

PC World

2000. december

Windows Me

Újdonságok 2.

Készítette: Móricz Attila

www.moricznet.hu

Előszó

Az előző Típek füzetben arról volt szó, hogy a meglévő még erősnek mondható Windows 98-as gépünk is mennyire megfelel a Windows Me-nek, ha azon átlagos irodai feladatokat végzünk. Azonban ez az új operációs rendszer nem csupán egy alkalmazásfuttató környezet, hanem sok kiegészítő programot is tartalmaz.

Ezek a programok főként a gépünk újabb multimédiás elemeit tudják nagyon jól kihasználni. Természetesen működnek a programok a kisebb teljesítményű hardvereken is, de a Windows Me igazi multimédiás képességei megérdemlik a kiemelkedő minőségű eszközöket. Így ebben a részben elsősorban azokról a programokról lesz szó, amelyeket a Windows Me a multimédiás eszközök támogatásához tartalmaz. Nem kevés eszökről van szó, ráadásul azok mindegyike már úgy telepíthető, hogy nem kell hozzá elővenni a Telepítő CD-t, mert az is a me-revlemezünkön található. A kérdést így önök megközelíthetik a másik oldalról is. Nézzék meg, hogy a Windows Me milyen eszközöket támogat, amelyek kezelése lényegesen egyszerűbb a rendszer beépített alkalmazásával, mint talán a hozzá kapott programmal. Ha pedig tervezik valamilyen kiegészítő eszköz beszerzését, akkor fontolják meg, hogy nem érdemesebb-e olyat választani, amelyet a Windows Me rendszerszinten támogat.

Különleges hardverek nélkül is nagyon jól használható például a Windows Movie Maker, amellyel egyszerű mozgóképes bemutatókat készíthetünk, hangalámondással vagy zenei aláfestéssel, akár meglévő (*például beszkenelt*) fényképeinkből is.

A Windows új sűgőja is egy külön élmény, mindamellett hogy mennyire sok új ismeretet tartalmaz. Ezeket már úgy csoportosították, hogy a kezdő felhasználók az alapvető kérdéseikre szinte kérdésés nélkül is megkapják a választ. Bár kevés videós és animációs bemutatót tartalmaz, különösen a Windows 98-hoz képest, de a megűjult webes forma sokkal egyszerűbbé és könnyebben kezelhetővé tette a sűgőt a kezdők számára is. A multimédiához szorosan illeszkedik a kikapcsolódás is. A játékok egész sora jelent meg az új Windowsban, amelyek jelentősége inkább abban van, hogy egy eddig kevésbé ismert területet, az internetes játékot hozzák közelebb hozzánk.

Móricz Attila

www.moricznet.hu

Tartalomjegyzék

Windows Media Player	5
A médialejátszó kezelése.....	6
Az alapértelmezett megjelenés	6
A választható felszínek	6
Hangfájlok lejátszása.....	7
Zenei CD-lemezek kezelése	9
Zenei CD-k analóg vagy digitális lejátszása	10
Zenei CD anyagának másolása	11
Hordozható eszközök kezelése	12
Videofájlok megtekintése.....	13
Megtekintés a Media Guide ablakban	13
A választható felületek használata	13
A médiatár használata	14
A médiafajták rendszere	15
Saját médiagyűjtemény	16
Egyéni lejátszási listák készítése	17
Rádióállomások kezelése.....	17
Rádióállomások keresése az interneten.....	18
Windows Movie Maker.....	19
Egyéni videofájl készítése	19
A program felépítése	20
Gyűjtemények kezelése	20
Videofájl képek sorozatából	21
Kísérőszöveg elkészítése	24
Hang vagy videó rögzítése másképpen.....	26
Meglévő videofájl felhasználása	26
A videofájl átszerkesztése	26
A videodarabok újrendezése és további vágása	27
A megújult Windows súgó.....	28
A súgó használata.....	28
A tárgymutató használata	28
Témakeresés a súgóban	28
A Microsoft Tudásbázis használata	30
Bemutatók és oktatóprogramok	30
A Windows Me játéakai.....	31
Helyi gépen játszható játékok.....	31
Játék internetes partnerekkel	33

Windows Media Player

Vágjunk rögtön a közepébe, és nézzük meg azt a központi alkalmazást, amellyel a legtöbbet fogunk találkozni, ha multimédiás feladatot hajtunk végre. Helyezzünk be egy zenei CD-lemezt a CD-meghajtónkba, és várjunk pár másodpercig.



1. ábra. Zenei CD-lemez lejátszása

Azt már megszokhattuk, hogy a CD-lemez behelyezésére automatikusan elindul a CD-lejátszó program, így ezen már meg sem lepődhetünk. Azonban most egy merőben új program indul el, a *Windows Media Player 7.0*. Ez egy olyan média-lejátszó, amely nagyon sokféle média **kezelésére** képes.

Majd látni fogjuk, hogy ennél a programnál a *kezelés* nem csak *lejátszást* jelent. A másik jelentős újdonsága pedig az, hogy itt a zenehallgatás egy grafikus élménnyel is párosul, ami emeli annak színvonalát.

A médialejátszó kezelése

A program alapértelmezésben mindig ezzel a *Media Guide* nevű ablakkal indul el, amit a program *Eszközök / Beállítások* parancsára kapott párbeszédablakban változtathatunk meg. Ez a program ugyanis többféle felszínnel rendelkezik, amelyek merőben újak az eddig megszokott Windows párbeszédablakokhoz képest.

Az alapértelmezett megjelenés

A programablak első megjelenésében a szokásos formát mutatja. A menük és a billentyűkombinációk segítségével a parancsok elérhetők. Az ablakon belüli kezelőgombokra kattintva is elvégezhetjük a leggyakoribb műveleteket (lásd 1. ábra).

Ezeket a gombokat minden nézetben elérhetjük, így érdemes megjegyezni az alakjukat. A jobb oldalon jelenik meg a CD-lemezen lévő zeneszámok listája, amelyek első alkalommal még ismeretlenek a lejátszó számára, de ezen majd egyszerűen változtathatunk.

A bal oldalon találunk több gombot, amelyekkel a program különböző funkciói között válthatunk. A kettő között pedig a CD lejátszása közben különleges képi megjelenítés nézhetünk, amely a zenei élményt hivatott egy grafikai élménnyel növelni.

Alatta találunk néhány beállító eszközt, amelyek között a balra és jobbra mutató háromszög-jelzésű gombokkal tudunk váltani (lásd az 1. ábrán az „SRS WOW effektusok” előtti két gombot).

A választható felszínek

Kattintsunk a bal oldali gombor legalsó elemére (*Felszínválasztó*), amire a 2. ábrán látható képet kapjuk. A bal oldali listából válasszunk ki egy nevet, és erre a jobb oldali térfélen megjelenik a kiválasztott felület (*skin*) mintaképe.

Ha valamelyik megtetszik, akkor kattintsunk a *Felszín alkalmazása* gombra, vagy a jobb alsó sarokban látható kis jelzésre. Érdemesebb ezt a jelzést megjegyezni, mert egy ehhez hasonló jelet találunk mindegyik felszínen, ami viszont a *Media Guide* programablakot hozza elő.

CD-hallgatás során érdemes mindegyik felszínt kipróbálni, megfigyelni a gombok és feliratok elhelyezkedését, amelyek nagyon ötletes formában jelennek meg.



2. ábra. Felszínválasztás a Windows Media Player 7.0-ban

A *További felszínek* gombra kattintva az interneten keresgélhetünk az újabb felszínek között. A megoldás kifejezett haszna az, hogy amikor a felhasználó változtatosságra vágyik, és újabb felszint választ, azzal megkapja az újdonság varázsát, de a program és annak szolgáltatásai maradnak a régiek.

Hangfájlok lejátszása

A szokásos WAV- vagy MID-fájlok lejátszásakor is a Media Player indul el a beállításoknak megfelelően. Válasszuk ki az *Eszközök / Beállítások* parancsot, és a *Lejátszó* keretben kapcsoljuk ki az *Indítás a Media Guide ablakkal* elem előtt a kapcsolómezt. Ezzel azt érjük el, hogy a kilépéskor éppen használt felülettel fog elindulni a program.

A hangfájlok lejátszásakor a felület valamely részén meg fogjuk látni a különleges grafikai hatást. Ez egyes felületeknél egészen vicces helyen is lehet. Például az előző *Toothy* felszínnél a vicces alak jobb oldali szemében fogjuk látni a grafikai játékot.

A 3. ábrán a *Pyrite* felszín látható, amelynek két megjelenési formája is van. A kisebbben csak a lejátszáshoz szükséges gombok érhetők el.



3. ábra. A *Pyrite* felszínhez két megjelenési forma is tartozik

Az ábrán látható hangerőszabályzó mindig a lejátszott hangfájl típusához igazodik. WAV-fájl vagy digitálisan lejátszott CD-lemez esetén a *Hanghullám* hangerője állítható vele, míg MID-fájloknál az *SW szintetizátor* nevű (a *Hangerőszabályzó programban* nézve). A MID-fájloknál érdemes a kisebb nézetet használni, mert a grafikus varázs elmarad.

Tipp:

Az ilyen grafikus felületeken bárhol kattinthatunk az egér jobb gombjával, és megjelenik egy helyi menü. Ebben nagyon sok olyan művelet is elérhető, amely kiválasztására külön gomb nem található a felszínen. Nincs is szükség rájuk, és csak zavaróan zsúfolttá tennék a felszín megjelenését.

Tipp:

Ne kattintsunk a felszín átlátszó részeire, mert olyankor nem a programablakra kattintunk, hanem a háta mögött lévő elemre. A felszín ugyanis nemcsak látványban átlátszó, hanem működésében is.

Tipp:

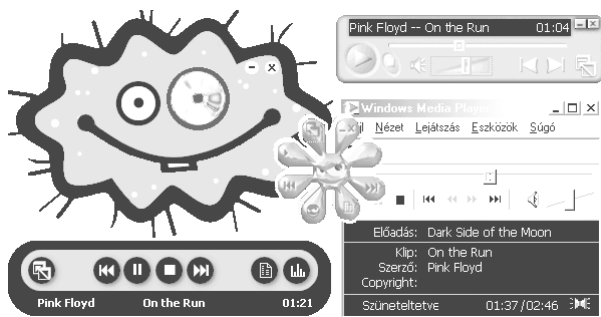
A kezdeti ismerkedés idején a kattintás előtt mindig nézzük meg a megjelenő buboréksúgót, mert az is a segítségünkre van. Nem kell rá várni, mert nagyon gyorsan megjelenik (*nem úgy, mint a Windows 98-ban*).

Zenei CD-lemezek kezelése

Helyezzünk be egy zenei CD-lemezt a meghajtóba, és várjuk meg, míg beolvassa annak tartalmát. Azonnal el is kezdi a lejátszást, mint azt eddigi CD-lejátszóknál is megszokhattuk.

Az alapvető változás az előző verziókhoz képest a központi téma váltása. Eddig a kijelzőn látható idő volt a központi elem, és azt befolyásolhattuk, hogy a zeneszámból vagy a CD-ből hátralévő vagy eltelt időt jelezze-e ki. Most is megtalálhatók ezek az információk az ablakban, viszont kisebb betűméretben, hiszen egészen másra tereli a program a figyelmünket.

A *Media Guide* ablakban a jobb oldali listában láthatjuk a lejátszandó zeneszámokat, és azok hosszát, amit eddig egy legördülő listából hívhattunk elő. Ha választunk egy felületet, akkor a zeneszám hossza nemcsak számszakilag jelenik meg, hanem valamilyen más formában is. A 4. ábrán a jobb oldali két lejátszón hagyományos csúszka is jelzi a lejátszás aktuális helyzetét, de ezt a bal oldalin a „fog” pozíciója mutatja.

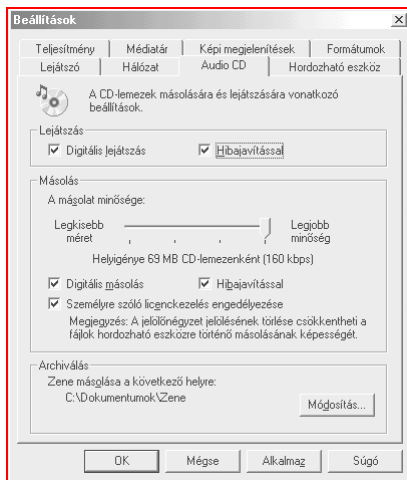


4. ábra. Négy CD-lejátszáshoz hasznos apró felület

A *Toothy* felszínnél a jobb oldali két gombbal egy újabb kis ablakot hívhatunk elő, ahol a hang jellemzőit állíthatjuk, illetve a zeneszámok közül választhatunk. Ez a *Miniplayernél* hiányzik, és csak hangerőállításra van lehetőségünk hasonlóan a klasszikus (*Classic*) nézethez.

Zenei CD-k analóg vagy digitális lejátszása

Lassabb CD-meghajtóknál előfordulhat, hogy zene helyett ütemes recsegést fogunk hallani zenei CD-lemez lejátszásakor. Teszi ezt akkor is, ha az *Eszközök / Beállítások / Audio CD* lapon kikapcsoljuk a *digitális lejátszást*, vagy ha éppen bekapcsoljuk a *hibajavítást*.



5. ábra. A Media Player Audio CD-re vonatkozó beállításai

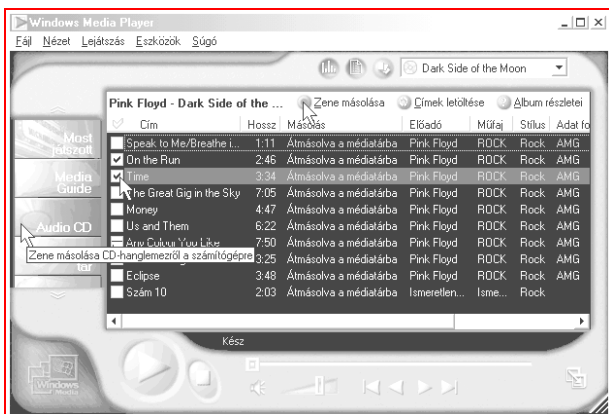
A jelzett hiba egy 600 MHz-es processzorú 256 MB RAM-mal rendelkező gépen nem fordul elő. Persze kérdezhetik, hogy miért kell egy ilyen primitív művelethez egy erőmű (?). Reméljük hamarosan megjelenik valamilyen javítás (*SP*), mert addig a Windows Me-ben zenei CD-t ezzel a programmal és gyengébb hardverrel nem lehet hallgatni.

A behelyezett zenei CD tartalma a *Most játszott* gombra kattintással tekinthető meg. A listában láthatjuk zenészárok műsoridejét és nevét. Ez utóbbit egyszerű rákattintás után szerkeszthetjük is, tehát megadhatjuk a szám címét. A lista elemeit tetszőlegesen húzhatjuk fel-le, de egyiket sem tudjuk többször lejátszani. Ehhez le kell másolnunk a CD-ről.

Zenei CD anyagának másolása

Mivel digitális módban a lejátszás felér egy másolással (*grebbeléssel*), ezért a zenei CD-k másolása hangfájlba nem jelent már plusz terhet a programnak, illetve a gépnek. A digitális lejátszás során ugyanis a program digitalizálja a CD-n lévő tartalmat, és azt hangfájl formájában a hangkártya felé továbbítja. Ezért eközben a továbbított bájtokat akár fájlba is írhatja a program.

Természetesen ezért súlyos árat fizetünk, ugyanis a kisebb teljesítményű gépek nem alkalmasak arra, hogy digitális módban játsszák le a CD-t, így azoknál a zene rögzítésére sincs lehetőségünk.



6. ábra. Zenei CD anyagának másolása WMA-fájlokba

A CD anyagának lemásolásához válasszuk ki a bal oldalon az „Audio CD” gombot, mire megjelenik a CD-n lévő zeneszámok listája. Amíg nem adjuk meg, vagy nem töltjük le a listát az internetről, addig természetesen mindenhol az „ismeretlen...” szöveg olvasható.

A sorok elején lévő kapcsolómezővel jelöljük ki a másolandó zenét, és kattintsunk fent a *Zene másolása* gombra. Akár CD-hallgatás közben is lemásolhatjuk annak tartalmát. A másolatokat a merevlemezre tárolva vegyes lejátszási listákat állíthatunk össze.

A zeneszámok lemásolásakor természetesen a program tömöríteni fogja a zenét, hogy az kisebb helyet foglaljon el a merevlemezen. Így elérhetjük azt, hogy egy CD teljes anyaga 28-69 MB közötti helyet foglaljon el, attól függően, hogy milyen minőségi igényt támasztunk vele szemben (*42 MB a javasolt, és 69 MB a legjobb minőség esetén*).

Mielőtt azonban lemásolnánk, érdemes letölteni az internetről a zeneszámok címeit és egyéb adatait. Ehhez előbb csatlakozzunk az internetre, majd kattintsunk a *Címek letöltése*, később az *Album részletei* gombokra a lista feletti eszköztáron.

Amennyiben ismert zenei CD-t tettünk a CD-meghajtóba, úgy valószínűleg meg is találjuk a hozzá tartozó listát. Ilyenkor tulajdonképpen a médialejátszónk átalakul különleges webböngészővé, amelyben speciális feladatot hajtunk végre. Ugyanitt kereshetünk kiegészítő információkat az *Album részletei* gombra kattintva.

Hordozható eszközök kezelése

Amennyiben a számítógéphez csatlakoztatunk egy megfelelő hordozható eszközt, úgy a médiatárban lévő hanganyagot átmásolhatjuk arra. Válasszuk ki az *Eszközök / Beállítások / Hordozható eszköz* fület, és kattintsunk a *Részletek* gombra. Ekkor egy interneten lévő weblapot kérünk le, amely tartalmazza azon a hordozható eszközök listáját, amelyek alkalmasak Windows Audió Media lejátszására. Például: *Compaq i-Paq, Iomega HipZip, Creative Nomad II, Sony és a Windows CE eszközök*.

A hordozható eszközre Windows Media (*WMA, ASF*), Windows WAV és MP3-fájlok másolhatók. Ezeket előbb vegyük fel a médiatárunkba, mert csak onnan másolhatunk át fájlokat a lejátszónkra.

Ha van ilyen eszközünk, akkor azt csatlakoztassuk, és válasszuk ki a Media Player ablakában bal oldalon a *Hordozható eszközök* gombot. A bal oldalon a *Másolandó zene* lapon a megfelelő listát válasszuk ki, és jelöljük ki a másolandó fájlokat. A *Zene másolása* gombra kattintva indítható a művelet.

Beállíthatjuk a lejátszási listát, akár billentyűzetről, akár egérrel is, amennyiben egy zenei lejátszóra másoljuk át a zeneszámokat. Ha csupán egy adathordozó eszközre vagy kézi számítógépre történik a másolás, úgy erre talán nincs szükségünk. Ilyenkor viszont érdemes lehet a beállításoknál megadni, hogy milyen minőségben rögzítse a felvételeket (*a legjobb minőségben, vagy a legkisebb méretben*).

Videofájlok megtekintése

Vegyünk elő egy CD-t, amelyen videofájlok vannak, például egyes *PC World* CD-ken találunk filmbemutatókat, és válasszunk ki egyet, majd dupla kattintással nyissuk azt meg.

Alapértelmezésben ismét a *Windows Media Player* fog elindulni, mégpedig a beállításoktól függően vagy a *Media Guide* ablakkal, vagy a választott felülettel. Az előbbi ablaka tetszőlegesen méretezhető, vagy az *Alt+Enter*rel teljes képernyős megjelenítésre váltható. Amennyiben a választott felülettel indul a program, úgy a videót egy kb. 180x150 pixeles ablakban kell megtekintenünk, még ha az nagyobb méretű is. Érdekes módon a *Windows Camcorder* programmal készített AVI-fájlok a fájl *Tulajdonságok* párbeszédablakában az *Előnézet* lapon megtekinthetők, de a WMP nem tud mit kezdeni vele.

Megtekintés a Media Guide ablakban

Ha nem módosítottuk még az alapértelmezett beállításokat, akkor egy videofájl megnyitásakor a *Media Guide* ablakban jelenik meg a videofilm. A kép alatti kezelőeszközökkel állíthatjuk a megjelenítést (*fényerő, szín stb.*), de ebben a nézetben a videofájl megjelenő méretét tudjuk módosítani is. A szokásos *Alt+I...Alt+3* billentyűkkel 50-100-200% között tudjuk változtatni a kép méretét. A nagyobb méret kiválasztása esetén a programablakot esetleg nyissuk teljes képernyő méretűre, hogy el is férjen a nagyobb videókép.

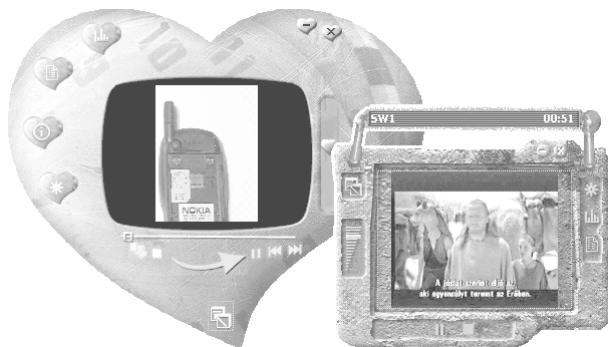
Az *Alt+Enter*rel átléphetünk teljes képernyős megjelenítésre is, de akkor előbb indítsuk el a videót, és utána lépünk át. Lassabb gépeknél ez a hatalmas méretű megjelenítés esetleg nagyon lassú is lehet.

A választható felületek használata

A videofájlok megtekintésekor is a legutóbb használt felülettel indul a *Windows Media Player*. Ha eddig még csak a *Media Guide* ablakot használtuk, akkor válasszunk egy szimpatikus felületet.

Azt fogjuk tapasztalni, hogy az azok által biztosított képterület kisebb lesz, és nagyobbat nem is választhatunk. Persze sok esetben ez is elég, de ha van egy nagyobb képméretű filmünk, akkor azt csak ezen a „kis képernyős” tévén nézhetjük meg. Persze ennek is van előnye, mert a kép sokkal folyamatosabb lesz, nem fog akadozni még lassabb gépen sem.

A következő ábra két felületet is bemutat, ahol éppen videofilm látható. A szíves lejátszó egy képekből összeállított videofájlt játszik le, amely nagyobb méretű volt, de lekicsinyítve is jó a megjelenése.



7. ábra. Videofilm lejátszása különféle felületek alkalmazása esetén

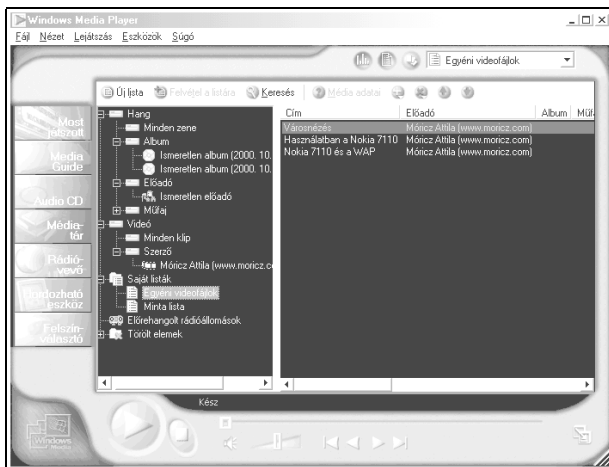
A másik lejátszó az egyik PC World CD-n lévő *Star Wars* filmelőzetest mutatja be, amely még így fekete-fehér képen is jól felismerhető. A film vetítése közben a fenti sávon folyamatosan görgetve olvasható a cím, a szerző, ami általában minden felületnél megjelenik valahol (*a szív az éppen kivétel*).

Az *Optik* és a *Toothy* külön tévékeretet jelenítenek meg, amelyben a filmet vetítik, mert alapvetően nincs ilyen terület rajtuk kialakítva. A *Miniplayer* pedig kifejezetten olyan kialakítású, hogy inkább csak zene hallgatására alkalmas, mert képi megjelenítője nincs (*bár azon se csodálkoznék, ha az csak lemaradt volna...*). A hangot ilyenkor is halljuk, a címsorban olvashatók a szerzői információk, de kép nincs hozzá, így azt ne is keressék.

A WinME felület választása viszont éppen a videofájlok lejátszásához ideális, mert az eredeti méretében le tudja játszani a fájlt (*legalábbis egy 300x240-es méretűnél működött*).

A médiatár használata

A lejátszón váltunk vissza a *Media Guide* ablakra, és kattintsunk a bal oldali *Médiatár* gombra. Ekkor több mappa jelenik meg, amelyeket a program automatikusan fanézetbe rendezett. Ezen a nézeten mi is létrehozhatunk saját mappákat, és azokba gyűjthetjük a kedvenc felvételeinket. Talán mondanom sem kell, hogy az ilyenfajta gyűjtögetéshez elkél egy sok gigabájtos merevlemez, hiszen a hang- és videofájlok tárolása rendkívül helyigényes.

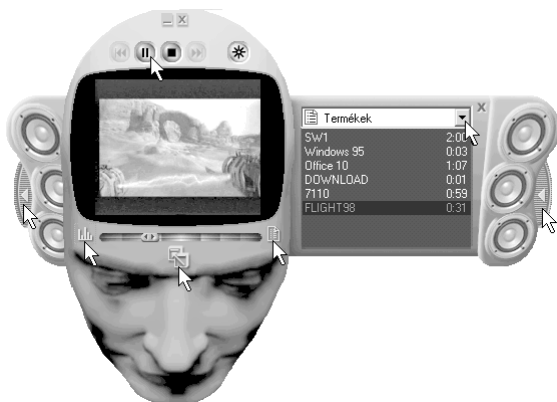


8. ábra. A lejátszási listáinkat rendezetten tárolhatjuk

A program öntevékenyen már az eddig lejátszott médiákat besorolta valamilyen kategóriába, amelyet természetesen utólag módosíthatunk. Először jelöljük ki egy mappát, majd hozzunk létre egy újat az „Új lista” gombbal. A létrehozott mappa törölhető, de egérrel (*még egyelőre*) nem húzható át másik helyre. Utána kattintsunk a „Felvétel a médiatárba” gombra, és a Tallózó ablakban adjuk meg a fájl nevét és helyét. Ekkor az a *Minden klip* mappába kerül, ahonnan áthúzhatjuk a sajátunkba is.

A médiafajták rendszere

A rendszerezett tárolás előnye, hogy az egyéni felületek alkalmazása esetén előhívható kis ablakokban egy-egy lista csak azokat a címeket tartalmazza, amelyekre szükségünk van. Ezt mutatja a következő ábra is, ahol elég nehéz lenne egy hosszú és rendezetlen listából kiválasztani a lejátszandó számokat.



9. ábra. A listák szinte minden felületen elérhetők

Az eddig meghallgatott vagy megtekintett médiákat a program típusok szerint automatikusan csoportokba rendezi. A csoportokon belül is, amennyiben lehetséges, további alcsoportokat hoz létre. Ezzel egyrészt előzetes rendezést végez, másrészt megmutatja a felhasználónak a lehetőségeket. A rendezet listák tartalmazhatnak helyi fájlokat, de internetes hiperhivatkozásokat is.

Saját médiagyűjtemény

Ha visszakapcsolunk a *Media Guide* ablakra, akkor ott tovább rendezhetjük a fájljainkat. A lista fölött található gombokkal a fájlok listában elfoglalt helyzetét is megadhatjuk, így az hangfájlok esetén a sorban lejátszandó zeneszámok listáját is jelenti.

Amennyiben egy-egy zeneszámot a CD-ről másoltunk le, úgy az eszköztár *Media adatai* gombjára is kattinthatunk. Ehhez előbb csatlakoznunk kell az internetre, mert onnan fog letölteni a program a CD-vel kapcsolatos kiegészítő információkat (*amennyiben talál*).

A megjelenő információk az ablakban helyben szerkeszthetők. Válasszuk ki a *Cím, Előadó, Album, Műfaj* adatok egyikét, és az egér jobb gombjával kattintsunk rá a megfelelő sorban. Így a lista elemei szerkeszthetővé válnak.

Az így beírt adatokat utána el is menthetjük egy külön fájlba. Ehhez válasszuk ki a *Fájl / Lista exportálása fájlba* parancsot, és létrehozhatunk egy ASX-fájlt. Ez egy XML-típusú dokumentum, amely szöveges, így olvasható, és viszonylag egyszerű a felépítése. Egyszerűsége miatt akár egy Jegyzetömbben is szerkeszthető, de bármilyen szövegfeldolgozó programot is írhatunk rá, amely az adatokat más formára konvertálja.

Tipp:

Például a fájlt akár Excel táblázatkezelőben is megnyitható alakra (*CSV*) hozhatjuk egy egyszerű VBScript programmal. Ha pedig egy jó linkgyűjteményt átrendezünk az Excelben, akkor abból a kiválogatott elemeket ASX-fájlba is írhatjuk, amelyet másoknak elküldhetünk. Ezt a fájlt pedig a címzett importálhatja a saját médiatárába.

Egyéni lejátszási listák készítése

Erre azért van szükségünk, mert nem jeleníthetjük meg a legördülő listákban az összes alcsoport tartalmát. Így például a médiafájlok szerzőinek vagy előadóinak megadásakor a program a megadottak szerint is elérhetővé teszi számunkra a fájlokat. Azonban a lejátszási listákban nem válogathatunk szerzők vagy előadók szerint.

Ezért hozunk létre saját listákat az *Új lista* gombra kattintva. Adjunk nevet a listának, és húzzuk bele a többi csoportból a kívánt elemeket. Az ilyen húzások során szöveges listát hozunk létre hivatkozásokkal, tehát nem a tényleges fájlokat másoljuk le.

Tipp:

Ha egy CD-lemez tartalmát más sorrendben akarjuk meghallgatni, akkor húzzunk fel vagy le a zeneszámokat a listában az egérrel. Kattintsunk rá az egér jobb gombjával is, és nézzük meg a további lehetőségeket is!

Rádióállomások kezelése

Eddig rádiót úgy tudtunk hallgatni az interneten, hogy a webböngészőnk segítségével a weben megkerestük egy-egy rádióállomás honlapját, ahol megtalálható volt a *RealAudio* formátumra mutató linkje is.

A *Windows Media Player* az *MSN* felhasználásával a program ablakán belül nyújt lehetőséget arra, hogy keresgéljünk különféle feltételeknek megfelelő rádióállomást. Kereshetünk nyelv, ország, téma és sok más jellemző szerint (*az persze más lapra tartozik, hogy mit találunk*). A kiválasztott rádióállomás felkerül a webböngésző *Rádió* eszköztárára is.

Rádióállomások keresése az interneten

Előbb csatlakozunk az internetre, majd a médialejátszóban kattintsunk a bal oldali *Rádióéveő* gombra, és a megjelenő listákban válogathatunk az adók között. Az ablakban megjelenő tartalom megegyezik azzal, mintha a webböngészőnkbe íránk be az alábbi címet:

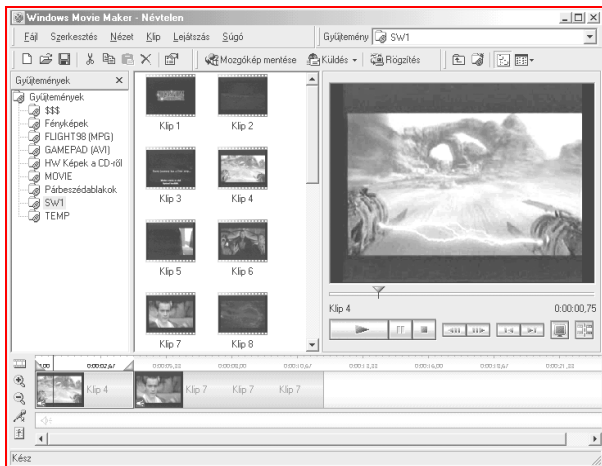
☞ <http://windowsmedia.com/radiotuner/default.asp>



10. ábra. Rádióállomások hallgatása és keresése az interneten

Windows Movie Maker

A Windows Me kiemelt újdonsága az a videoszerkesztő program, amely a feladathoz használatos komolyabb programokkal nem veszi fel a versenyt, mert kifejezetten kezdő felhasználóknak szánták.



11. ábra. Videofilm szerkesztése a Windows Movie Makerben

Kezelése egyszerű, megjelenése átlátható, és akár képekből is készíthetünk mozgó képsorokat, de a modern eszközeinkkel készített digitális felvételeink össze-szerkesztésére éppen megfelelő.

Egyéni videofájl készítése

Ennél a programnál is természetesen ki kell emelni, hogy a feladat mértékéhez mérten kell az erőforrásokat is megválasztanunk. Így tehát ha csak képekből összeállított mozgóképet készítünk, akkor még azért nem kell egy erőműre gondolnunk, de ne is várjuk el, hogy hamar végezni fog a fájl elkészítésével.

A program arra nagyon alkalmas, hogy a felhasználókat bevezesse a digitális videokészítés alapműveleteibe. A szerkesztést, a vágást, a megzenésítést és más egyéb műveleteket egyszerűen megtanulhatjuk vele, de komolyabb munka elvégzésére már nem alkalmas. Ezért ne a hiányosságokat keressük benne, hanem azt nézzük meg, hogy mire jó.

A program felépítése

A Windows Movie Maker ablakba a *11. ábrán* látható. Fent találhatók a szokásos eszköztárak az adott feladathoz szükséges gombokkal. A bal oldalon hozhatunk létre saját gyűjteményeket, amelyekbe a *Fájl / Importálás* parancsával gyűjthetünk be képeket vagy videofájlokat.

Az éppen kijelölt gyűjtemény képei láthatók a középső területen, majd mellett a jobb oldalon az éppen kijelölt kép vagy videó jelenik meg. Ha a kijelölt elem egy videofájl, akkor azt le is lehet játszani.

Az alsó részen lévő *Idősor* vagy *Történet sáv*on láthatjuk, hogy miből áll össze a filmünk. Ha képekből állítjuk össze a videofájlt, akkor a *Történet sáv*on a beszűrt képek láthatók, míg az *Idősor sáv*on az általuk elfoglalt idő. Ez a jelölökkel megváltoztatható, illetve azok elhúzásával *áttűnések* állíthatók be. *Áttűnésnek* nevezzük azt, amikor az egyik kép vagy képsor elhalványodik, a másik kezd megjelenni, és így megy át a történet az egyik jelenetből a másikba.

Új videofájlt úgy tudunk készíteni, hogy a *gyűjteményből* az egérrel ráhúzzuk a lenti *idősorra* vagy *történeti sávra* a kiválasztott képet vagy videofájlt. Az elkészült videofilmhez rögzíthetünk kísérőszöveget is (*lásd Fájl menü*). Az egészet pedig az eszköztár vagy a *Fájl* menü *Mozgóképfelmentése* parancsával tudjuk elmenteni *Windows Media Videó*, tehát WMV-kiterjesztésű fájlba. (*Másba nem!*)

Tipp:

Jegyezzük meg! A program bármely területén használhatjuk az egér jobb gombját, amelyre az adott pozíciónak megfelelő helyi menü fog megjelenni. Így a program menüjét szinte nem is fogjuk használni.

Tipp:

Kattintsunk az egér jobb gombjával az eszköztáron, és onnan jelenítsük meg az összes lehetséges (*4 db*) eszköztárat, és rendezzük el azokat. Ezekről is szinte minden szükséges parancs elérhető.

Gyűjtemények kezelése

A program alapvetően azért készült, hogy a meglévő digitálisan készített vagy szkenneléssel digitalizált képeinket rendezett módon helyezzük el benne. Utána a videofilmek készítésekor a képeket ezekből a *gyűjteményekből* húzzuk rá a *történeti* sávra, és abból épül fel a videofájlunk.

Ha egy videofájlt importálunk, akkor ahhoz külön gyűjteménynevet hoz létre a program, és oda helyezi el a fájl képeit, illetve darabjait, ha a filmet több darabból rakták össze. Ha a videofájl egy darabból áll, akkor az új gyűjteménybe egy videofájl kerül be.

Ez mind érthető is, de hogyan készülhet egy film képekből? Milyen hosszú egy kép? Erre a választ a *Nézet / Beállítások* párbeszédablakban kapjuk meg. Az *alapértelmezett importált expozíciós idő (másodperc)*: 5 azt jelenti, hogy egy kép importálásakor a képet videofilmként értelmezi a program, ami alapértelmezésben 5 másodperc hosszú állóképeknek felel meg. Ezen természetesen a beillesztéskor tudunk változtatni, ez csak egy kiindulási érték. Célszerű a képek importálása előtt ezt az értéket a helyzetnek megfelelően beállítani, és az importálást csak utána elvégezni.

A kép importálásakor a program importálás címén létrehozza a klipek miniatűr képét, hogy a megjelenítés a gyűjtemények mappájában gyorsabban történjen meg. Azonban a fájl ténylegesen nem másolja sehová. Erről könnyedén meggyőződhetünk, mert ha például CD-lemezről importálunk képeket, akkor azok miniatűr képét látni fogjuk a mappában, de ha rákattintunk, akkor azonnal kapunk egy hibaüzenetet. Ilyenkor nem kell megkeresni a fájlt, és az üzenetet is csak azért kapjuk, mert a jobb oldali betekintőben a program meg akarja nyitni a fájlt, de azt nem tudja, mert az nem elérhető. A lényeg az, hogy a gyűjteményünk valójában csak egy lista, illetve a benne lévő képek miniatűr mását tárolja a *C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft\Movie Maker* mappa.

Tipp:

A *gyűjtemények* között a *Hely* eszköztár legördülő listájával is tudunk váltani, így a bal oldali böngészősávot akár be is zárhatjuk. A gyűjtemények megjelenítésének módját, illetve a további műveleteket elérhetjük a *Gyűjtemények* eszköztárról. Ugyanitt találunk egy gombot is, amivel szükség esetén előhívhatjuk a *Gyűjtemények* böngészősávot, de erre inkább csak akkor van szükségünk, ha át akarjuk tekinteni a fanézetet, vagy a gyűjtemények között rendezkedni akarunk.

Videofájl képek sorozatából

Ha csak a Windows Me eszközeit nézzük, akkor a *Paint* program a rendelkezésünkre áll, hogy kipróbáljunk egy egyszerű feladatot. Amennyiben telepítettük az Office 97/2000-et, úgy a *Photo Editor* is elérhető, bár a következő feladathoz egyszerűbb lesz a *Paint* használata.

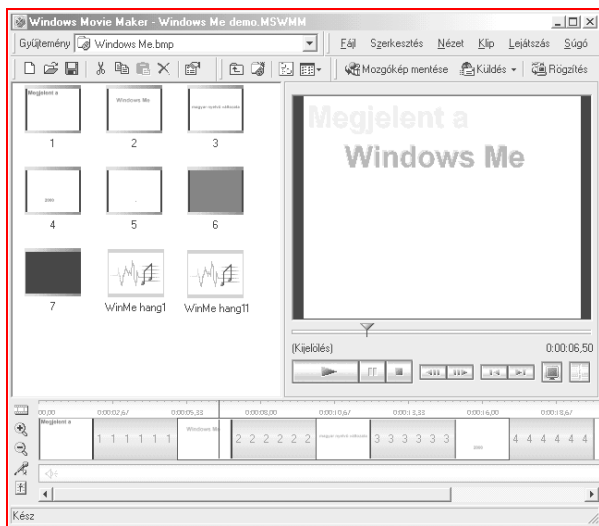


12. ábra. A BMP-képekből összeállított mozgókép lejátszás közben

Nyissuk meg a *Paint* programot, állítsuk be a kép méretét (*Ctrl+E*) egy tetszőleges értékre (pl.: 300x240), majd kattintsunk az „A” gombra, jelöljük ki a felirat területét, és írjunk be valamit. Úgy tervezzük, hogy a feliratok egymást követik majd a megjelenítésnél.

A 13. ábrán láthatunk egy főcímfelvezető képsort, ahol a feliratok egymás alá kerülnek, és minden képen csak egy felirat van. Először az első feliratot készítjük el, majd mentjük el a fájlt. Utána mentjük el más néven ugyanazt, és írjuk fel a második feliratot, töröljük ki az előzőt, és utána mentjük el a második képet. Így haladjunk, amíg az egész feliratozás elkészül. A képeket sorszámokkal lássuk el, amint az ábra is mutatja.

A következő lépésben vegyük fel a *Windows Movie Maker* programban egy gyűjteménybe a képeket. Ehhez előbb válasszuk ki a *Nézet / Beállítások* parancsot, és adjuk meg a képekből készülő klipek alapértelmezett idejét. Ha például 7 képet felveszünk, és azok 5 másodperces időt foglalnak el a videofájlban, akkor az összesen 35 másodperces filmet eredményez. Ez azért fontos, mert ha lesz hangalámondás, akkor az is hasonló hosszúságú legyen. Persze a klipek hossza könnyedén módosítható, de ha nem muszáj, ne kelljen mindet átméretezni.



13. ábra. Videofájl készítése egyszerű feliratokból és hangfájlból

Az *importálásnál* (*Ctrl+I*) kattintsunk az ablak mapparészébe, és nyomjuk meg a *Ctrl+A* billentyűkombinációt, majd a *Megnyitás* gombbal indulhat az importálás. A gyűjteményünkben hasonlóan járunk el, tehát itt is a *Ctrl+A* billentyűkombinációval jelöljük ki az összes képet, és húzzuk rá az *Idősor* sávra.

Nézzük is meg gyorsan, mit készítettünk! Válasszuk ki a *Nézet / Idősor* parancsot, majd nyomjuk meg a *Ctrl+A* billentyűkombinációt, és kattintsunk a lejátszás gombra a mintakép alatt. Azt fogjuk látni, hogy az egyik kép után a következő egy hirtelen váltással jelenik meg. Ez nem olyan szép, ezért a megtekintés után kattintsunk az első képre, és ekkor meg fog jelenni a kép fölött egy sárga mező, a szélein egy-egy kis háromszöggel. Ezek jelzik a két végét. Fogjuk meg az egérrel az egyiket, de akkor kattintsunk, ha az egérmutató vízszintes jobbra-balra mutató nyíllá változik. Húzzuk el például a jobb végét egy kicsit, de ne húzzuk túl a másik kép végén. Látni fogjuk az átfedést a képek között. Ez jelenti az áttűnést. Jelöljük ki ismét az egész idősort, és játsszuk le újra. A látvány önmagáért beszél. Az első képünk kezd eltűnni, miközben a második folyamatosan megjelenik, és így halad tovább.

Mentsük el a szerkesztett munkát. Ehhez a *Fájl / Projekt mentése* parancsot válasszuk ki. Ezzel csak a szerkesztett idősort és a történetet mentjük el, amelyet később átszerkeszthetünk. Ebből akkor lesz megtekinthető videofájl, ha a *Projekt* eszköztár vagy a *Fájl* menü *Mozgóképek mentése* parancsát választjuk ki. Ez a művelet már tovább fog tartani. A mentés végén felkínálja a program a megtekintést, ami már a *Windows Media Playerben* történik.

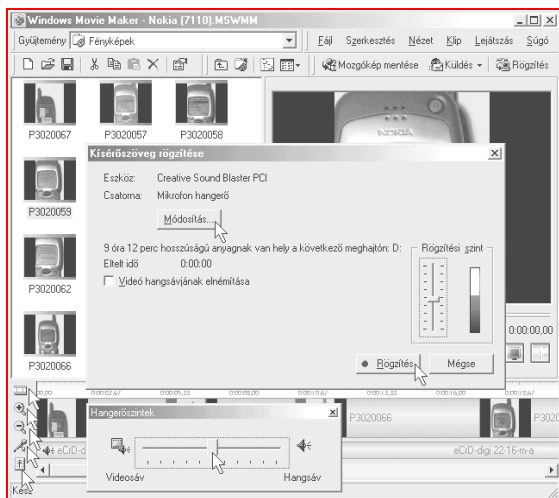
A mentés kezdetén meg kell adnunk, hogy milyen minőségben mentsük el. A kép mérete az kötött, így a minőséget úgy értsük, ahogyan egy JPEG kép minősége javul vagy romlik a mentéskor. A gyenge minőség esetén a képekben sok lesz a színhiba, de kicsi lesz a videofájl mérete.

A példában bemutatott képsor 82 kB mozgóképben hanggal és gyenge minőségben elmentve. Közepes minőségben már elfogadható a kép, és csak 305 kB-os lesz a fájl. Kiváló minőségben 702 kB-ra nő a mérete, míg a legjobb minőségénél 2,2 MB lesz. Erre csak fotók vagy saját digitális videofelvétel esetében lehet szükség. A lényeg az, hogy a lehetőségünk megvan rá. Fényképek használata esetén is a közepes minőség elegendő, és csak akkor kell jobbat választanunk, ha nem vagyunk elégedettek a mozgókép minőségével.

Kísérőszöveg elkészítése

Az elkészült videofájlunkhoz készíthetünk hangot is. Ezt többféleképpen is megvalósíthatjuk. Például:

- ☞ Használhatunk meglévő hangfájlt (pl. WAV, MID), amelyet előbb fel kell vennünk a gyűjteményünkbe, majd egérrel rá kell húznunk az *Idősávra*. A ráhúzásakor egy kék jelzőcsík mutatja a beszúrás helyét.
- ☞ Rögzíthetjük itt helyben is a kísérőszöveget. Ilyenkor elindul a film lejátszása, így pontosan látjuk mi történik, tehát a szöveget is annak megfelelően tudjuk felmondani.
- ☞ A *Kísérőszöveg rögzítése* parancs választása esetén rögzíthetünk bármit, amit a hangkártyánkon keresztül fogadni tudunk. Így használhatjuk hangforrásként a mikrofont, a CD-lejátszót vagy a hangkártya bemenetét (*line-in*).
- ☞ A kísérőszöveg rögzítésekor hallhatjuk a videofájl eredeti hangját is, így a felmondott hanggal illeszkedhetünk a videó hangjához is.



14. ábra. A hang felvétele a film készítésekor

A 14. ábrán látható fenti párbeszédablak a bal oldali *Kísérőszöveg rögzítése* gombra történő kattintásnál fog megjelenni. Itt persze több dolog is megjelenhet, amennyiben komolyabb hardverrel rendelkezünk.

A *Módosítás* gombra kattintva kiválaszthatjuk a rendelkezésre álló hardverek közül, hogy mi legyen a hangforrás. A felvételt a *Rögzítés* gombbal indíthatjuk el. A felvétel maximális hosszát a meghajtón lévő szabad hely szabja meg. A rögzítésénél azt a meghajtót használja a program, amelyiken a TEMP környezeti változó által mutatott mappa van. (Ez alapértelmezésben a C:\Windows\Temp mappa, így a C: meghajtón lévő szabad hely számít.)

A videó hangját is elnémíthatjuk, ha az zavarna a felvétel készítésekor, de sokszor ez kifejezetten fontos. A kérdés akkor merülhet fel, ha nem képekből, hanem hanggal rendelkező videófájlokból készítettük el a videónkat. A felvétel végén automatikusan megjelenik a *Mentés* párbeszédablak, így a program ezen része önálló hangrögzítőként is használható, bár képességei erősen korlátozottak.

Tipp:

Készítsünk egy képsorozatot digitális fényképezővel, vagy a meglévő képeinket szkenneljük be a számítógépbe. A képek lehetőleg egyforma méretűek legyenek, és nem kell nagynak lenniük, mert a készülő mozgóképek úgy sem lesz nagyobb 300x240 pixelnél.

Vegyük fel a gyűjteménybe, majd húzzuk az összeset rá az *idősorra*. Utána ragadjunk mikrofont, és mondjunk pár mondatot a képekről. Célszerű ennek megfelelően előre beállítani annyi időt, amennyit képenként tervezünk beszélni. Utána mentsük el a *projektet* és a *mozgóképet* is, amelyet el is küldhetünk elfogadható méret esetén akár e-mailben is.

Hang vagy videó rögzítése másképpen

Ha nem konkrétan a meglévő videónkhoz készítünk hangfájlt, akkor kattintsunk a *Projekt eszköztár Rögzítés* gombjára. Ha van megfelelő videoeszközünk, akkor arról is vehetünk fel, de ha csak hangkártyánk van, akkor itt még a felvétel minőségét is megválaszthatjuk.

A rögzítésnek korlátja egyedül a C: meghajtón lévő szabad hely, és a mentés nem WAV, hanem WMA-kiterjesztésű fájlba történik. A programban és a Windows Me-ben természetesen ezt könnyen használhatjuk, de más rendszerben, ahol nincs WMP 7, ott ezek a fájlok ismeretlenek.

Meglévő videófájl felhasználása

Vegyük elő például az egyik PC World CD-t, amelyiken filmet találunk, és másoljuk fel a merevlemezünkre. Használjuk erre a célra a Windows által kijelölt *C:\Dokumentumok\Videó* mappát. Utána válasszuk ki egy tetszőleges helyen az *Importálás* műveletet, mert egy videófájl importálásakor úgy is automatikusan létrejön egy új gyűjteménymappa.

A videófájl átszerkesztése

A mozgóképünk több részből is állhat, amelyek az importálás után a videófájl nevével egyező gyűjteménymappában találhatók. Ha a klipeket ugyanabban a sorrendben lehúzzuk az idősávra, akkor ugyanazt a videoklipet kapjuk vissza. Ha egyes helyeken a képsorok közé beillesztünk saját fényképeket, feliratokat tartalmazó képeket, akkor már új formában kapjuk vissza a klipet.

Egyedül a videó saját hangját nem tudjuk érdemben befolyásolni, mert az adottság lesz. Esetleg az egész klipben a hangfájl javára tudjuk a hangerőszintet elhúzni, *lásd a 14. ábrán*, de az a teljes klipre kihatással lesz. Viszont a felvétel során a hangot a fejhallgatónkon hallgatjuk, és az új szöveget mondjuk fel, akkor úgymond szinkronizálási műveletet végzünk, persze csak szerény körülmények között.

A videodarabok újrendezése és további vágása

Az egyes videoklipeket tetszőleges helyen elvághatjuk, több kisebb darabra oszthatjuk. Ehhez a videoklipet jelöljük ki, és kezdjük el lejátszani, vagy a lejátszó jelzőjét húzzuk a kívánt helyre. Utána kattintsunk a jobb egérgombbal a videó mintaképére, és a megjelenő egyparancsos helymenüből válasszuk ki a *Kettéosztás* parancsot.

A klipet nem kötelező az idősávra húzni, a gyűjteményben lévő videót és képből készült klipet is feloszthatjuk ezzel a módszerrel. Ha a klip a történet része, akkor a sárga idősávon az egérmutató egy felfelé mutató nyíllá változik, és azzal kattintva szintén kijelölhető a vágás helye. Ha itt a jobb gombbal kattintunk, akkor a helyi menü tartalmazni fogja itt is a *Kettéosztás* parancsot.

A megújult Windows súgó

Már a Windows 98-ban is egyre több súgó jelent meg weblapos kivitelben, ami öröndetes, mert sokkal kényelmesebb a kezelése, mint a régebbi változatnak. A másik oldalról nézve pedig ötleteket adhat a saját weblapjaink elkészítéséhez is, hiszen ezek is csak weblapok.

Újdonság a Windows Me-ben, hogy a HTA-kiterjesztésű weblapok önálló alkalmazásként jelennek meg, és ez képezi több súgó alapját. Ezt mi is megtehetjük, ha van egy weblapunk, akkor annak kiterjesztését nevezzük át HTM-ről vagy HTML-ről HTA-ra, és máris van egy önálló szöveges alkalmazásunk, amelynek akár saját ikont is adhatunk. (*Lásd az előző Típek füzetben.*)

A súgó használata

A *Start menü* / *Súgó* parancsára kapunk egy új felépítésű, szép díszes megjelenésű ablakot, amelyben a hiperhivatkozások segítségével lépegethetünk. A weblapok hatalmas mennyiségű információt tartalmaznak, így érdemes több időt szánnunk azok elolvasására.

A *Windows Millennium Edition* olyan sok újdonságot tartalmaz, amit nem lehet pár nap alatt felfedezni. Még hónapok múlva is meglepetésekkel fog szolgálni a rendszer.

A tárgymutató használata

Kattintsunk a súgóban a *Tárgymutató* linkre a lap tetejénél, majd írjuk be a keresett téma nevét. Látni fogjuk, hogy a beírás során már folyamatosan jeleníti meg azokat a témákat, amelyek azonos betűsorral kezdődnek. Ha már látjuk a témakörbe tartozó megnevezéseket, akkor azok közül is választhatunk egyet.

Ha egy alcím felkelti az érdeklődésünket, kattintsunk rá duplán, mire megjelenik a jobb oldalon a hozzá tartozó súgószöveg. Ez tartalmaz leírást, illetve további hiperhivatkozásokat. A *Kattintsunk ide* linkek mindig megnyitnak valamilyen beállítási párbeszédablakot, vagy egy alkalmazást indítanak el.

Az ilyen leírások lépésről-lépésre vezetnek el bennünket a megoldáshoz. Amennyiben nem jutottunk eredményre, akkor még mindig kereshetünk tovább a tárgymutatóban más kulcsszavak beírásával.

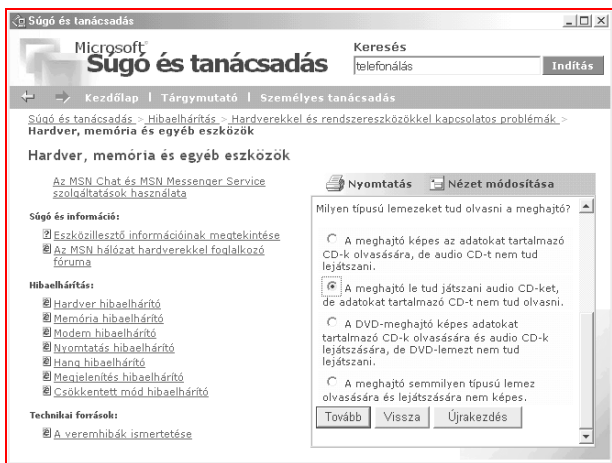
Témakeresés a súgóban

A fejlécben található *Keresés* mezőbe írjuk be a keresett szót (*lehetőleg ragozatlan formában*), és jó esetben több találatot is kapunk. A megjelenő hiperhivatkozásokra kattintsunk rá, és a jobb oldalon megjelenik a hozzá tartozó súgószöveg. Innen akár a keresett alkalmazás vagy annak beállítása is elindítható.

A súgó kezdőlapján a „*Legutóbb megnyitott súgótémakörök*” címszó alatt találjuk azokat a hiperhivatkozásokat, amelyek az előzőleg olvasott oldalakat nyitják meg.

Sokat javult a súgóban a hibaelhárító, bár nem minden területen. Néha egy-egy hiba bekövetkezésekor éppen az alkalmazás vezet el bennünket a hibaelhárító súgóhoz, de nem kínál fel semmit, pedig a hibaüzenetben még a hiba kódja is olvasható.

A hibaelhárítóhoz juthatunk el sokszor a tárgymutatóból is, de a kezdőlapon a témák felsorolásában az utolsó helyen találjuk a *Hibaelhárítás* linket. A megjelenő listában válasszuk ki a megfelelő témát.



15. ábra. A hibaelhárító kérdések sorozatával vezet el a megoldáshoz

A jobb oldalon megjelenő weblapon általában találunk egy rövid ismertetőt, majd utána egy kérdést több lehetséges válasszal. Igyekezzünk azt kiválasztani, amelyek a megítélésünk szerint a legvalószínűbb. Ha nem tudjuk pontosan a választ, akkor sincs baj, mert át is léphetjük a kérdést, de újra is indíthatjuk a hibaelhárítót. Sajnos még így is előfordulhat, hogy az utolsó lapon az a szűveg vár bennünket, hogy „*Ezzel a hibaelhárítóval nem lehet megoldani a problémát*”.

Ennek ellenére azért sok esetben hasznunkra lehet a hibaelhárító, és felhívja a figyelműnket arra, hogy milyen helyeken tudunk hibát elkövetni. Arra is nagyon jó, hogy útmutatást ad arra nézve, hogy a hibát hogyan kell azonosítani, milyen lépéseket kell tennünk ahhoz, hogy egyértelműen meghatározhassuk egy adott hiba jelenlétét.

A Microsoft Tudásbázis használata

Az elnevezés valójában sok szűveges dokumentumot takar, amelyek között keresni lehet. A *Tudásbázis* ismert programhibák leírását, és azok megoldásait tartalmazza.

Nemrég jelent meg a „*Microsoft Szervízcsomag CD 7*” a Microsoft Ügyfélszolgálatnál, amelyet regisztrált Microsoft felhasználók ingyenesen igényelhetnek (msinfo@microsoft.hu). A CD-lemezek átlag 3-6 havonta jelennek meg, és a legfrissebb programjavításokat (*Service Pack*) tartalmazzák. A mostani kiadás 2 db CD-ből áll, és tartalmazza a teljes magyar nyelvű *Microsoft Tudásbázist*. Ezt a weben is elérhetjük a webböngészőnk segítségével a www.microsoft.com/hun/ címen.

Bemutatók és oktatóprogramok

Sajnálatos módon olyan mozgóképes bemutatók, amelyek a Windows 98-ban voltak, itt nincsenek (*pontosabban nagyon kevés van*), inkább csak a szűveges tartalomra szorítkoztak. Ennek ellenére ha fel kellene sorolnunk, hogy milyen feladatok ellátására alkalmas a Windows Me, akkor a felsorolás unalmasan hosszú lenne.

Az ismertetőket olvasva elgondolkodhatunk azon is, hogy egy-egy már régóta áhított hardvereszközt megvásároljunk-e. Ha eddig visszatartott bennünket az, hogy az operációs rendszer nem támogatta kellőképpen az eszközt, akkor ez az aggodalmunk most valószínűleg szertefoszlik. Ismerkedjünk meg előre a sűgő alapján a felhasználási lehetőségekkel, és tervezzük meg, hogy az adott eszközt mire fogjuk használni.

A Windows Me játéakai

A játékokat két csoportra lehet osztani. Vannak a helyi gépen játszható játékok, amelyek többségében eddig is a Windows részei voltak. A Flipper például a Windows NT-ből lehet ismerős, ami most itt is elérhető.

A másik csoportba az internetes kapcsolat esetén használható játékok tartoznak, amelyeknél csatlakozik a program az indítást követően egy kiszolgálóhoz, ahol keres nekünk egy ellenfelet, és már indulhat is a játék. Ennek nagy hátránya, hogy nem tudjuk igazából, hogy kivel játszunk, és megeshet, hogy a játék közben az ellenfelünk egyszerűen kilép szó nélkül, ami esetleg kedvünket szegheti.

Helyi gépen játszható játékok

Az *Admirális*, az *Aknakereső*, a *Fekete Macska* és a *Pasziánsz* eddig is elérhető játékok voltak, változatlanul kerültek be a Windows Me-be. A *Fekete Özvegy* az egyik újdonság, amelyik szintén egy kártyajáték, hasonlít egy kicsit a *Pasziánsz*-hoz.

A *Flippert* talán nem kell bemutatni, régi idők klasszikus játéktermi játéka, bár a mai videojátékok már szinte teljesen kiszorították ezt golyós reflexjátékot a termekből. Miután a mechanikus változata elavult a Windowsba is bekerülhetett a játékprogramja. Ennek ellenére nagyon jó valóság-hű 3D szimulációt láthatunk, ami azért elég szórakoztató.

Az eddigi játékok

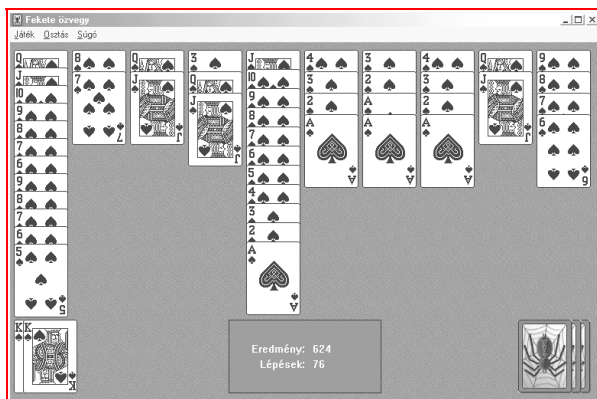
A Windows előző változataiban elérhető játékokat csak a kezdő felhasználók kedvéért felsorolás szinten vegyük sorra:

- ☑ **Admirális:** Kártyajáték, amelyben a *Pasziánsz*hoz hasonlóan kell a lapokat fekete-piros váltakozásban egymásra pakolni (*nem könnyű*).
- ☑ **Aknakereső:** Nagyon könnyű, csupán odafigyelést és gyors döntéshozást kívánó játék, és tudni kell az egeret kezelni. (*1 szint: 35 mp.*)
- ☑ **Fekete macska:** Négysezemélyes kártyajáték, hálózaton is játszható, de a gép ellen is. Érdemes társaságban igazi kártyával is játszani. Arra kell törekedni, hogy ne vigyünk kört (*szív*) és a pikk dámát.
- ☑ **Pasziánsz:** Az egyik legjobb kártyajáték (*1 lapos csúcs 180 mp*), melyben a lapokat színváltással kell egymásra tenni csökkenő sorrendben, majd felülre színenként külön az ásztól növekvő sorrendben.

Fekete özvegy

A kártyajáték lényege, hogy az azonos színű lapokat helyezzük egymásra csökkenő sorrendbe. Ha elkészült egy sor a királytól az ászig, akkor azt a program automatikusan lepakolja a bal alsó sarokba. Teljes sorok is áthelyezhetők, mint a Pasziánszban, de itt minden lépést számol a program, ami hibának számít.

Ezért törekedjünk arra, hogy feleslegesen ne rakosgassuk a lapokat. Ha egy lap útban van, és van üres oszlopunk, akkor azt oda letehetjük. A Pasziánszban ugye csak a királyt lehet letenni, itt ilyen megkötés nincs. Ez a játék nem időre megy, így gondoljuk meg jól a lépéseinket.



16. ábra. A Fekete özvegy játék közben

Amikor már nem tudunk átrakni semmit, akkor a jobb alsó sarokban lévő talonból kérhetünk egy leosztást. Ez minden oszlop végére letesz egy lapot, amivel zárolja az oszlopot, és az nem helyezhető át. A *Ctrl+Z*-vel vissza tudunk lépni, de ne éljünk vissza vele, mert az oda- és visszalépést is számolja a program.

A játékban a nehézségi szint úgy emelhető, ha több szint választunk. Így nehezebb lesz áthelyezni az oszlopokat, mert kevesebb szabad hely áll a rendelkezésünkre.

Flipper (3D Pinball)

A flipper egy olyan asztali játék volt, amelynél a kilőtt golyó a pályán különféle rugós, gumis elemeknek ütközve onnan visszapattant, amire a gép pontokat adott. A cél természetesen a minél több pont összegyűjtése. A jobb típusoknál több szint is volt, így a golyó emelkedőkön lendületből felgurulva ott is játszhat. A pálya lejtéséből adódóan a golyó alul ki szeretne menni, de nekünk éppen az a feladatunk, hogy ezt megakadályozzuk azzal a két lenti ütővel.

Ezért a játék kezdetekor az első dolgunk legyen a *Beállítások / Mozgató billentyűk* parancsot kiválasztani, és megadni azokat a billentyűket, amelyek a legjobban kézre állnak nekünk. Nézzük meg a menükben azt is, hogy milyen billentyűkkel kell a játékot indítani, megállítani, aztán indulhat a játék.

A golyó indításához tartsuk egy kicsit lenyomva a *szóközt*, mert ezzel felhúzzuk a rugót, ami kilövi a golyót. Próbáljuk ki az ütőket is, hogy működnek-e, de nem kell állandóan mozgatni azokat, csak ha a golyó a közelébe kerül. Figyeljük félszemmel a kiírásokat is jobb oldalon, mert néha hasznos üzenetek jelennek meg.

Játék internetes partnerekkel

Egyes játékoknál, ahol a Start menüben olvasható név mögött látható az „(internetes)” jelzés, azok indítása előtt kapcsolódjunk az internetre. Az ellenfelünk ugyanis nem a gép lesz, hanem egy véletlenszerűen kiválasztott személy, aki szintén kapcsolódott az internetre, és egy ilyen játékkal játszik éppen abban a pillanatban. Ettől függetlenül egyes játékok egészen gyorsan játszhatók, mintha nem is a bolygó túlsó felén lenne az ellenfelünk. *(A játékos nemzetisége olvasható az ablakban.)*

A súgókat a *C:\Windows\Help* mappában találjuk az alábbi nevekkal:

Ostábla: BCKG.CHM; *Szincserélő*: RVSE.CHM; *Pikk*: SHVL.CHM; *Fekete Macska*: HRTZ.CHM; *Dámajáték*: CHKR.CHM.

Dámajáték

A 8x8-as táblán úgy kell a korongokkal lépegetni előre, hogy amikor az ellenfél a korongunk elé lép, akkor mi azt át tudjuk ugrani, így ezzel az ő bábuait le tudjuk venni. Csak előre és átlós irányban lehet haladni.

Fekete Macska

A játék megegyezik a helyi gépen játszható változattal a különbséggel, hogy itt az ellenfelek a világ más részein élő személyek.

Ostábla

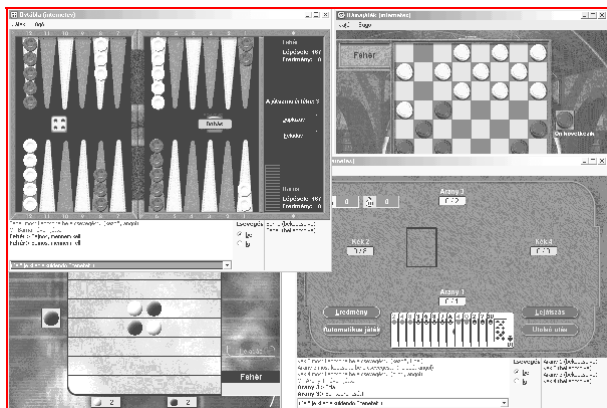
A játék célja, hogy az óramutató járásával ellentétes irányban haladva hamarabb eljuttassuk korongjainkat a belső táblára, majd leléptessük azokat. A lépések számát a dobókocka határozza meg (17. ábra bal felső).

Pikk

A kártyajátékot négy játékos játssza, ahol az egymással szemben ülők alkotnak párt. Az adu mindig a pikk, és a játék elején meg kell tippelni, hogy hány kört fogunk elvinni. A vállalás teljesítését a partner is segítheti. Ha betlit mondunk, akkor nem szabad vinnünk egy ütést sem.

Színcserélő

Korongokat teszünk a táblára, így a két korongunk közé eső ellenséges korongok színe átvált a miénkre, ezzel azokat megszereztük. A játék állása radikálisan változhat egyik pillanatról a másikra.



17. ábra. Az internetes játékokban csevegni is lehet