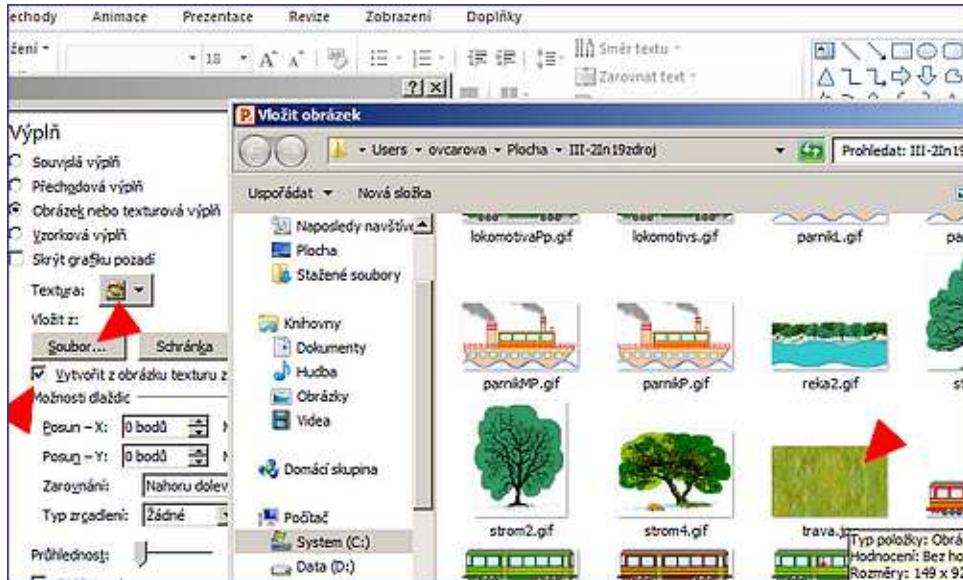


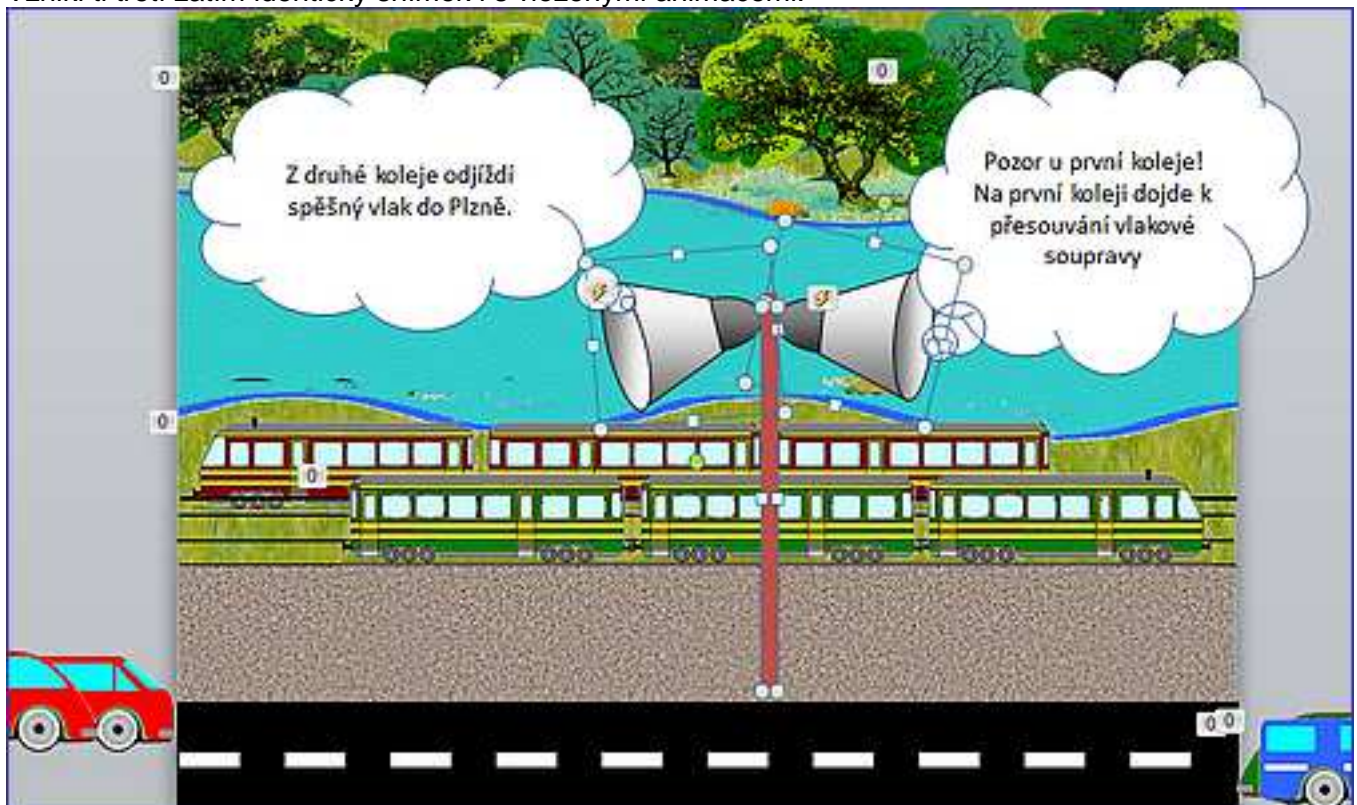
Zadání:

1. Prohlédni si vzorovou prezentaci nazvanou Multimedia_h.
2. Otevři si rozpracovaný soubor nazvaný Multimedia_zdroj.
3. Uprav 1. snímek:
 - a) Pozadí všech snímků zvol „Vložit ze souboru“. Obrázek „trava“ je vložen do přiložené složky. Zaklikni možnost: „Vytvořit z obrázku texturu z dlaždic“.



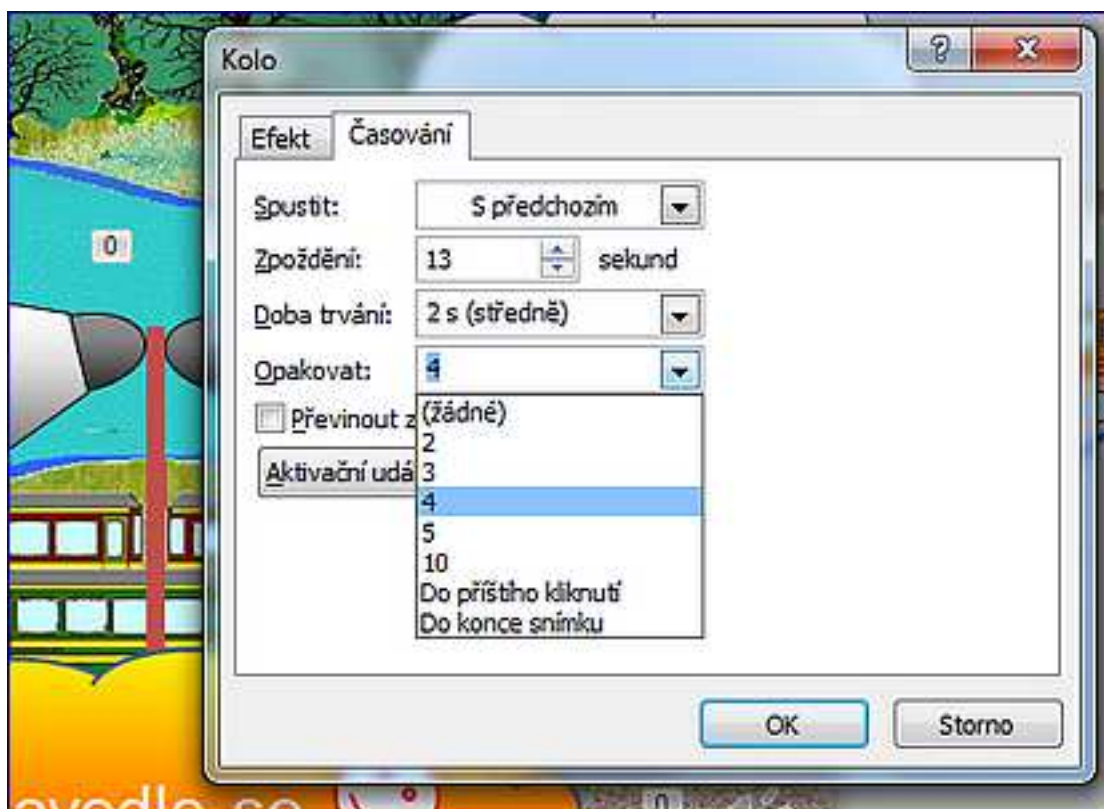
b) Do první stránky doplň své jméno.

4. Druhý snímek je modifikací předchozí splněné úlohy. Přibyla na něm v pozadí řeka. Auta, vlaky a bubliny s hlášením rozhlasu jsou animované.
 - a) Vyzkoušej si animaci.
 - b) Vytvoř kopii tohoto snímku.
5. Vznikl ti třetí zatím identický snímek i s vloženými animacemi.

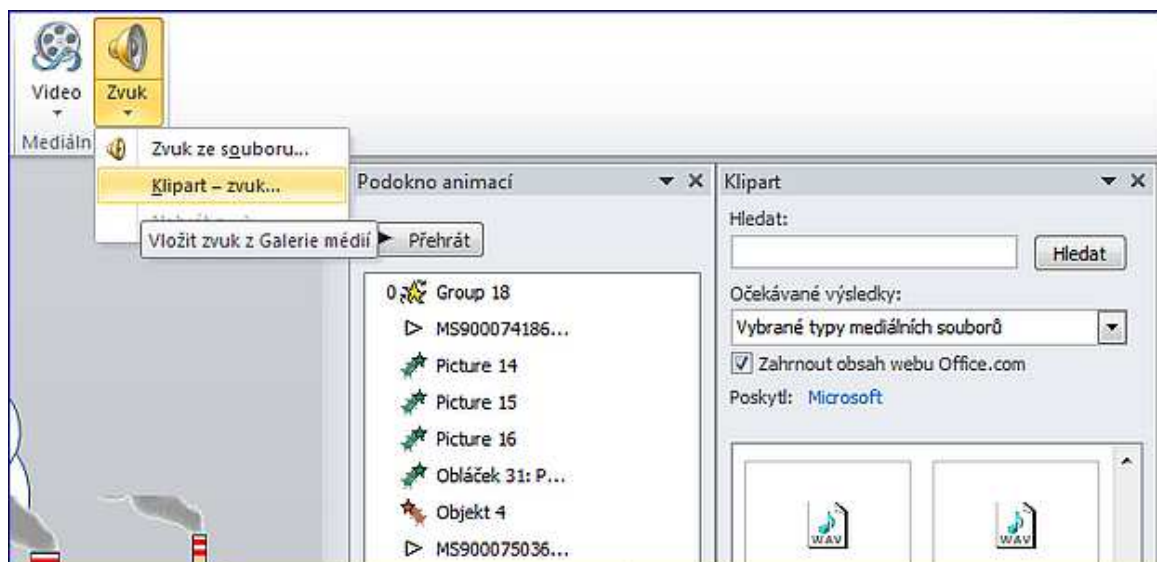


a) Původní auta a autobus smaž.

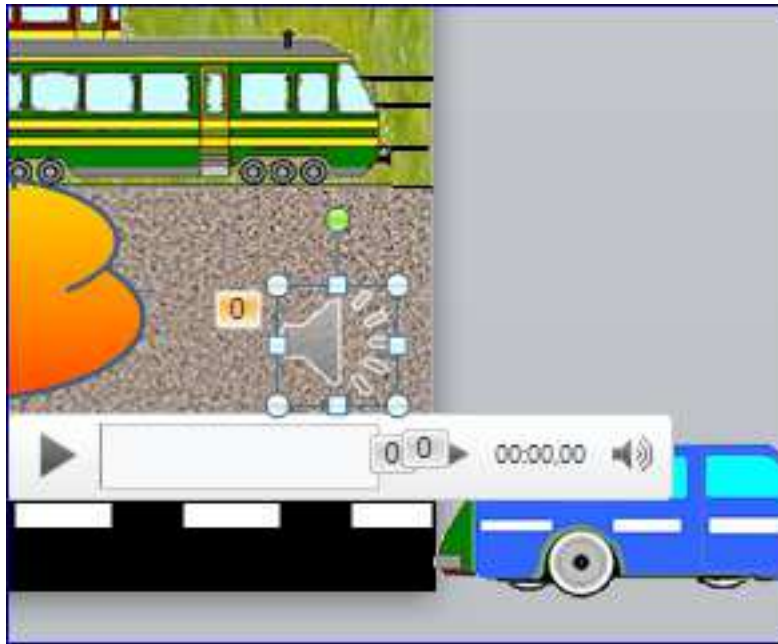
- b) Vlož do snímku jiná auta, která budou projíždět po silnici (obrázky najdeš v příložené složce)
- c) Nastav jim animaci (alespoň jedno auto před odjezdem vlaku na Plzeň) a další nejméně 3 auta během dalšího děje)
- d) Jedné bublině změň text na: „Z druhého nástupiště odjíždí spěšný vlak do Plzně“.
- e) Vlak na druhé koleji animuj tak, aby pomalu odjel doleva (odlétnout doleva)
- f) Druhé bublině změň text: „Pozor u prvního nástupiště! Na první koleji dojde k přesunování vlakové soupravy“
- g) Vlak na první koleji pomalu odjede doprava.
- h) Po celou dobu hlavního děje na nádraží mohou nejen po silnici projíždět auta, ale i po řece mohou jezdit lodě. Průjezd lodí můžeš nastavit i jako opakování. Jen pozor na rychlost!



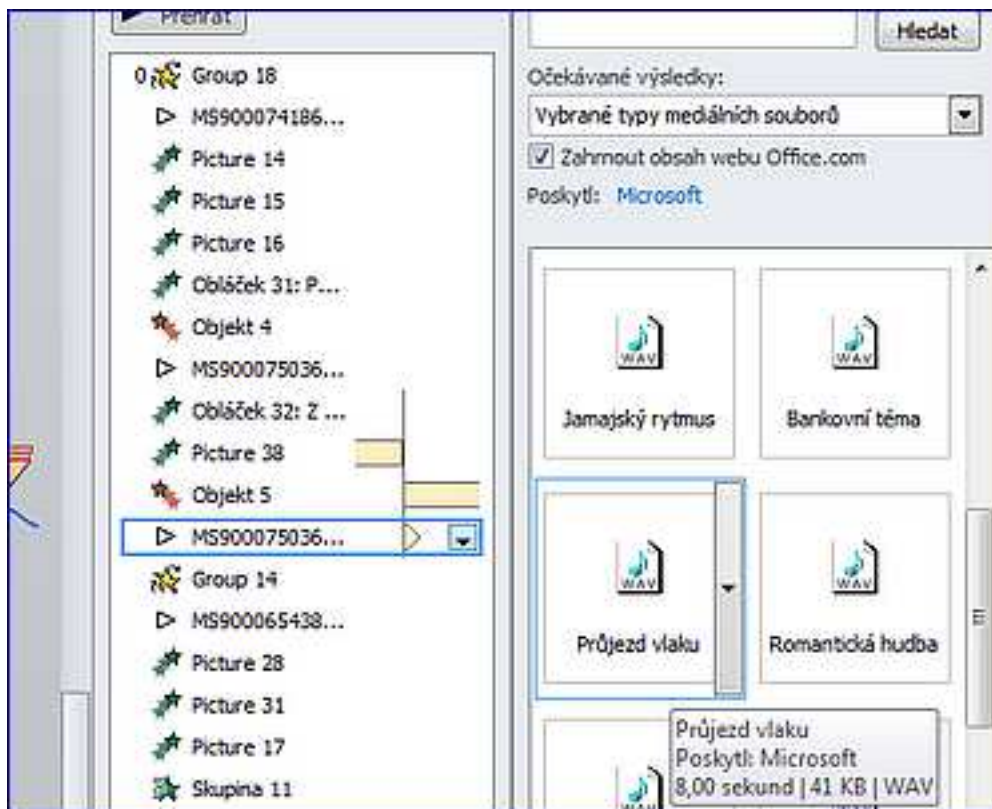
- i) Ampliony nemusí jen hlásit, ale mohou i hrát hudbu. Odděl skupinu tvořící sloup s ampliony.
- j) Každý jednotlivý amplion naanimuj jako houpačku. V nastavení animace zvol rychle s 30ti opakováními.
- k) V záložce „vložit“ a „Zvuk“ si vyber vhodný soubor.



- l) Na listu se ti zobrazí ikonka. Tu je dobře schovat někam do pozadí, aby nebyla vidět.



- m) V nastavení animací si zvol, kdy a jak se zvuky mají spouštět.
n) Každý odjíždějící vlak by měl dělat rámus. Z ampliónů by měly zaznít dvě melodie.



5. Načasuj animace

- Sestav si scénář, jak půjdou jednotlivé akce za sebou a které jevy poběží současně.
- Pořadí animací a jejich vzájemnou souvislost nastav v podokně animací.
- V poslední animaci se pochval.