás, maga a kommunikáció. Lényeges, hogy az új technológiák tér- és idő független módon segítsék őket a XXI század kihívásaiban.

12.2.1 Challenge Based Learning (CBL)

A Challenge Based Learning (Kihívás Alapú Tanulás) kifejezés bevezetése is az Apple oktatási stratégiájának a része.

A Challenge Based Learning mozgalom részét képezi egy nagyobb együttműködési projektnek (Apple Classrooms of Tomorrow-Today, ACOT²), melyet szintén az Apple kezdeményezett 2008- ban, melynek középpontjában a középiskolai tanulási környezet fejlesztése áll.

Az Apple szerint a hagyományos tanítási és tanulási stratégiák egyre hatástalanabbak a „z generáció” középiskolai diákjai számára, akik azonnali hozzáférést kívánnak az információkhoz az on-line hálózatokon keresztül.

A középiskolai tananyagok igyekeznek szimulálni a valóságot, de kevés sikerrel, hiszen nagyon sok a diákok számára felesleges információ. A nem megfelelő motiváció hatására sok diák elveszti az érdeklődését és így az oktatás hatékonysága elmarad a várttól.

Ezért egy olyan új tanítási és tanulási metódus kialakítására van szükség, amely a diákok igényeire alapoz.

Az Apple felismerve az új tanulási környezet feltételeit, szeretné kiaknázni a korszerű technológia által nyújtott lehetőségeket, és a gyakorlati alkotás és a gondolkodtatás irányába terelni az oktatási trendeket.

Ennek érdekében hozta létre a Challenge Based Learning projektet, melyet az elsősorban az Egyesült Államok iskoláinak hirdettek meg.

Az Apple szerint a kihívás alapú tanulás egy olyan magával ragadó multidiszciplináris megközelítése a tanításnak, amely arra ösztönzi a diákokat, hogy a korszerű technológiát használják a mindennapi feladataik megoldásához. A kihívás alapú tanulás preferálja a kollaboratív tanulást, vagyis a diákok, együttműködését, tapasztalataik megosztását társaikkal és a tanáraikkal céljaik elérésének érdekében.

A kihívás alapú tanulás biztosítja:

- A stratégiai problémák többféle megoldásának lehetőségét,
- globális problémák helyi megoldását és kezelését,
- figyelembe veszi a különböző tudományágak kapcsolatrendszerét,
- lehetőséget biztosít a XXI. századi kompetenciák fejlesztésére,
- támogatja a Web 2.0-ás technológiák céltudatos használatát,
- a tanulási tapasztalatok folyamatos dokumentációját a problémától a megoldásig,

- a nap 24 órájában biztosítja a technológia és a tartalom elérhetőségét.

Az Apple szerint ezek szempontok fontosak a kihívás alapú tanulás profesz-szionális megvalósításához.

12.2.2 Az Apple a felsőoktatásban, az iTunes U

2012. elején az Apple bejelentette az *iTunes U* nevű új alkalmazás megjelenését, mely oktatóknak és tanulóknak biztosít lehetőséget arra, hogy teljes kurzusok anyagát adják át, illetve sajátítsák el iPad, iPhone és iPod Touch készülékeik segítségével²⁰. Az új *iTunes U* alkalmazással az oktatók kurzusokat állíthatnak össze és menedzselhetnek olyan alapvető alkotóelemeket felhasználva, mint az előadások, házi feladatok, tankönyvek, tesztek és tematikák. A kurzusok anyagát pedig a fent említett eszközök segítségével iOS-felhasználók millióinak bocsáthatják a rendelkezésére. Az *iTunes U* alkalmazás révén az iOS-alapú készülékekkel rendelkező felhasználók hozzáférést nyernek a világ legnagyobb tananyag katalógusához (több mint ezer regisztrált egyetemről van szó), melyben olyan neves egyetemek kurzusanyagai találhatók meg, mint a Cambridge, a Duke, a Harvard, az Oxford és a Stanford.

Az *iTunes U* már most is hihetetlenül népszerű tanulóeszköz a diákok körében, amint azt a 700 milliót is meghaladó letöltések száma is mutatja.

A kurzusokat egy web-alapú eszközzel, az *iTunes U Course Manager*rel hozhatják létre az oktatók, ahol kezelhetik a tanrendet, az elérhető oktatási anyagokat, teszteket, órai segédleteket és egyéb tartalmakat.

Bármilyen, az iTunes U alkalmazásból, az internetről, az iBookstore áruházból vagy az Apple Store kínálatából származó anyagot, vagy arra mutató hivatkozást beépíthetnek a tantervükbe. Emellett saját dokumentumaikat, például Keynote-, Pages- vagy Numbers fájljaikat, vagy az iBooks Author programmal készített könyveiket is feltölthetik tanulóik számára.

Természetesen a tananyagok elérhetők mindenki számára, aki felvette azokat az egyetemen, sőt, alapbeállításként ezeket bárki láthatja, de az oktatási intézmények korlátozhatják az elérést a saját diákjaik számára.

Így az iTunes U-val hatalmas mennyiségű oktatási tartalomhoz férhetnek hozzá azok, akik a tanuláshoz ezt a módot választják és ami az Apple számára még lényegesebb, az iTunes U-t oktatási platformként vezethetik be az iskolában.

²⁰ http://videotorium.hu/hu/recordings/details/2454,Az_Apple_felsooktatasi_strategiaja_es_az_Apple_hasznalata_a_mindennapokban

Amíg nem volt iTunes U, a legjobb egyetemek kurzusanyagai csak az adott időben az osztályteremben jelen lévő hallgatókhoz juthattak el. Az iTunes U segítségével, tartózkodási helytől függetlenül bárki teljesíthet akár egy egész kurzust úgy, hogy közben korlátlanul hozzáfér a tananyag minden eleméhez. Az iTunes U alkalmazás közvetlen hozzáférést ad a tanulónak az új könyvekhez, és áttekinthető formában foglalja össze az iBooks alkalmazásban készített jegyzeteket. A könyvek olvasása és a bemutatók, előadások és feladatlisták megtekintése mellett a tanulók Push-alapú értesítéseket is kérhetnek, (amint felkerül valamilyen új elem felületre értesítést kapnak) így mindig időben jutnak hozzá a legfrissebb kurzusinformációkhoz.

12.3 DIGITÁLIS TANKÖNYV A JÖVŐ TANKÖNYVE?

Egy alsós kisdíák táskája akár 8-10 kiló is lehet, amit nap-mint nap cipelhet akár órákon át. Később sem javul a helyzet, a füzetek, munkafüzetek, tankönyvek száma nem csökken az évek folyamán.

A mai digitális világban miért is kell cipelniük ennyi papírt a gyerekeknek? Miért ne lehetne a tankönyveket, munkafüzeteket elektronikusan elérni és a hálózaton keresztül használni, a fontos tudnivalókat ott aláhúzni, vagy a könyv ábráját egy háromdimenziós interaktív képen megnézni? Miért ne használhatnánk virtuális, saját magunk által szerkeszthető térképeket az órákon?

Ezekre a kérdésekre is megvan a válasz, de vegyünk először egy újabb kérdést: milyen kritériumoknak kell megfelelniük a digitális tankönyveknek?

- Egyezzen meg teljes egészében a nyomtatott tankönyvvel,
- Lehessen az általunk kiválasztott részekre nagyítani, illetve más fókuszálást segítő eszközt használni,
- Lehessen lapozni, tetszőlegesen navigálni a tartalomban,
- Használhassunk könyvjelzőt, írassunk saját bejegyzéseket

A tanárnak lehetősége legyen csatolni jegyzetet, hanganyagot, webes hivatkozást. A feladatok megoldásánál a diákokat a tanár csoportba tudja rendezni, differenciáltan tudjon feladatot adni a csoportnak és a tanár tudjon kimásolni részleteket a könyvből. Természetesen ez a gyerekek könyvére is legyen igaz.

A digitális könyvben minden legyen ott, ahol használunk kell, ne kelljen visszalapozni. Tudjunk hivatkozást, jegyzetet elhelyezni a gyakorláshoz és tudjuk megosztani a diákokkal ezeket.

12.4 DIGITÁLIS HÁTIZSÁK: IPAD

Az iPad, mint szórakoztató-elektronikai eszköz kétségkívül úttörő. De emellett számos olyan alkalmazási területe létezik, melyről keveset, vagy egyáltalán nem lehet hallani a hétköznapiakban. Az egyik ilyen az oktatás.

Míg a digitális táblák alapvetően a csoportos tanulási élményre épülnek, addig az iPad elsősorban az önálló tanulás, illetve a jegyzetelés és olvasás eszköztárát teheti teljessé. Az Apple természetesen e köré az eszköz köré is filozófiát kreált. Elnevezte „digitális hátizsáknak” ami az olvasatukban azt jelenti, hogy az eszköz képes az összes nyomtatott tankönyvet, munkafüzetet helyettesíteni, nem beszélve az egyéb tartalmakról. Mit is jelent ez pontosan? Egy olyan eszközről és hozzáadott szoftveres támogatásról van szó, amely képes arra, hogy helyettesítse a hagyományos iskolai kellékek nagy részét.



164. ábra: Az Apple „digitális hátizsákja”

Nézzük meg, részletesen hogyan épül fel a rendszer!

A tanárok részére biztosított a tananyagok, prezentációk elkészítésének egyszerű módja. Az egyik lehetőség az iWork csomag részeként megkapható Keynote program, amivel a Power Pointhoz hasonló prezentációkat készíthetünk. A tananyagfejlesztés másik lehetősége az iBooks Author program, ame-

lyet ingyen tölthet le a tanár és magas színvonalú digitális interaktív tankönyveket készíthet, ráadásul programozási ismeretek nélkül.

Ezek az iBooks alkalmazáson keresztül jutnak el a tanulókhoz. Ezek a tartalmak részét képezhetik egy iTunes U kurzusnak is. A digitális hátizsák másik pillére az a körülbelül 400 000 alkalmazás, amely letölthető az Apple Store-ból. Ezek között vannak általános használatra szánt programok, például számológép, szótárak és vannak kifejezetten egyes tudományágakhoz használható speciális alkalmazások.

A hosszabb távon vizsgált ár-érték arány és a letölthető programok száma mindenképpen a „digitális hátizsák” elterjedésének kedvez.

12.5 ÖSSZEFOGLALÁS, KÉRDÉSEK

12.5.1 Összefoglalás

A fejezetben áttekintettük az Apple oktatási stratégiájával és annak részleteivel. Megismerkedtünk ennek gyakorlati részleteivel az iTunes U működésével és a digitális hátizsák koncepcióval.

13. ÖSSZEFOGLALÁS

13.1 TARTALMI ÖSSZEFOGLALÁS

A jegyzet célja az Apple általános felhasználói szoftvereinek a bemutatása és a cég oktatási koncepciójának a bemutatása.