

## Obsah

**Toto je obsah nápovědy programu MGC (Multi-GIF Creator). Pokud se chcete o některém z níže uvedených témat dozvědět více, klikněte na něj levým tlačítkem myši...**

[Základní informace o programu MGC](#)

[Výhody programu MGC](#)      [Novinky](#)

[Jak vytvářet GIFy s více obrazy...](#)

[Menu](#)

[Lišta s tlačítky](#)

[Seznam položek](#)

[Stavová řádka](#)

[Obrazy](#)

[Mapy barev](#)

[JPEG](#)

[Zmenšeniny](#)

[Hromadné akce](#)

[Projekt](#)

[Zobrazování](#)

[Netscape](#)

[Zarovnávání](#)

[Parametry](#)

[Autor](#)

[He! HTML Editor](#)

## Lišta s tlačítky

V levé části hlavního okna aplikace naleznete tlačítka, která umožňují rychleji aktivovat některé často užívané činnosti. Jejich kompletní seznam s popisem následuje:



Vytvoření nového projektu, definují se rozměry a existence globální mapy barev



Otevření již existujícího projektu (GIF, JPEG)



Uložení rozpracovaného projektu



Vložení nového obrazu nebo projektu **za** aktivní položku v seznamu



Vložení komentáře **za** aktivní položku



Vymaže aktivní položku. Tuto akci lze také realizovat dvojitým kliknutím pravého tlačítka myši



Vytvoření zmenšeniny aktivní obrazové položky



Zobrazení aktivní obrazové položky



Definice barev a transparentní barvy



Načtení souborů, které vyhovují zadané specifikaci. Tato specifikace se vkládá do dialogu podobného dialogu pro otevření souboru. Rozdíl spočívá v tom, že zde je třeba soubory definovat pomocí hvězdičkové konvence (t.j. v textu vloženém do horní řádky se musí vyskytovat alespoň jedna hvězdička nebo otazník)



Uložení všech obrazů v projektu do samostatných souborů. Zde se volí pro všechny soubory jen jedno jméno s tím, že platných bude jen prvních pět znaků. Zbylé tři znaky budou zaplněny pořadím ukládaného souboru.



Zobrazení projektu v programu Netscape Navigator



Definice parametrů



Zarovnání projektu



Zobrazení celého projektu



Kopie aktivní položky do schránky



Vyříznutí aktivní položky do schránky



Vlepení obsahu schránky za aktivní položku seznamu



Informace o projektu, aktuálním adresáři a volné paměti



Ukončení programu



Zobrazení nápovědy

**Další témata:**

Obsah

Menu

Výhody programu MGC

Novinky

## Menu

Menu programu obsahuje všechny funkce, které lze s projektem i jeho částmi vykonávat, a samozřejmě i některé další. Celé menu je rozděleno do následujících částí:

[Menu Projekt](#)

[Menu Editace](#)

[Menu Položky](#)

[Menu Speciality](#)

[Menu Nápověda](#)

Většina často využívaných akcí je dostupná i přes [lištu s tlačítky](#). Pro každou položku menu je definována stručná on-line nápověda, která se při práci s menu nebo lištou zobrazuje na [stavové řádce](#).

### **Další témata:**

[Obsah](#)

## Menu Projekt

Menu Projekt obsahuje funkce pro manipulaci s projekty. Patří k nim vytvoření nového projektu, otevření existujícího projektu, uložení projektu a uložení projektu pod novým jménem. Součástí tohoto menu je i volba Konec pro ukončení aplikace.

Aktivací volby Nový se otevře dialog pro vložení rozměrů nového projektu a pro definici typu mapy barev. Vytvořením nového projektu nebo otevřením již existujícího projektu se v hlavním okně aplikace objeví seznam se všemi položkami, které projekt obsahuje.

Volba Otevřít slouží pro otevření již existujících projektů nebo souborů. Lze také otevřít soubor ve formátu JPEG. V tomto případě se nejprve provede konverze z formátu JPEG do GIF a takto vytvořený GIF se načte.

Volby Uložit a Uložit jako slouží pro ukládání rozpracovaného projektu do souboru. Volba Uložit jako navíc umožňuje změnit jméno souboru, do nějž má být projekt uložen.

Volba Konec způsobí ukončení programu MGC.

Program si pamatuje poslední otevřené projekty a právě tyto projekty lze rychle otevřít pomocí položek, které v tomto menu následují.

### **Další témata:**

Obsah

Menu

Menu Editace

Menu Položky

Menu Speciality

Menu Nápověda

Stavová řádka

Vkládání obrazů

## Menu Editace

Menu Editace obsahuje klasické funkce pro práci se schránkou. Jediný rozdíl spoívá v tom, že program standardní schránku Windows nevyužívá, neboť forma, v jaké je třeba data do schránky ukládat, to nedovoluje. Program má tedy vlastní schránku, pøes kterou lze pøenášet obrazové i komentáøové položky.

Všechny funkce v tomto menu lze aktivovat i standardní kombinací kláves, pøièemž akci výmaz položky lze realizovat i pomocí dvojitého kliknutí pravého tlačítka myši na mazané položce.

### **Další témata:**

[Obsah](#)

[Menu](#)

[Menu Projekt](#)

[Menu Položky](#)

[Menu Speciality](#)

[Menu Nápvída](#)

[Stavová øádka](#)

## Menu Položky

V menu Položky lze najít funkce vztahující se vždy jen k jediné položce seznamu.

V horní části tohoto menu jsou funkce pro vkládání nových položek do projektu. Konkrétně jde o vkládání obrazu, komentáře a cyklu. Společným pro funkce vkládání je to, že nová položka se vloží vždy **za** aktivní položku. Odlišuje se pouze funkce pro vkládání cyklů, neboť cyklus může být v projektu uložen výhradně jen na druhém místě (za hlavičkou projektu).

Dalšími funkcemi menu Položky jsou Uložit obraz, Zobrazit obraz, Zobrazit obraz v DOSu, Zmenšenina a Definice barvy. Funkce Uložit obraz způsobí, že aktivní obrazová položka se uloží do samostatného souboru GIF. Funkce Zobrazit obraz aktivní obrazovou položku zobrazí a funkce Zobrazit obraz v DOSu ji zobrazí pomocí DOSovské aplikace DEGIFER. Funkce Definice barvy se využívá pro definování barev palety jednotlivých obrazů a pro definování transparentní barvy výběrem. Její bližší popis získáte stisknutím tlačítka zde. Funkce Zmenšenina vytvoří zmenšeninu pro aktivní obrazovou položku.

### Další témata:

Obsah

Menu

Menu Projekt

Menu Editace

Menu Speciality

Menu Návod

Stavová řádka

Definice barev

## Menu Speciality

V tomto menu jsou funkce pro práci s větším počtem položek projektu a další speciální funkce.

Funkce Zarovnání projektu způsobí upravení globálních rozměrů neboli zarovnání projektu dle obsažených obrazů a jejich pozic v rámci projektu.

Funkce Uložit všechny obrazy je velmi výkonná funkce, pomocí níž lze všechny obrazové položky v projektu najednou uložit do samostatných souborů.

Funkce Načíst obrazy dle specifikace umožní uživateli zvolit specifikaci a poté načte všechny soubory, které této specifikaci vyhovují. Takto lze jedinou akcí načíst v podstatě neomezené množství souborů. Aktivací této funkce se otevře speciální dialogové okno.

Funkce Vytvořit zmenšeniny vytvoří zmenšené obrazy pro všechny obrazové položky projektu.

Funkce Hromadné akce umožňuje zpracovávat všechny obrazové položky seznamu naráz.

Funkce Zobrazit projekt způsobí zobrazení projektu pokud možno stejně, jako by byl tento projekt zobrazen programem Netscape Navigator. Tuto funkci lze rychle aktivovat klávesou F10. Obdobou této funkce je funkce Zobrazit projekt v DOSu, která je realizována pomocí DOSovské aplikace DEGIFER.

Specialitou je funkce Zobrazit v Netscapu, která umožňuje zobrazit aktuální projekt přímo v browseru Netscape Navigator, takže uživatel může vidět, jak bude obraz skutečně vypadat.

Následují tři speciální funkce. První z nich je Informace o systému, která podá stručnou informaci o projektu, aktuálním adresáři a velikosti volné paměti. Druhou je funkce Volitelné parametry, pomocí níž lze definovat parametry provádění programu MGC a tím do jisté míry modifikovat chování programu. Třetí je funkce pro možnost definovat cestu k programu Netscape Navigator.

### Další témata:

Obsah

Menu

Menu Projekt

Menu Editace

Menu Položky

Menu Nápověda

Stavová řádka



## Menu Nápovìda

Menu Nápovìda obsahuje pøedevším funkce pro aktivaci kontextové nápovìdy programu a pro zobrazení informace o programu a o autorovi programu. Dále menu Nápovìda obsahuje položku pro naètení domovské stránky autora z WWW (jen, je-li Váš poèítaè pøipojen k Internetu) a položku pro naètení WWW stránky s novými verzemi programù MGC a HE! (HTML Editor).

### Další témata:

[Obsah](#)

[Menu](#)

[Menu Projekt](#)

[Menu Editace](#)

[Menu Položky](#)


[Menu Speciality](#)

[Stavová øádka](#)

[Novinky](#)

## Obrazové položky

Obrazová položka je reprezentována jediným řádkem seznamu a obsahuje tedy jediný obraz. Rozdíl od projektu spoívá v tom, že projekt je z těchto obrazových (ale i jiných) položek složen a může jich obsahovat v podstatě neomezené množství. Pokud je ale obrazová položka uložena do samostatného souboru, může se tento soubor (po naětení funkcí Projekt-Otevřít) stát také projektem.

Nový obraz lze do projektu vložit pomocí funkce Položky-Vložit obraz nebo klávesou F6. Pro vložení lze také využít lištu s tlačítky a na ní stisknout tlačítko .

Pomocí funkce Vložit obraz lze do projektu vložit jakýkoliv soubor GIF (obsahující jakékoliv množství položek) nebo soubor ve formátu JPEG. Velmi užiteènou je také funkce pro hromadné naětání všech souborů vyhovujících zadané specifikaci. Tato funkce se nazývá Naěst obrazy dle specifikace a lze ji najít v menu Speciality.

Jednotlivé obrazové položky projektu lze také ukládat do samostatných souborů. Funkce Položky-Uložit obraz se využívá pro uložení jediné obrazové položky a funkce Speciality-Uložit všechny obrazy pro uložení všech obrazových položek v projektu do samostatných souborů.

Dvojitým kliknutím na obrazovou položku v seznamu se otevře okno, ve kterém lze definovat umístění obrazu v rámci projektu (pouze pro projekty bez cyklu), transparentní barvu, prodlevu po zobrazení obrazu (v setinách sekundy), způsob přemazání, zda se bude po zobrazení čekat na klávesu a zda bude tímto obrazem využita globální mapa barev (definovaná na úrovni projektu).

**Pozor!** Vínajte prosím pozornost způsobu přemazávání obrazů. Mohou zde totiž vznikat určité nepřijemnosti. Pokud vytváříte animovaný GIF, doporučuji u všech obrazů použít přemazání pozadím. Pokud zvolíte přemazání niěm, budou se předchozí nakreslené obrazy překreslovat jen barvami odlišnými od barvy transparentní (t.j. tam, kde je transparentní barva, zůstane nakreslena část předchozího obrazu). Naopak, pokud vytváříte neanimovaný GIF, doporučuji nastavit přemazání niěm (při nastavení přemazat pozadím totiž každý obraz po nakreslení okamžitě zmizí).

### Další témata:

[Editace palety barev](#)

[Okno pro úpravy parametrů obrazu](#)

[Zobrazování](#)


[Zarovnávání projektů](#)

[Komentáře v GIFech](#)

[Cykly v GIFech](#)

[Seznam položek](#)

## Komentáře v GIFech

Formát GIF byl definován tak, že kromě obrazů v sobě umožňuje uchovávat i komentáře. Takovým komentářem může být např. copyright tvůrce GIFu. Komentář lze do projektu vložit funkcí Položky-Vložit komentář nebo klávesou F7. Pro vložení lze také využít lištu s tlačítky a na ní stisknout tlačítko .

Vkládaný komentář se vždy do projektu uloží za tu položku, která byla při vyvolání funkce pro vložení komentáře aktivní. Projekt může obsahovat neomezené množství komentářů.

### **Další témata:**

[Okno pro vkládání komentáře](#)

[Obrazy v GIFech](#)

[Cykly v GIFech](#)

[Seznam položek](#)

## Cykly v GIFech

Cykly mají smysl jen ve spojitosti s programem Netscape Navigator, případně i s jinými programy, které ale chápou pojem cyklus stejně a pro jeho definici používají stejná data. Cyklus lze do projektu vložit funkcí Položky-Vložit cyklus nebo klávesou F5.

Cyklus v projektu způsobí, že výsledný GIF bude animovaný, t.j. že po zobrazení všech obrazů projektu zobrazování nekončí, ale začne se opít od prvního (zobrazování tedy probíhá stále dokola).

Od verze 1.03 lze také definovat, kolikrát se má cyklus opakovat. Implicitně je nastavena hodnota 1000, kterou může uživatel dvojkliknutím na položce cyklus změnit.

### **Další témata:**

[Obrazy v GIFech](#)

[Komentáře v GIFech](#)



[Seznam položek](#)

## Zobrazování obrazů

Program MGC umožňuje zobrazovat jednotlivé obrazy projektu i projekt celý. Zobrazování probíhá tak, že se nejprve zatemní celá obrazovka a poté se příslušný obraz (obrazy) zobrazí tak, jak by se zobrazil v programu Netscape Navigator. Jediným nedostatkem v této oblasti je jen to, že program (zatím) umí využít jen 16 standardních barev Windows. Aby však bylo zobrazování co nejuvěrnější, lze při zobrazování využívat rastrů (závisí to na nastaveném příslušném volitelném parametru). Pokud se uživatel nespokojí s kvalitou, kterou nabízí program MGC, a má grafickou kartu podporující standard VESA, může pro zobrazování použít funkce využívající služeb programu DEGIFER.

Aktivní obrazovou položku lze zobrazit funkcí Položky-Zobrazit obraz, celý projekt potom funkcí Speciality-Zobrazit projekt nebo stisknutím klávesy F10. Po dokreslení obrazu nebo obrazů se vpravo dole na obrazovce objeví tlačítko "Ok", které signalizuje, že zobrazování již skončilo. Pro návrat do hlavního okna aplikace lze využít levé nebo pravé tlačítko myši, případně klávesu ESC. V případě, že se zobrazuje projekt, který obsahuje cyklus, probíhá kreslení obrazových položek neustále až do stisknutí klávesy ESC. Poté se lze do hlavního okna aplikace vrátit výše uvedeným způsobem.

Důležité je také to, že zobrazováním obrazů se zároveň vytváří jejich zmenšeniny. Pokud si tedy uživatel přeje vytvořit tyto zmenšeniny, může k nim dospět i zobrazením projektu.

Pro aktivaci výše uvedených funkcí lze také využít lištu s tlačítky. Zobrazení jedné obrazové položky se aktivuje stiskem tlačítka  zobrazení celého projektu pak tlačítkem .

Program MGC však také umožňuje zobrazit projekt přímo v programu Netscape Navigator, takže uživatel může vidět, jak obraz skutečně vypadá.

### **Další témata:**

[Obrazy v GIFech](#)



[Zarovnávání projektů](#)

[Novinky](#)

## Vkládání obrazů do projektu

Pro vkládání obrazů do projektu lze využít dvě funkce. První funkce slouží k vložení jednoho souboru do projektu. Tato funkce se nazývá Vložit obraz a nachází se v menu Položky.

Druhá funkce slouží k vložení většího množství souborů najednou. Tato funkce je dostupná v menu Speciality a nazývá se **Načíst obrazy dle specifikace**. Výhoda této velmi užitečné funkce spočívá v tom, že uživatel může velice rychle a snadno vložit do projektu velké množství obrazů, aniž by při tom musel mnohokrát opakovat stejnou činnost. Stačí totiž jen v příslušném dialogu zvolit specifikaci souborů, které se mají vložit, a program se o zbytek již postará sám. Pokud tedy vytváříte animovaný GIF, stačí si jen připravit všechny obrazy, které mají být do projektu vloženy a pojmenovat je tak, aby je bylo možné charakterizovat společnou specifikací (doporučuji ve jménech souborů využívat čísla jako pořadí obrazu v budoucím projektu, např. POKUS01.GIF, POKUS02.GIF atd). Do projektu pak budou tyto obrazy vloženy dle abecedy.


V případě obou těchto funkcí lze pro jejich aktivaci využít také lištu s tlačítky. Vložení obrazu je reprezentováno tlačítkem  a Načíst obrazy dle specifikace tlačítkem .

### **Další témata:**

- [Okno pro otevření souboru](#)
- [Ukládání obrazů do souborů](#)
- [Obrazové položky](#)
- [Seznam položek](#)
- [Parametry](#)

## Ukládání obrazů ve formátu GIF

Ukládáním obrazů se zde myslí ukládání obrazových položek, nikoliv celých projektů. Pro ukládání obrazů lze využít dvě funkce. První funkce slouží k uložení aktivní obrazové položky do samostatného souboru, nazývá se Uložit obraz a je dostupná v menu Položky.

Druhá funkce slouží k uložení všech obrazových položek do samostatných souborů, nazývá se **Uložit všechny obrazy** a nachází se v menu Speciality. Tato funkce je velmi užitečná, neboť může uživateli ušetřit hodně práce tehdy, kdy je třeba uložit větší množství obrazových položek z projektu do samostatných souborů GIF. Tuto funkci lze také aktivovat stiskem tlačítka  na lišti s tlačítky.

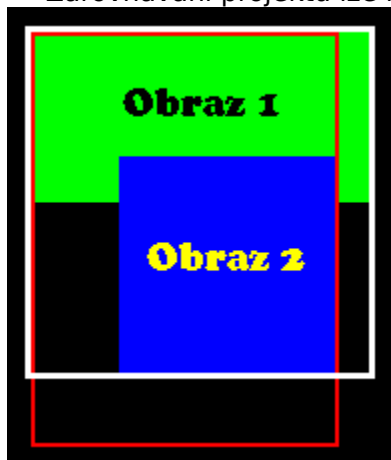
Pokud uživatel aktivuje tuto funkci (Uložit všechny obrazy), objeví se dialogové okno pro uložení souboru a do vstupní řádky tohoto okna uživatel vloží jméno souboru. Z tohoto jména bude vzato jen prvních pět znaků, neboť zbylé tři budou využity na číslování ukládaných souborů. Všechny soubory tedy budou uloženy aktivací jediné funkce. Pokud byly obrazové položky ukládány do samostatných souborů za účelem modifikace projektu, lze je po této modifikaci snadno načíst pomocí funkce Načíst obrazy dle specifikace.

### Další témata:

- [Okno pro uložení souboru](#)
- [Vkládání obrazů do projektu](#)
- [Obrazové položky](#)
- [Seznam položek](#)
- [Parametry](#)

## Zarovnávání projektů

Zarovnávání projektů lze realizovat aktivací funkce Zarovnat projekt v menu Speciality.



Princip zarovnávání bude demonstrován na tomto jednoduchém obrázku. Projekt obsahuje dva obrazy, obraz 1 a obraz 2. Obraz 1 je reprezentován zelenou barvou a obraz 2 barvou modrou. Červená a bílá barva zobrazují dva různé způsoby, jak mohou být definovány okraje projektu (okraje projektu lze mít dvojitým kliknutím na položku Hlavička v seznamu). Jak je z obrázku patrné, okraje reprezentované červenou barvou jsou nastaveny špatně, neboť obraz 1 se do nich nevejde a pod obrazem 2 zůstalo volné místo. Naopak okraje reprezentované bílou barvou jsou nastaveny správně, neboť přesně ohraničují oba obrazy.

Funkce Zarovnat projekt tedy nastaví okraje projektu tak, aby odpovídaly rozměrům a pozicím jednotlivých obrazů projektu, aby žádný obraz nepřesáhl a zároveň aby nikde nebyl přebytečný volný prostor.

Pomocí nastavení parametrů lze způsobit automatické zarovnávání projektu při každém jeho ukládání.

### **Další témata:**

Seznam položek



## Volitelné parametry

Chování programu MGC je možno do jisté míry ovlivňovat pomocí parametrů, které se volí po aktivaci funkce Volitelné parametry v menu Speciality.

**Automatické zarovnávání projektů při ukládání:** Pokud je tato volba zaškrtnuta, před každým uložením projektu se provede jeho zarovnání.

**Průběžně zobrazovat nápovědu:** Zaškrtnutí této volby způsobí, že před každou méně obvyklou akcí je uživatel nejprve stručně informován o jejích základních rysech. Mezi méně obvyklé akce patří například Uložit všechny obrázky nebo Načíst obrázky dle specifikace.

**Při načítání průběžně aktualizovat seznam:** Když je tato volba zaškrtnuta, program při načítání souborů (při otevírání projektu nebo při vkládání souboru nebo souborů do projektu) průběžně aktualizuje seznam položek projektu, což při velkém množství položek může způsobovat nepříjemné prodlevy. Pokud volba zaškrtnuta není, je seznam aktualizován až po načtení všech položek.

**Automatické zmiňování existujících souborů:** Tato volba ovlivňuje chování programu při ukládání souborů. Její zaškrtnutí může zrychlit práci, ale může zároveň způsobit ztrátu (přepis) dat.

**Zapisovat prefix obrázku:** Pokud ukládaný soubor (projekt nebo obrazová položka) neobsahuje cyklus, existuje možnost výběru, zda zapisovat prefixy obrázků či nikoliv. Zaškrtnutí této volby tedy způsobí ukládání prefixu každého obrázku (obsahujícího informace o transparentní barvě, o způsobu přemazávání obrázku, o délce prodlevy po zobrazení) i tehdy, kdy to standard nevyžaduje (standardem je to vyžadováno, pokud jde o GIF s cyklem). Stručně pojednání o transparentci najdete v části o okně pro úpravu parametrů obrázku. Toto políčko doporučuji zaškrtnout.

**Při zobrazování využívat rastry:** Definuje, zda se při zobrazování obrázků a projektů mají využívat rastry či nikoliv. Pokud ano, je zobrazování rychlejší a věrnější, ale nikdy může existovat i požadavek na zobrazování bez rastrů.

**Automatická dekomprese při načtení:** Zaškrtnutí této volby způsobí automatické vytváření zmenšenin pro všechny načtené obrázky a projekty.

**JPEG konvertovat na NNN barev:** Zde lze definovat maximální počet barev, které mají být při konverzi z JPEG do GIF ve výstupním souboru použity. Pokud si přejete provádět konverzi na vysoké kvalitativní úrovni, nastavte hodnotu na 256. V opačném případě postačí 128 a nikdy i méně.

**Zpomalovat zobrazování o N desetin:** Pokud má Váš počítač lepší a rychlejší procesor (Pentium a výše), může být zobrazovaná animace neúnosně rychlá. Aby se její rychlost snížila, lze nastavit prodlevu např. 1 nebo 2 desetiny sekundy po každém zobrazeném obrázku. Tuto volbu lze taktéž využít tehdy, kdy je třeba detailně zkoumat probíhající animace a je třeba, aby jejich pohyb byl pomalejší. Přípustné hodnoty jsou 0-9.

## Schránka programu a práce s ní

Program při práci se schránkou nevyužívá standardní schránku Windows, ale svou vlastní. To je způsobeno tím, že forma, v jaké je třeba data do schránky ukládat, to nedovoluje. Program má tedy vlastní schránku, přes kterou lze přenášet obrazové i komentářové položky. Pro práci se schránkou lze používat standardní povely, které jsou definovány v menu Editace. Do schránky je možno kopírovat nebo vyříznout vždy jen jedinou položku seznamu.

### **Další témata:**

Obsah

Menu

Lišta s tlačítky

Stavová řádka

## Zmenšeniny obrazù

Zmenšeniny obrazù se objevují v levém dolním rohu hlavního okna aplikace. Zmenšeniny pøispívají ke zvýšení pøehlednosti seznamu a zefektivňují práci s projektem.

Pomocí volitelného parametru "Automatická dekomprese pøi naètení" lze urèit, že po každém naètení jakéhokoliv souboru dojde k jeho dekompresi a k vytvoření zmenšeniny.

Pokud ale tato volba není vybrána a uživatel si pøeje zmenšeniny vytvořit, má hned několik možností. Nejprve je ale třeba rozlišit mezi dvěma variantami. První varianta je ta, kdy si uživatel pøeje vytvořit zmenšeninu jen nějakého konkrétního obrazu. Toho může dosáhnout:

- Výbìrem funkce Položky-Zmenšenina
- Zobrazením tohoto obrazu
- Nastavením na pøíslušnou položku v seznamu a kliknutím myší v prostorách zmenšenin

Druhá varianta je ta, kdy si uživatel pøeje vytvořit zmenšeniny pro všechny obrazy projektu. Zde existují dvě možnosti:

- Aktivovat funkci Speciality-Vytvořit zmenšeniny
- Zobrazit projekt

*Pozn.: Kopíí položky do schránky se kopíruje i její pøípadná zmenšenina.*

Poèínaje verzí 2.0 má program také on-line nápovìdu pro okénko se zmenšeninou.

## Seznam položek projektu

V seznamu se nacházejí všechny položky, jež jsou součástí projektu. Seznam je umístěn v pravé části hlavního okna aplikace, aktivní položka je barevně odlišena.

### Typy položek:

- Hlavička projektu; obsahuje rozměry projektu a případnou informaci o využívání globální mapy barev
- Cyklus; definuje, zda bude projekt animovaným GIFem (pro Netscape Navigator) či nikoliv
- Obraz; reprezentuje obrazovou položku projektu
- Komentář; reprezentuje komentář vložený do projektu

### Práce se seznamem:

Oprava položky se provádí tak, že se pomocí šipek nebo myši nastavíte na požadovanou položku a stisknete klávesu Enter nebo dvakrát kliknete levým tlačítkem myši. Podle typu položky se objeví příslušný dialog.

Výmaz položky se provádí obdobně jako její editace s tím rozdílem, že se použije klávesa DEL nebo dvojitě kliknutí pravým tlačítkem myši. Položku reprezentující hlavičku nelze smazat.

Pro pohyb po seznamu lze využít myši a následujících kláves: šipky, Home, End, PgDn a PgUp. Tyto klávesy mají standardní význam.

Všechny významné funkce pro práci s položkami seznamu lze nalézt také na lišti s tlačítky.

### Další témata:

Obsah

Menu

## Projekt

Pro účely tohoto programu jsem zavedl termín **projekt**. Smysl zavedení tohoto termínu spočívá v odlišení obrazové položky a obrazu jako celého souboru. Výhoda a zároveň i terminologický problém GIFů spočívá v tom, že jeden obrazový soubor GIF může obsahovat více obrazových položek (více obrazů).

Jinými slovy, rozdíl obrazové položky a projektu spočívá v tom, že projekt je z těchto obrazových (ale i jiných) položek složen a může jich obsahovat v podstatě neomezené množství. Pokud je ale obrazová položka uložena do samostatného souboru, může se tento soubor (po načtení funkcí Projekt-Otevřít) stát také projektem (ale v tomto případě jen s jednou položkou).

Práce s projektem se realizuje pomocí menu Projekt a částečně také pomocí menu Speciality. Práce s položkami projektu se realizuje pomocí menu Editace a menu Položky. Pracovat s projektem i jeho položkami lze také pomocí tlačítek na lišti.

### **Další témata:**

Obsah

Menu

Jak vytvářet GIFy s více obrazy

## Mapy barev

Každá barva v souborech GIF je reprezentována třemi bajty, kde každý z nich reprezentuje intenzitu jedné ze tří složek barevného spektra. První bajt tedy definuje intenzitu červené, druhý zelené a třetí intenzitu modré barvy. Výsledná barva tedy vznikne sloučením těchto tří barev a vytvořením nějakého konkrétního odstínu. Následující tabulka by měla skládání barev ozřejmit.

Barva	Složky (R, G, B)
červená	255; 0; 0
zelená	0; 255; 0
modrá	0; 0; 255
bílá	255; 255; 255
černá	0; 0; 0

Mapa barev se tedy skládá z trojic bajtů reprezentujících jednotlivé barvy použité v obraze. Mapa barev může být globální nebo lokální. Globální mapa barev je v souboru GIF uvedena za hlavičkou a je společná pro všechny obrazové položky. Lokální mapa barev je platná pouze pro jeden obraz a zároveň tedy k němu i patří. Pro každý obraz může uživatel rozhodnout, zda má respektovat globální mapu barev, nebo zda má použít vlastní tedy lokální mapu. Pokud je otevírán existující projekt a v něm jsou některé soubory respektující globální mapu barev, je jejich globální i lokální mapa barev totožná.

**Pozor!** Globální mapa barev se vždy přebírá z lokální mapy barev prvního obrazu uvedeného v seznamu. Pokud se tento obraz změní, změní se i globální mapa barev. Pokud tedy pracujete se soubory obsahujícími různá množství barev a nebo různé mapy barev, doporučuji u všech obrazových položek používat lokální mapu barev. Naopak pokud všechny obrazy mají stejné lokální mapy barev, je vhodné použít globální mapu. Výhoda použití globální mapy barev spočívá především v tom, že výsledný ukládaný projekt je menší.

### Další témata:

[Definice barev obrazových položek](#)

[Obsah](#)

[Menu](#)

[Zobrazování](#)

## JPEG

JPEG (JPG) je grafický formát speciálně vytvořený pro obrazy reálné krajiny. Vzhledem k tomu, že tento grafický formát je velmi často využíván, umí s ním pracovat i program MGC a to tak, že z něj převádí obrazy do formátu GIF. Pokud tedy využíváte jakoukoliv funkci pro načítání obrazů nebo projektů, může být načítaným souborem kromě GIF i JPEG.

Načítání probíhá tak, že se nejprve provede konverze souboru \*.JPG do souboru \*.GIF a poté se tento GIF načte. Pokud tedy při načítání souboru JPEG existuje soubor GIF se stejným jménem (8 znaků), bude uživatel dotázán, zda se má existující GIF přepsat.

Kvalita, s jakou se konverze z formátu JPEG provádí, je závislá na parametru "JPEG konvertovat na NNN barev". Pokud v průběhu konverze dojde k chybě, která není závažná (pokud lze v konverzi pokračovat), snaží se program konverzi dokončit. Samozřejmě ale uživatele na případnou chybu upozorní.

## Stavová øádka

Stavová øádka programu MGC se nachází v dolní èásti hlavního okna aplikace.

### Význam stavové øádky:

- Zobrazuje on-line nápovìdu pro položky menu a pro tlačítka na lišti.
- Zobrazuje stručný popis právi provádìné akce (napø. naèítání souboru).
- Zobrazuje stav operace neboli kolik procent provádìné funkce již bylo vykonáno.

### Další témata:

[Obsah](#)

[Menu](#)

[Seznam](#)



## Výhody programu MGC oproti obdobným programům

Oproti programům řešícím stejnou problematiku (např. Gif Construction Set) má program MGC několik výhod. Hlavní výhodou je podpora skupinových akcí jako je Načíst soubory dle specifikace, Uložit všechny obrazy nebo Hromadné akce (vše v menu Speciality). Všechny tyto funkce mohou uživateli ušetřit velké množství práce při vytváření i modifikaci projektů.

Mezi další výhody programu MGC patří příjemné uživatelské rozhraní, jednoduchost, dostupnost všech důležitých funkcí přes lištu s tlačítky, interaktivní nápověda pro všechny funkce a jiné.

Novou výhodou, která se poprvé objevuje u verze 2.0, je zobrazování projektů přímo v programu Netscape Navigator.

### **Další témata:**

Obsah

Menu

Novinky

Seznam

Stavový řádek

## Základní informace o programu MGC

MGC je program pro vytváření takových souborů GIF, které obsahují více obrazů. Takovéto GIFy lze využít především pro grafické zkrátkování WWW stránek. Vzhledem k tomu, že browser Netscape Navigator od verze 2.0 podporuje i tzv. animované GIFy, umí i program MGC do projektů vkládat speciální cyklus oznamující browseru, že obraz (projekt) je animovaný. Animovaný projekt znamená, že po zobrazení všech obsažených obrazů začne Netscape Navigator zobrazovat celý projekt znovu od prvního obrazu, takže obraz se stále znovu a znovu překresluje.

Program MGC obsahuje řadu funkcí, které uživateli umožňují pracovat s projektem komfortně a efektivně. Tyto funkce jsou dostupné přes menu programu nebo přes lištu s tlačítky. Způsob chování programu vůči uživateli lze do jisté míry definovat pomocí parametrů (voleb).

### **Další témata:**

Komentáře v GIFech  
Podpora formátu JPEG  
Novinky

## Okno pro vytváření a úpravu hlavičky

Toto okno se používá při akci Projekt-Nový nebo při modifikaci hlavičky projektu. Šířka i výška obrazu se vkládá v bodech a pokud si přejete, aby měl projekt globální mapu barev, zaškněte uvedené políčko Globální mapa barev.

### **Další témata:**

Obsah

Menu

## Okno pro otevření souboru

Toto okno se využívá pro výběr souboru, který má být otevřen jako projekt nebo jako vkládaná obrazová položka. V editačním prostoru umístěném v horní části okna můžete vložit specifikaci souborů, mezi nimiž chcete vybírat, nebo přímo jméno požadovaného souboru. Okno obsahuje dva seznamy, první je seznam názvů souborů, kde lze dvojitým kliknutím levého tlačítka myši soubor vybrat, a druhý je seznam adresářů, kde se lze dvojitým kliknutím myši dostat do příslušného adresáře. V pravé horní části okna jsou tři speciální tlačítka, jejichž funkcí je nastavovat specifikaci souborů na \*.GIF, \*.JPG a \*.\*.

### **Další témata:**

[Obsah](#)

[Menu](#)

## Okno pro uložení souboru

Toto okno slouží k výběru názvu souboru ukládaného projektu, obrazu nebo k výběru společné části jména souborů při hromadném ukládání pomocí funkce Uložit všechny obrazy v menu Speciality.

V horní části dialogu se nachází editační prostor, ve kterém lze přímo zapsat jméno požadovaného souboru nebo specifikaci souborů, mezi nimiž si uživatel může vybírat. Výběr pak může uživatel provést v seznamu souborů nacházejícím se v levé části dialogového okna. Vedle tohoto seznamu souborů se nachází seznam adresářů, do kterých je možné se dvojitým kliknutím levého tlačítka myši přesunout.

### **Další témata:**

[Obsah](#)

[Menu](#)

## Okno pro vložení a opravu komentáře

Toto okno se používá při akci Položky-Vložit komentář nebo při modifikaci komentáře.

### **Další témata:**

Obsah

Menu

## Okno pro úpravu parametrů obrazu

V tomto dialogovém okně lze upravovat parametry obrazu. Okno se aktivuje dvojitým kliknutím levého tlačítka myši na příslušné obrazové položce. V tomto okně lze definovat relativní pozici obrazu v rámci projektu, prodlevu po zobrazení obrazu (v setinách sekundy), transparentní barvu a informace o tom, zda se má respektovat globální mapa barev a zda se má po zobrazení obrazu čekat na stisk klávesy. Lze také stanovit způsob přemazávání obrazu (viz dále).

Transparentní barvou se rozumí ta barva, za kterou Netscape Navigator dosazuje barvu pozadí aktivního okna s WWW stránkou. Transparentní barva se vždy ukládá (vyžaduje to standard) do souborů s cyklem (t.j. do animovaných GIFů), u souborů bez cyklu může uživatel pomocí parametrů určit, zda se má ukládat prefix obrazu obsahující informaci o transparentní barvě. Pokud si přejete ukládat prefix a nemít definovanou transparentní barvu, vložte do políčka transparentní barva hodnotu -1.

Transparentní barvu lze také definovat pomocí volby Definice barev.

Prodleva po zobrazení obrazu má smysl jen u animovaných GIFů a určuje dobu, po jakou bude Netscape Navigator čekat, než začne zobrazovat další obrazovou položku. Tato doba je definována v setinách sekundy, ale je třeba poznamenat, že Netscape má určité problémy s jejím korektním dodržováním, a to především tehdy, kdy je tato prodleva krátká.

Přemazávání obrazu definuje, co se má s obrazem udílat po jeho nakreslení. První možnost je přemazání "ničím", t.j. že obraz zůstane tak, jak je. Druhá možnost je přemazání pozadím a třetí možnost je přemazání předchozím obrazem (tuto možnost Netscape nepodporuje a chová se jako při variantě 1). Pro přemazání podkladem je třeba, aby byl nějaký podklad (transparentní barva) definován, jinak se Netscape opět chová jako v prvním případě.

**Pozor!** Vnujte prosím pozornost způsobu přemazávání obrazů. Mohou zde totiž vznikat určité nepříjemnosti. Pokud vytváříte animovaný GIF, doporučuji u všech obrazů použít přemazání pozadím. Pokud zvolíte přemazání ničím, budou se předchozí nakreslené obrazy překreslovat jen barvami odlišnými od barvy transparentní (t.j. tam, kde je transparentní barva, zůstane nakreslena část předchozího obrazu). Naopak, pokud vytváříte neanimovaný GIF, doporučuji nastavit přemazání ničím (při nastavení přemazat pozadím totiž každý obraz po nakreslení okamžitě zmizí).

### Další témata:

[Editace palety barev](#)

[Obsah](#)

[Menu](#)

## Okno pro načtení specifikace souborů

Toto dialogové okno používá funkce Načíst obrazy dle specifikace v menu Speciality. Je velmi podobné oknu pro otevření souboru s tím rozdílem, že účelem vložení není název souboru, ale specifikace souborů. Je tedy třeba, aby v editačním prostoru v horní části okna byl uveden alespoň jeden znak \* nebo ?, protože takto vytvořená specifikace souborů by měla být platná a korektní.

**Pø.:** Pokud uvedete ABC\*.GIF, načte program všechny soubory z daného adresáře, jež odpovídají uvedené specifikaci, t.j. napø. ABCDEF.GIF.

### **Další témata:**

[Obsah](#)

[Menu](#)



## Jak vytvářet GIFy s více obrazy

Následuje stručný seznam kroků, které je třeba absolvovat při vytváření GIFů s více obrazy:

- Rozhodnout se o tom, co bude GIF obsahovat a zda bude animovaný či nikoliv.
- Vytvořit všechny obrazy, které mají být součástí projektu (GIFu s více obrazy), přičemž je vhodné obrazy pojmenovávat např. ABCnnn.GIF, kde nnn je pořadí obrazu v budoucím projektu.
- Spustit program MGC
- Vytvořit nový projekt
- Pomocí funkce Načíst obrazy dle specifikace načíst všechny vytvořené obrazy do projektu
- Nechat si projekt zobrazit nejlépe programem Netscape Navigator
- Doladit projekt (funkce Vložit obraz, Vložit komentář, úprava pozic obrazů v rámci projektu)

### **Další témata:**

[Obsah](#)

[Menu](#)

[Lišta s tlačítky](#)

[Seznam položek](#)

[Stavová řádka](#)

[Obrazy](#)

[Zmenšení](#)

[Zobrazování](#)

[Zarovnávání](#)

[Parametry](#)

## Hromadné akce

Pomocí volby Hromadné akce v menu Speciality lze pro všechny obrazové položky projektu naráz definovat stejnou transparentní barvu, respektování èi nerespektování globální mapy barev, způsob pøemazávání obrazù a zda se bude èekat na událost (klávesa nebo myší tlačítko).

Po aktivaci této volby se objeví dialog, ve kterém se stanoví jaká akce se má s položkami projektu provádět. Lze urèit, zda mají obrazové položky respektovat globální mapu barev, jaká bude transparentní barva a prodleva po zobrazení (v setinách sekundy), dále lze definovat, jakým způsobem bude obraz pøemazán po svém zobrazení a zda se bude po zobrazení obrazu èekat na událost. Pro každý typ akce lze definovat, zda se bude provádět, a pokud ano, definuje se jak (napø. pokud chceme nastavit u všech obrazù transparentní barvu na 11, musíme mít zaškrtnuté políèko "Transparentní barva" a tím získáme pøístup k vložení hodnoty 11).

Dále je možné stanovit, že se pøed zámínou dat program ptá, zda skuteènì má k zámìnì dojít.

Zaškrtnutí volby Editace položek pak způsobí, že po zámìnì má uživatel ještì možnost parametry obrazu upravit pomocí okna pro úpravu.

Lze také urèit, zda se budou hromadné akce provádět od zaèátku seznamu nebo poèínaje aktuální obrazovou položkou.

Pokud si pøejete u všech nebo vìšiny obrazových položek provést modifikaci parametru, lze tuto funkci využít tak, že se zaškrtnou pouze políèko Editace položek. Program poté prochází seznam obrazových položek a pro každou z nich otevøe již zmínìné okno pro úpravu.

### **Další témata:**

Obsah

Menu

Projekt

Seznam položek

Obrazy

Novinky

## Program DEGIFER

DEGIFER je malý program běžící pod systémem DOS, který umí zobrazovat projekty kvalitněji než program MGC. Pokud si uživatel přeje zobrazit projekt obsahující především obrazy reálné krajiny s vyšší kvalitou, může využít volby Zobrazit projekt v DOSu, která se nachází v menu Speciality a která program DEGIFER spustí. Takto je také možné zobrazit jediný obraz projektu, a to pomocí funkce Zobrazit obraz v DOSu, která se nachází v menu Položky.

Program DEGIFER pracuje **POUZE** s grafickými kartami kompatibilními se standardem VESA. Program DEGIFER využívá metodu rastrování, pomocí níž je možné se zachováním velmi dobré kvality zobrazovat obrazy s různými mapami barev. Program lze samozřejmě využívat i samostatně. Syntaxe je

**DEGIFER jméno\_souboru [/M]**, kde jméno\_souboru je jméno souboru, který se má zobrazit, a volitelný parametr /M znamená, že při kreslení každého obrazu projektu bude použita jeho vlastní mapa barev, čímž se něi mapy barev použité pro předchozí obrazy.

Program DEGIFER podporuje i zobrazování animovaných GIFů přičemž pomocí kláves + a - lze zvyšovat či snižovat rychlost animace.

Pro komunikaci programů MGC a DEGIFER se používá soubor TEMP.\$\$\$ nacházející se v adresáři programu MGC. Program DEGIFER je optimalizován pro obrazy reálné krajiny.

### Další témata:


Zobrazování

Zobrazování programem Netscape Navigator

Obrazy

Seznam položek

## Zobrazování v programu Netscape Navigator

Program MGC umožňuje rychle a snadno zobrazovat rozpracovaný projekt přímo v browseru Netscape Navigator. Pro zobrazení lze využít klávesu F12, volbu v menu Speciality nebo tlačítko  na lišti.  
na lišti.

Aby bylo možné spouštět program Netscape z programu MGC, je třeba definovat k němu adresářovou cestu. K tomu se využívá dialog, který se aktivuje volbou Speciality/Cesta k Netscapu nebo automaticky při potřebě spustit Netscape bez přechodí definice cesty. Program si cestu k Netscapu pamatuje prostřednictvím svého konfiguračního souboru.

### **Další témata:**

[Zobrazování](#)

[Obrazy](#)

[Obsah](#)

## Novinky

V této části nápovědy jsou popsány všechny novinky a změny, kterými program MGC prošel od verze 1.02.

### Verze 1.03:

- Umožňuje parametrizovat [cykly](#)
- Provedeno několik doplnků do nápovědy

### Verze 2.0:

- Zobrazování v programu [Netscape Navigator](#)
- Vylepšena on-line nápověda tlačítek [lišty](#) (tooltips)
- Vylepšeny [Hromadné akce](#), doplněna možnost běhu od aktuální položky [seznamu](#)
- Umožňuje definovat pozici [obrazu](#) u animovaných GIFů
- Vylepšena nápověda programu
- Doplněna možnost přímého přístupu k domovské WWW stránce [autora](#) ke stránkám, kde lze najít nové verze programů MGC a [HE!](#)
- Zlepšen design instalačního programu
- Další drobné úpravy ([lišta](#), [menu](#), [dialog obrazové položky](#))

### Verze 2.1:

- Doplněna možnost [editovat paletu barev](#) jednotlivých [obrazových položek](#) a současně zvolit transparentní barvu výběrem z této palety barev
- Vylepšeny [Hromadné akce](#), doplněna možnost definovat prodlevu po zobrazení položek (v setinách sekundy)
- Provedeno několik doplnků do nápovědy
- Rozšířena "intelligence" programu, program informuje o větším množství akcí, které při nesprávném použití mohou způsobit nepříjemnosti

### Další témata:

- [Zobrazování](#)
- [Obrazy](#)
- [Obsah](#)
- [Zobrazování](#)
- [Parametry](#)

## He! HTML Editor

### He! je HTML Editor, který mimo jiné obsahuje:

- Lišty s tlačítky pro rychlé vkládání HTML tagů
- Přehledné menu, české prostředí
- Podporu formátů DOS i UNIX
- Funkce pro tvorbu HTML tabulek několika způsoby
- Podporu většiny existujících tagů
- Možnost rychlých náhledů přímo v Netscapu
- Možnost snadného definování barev
- Aplikování tagů na označený text (blok), především seznamy, tabulky a styly písma
- On-line nápovědu ke všem funkcím menu a ke všem tlačítkům všech lišt s tlačítky
- Možnost ovlivnit chování programu pomocí volitelných parametrů

### He! dále umí tyto speciality:

- Import z formátu DBF spojený s přímou tvorbou HTML tabulky
- Speciální a velmi jednoduché vkládání tagů IMG a FONT
- Speciální definování základní struktury dokumentu
- Při vkládání cesty k obrazu automaticky generuje relativní cestu (ke jménu souboru)
- Speciální lištu pro rychlé přepínání mezi dokumenty
- Integrovaná česká klávesnice, záměna Z-Y
- Možnost využití šablon (při vytváření nových dokumentů)
- Rozšířené funkce tlačítek lišt pomocí klávesy SHIFT

Pokud si chcete He! vyzkoušet, najdete ho na <http://sun.ujep.cz/~palounek> v sekci Shareware z Ěch. Druhou variantou, jak program získat, je volba funkce He! a MGC na WWW v menu Nápověda. Třetí variantou je kontaktovat autora programu MGC (i He!) a čtvrtou zakoupit jeho ostrou verzi taktéž u autora programu.

## **Autor programu**

**David Macek**

**Telefon:** **0603/43 80 34** nebo záznamník: **02/791 95 04**

**Adresa:** Konstantinova 1495, Praha 4 - 149 00

Firma David Macek se zabývá především tvorbou SW a WWW stránek na zakázku, odstraňováním počítačových virů a řešením SW problémů. Pokud máte o některé z těchto služeb zájem, kontaktujte mě prosím na výše uvedeném telefonu nebo adrese.

## Dialog pro definice barev

Tento dialog se využívá jednak pro redefinici palety barev jednotlivých obrazových položek, ale také pro definici transparentní barvy výběrem ze všech existujících barev palety.

Barvy v dialogu lze vybrat kliknutím myši, dvojitým kliknutím se otevře dialog pro redefinici barvy. Tlačítko Transparentní barva způsobí, že aktivní barva v dialogu se stane barvou transparentní. Tlačítko Zrušit transparentci naopak způsobí, že transparentní barva nebude definována. Pokud je toto tlačítko znemožněno, transparentní barva neexistuje. Tlačítkem Ok se potvrdí nové hodnoty, tlačítkem Zrušit se naopak změny stronují. Tlačítko Nápověda zobrazí tuto nápovědu.

Rád bych na tomto místě upozornil na to, že akce spojené s barvami mohou kromě užitku přinést také mnoho škody a to i v těch případech, kdy je uživatel expertem. Proto mohou vřele doporučit **zálohovat** původní projekt, než se pustíte do ladění barevných palet.

Definování barvy lze rozdělit do tří skupin podle položky, která je v okamžiku vyvolání funkce aktivní. První možností je aktivovat funkci z položky **Hlavička** (pouze, je-li globální mapa). V tomto případě se modifikuje globální mapa barev, tedy mapa barev první obrazové položky. Zároveň nelze definovat transparentní barvu, protože v případě Hlavičky tato nemá smysl. Míjte na paměti, že se zmínou globální mapy se zároveň změní vzhled všech obrazových položek, které globální mapu respektují.

Druhou možností je, že tato akce je vyvolána při aktivitě obrazové položky, která **respektuje** globální mapu barev. V tomto případě se edituje opět globální mapa barev a platí vše uvedené v minulém případě s tou výjimkou, že lze definovat transparentní barvu. Transparentní barvou je v tomto případě transparentní barva aktivní obrazové položky.

Třetí možností je, že akce je vyvolána při aktivitě obrazové položky, která globální mapu barev **nerespektuje** a pak se edituje lokální mapa barev a definuje se lokální transparentní barva.

Pokud se rozhodnete nastavit některé obrazové položce atribut respektování globální mapy barev a zjistíte, že mapy jsou odlišné a obraz nevypadá korektně, lze se vrátit do původního stavu opačným postupem, t.j. nastavením **nerespektování** globální mapy v příslušném dialogu.

### Další témata:

[Obrazy](#)

[Obsah](#)