

Multimedia Annotation

- ・文字、音声、画像で、注をつける。

Curiosity rover

```
; Curiosity Rover 01
; copleyleft 2017-07-12 sugiura@nagoya-u.jp

; テキストを画像として読み込んでおいて、
; 文中の語句（のエリア）を指定して、注を出す。

;-----
;
; 注に使う音声を読み込んで番号をつけておく

mmload "narration.mp3", 0
mmload "mechanics.mp3", 1
mmload "curiosity.mp3", 2
mmload "algorithm.mp3", 3
mmload "traction.mp3", 4
mmload "jet.mp3", 5
mmload "pasadena.mp3", 6
mmload "extensive.mp3", 7
mmload "signs.mp3", 8
mmload "rugged.mp3", 9
mmload "level.mp3", 10
mmload "uneven.mp3", 11
mmload "incline.mp3", 12

;-----
;
buffer 0          ; 画像を事前に読み込んでおく場所の番号
picload "curiosity-text.jpg" ; 画像を読み込んで、buffer に入れておく

;-----
; 注に使う画像に番号をつけていく

buffer 2
picload "rover.jpg"

buffer 3
picload "pasadena.jpg"

;-----
;
screen 1, 660, 660 ; ウィンドウの初期化 0番、ウィンドウの大きさの指定
; buffer を使って画像を読み込んだときは、明示的にウィンドウを指定する

;-----
;
*main
; テキスト全体を表示
gsel 1

gmode 0, 657, 479 ; 表示モードと大きさ指定
pos 0,0           ; 左上角から、
gcopy 0, 0, 0, 657, 479 ; バッファ 0 の画像を表示

;-----
; 一つ目のボタン：

pos 127, 8       ; ボタンの位置
objsize 100, 20  ; ボタンにする画像のサイズ（大きな画像を読み込んでおいて、その一部を
; ボタンとして使用することもできる。）
; ボタンの位置とサイズで、ボタンの位置と大きさを指定することになる

objimage 0, 127, 8, 127, 10, 127, 9 ; ボタン画像の指定をする。
; 最初の番号が buffer 番号
; 次の数字の組み合わせが、表示する画像の中のボタンの左上の位置
```

; その次の数字の組み合わせが、ボタンを押したときの位置（省略可）
; 最後の数字の組み合わせが、ボタンの上にマウスが来たときの位置（省略可）

```
button gosub "", *mechanics
```

; 二つ目のボタン:

```
pos 5, 30 ; 左上の座標  
objsize 150, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 5, 30, 5, 32, 5, 31 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *curiosity ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
```

; 三つ目のボタン:

```
pos 62, 59 ; 左上の座標  
objsize 100, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 62, 59, 62, 61, 62, 60 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *algorithm ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
```

; 四つ目のボタン:

```
pos 147, 80 ; 左上の座標  
objsize 150, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 147, 80, 147, 82, 147, 81 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *traction ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
```

; 五つ目のボタン:

```
pos 178, 125 ; 左上の座標  
objsize 250, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 178, 125, 178, 127, 178, 126 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *jet ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
```

```
pos 456, 124 ; 左上の座標  
objsize 120, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 456, 124, 456, 126, 456, 125 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *pasadena
```

```
pos 244, 191 ; 左上の座標  
objsize 180, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 244, 191, 244, 193, 244, 192 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *extensive
```

```
pos 465, 242 ; 左上の座標  
objsize 135, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 465, 242, 465, 244, 465, 243 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *signs
```

```
pos 6, 285 ; 左上の座標  
objsize 65, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 6, 285, 6, 287, 6, 286 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *rugged
```

```
pos 233, 286 ; 左上の座標  
objsize 150, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 233, 286, 233, 288, 233, 287 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *level
```

```
pos 493, 307 ; 左上の座標  
objsize 145, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 493, 307, 493, 309, 493, 308 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *uneven
```

```
pos 43, 328 ; 左上の座標  
objsize 80, 20 ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定  
objimage 0, 43, 328, 43, 330, 43, 329 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする  
button gosub "", *incline
```

; 下部に、その他のボタンを配置
objimage -1 ; objimage 命令をデフォルトに戻す (button をデフォルトに)

```
*listen  
pos 580, 600  
button gosub "Listen", *narration
```

```
*stopspeech  
button gosub "Stop", *tomare
```

```

*Quit
    button "Quit", *owari

    pos 0, 480
    mes " Notes ----- "

;-----
stop

*owari
    end

; ----- sub -----

*tomare
    mmstop
    return

*narration
    mmplay 0
    return

;----- 具体的な注

*mechanics
    mmplay 1
    pos 10, 510
    mes "mechanics = 修理工 "

    await 3000
    pos 10, 510
    picload "white.jpg", 1
    return

*curiosity
    mmplay 2
    pos 10, 510
    mes "Curiosity rover = NASA の火星探査車 Curiosity"

    gmode 1, 300, 168 ; モード1でメモリ間コピー, x幅ドット, y幅
    gcopy 2, 0, 30, 300, 168 ; ウィンドウ番号, x座標, y座標, x幅ドット, y幅
    ; 2番のバッファがジョージアの画像

    wait 300
    pos 10, 510
    picload "white.jpg", 1
    return

*algorithm
    mmplay 3
    pos 10, 510
    mes "algorithm = アルゴリズム、計算処理方法 "

    wait 300
    pos 10, 510
    picload "white.jpg", 1
    return

*traction
    mmplay 4
    pos 10, 510
    mes "traction control = 駆動制御機構 "

    wait 300
    pos 10, 510
    picload "white.jpg", 1
    return

*jet
    mmplay 5
    pos 10, 510
    mes "Jet Propulsion Laboratory = ジェット推進研究所 "

    wait 300
    pos 10, 510
    picload "white.jpg", 1
    return

```

```

*pasadena
mmplay 6
pos 10, 510
mes "Pasadena = ロサンジェルス北東の都市 "

gmode 1, 269, 188 ; モード1でメモリ間コピー, x幅ドット, y幅
gcopy 3, 0, 30, 269, 188 ; ウィンドウ番号, x座標, y座標, x幅ドット, y幅
; 3番のバッファがジョージアの画像

wait 300
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

*extensive
mmplay 7
pos 10, 510
mes "extensive testing = 広範囲にわたるテスト実施 "

wait 300
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

*signs
mmplay 8
pos 10, 510
mes "signs of wear = 磨り減った兆候、wear = 疲弊 "

wait 300
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

*rugged
mmplay 9
pos 10, 510
mes "rugged = ギザギザの "

wait 300
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

*level
mmplay 10
pos 10, 510
mes "on level ground = 水平の地面では "

wait 300
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

*uneven
mmplay 11
pos 10, 510
mes "uneven terrain = 不整地 "

wait 300
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

*incline
mmplay 12
pos 10, 510
mes "incline = 勾配 "

wait 300
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

; End of Script

```

I Have a Dream

```

; I Have a Dream 1
; copyleft 2017-07-11 sugiura@nagoya-u.jp
; テキストを画像として読み込んでおいて、
; 文中の語句（のエリア）を指定して、注を出す。
; -----
; -----
; 注に使う音声を読み込んで番号をつけておく
mmload "georgia.mp3", 0
mmload "mississippi.mp3", 1
mmload "sweltering.mp3", 2
mmload "oppression.mp3", 3
; -----
mmload "IHaveADream.mp3", 30
; -----
buffer 1          ; 画像を事前に読み込んでおく場所の番号
picload "IHaveADream.png" ; 画像を読み込んで、buffer に入れておく
; -----
; 注に使う画像に番号をつけていく
buffer 2
picload "georgia.jpg"

buffer 3
picload "mississippi.jpg"

buffer 30
picload "king.jpg"
; -----
screen 0,640,640 ; ウィンドウの初期化 0番、ウィンドウの大きさの指定
; buffer を使って画像を読み込んだときは、明示的にウィンドウを指定する
; -----
; -----
*main
; テキスト全体を表示
gmode 0, 640, 480 ; 表示モードと大きさ指定
pos 0,0          ; 左上角から、
gcopy 1,0,0      ; パッファ 1 の画像を表示
; -----
; 一つ目のボタン：一行目 Georgia
pos 436, 29      ; ボタンの位置
objsize 68, 24   ; ボタンにする画像のサイズ（大きな画像を読み込んでおいて、その一部を
; ボタンとして使用することもできる。）
; ボタンの位置とサイズで、ボタンの位置と大きさを指定することになる
objimage 1, 436, 29, 436, 29, 436, 29 ; ボタン画像の指定をする。
; 最初の番号が buffer 番号
; 次の数字の組み合わせが、表示する画像の中のボタンの左上の位置
; その次の数字の組み合わせが、ボタンを押したときの位置（省略可）
; 最後の数字の組み合わせが、ボタンの上にマウスが来たときの位置（省略可）
button gosub "", *georgia ; ボタン命令で、上で設定した画像がボタンとして使われる。
; -----
; 二つ目のボタン：5行目 Mississippi
pos 103, 154     ; 左上の座標
objsize 97, 24   ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定
objimage 1, 103, 154, 103, 154, 103, 154 ; その指定した範囲をオブジェクト（ボタン）とする
button gosub "", *mississippi ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
; -----
; 三つ目のボタン：5行目 sweltering

```

```

pos 270, 158      ; 左上の座標
objsize 100, 24   ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定
objimage 1, 270, 158, 270, 158, 270, 158 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする
button gosub "", *sweltering ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
; -----
; 4つ目のボタン: 6行目 sweltering

pos 116, 190      ; 左上の座標
objsize 100, 24   ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定
objimage 1, 116, 190, 116, 190, 116, 190 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする
button gosub "", *sweltering ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
; -----
; 五つ目のボタン: 6行目 oppression

pos 352, 190      ; 左上の座標
objsize 100, 24   ; そこから右へいくつ、下へいくつとエリアを指定
objimage 1, 352, 190, 352, 190, 352, 190 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする
button gosub "", *oppression ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
; -----
; 下部に、その他のボタンを配置
objimage -1      ; objimage 命令をデフォルトに戻す (button をデフォルトに)

*stopspeech
pos 520, 480
button gosub "stop", *tomare

*Quit

pos 380, 440
button "Quit", *owari

pos 0, 480
mes " Notes -----"
; -----
; キング牧師のスピーチのボタン: 右下隅

pos 500, 340      ; 左上の座標
gmode 1, 140, 140 ; モード1(通常)で、コピーする大きさは 140 x 140
gcopy 30, 0, 0, 140, 140 ; キング牧師の画像は 30番、左上 0x0 から、140x140 までを使う

objsize 140, 140 ; ボタンにするエリアのサイズを指定
objimage 0, 500, 340, 500, 340, 500, 340 ; その指定した範囲をオブジェクト(ボタン)とする
button gosub "", *king ; ボタンとしての機能、文字は表示させないので "" とだけ。
; -----
; stop
; -----
*owari
end
; ----- sub -----
*king
mplay 30
return

*tomare
mstop
return

*georgia
; dialog "Georgia", 0
mplay 0
pos 10, 510
mes " ジョージア州です。 "
gmode 1, 125, 98 ; モード1でメモリ間コピー、x幅ドット、y幅
gcopy 2, 0, 0, 125, 98 ; ウィンドウ番号, x座標, y座標, x幅ドット, y幅
; 2番のバッファがジョージアの画像
await 4000
/*
gmode 1, 640, 160
gcopy 4, 0, 0, 640, 160 ; ウィンドウ番号0番がメインウィンドウ
; その 3010, 510 という座標は何もない(白い)ところ
redraw 1, 0, 500, 640, 160 ; その白いところを取ってきて最初の部分を上書きする(で、消える)

```

```

*/
pos 10, 510 ; y 軸 500 ピクセルより下が注釈部分
picload "white.jpg", 1 ; 注釈部分に白い画像を張り付けて、注を「消す」(見えないようにする)

return

*mississippi
mmplay 1
pos 10, 510
mes " ミシシッピ州です。 "

gmode 1, 125, 98
gcopy 3, 0, 0, 125, 98 ; 3 番のバッファーがミシシッピの画像

await 4000

pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

*sweltering
mmplay 2
pos 10, 510
mes "sweltering"
mes "swelter の現在分詞形 "
mes "swelter = 暑くて汗をかく、うだる "

await 3000
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

*oppression
mmplay 3
pos 10, 510
mes "oppression = 抑圧 "

await 3000
pos 10, 510
picload "white.jpg", 1
return

; End of Script

```