

Basishandleiding

Werken met Mscape software



Fontys PTH Eindhoven

Auteurs: Frank Niesten, Roel Martens en Paul Dirckx
Datum: 2 oktober 2008

Colofon

Basishandleiding 'Werken met Mscape software'

Fontys PTH Eindhoven

De Horsten 8a, 5612 AX Eindhoven

Postbus 347, 5600 AH Eindhoven

Telefoon 0877 873238

Fax 030 - 238 8673

e-mail educatievedienstverlening@fontys.nl

Auteurs

Frank Niesten, Roel Martens en Paul Dirckx

Copyright

Fontys Hogescholen

De Creative Commons Naamsvermelding-GeenAfgeleideWerken-NietCommercieel-licentie is van toepassing op dit werk. Ga naar

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/nl/deed.nl> om deze licentie te bekijken.

Datum

2 oktober 2008

Inhoudsopgave:

1.	Inleiding.....	4
2.	Downloaden en installeren Mscape software	4
3.	Werken met Mscape maker	4
3.1.	Stap 1: De Mscape maker opstarten en een nieuw project creëren.....	4
3.2.	Stap 2: Bestanden koppelen aan gebieden op de kaart	5
3.2.1.	Audiobestanden koppelen aan gebieden.....	7
3.2.2.	Afbeeldingen koppelen aan gebieden.....	8
3.2.3.	Videobestanden koppelen aan gebieden.....	9
3.3.	Stap 3: Het project testen op de computer	10
3.4.	Stap 4: Het project overzetten naar de PDA/ smartphone	10
4.	Werken met de Mscape player op de PDA/ smartphone	11

1. Inleiding

Deze handleiding beschrijft beknopt de werking van het softwarepakket Mscape. Hierbij zullen niet alle functionaliteiten aan de orde komen.

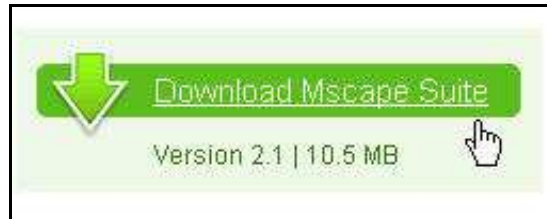
De volgende onderwerpen zijn in deze handleiding beschreven:

- Het downloaden en installeren van de **Mscape software**.
- Het werken met de **Mscape maker** op de computer.
- Het werken met **Mscape player** op de PDA/ smartphone.

2. Downloaden en installeren Mscape software

De software kan gedownload worden op: <http://www.mscapepers.com>

Volg de stappen op het scherm en installeer de software.



3. Werken met Mscape maker

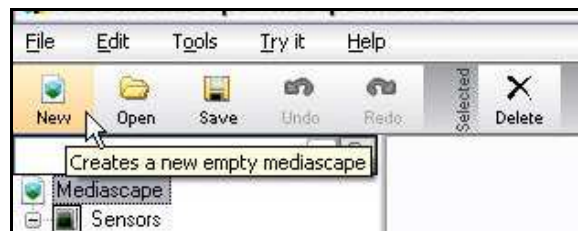
Met behulp van de Mscape maker kunnen kaarten van gebieden gekoppeld en gebruiksklaar gemaakt worden voor gebruik op de PDA/ smartphone. De volgende stappen moeten daarvoor worden uitgevoerd:

- Stap 1: De Mscape maker opstarten, een nieuw project creëren en een kaart importeren.
- Stap 2: Bestanden (afbeeldingen, audio- en videobestanden) koppelen aan bepaalde gebieden op de kaart.
- Stap 3: Het project testen op de computer.
- Stap 4: Het project overzetten naar de PDA/smartphone.

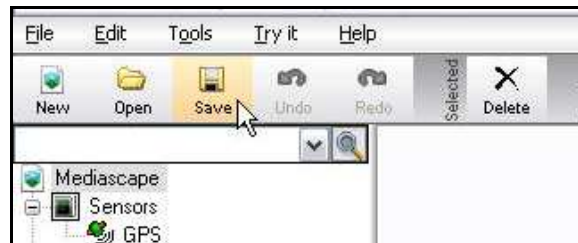
3.1. Stap 1: De Mscape maker opstarten en een nieuw project creëren

Open de **Mscape maker** op de computer.

Om een **nieuw project te creëren**, dient er in het beginscherm van de editor geklikt te worden op de knop **New**.



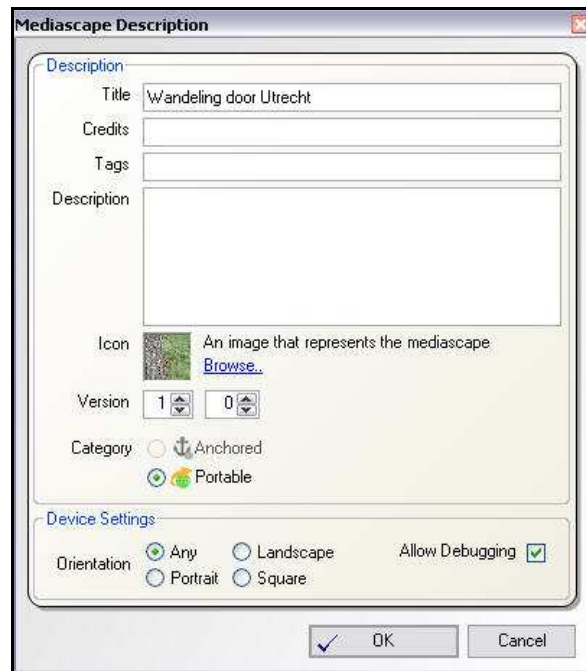
Sla het project op in een willekeurige map op de computer. **Klik** daartoe op de knop **Save**.



Er verschijnt een venster in beeld met verschillende invoervelden. Vul deze velden naar eigen believen in en klik vervolgens op **OK**.

Sla het project op in een map waarin alleen **mediascape-projecten** worden opgeslagen.

Uiteindelijk is er een **.msl**-bestand en een **map** voor de 'Content' aangemaakt.



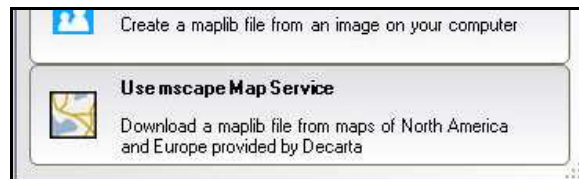
The 'Mediascape Description' dialog box contains the following fields and options:

- Description:**
 - Title: Wandeling door Utrecht
 - Credits: (empty)
 - Tags: (empty)
 - Description: (empty text area)
- Icon:** An image that represents the mediascape. Below it is a 'Browse...' button.
- Version:** Two spinners set to 1 and 0.
- Category:** Radio buttons for 'Anchored' and 'Portable' (selected).
- Device Settings:**
 - Orientation: Radio buttons for 'Any' (selected), 'Landscape', 'Portrait', and 'Square'.
 - Allow Debugging: Checked checkbox.
- Buttons:** 'OK' and 'Cancel' at the bottom right.

Klik op **Map** om een kaart te importeren.



Er wordt gevraagd hoe je de kaart wilt importeren. **Kies voor Use mscape Map Service.**



A dialog box with two options for importing a map:

- Create a maplib file from an image on your computer:** (with a map icon)
- Use mscape Map Service:** (with a map icon)
 - Download a maplib file from maps of North America and Europe provided by Decarta

Doorloop nu de stappen op het scherm en importeer uiteindelijk het kaartje in de Mscape maker.

Tip: Zoom zover als mogelijk op het kaartje in!

3.2. Stap 2: Bestanden koppelen aan gebieden op de kaart

Het is mogelijk om op de ingeladen kaart gebieden aan te geven waaraan een **audiobestand**, **afbeelding** of **videobestand** gekoppeld kan worden.

Deze bestanden dienen eerst geïmporteerd te worden.

- Voor het importeren van **audiobestanden** moet op de **knop Audio** worden geklikt.
- Voor het importeren van **afbeeldingen** moet de **knop Image** worden gebruikt.
- Voor het importeren van **videobestanden** moet op de **knop Video** worden geklikt.



De **geïmporteerde bestanden** komen links in het overzicht onder **Audios, Images en videos** te staan.



Het aangeven van specifieke gebieden (**regions**) op de kaart kan met de **horizontale werkbalk** onder het kaartje.

Zorg er voor dat de **knop Edit** **geactiveerd** is (niet de knop Move).



Klik daarna bijvoorbeeld eens op de knop **Circle**. In het midden van het kaartje zal nu een cirkel (gebied) in beeld verschijnen.

Aan deze cirkel kan een **audiobestand, afbeelding of videobestand** gekoppeld worden.



Een gebied kan **verplaatst** worden door er op te **klikken, de muis vast te houden** en dan te **slepen**.

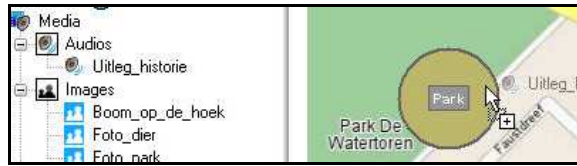
Door op een **hoekpunt** van een gebied te klikken en deze te verslepen kan ook de **grootte** van het gebied aangepast worden.

Geef alle gebieden (regions) een **eigen naam**. Dit kan links in het overzicht onder het kopje **Sensors**.



3.2.1. Audiobestanden koppelen aan gebieden

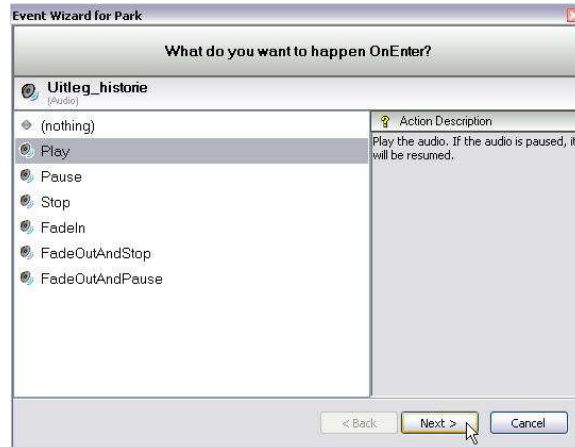
Stap 1: Om een **audiobestand** aan een gebied te koppelen moet het vanuit het **overzichtsvenster** naar het specifieke gebied worden **gesleept**. Daar moet het bestand **gedropt** worden.



Let op: het audiobestand moet een **mp3**-, **wav**- of **ogg**-bestand zijn.

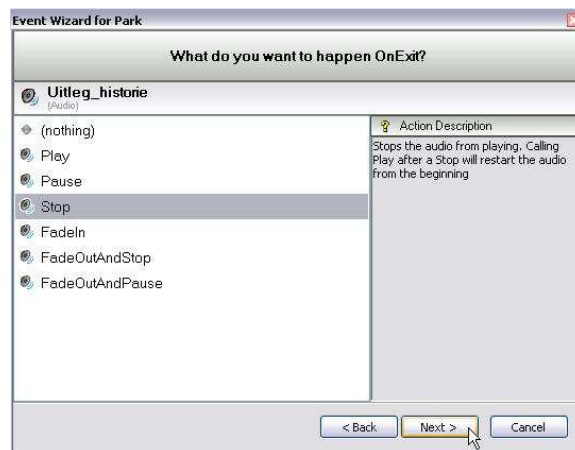
Stap 2: Er verschijnt automatisch een wizard in beeld, waarbij er wordt gevraagd wat er moet gebeuren wanneer het gebied binnengelopen wordt.

Kies voor **Play** en klik op **Next**.



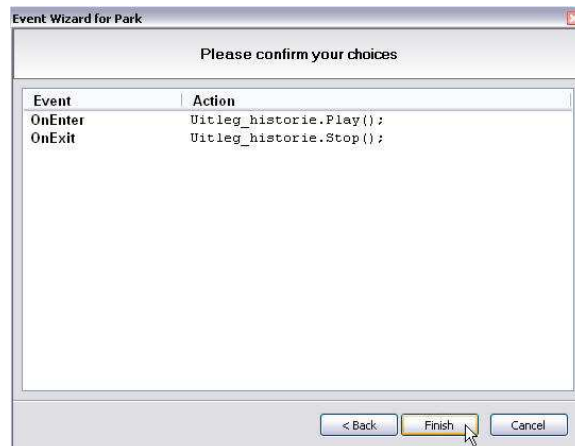
Er wordt gevraagd wat er moet gebeuren als het gebied weer uitgelopen wordt.

Kies voor **Stop** en klik op **Next**.

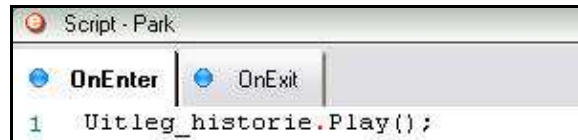


Bevestig de gemaakte keuzes door op **Finish** te **klikken**.

Herhaal de stappen 1 en 2 om eventueel ook aan andere gebieden audiobestanden te koppelen.



Let op: door op een gebied te klikken, kan onder in beeld gecontroleerd worden welk bestanden eraan gekoppeld zijn (**OnEnter** en **OnExit** tabbladen).



3.2.2. Afbeeldingen koppelen aan gebieden

Het koppelen van afbeeldingen verschilt niet veel ten opzichte van audiobestanden.

Let op: de afbeelding moet een jpg-, jpeg-, gif- of bmp-bestand zijn.

Sleep een afbeelding naar een gebied en **drop** het daar. Doorloop daarna weer de wizard die in beeld verschijnt.

Er wordt gevraagd wat er moet gebeuren als het gebied wordt binnengelopen.

Kies voor **Show** en klik op **Next**.

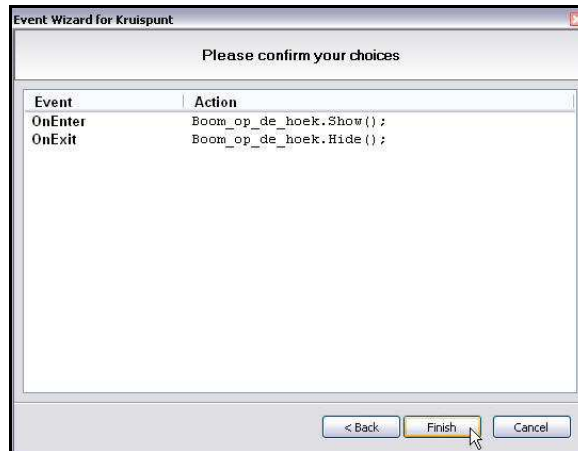


Er wordt gevraagd wat er moet gebeuren als het gebied weer uitgelopen wordt.

Kies voor **Hide** en klik op **Next**.



Bevestig de gemaakte keuzes door op **Finish** te klikken.



3.2.3. Videobestanden koppelen aan gebieden

Ten slotte kunnen er ook videobestanden aan gebieden worden gekoppeld.

Let op: het videobestand moet een **swf**-bestand zijn.

Sleep een **videobestand** naar een gebied en **drop** het daar. Doorloop daarna weer de wizard die in beeld verschijnt.

Er wordt gevraagd wat er moet gebeuren als het gebied wordt binnengelopen.

Kies voor **Play** en klik op **Next**.



Er wordt gevraagd wat er moet gebeuren als het gebied weer uitgelopen wordt.

Kies voor **Stop** en klik op **Next**.



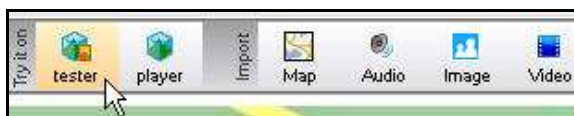
Bevestig de gemaakte keuzes door op **Finish** te klikken.



3.3. Stap 3: Het project testen op de computer

Voordat het project overgezet wordt naar de PDA/ smartphone kan het **getest** worden op de **computer** of alles werkt.

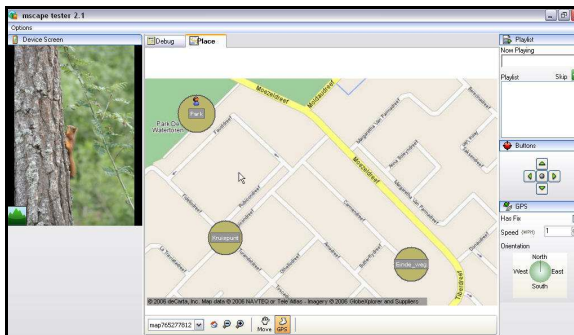
Klik op de knop **tester**.



De **Mscape tester** opent automatisch. Het is nu mogelijk om te testen of de bestanden die gekoppeld zijn aan bepaalde gebieden zicht- of hoorbaar worden als men het gebied binnenloopt.

Let op: breng geen wijzigingen aan in de instellingen van de Mscape tester.

Als alles naar wens is kan de Mscape tester afgesloten worden en is het project **klaar voor overzetten** naar de PDA/ smartphone.



3.4. Stap 4: Het project overzetten naar de PDA/ smartphone

Om mediascapes te kunnen overzetten naar de PDA/ smartphone moet **Microsoft ActiveSync** geïnstalleerd zijn op de computer en het mobiele apparaat.

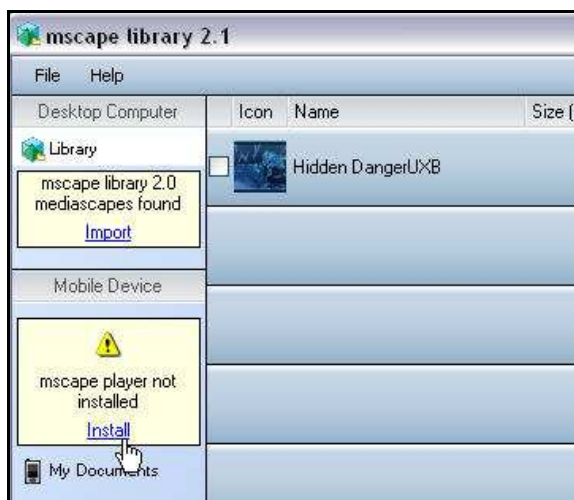
Na installatie van Microsoft ActiveSync dienen de **computer** en de **PDA/ smartphone** met elkaar **verbonden** te worden.

Naast Microsoft ActiveSync dient ook de **mscape player** op de PDA/ smartphone te worden geïnstalleerd.

Open daartoe **mscape library** op de **computer** en klik op **Install**.

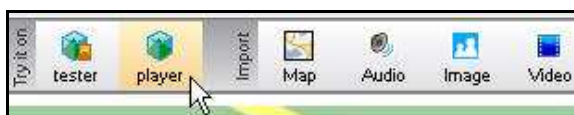
Doorloop de wizard op de computer en volg de installatieprocedure op de PDA/ smartphone.

Na installatie van de mscape player op de PDA/ smartphone kunnen mediascapes overgezet worden van de computer naar het mobiele apparaat!



Sluit mscape library en **open mscape maker**.

Open het project dat overgezet moet worden naar de PDA/ smartphone en **klik op de knop player**.

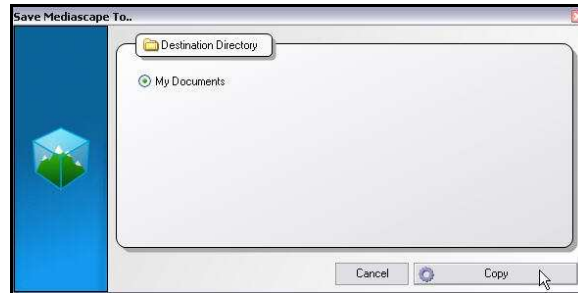


Algemene opmerking: het is eventueel ook mogelijk om rechtstreeks vanuit mscape library mediascapes over te zetten naar de PDA/ smartphone!

Geef aan waar het project moet worden **opgeslagen** op de **PDA/ smartphone**.

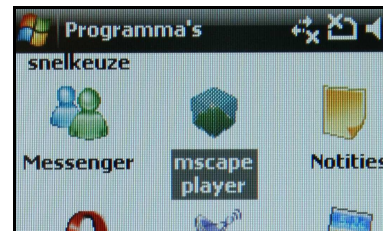
Klik daarna op **Copy**.

Nadat alle bestanden zijn overgezet **sluit** de wizard **automatisch af**.

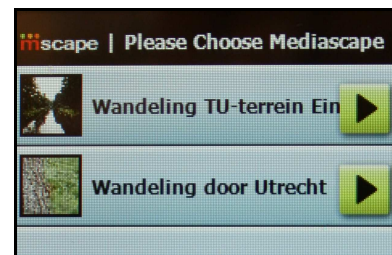


4. Werken met de Mscape player op de PDA/ smartphone

Open op het mobiele apparaat de **Mscape player**.



Kies het **Mscape-project** waarmee gewerkt gaat worden en **open** dit project.



Er verschijnt nu een donker scherm op de PDA/ smartphone met **één of twee icoontjes** linksonder in het beeldscherm (icoon met bergen en eventueel een icoon met een kwast).

Let op:

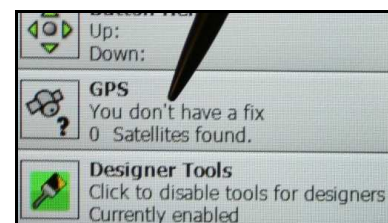
- Bij **'goede' GPS-ontvangst (fix)** is het icoon met de bergen **groen** van kleur.
- Is er nog **geen 'fix'**, dan is dit icoon **grijs** en staat er in de onderhoek een vraagteken. Ga in dit geval eerst buiten in een open gebied staan!



Tik vervolgens met de stylus linksonder in beeld op het **icoon met de bergen**.

Activeer in het menu dat in beeld verschijnt de optie **Designer Tools** (indien deze nog niet geactiveerd is). De **kleur** van het icoon moet **groen** zijn.

Indien er ondertussen **nog steeds geen 'fix'** is, dient er met de stylus ook op de optie **GPS** getikt te worden.

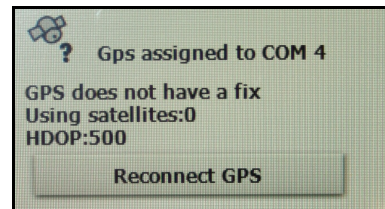


In het scherm dat in beeld verschijnt, moet vervolgens op de knop **Reconnect GPS** getikt worden.

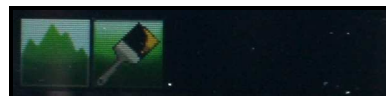
Na deze handeling zou er, na even wachten, uiteindelijk een '**fix**' moeten zijn!

Indien dit niet het geval is: sluit de Mscape player op de PDA/smartphone af en start het toestel opnieuw op!

Tik vervolgens op de **pijl** linksonder in beeld. Het donkere scherm van net zal weer verschijnen, met **twee groene icoontjes** linksonder in beeld.

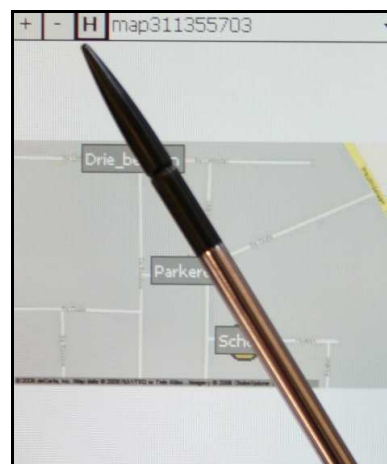


Tik met de stylus op het **icoon met de kwast**.



Het kaartje met de vooraf aangegeven gebieden verschijnt in beeld en is klaar voor gebruik.

Met de knoppen **+**, **-** en **H** (linksboven) is het mogelijk het kaartje naar eigen believen in het beeld van de PDA/ smartphone te positioneren.



Wanneer een gebied binnengelopen wordt, zal er, afhankelijk van het bestand dat eraan gekoppeld is, een audiobestand, afbeelding en/ of een videobestand geactiveerd worden.

Een **audiobestand** is **meteen hoorbaar**, voor een afbeelding of videobestand dient er genavigeerd te worden naar het vorige scherm.

Dit kan door met de stylus linksonder in beeld **Back** te selecteren.



De afbeelding of het videobestand verschijnt nu in beeld. Door op het icoontje met de kwast te tikken, kan er weer terug gegaan worden naar het kaartje.

Let op: afhankelijk van hoe de mediascape is gemaakt door de ontwikkelaar, kan het voorkomen dat bijvoorbeeld een audiobestand niet goed gehoord is bij het binnen lopen van een bepaald gebied. In dat geval moet de persoon met de PDA/smartphone het gebied weer uit lopen en er vervolgens weer opnieuw in lopen. Het audiobestand wordt dan opnieuw afgespeeld!



Algemene opmerking: het is mogelijk om op twee manieren een route te gaan lopen, namelijk op basis van:

- **het kaartje met de gebieden zichtbaar in beeld** – De gebruiker loopt met behulp van het kaartje naar bepaalde gebieden toe. Zodra een gebied met een gebeurtenis bereikt wordt, zal automatisch het gekoppelde bestand geactiveerd worden.
- **het zwarte scherm zonder de gebieden en het kaartje in beeld te hebben** – De gebruiker loopt bijvoorbeeld op basis van gesproken opdrachten naar specifieke, voor hem bekende, punten toe. Daar aangekomen zal automatisch de volgende opdracht aangeboden worden aan de gebruiker.