

AMIGA — MANUAL

(eller Amiga... et spørgsmål om temperament)

DEC. '89

ASTRID HOLST

INDHOLDSFORTEGNELSE

INDLEDENDE BEMÆRKNINGER	3
Lidt om denne manuals syntaks	3
Amigaens arbejdsmetode	3
Musen	4
Ikoner	4
DISKETTEHÅNDTERING FRA WB 1.3'S MENU	5
Formattering	5
Kopiering	5
Sletning	6
Åbning og lukning	6
STANDARDPROCEDURER MED AMIGADOS	7
Formattering med CLI	7
Kopiering med CLI	8
Hele disketter	8
Enkelte filer	8
Check af disketter og drev	9
Oprettelse af nye biblioteker	11
Navneændring og flytning af filer	11
Sletning af filer med CLI	11
Afslut CLI	12
PROGRAMMET DISKMASTER	13
TV*TEXT	14
Paletten	15
Skyggelægning	18
Ensfarvet skygge	18
Flerfarvet skygge	19
Tekstens ansigt	19
ALT paletten	20
Valg af skrifttyper	21
fontsbibliotek	21
Tekst og dens placering på skærmen	23
Redigering af skærm	25
Projektmenuen	25
Hent og gem	26
Kombination af TV*TEXT og tegne- programmer	27
Skærmbaggrund	28
Oversigt over tasteordrer, TV*TEXT	29
Oversigt over tasteordrer, TV*SHOW	30
TV*SHOW - EDIT	31
Opstart	31
Nyt manuskript	32
Eksisterende manuskript	32
'Event' typer	33
Opbygning af manuskript	34
'Screen events'	37
'Object events'	38
Redigeringsmuligheder	39
Afspilning	39
Flytning af dele af manus	40
Sletning af dele af manus	42
Gem manus	43
Kobling af to manuskripter	43
Afslutning af TV*SHOW - EDIT	44
TV*SHOW - PLAY	44

Denne manual er resultatet af en måneds EDB-praktik med de muligheder og begrænsninger, det giver. Den koncentrerer sig om programmer til brug for tekstning i forbindelse med videoredigering. Den er tænkt som en brugs-manual i det konkrete arbejde med programmerne - og er altså ikke egnet til godnatlæsning.

LIDT OM DENNE MANUALS 'SYNTAKS'

Valget har stået mellem en fordanskning af de engelske betegnelser og en total overtagelse af dem. Resultatet er blevet en 'anglificeret' dansk udgave, idet jeg har valgt danske betegnelser de steder, hvor jeg finder det nødvendigt til en opklaring af begreberne, og en bibeholdelse af de engelske hvor det ville forvirre yderligere at ændre dem.

Et ofte forekommende ord er 'klikke'. Det betyder at man skal placere pilen på et nærmere angivet sted, og trykke på venstre musknap.

I stedet for ordet 'directory' er ofte brugt ordet 'bibliotek'.

Hvis en ordre fra brugeren skal komme fra tastaturet, vil tasterne være anbragt i (), adskilt af kommaer, hvis der er tale om flere taster.

Hvis en ordre kan afgives på flere måder, vil alternativet være markeret i ().

Før man giver sig i kast med en Amiga 2000 og dertilhørende programmél kan det være nyttigt at vide lidt om ikoner, mus og andre dyr. Er det allerede tilfældet, så spring blot videre til næste afsnit.

AMIGAENS ARBEJDSMETODE

Langt størstedelen af de programmer, der kan køres på en Amiga 2000 er ikke afhængige af brugerordre fra tastaturet. Man taster ikke sine valg, men peger på dem med pilen, og aktiverer dem ved at trykke på musens knapper.

Maskinen startes op med en startdiskette, Workbench 1.3, som samtidig har visse programfaciliteter indbygget. I det aktuelle tilfælde sørger programdisketten også for, at harddisken kan åbnes. Workbench 1.3 kaldes herefter for WB 1.3.

Musen

Musen har forbindelse med pilen som viser sig på skærmen, når WB 1.3 har startet maskinen op. Pilen flytter sig i forhold til musens bevægelser. Det kræver ikke nødvendigvis megen bordplads - er man i knibe fordi der står en kaffekop i vejen (hvad der aldrig bør gøre - kaffe er ren gift for et tastatur!!!), løfter man musen op fra bordet og anbringer den andetsteds. Når den er luftbåren har den ingen indflydelse på pilen, idet kuglen i bunden af musen ikke bliver berørt.

Generelt kan man sige, at venstre knap er 'valg-knappen' og højre er 'menuknappen'. Fører man pilen op i vinduesrammen på sin skærm og holder højre musknap nede, vil man kunne se, hvilke muligheder man har på det niveau man befinder sig på. Det er i form af en menu-linje. Hvert menupunkt har oftest flere underpunkter. Stadig med højre musknap trykket ned, kan man 'bladere' igennem mulighederne. Det område som pilen befinder sig på vil være oplyst. Og det pågældende område vil blive aktiveret, hvis højre musknap slippes. Her er det altså ikke nødvendigt at trykke på venstre musknap for at vælge.

I nogle tilfælde vil man kunne se hele menuer eller enkelte punkter skrevet med 'korsstingsbogstaver'. Det angiver, at det pågældende punkt ikke kan aktiveres. Dette skyldes at andet skal åbnes, før det er muligt at udnytte menupunktet. For eksempel kræver WB 1.3's menu, at man først har klikket på det program/den fil som den skal behandle.

Ikoner

Amigaprogrammer opererer med symboler de såkaldte ikoner. Resultatet af mange Amigaprogrammer er filer, som kan hentes direkte frem uden at selve programmet behøver at aktiveres. Når filen gemmes, vil programmet samtidig sørge for, at der følger en ikon med.

Bag ikonen gemmer sig en INFO-fil. Navnet på filen vil være det navn, man har givet sin fil, efterfulgt af .INFO.

Hvis man skal kopiere filer, så husk også at kopiere tilhørende INFO-filer.

DISKETTEHÅNDTERING FRA WB 1.3'S MENU

FORMATTERING

At formattere en diskette vil sige at gøre den klar til at modtage informationer. En helt ny diskette er ikke formatteret. En formattering sørger for, at disketten bliver opdelt i områder. Og det er en forudsætning for at disketten overhovedet kan anvendes.

Under menu-punktet 'disk' på WB 1.3's menu er punktet 'initialize' - dette svarer til en formattering.

Sådan gør man:

Sæt den uformatterede diskette ind i diskettedrevet.

Klik 1 gang på diskette-ikonen.

Vælg 'initialize' i menulinjen. Disketten vil nu blive formatteret. I 'spørgehjørnet' meddeles det, når opgaven er fuldført.

Også Amiga-DOS kan udføre denne opgave - hvorledes vil være beskrevet i afsnittet om Amiga-DOS.

KOPIERING

Dette kan også klares fra workbench 1.3's menu i punktet 'workbench', underpunktet 'duplicate'.

Sådan gør du:

I dette eksempel er det en diskette, vi kopierer.

Først sætter du den diskette der skal kopieres i diskettedrevet.

Så aktiverer du den ved at klikke 1 gang med valgknappen.

Dernæst går du op i menulinjen og vælger 'workbench, duplicate'.

I spørgehjørnet bliver du bedt om at indsætte 'source' disketten.

Nu aflæser maskinen informationer herfra.

Dernæst bliver du bedt om at indsætte 'destination' disketten i drevet.

De aflæste informationer bliver lagt herpå.

Du bliver igen bedt om at sætte 'source' disketten ind. Der aflæses på ny.

Og atter bliver du bedt om at sætte 'destination' disketten ind så de nu aflæste informationer kan blive kopieret over.

Den bytten frem og tilbage slutter af med, at spørgehjørnet meddeler dig, at kopieringen er færdig.

Kopiering kan ligeledes klares fra Amiga-DOS, og vil blive beskrevet heri. Man kan dog ikke undgå al denne

bytte-bytte købmand.

SLETNING

Man kan slette filer fra workbench menuen. Hvis du har noget du ikke længere har brug for på en diskette, gør du sådan.

Først kaldes diskettens vindue frem ved at klikke to gange på diskette-ikonen. Dernæst aktiverer du den fil eller det projekt du vil slette ved at trykke 1 gang på valgknappen. Gå dernæst op i menulinjen og vælg 'workbench, discard'. Spørgehjørnet spørger dig nu om du er helt sikker på at du vil slette. Klik med musen i 'ok to discard', hvis det er i orden. Hvis ikke, så klik i 'cancel'.

ÅBNING OG LUKNING

I stedet for at klikke to gange på musens venstre knap, når du vil have aktiveret et program, kan du nøjes med at gøre det en gang, og så gå op i 'workbench, open' og aktivere det herfra. Hvis du synes det er nemmere... Ligeledes kan du lukke ved at gå op i 'workbench, close' og vælge ved at slippe højre musknap.

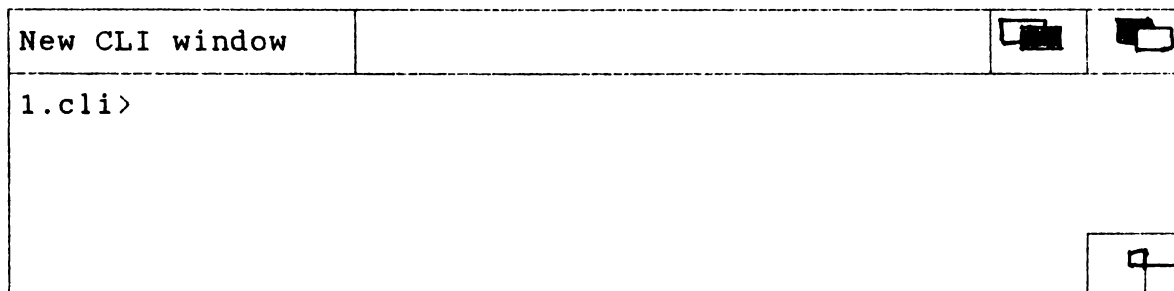
Der er flere muligheder i workbenchens menu, men dette er nogle af de mest anvendte.

STANDARDPROCEDURER med AmigaDOS styresystem

For at få adgang til AmigaDOS, skal man åbne et CLI-vindue. CLI står for Command Line Interface.

CLI-vinduer findes flere steder - både på Workbench 1.3, altså opstartsdisketten, og på harddisken. CLI kan også findes i vinduer, som er mærket SHELL. Klik på et sådant vindue for at komme ind i CLI.

Når CLI er aktiveret, vil følgende vindue komme frem:



Hvis det skønnes hensigtsmæssigt at arbejde med et større vindue, så træk vinduesrammen større ved at placere pilen i nederste højre hjørne, holde venstre musknop nede og trække til den ønskede størrelse. Slip musknappen.

Hvis vinduet ønskes placeret andetsteds på skærmen, så placer pilen i den øverste vinduesramme med venstre musknop trykket ned. Træk herefter vinduet til den ønskede placering. Slip knappen.

Man kan nu skrive sine kommandoer ud for prompten.

FORMATTERING MED CLI

Man kan klargøre en ny diskette fra CLI. Kommandoen hertil er følgende:

```
Skriv udfor prompten:  
FORMAT DRIVE df0: NAME AnyName  
Tryk på ENTER.  
(OBS! Anyname er blot et eksempel.)
```

Herefter vil man blive bedt om at placere den diskette, der skal formateres i drev df0.

Mens formatteringen foregår, vil der være lys i drevet. Lad være med at foretage dig yderligere, mens dette er tændt!

Når formatteringen er færdig kan disketten tages i brug. Placer atter WB 1.3 i drevet.

KOPIERING MED CLI

Man kan kopiere hele eller dele af disketter via CLI.

Kopiering af hele disketter

Skriv udfor prompten:
DISKCOPY FROM df0: TO df0
Tryk på ENTER

Følg herefter instruktionerne på skærmen.
Man bliver bedt om først at placere sin kildediskette i drevet. Nu bliver en del af materialet læst ind i hukommelsen.

Dernæst bliver man bedt om at placere den diskette, som det skal kopieres til i drevet. Den indlæste del af materialet bliver kopieret over på disketten.
Man bliver igen bedt om at placere sin kildediskette i drevet. Der indlæses... og så fremdeles, indtil alt er kopieret over.

Alt vil blive kopieret over på den nye diskette - også oplysninger om ikoner.

Kopiering af enkelte filer

Hvilken kommando der skal anvendes er afhængig af hvor mange drev man har at arbejde med.

Kopiering fra enkeltdrevsmaskiner

Har man kun et er det lidt besværligt, idet man er nødt til at gå over RAM hukommelsen, men kommandovejen er som følger:

Placer den diskette, som der skal kopieres fra i drevet.

Skriv udfor prompten:
COPY c/EXECUTE RAM:EXECUTE
Tryk på ENTER.

(OBS! c/EXECUTE er blot eksempel på en sti og filangivelse til kopiering. Man skriver det man ønsker ønsker kopieret med stiangivelser, der hvor c/EXECUTE står i eksemplet.)

Fjern kildedisketten når lyset i drevet er væk og erstat den med måldisketten.

Skriv kommandoen:
COPY RAM:EXECUTE df0:EXECUTE
Tryk på ENTER.

Fjern måldisketten, når lyset i drevet er væk og sæt igen WB 1.3 i drevet.

Nu mangler man blot at fjerne den pågældende fil fra RAM.

Skriv kommandoen:
DELETE RAM:CD RAM:COPY RAM:EXECUTE
Tryk på ENTER.

Kopiering fra flerdrevsmaskiner

Har man to drev er proceduren enklere:

Skriv udfor prompten:
COPY FROM df0:kilde-stiangivelse TO df1:mål-stiangivelse
Tryk på ENTER.

OBS! OBS! Husk ved kopiering af enkelte filer også at tage deres eventuelle info-filer med!!

Husk også at oprette skuffer og biblioteker på måldisketten inden kopieringen foretages. Ellers risikerer man et frygteligt rod på sine disketter eller på harddisken, hvis en sådan er nr. 2 drev. Man risikerer også at komme til at overskrive filer, som måtte have samme navn som de kopierede filer.

CHECK AF DISKETTER OG DREV

Der er en række kommandoer, som bruges i forbindelse med undersøgelser af diskstatus og indhold.

Kommandoen CD

Med kommandoen CD kan man skifte mellem de forskellige drev og biblioteker.

En kommando kan være: CD DHO
Så vil man befinde sig på rodniveau på harddisken.

Herfra man man så bevæge sig ind i de forskellige biblioteker og underbiblioteker, eks. CD TV. Det vil bringe en ind på det niveau, hvor skuffen TV befinder sig.

Ønsker man at vende tilbage til rodniveau er kommandoen:

CD DHO:
eller
CD DFO:

Hvilken kommando, der anvendes, afhænger af hvilket der skal være det aktuelle drev.

Kommandoen DIR

Med kommandoen DIR kan man undersøge, hvad der befinder sig i de forskellige biblioteker.

En kommando kan være: DIR
Her vil der så blive vist, hvad der befinder sig på rodniveau af det aktuelle drev.

Det kan være en forfærdelig masse. For at forhindre at skærmen bare ruller frem uden at man kan nå at opfatte, hvad der står, så tryk på mellemrumstasten, når der skal være pause og på ENTER når der skal fortsættes.

Typisk vil der på rodniveau være en lang række biblioteker og forgreninger. De vil være mærket med (dir).

Ønsker man at gå ind i et bestemt underbibliotek skriver man:

DIR df0:c
(Eksempel)

Ønsker man at se, hvad der befinder sig på et andet drev skriver man:

DIR dh0:
eventuelt efterfulgt af stibetegnelser.

Kommandoen LIST

Også med kommandoen LIST kan man se, hvad der befinder sig på drev og disketter. Men med lidt mere udførlige oplysninger end DIR-kommandoen giver.

En kommando kan være:

LIST c

Herefter vil oplysninger om filernes størrelse i biblioteket c, hvornår de er oprettet, og deres status rulle frem på skærmen. Ved status forstås f. eks. om en diskette eller fil er skrivebeskyttet.

Kommandoen INFO

Med kommandoen INFO kan man få oplysninger om maskinens aktuelle status. Man får oplyst hvor stor kapacitet der er til rådighed på de enkelte drev, hvor mange bytes der er i alt og hvor mange der er i brug.

OPRETTELSE AF NYE BIBLIOTEKER/SKUFFER

Kommandoen `MAKEDIR` gør en i stand til at oprette nye biblioteker og skuffer. Brug først `CD` kommandoen til at placere det nye bibliotek på det sted i forgreningen, man ønsker. Det er jo ikke sikkert at det aktuelle niveau er det rette.

Skriv udfor prompten:

```
MAKEDIR juleknas
```

Så vil man med en `DIR` kommando kunne se, at der nu er kommet et nyt bibliotek, som i dette tilfælde hedder `juleknas`. Herefter kan man så fylde godterne heri i form af filer.

NAVNEÆNDRING OG FLYTNING AF FILER

Kommandoen `RENAME` bruges dels til at omdøbe med og dels til at flytte filer med. Hvis man ønsker at omdøbe en fil bruges følgende kommando:

```
RENAME FROM kalorie TO KILOJOULE
```

Hvis man ønsker at flytte en fil bruges følgende kommando:

```
RENAME FROM kilojoule TO juleknas/kilojoule
```

I det første eksempel blev filen `'kalorie'` omdøbt til `'kilojoule'`. I det andet blev filen `'kilojoule'` flyttet fra sit oprindelige bibliotek til biblioteket `'juleknas'`.

SLETNING AF FILER MED CLI

Sørg først for at være på det rette niveau i forhold til det der skal slettes - ellers risikerer man at slette en anden fil med samme navn, og det kan der ikke rettes op på!

Skriv udfor prompten:

```
DELETE kilojoule
```

Herefter vil filen `kiljoule` ikke længere være at finde i det aktuelle bibliotek.

AFSLUT CLI

Når man ikke længere ønsker at benytte de faciliteter, som CLI byder på, så brug kommandoen:

ENDCLI

Tryk på enter

Herefter vil CLI-vinduet blive lukket, og man vender tilbage til sin arbejdsskærm.

Yderligere muligheder i CLI er beskrevet i kapitel 7 i Introduction to the Commodore AMIGA 2000.

PROGRAMMET DISKMASTER

Programmet DISKMASTER ligger på harddisken, og kan udføre en række opgaver, som har med håndtering af drev og disketter at gøre. Her kan man udføre en lang række af de procedurer, som også AmigaDOS kan. Klik på dets ikon.

Skærbilledet er tredelt. I midten er opsummeret en række håndteringsmuligheder og til siderne er der så plads til at få opført indhold af de enkelte drev. Siderne vil øverst være mærket med enten S for 'source' eller D for 'destination'.

Klik i midtersøjlen på det drev, hvis indhold ønskes opført.

Det vil nu blive smækket op i venstre side af skærmen, som det er på rodniveau. Ønsker man at grave dybere i et bestemt bibliotek, klikker man direkte på dets linje. Herefter vil indholdet af det pågældende bibliotek erstatte hvad der før stod.

Ønsker man at komme tilbage til forrige niveau, klikker man i 'parent' i midtersøjlen.

Man kan afmærke filer til senere håndtering ved at klikke på dem. Derefter klikker man i midtersøjlen på den ønskede funktion.

Ønsker man at afmærke hele indholdet af et drev eller et bibliotek, så klikker man blot i 'all' i midterfeltet.

Ønsker man at slette filer er det særdeles nemt og hurtigt. Afmærk hvilke filer det drejer sig om og klik derefter i 'delete' i midterfeltet - og ordren vil straks blive effektueret. Programmet er ikke overpædagogisk med hensyn til advarsler og spørgsmål om man nu også mener det...

Der står mere om filer og biblioteker, end man umiddelbart kan se. Hvilket kan åbenbares, hvis man benytter sig af de skydere, som befinder sig nederst i skærbilledet.

TV*TEXT

TV*text ligger på harddisken i skuffen TV. Når du har klikket TV-vinduet frem så klik 2 gange på TV*text, og programmet bliver aktiveret.

Programmet findes i to versioner, hvis eneste forskel ligger i skærmformatet.

TV*text HIGH arbejder med skærmformatet 640 * 512 pixels.

TV*text MEDIUM arbejder med skærmformatet 640 * 256 pixels.

'Pixels' angiver antallet af punkter på skærmen. Resultatet er forskelligt ved forskellige skærmformater.

Læs mere om skærmformater i: TV*text a text presentation program, s. 4, i den engelske manual til TV*show, kapitel 5 og i kursusmaterialet 'Amiga som grafisk system'.

Programmet giver mulighed for at arbejde med 8 farver ad gangen; der er mange forskellige fonte at vælge imellem i mange forskellige størrelser. Programmet giver osse gode muligheder for at tilrettelægge skærbilledet, så teksten bliver placeret præcis på den position, man ønsker.

I samarbejde med programmet TV*show giver TV*text gode tekstningsmuligheder til brug i videoarbejde.

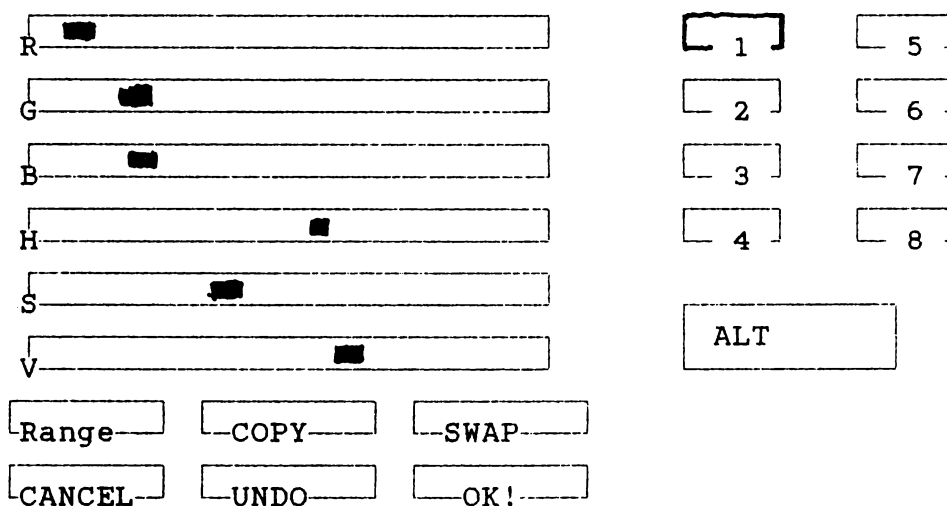
Programmet bruger en del hukommelse, så vær opmærksom på at gemme ofte!!! Der sker det, at programmet selv udelukker nogle muligheder, når der ikke er hukommelse nok, for til sidst enten at gå ud af sig selv, eller at udelukke muligheden for at gemme. Og det er altså ret ærgerligt, hvis man er godt tilfreds med det opnåede resultat. Gem hellere og kald det frem senere, så kan der arbejdes videre på det.

Et tegn på at programmet er ved at bryde sammen er, at bogstaver ikke længere kan fastholdes, at streger og firkanter kun bliver til knappenålshoveder, og at man ikke kan skære i billedet og fjerne ting, man ikke ønsker.

Et sted at starte i arbejdet med TV*text kan være at vælge hvilke farver, der skal arbejdes med. Gå op i menuen, vælg 'render,palette' (A(miga),h).

PALETTEN

Paletten findes i menulinjen 'render, palette' eller ved at taste (A(miga),h).



I TV*text er der mulighed for at arbejde med 8 farver. De kan uafhængigt af hinanden farveindstilles på paletten.

TV*text har som udgangspunkt 'reserveret' brugen af de forskellige farver:

[1] bliver brugt til baggrundsfarve.

[2] + [3] bliver brugt til opstregning og tekst på menuer i programmet.

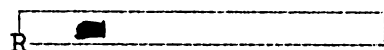
[4] bliver brugt til teksten/grafikkens farve.

[5] + [6] + [7] bliver brugt som skyggefårver i flerfarvede skygger.

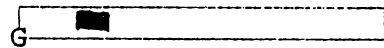
[8] bliver brugt som skyggefårve, og som den 4. skyggefårve i flerfarvede skygger.

Farvepanelerne

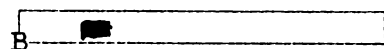
De forskellige farver blandes på farvepanelet. Hver enkelt panel er et skydepanel, hvor mængden af farve kan reguleres: Jo længere til højre skyderen befinder sig, jo mere af den pågældende farve.



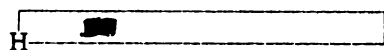
regulerer mængden af rødt i farven.



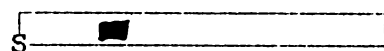
regulerer mængden af grønt i farven.



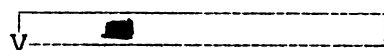
regulerer mængden af blåt i farven.



bestemmer hvilken basis farven blandes på. Hvis skyderen føres helt fra venstre til højre, vil man komme gennem hele farvespektret.



bestemmer hvor mættet en farve er, altså hvor meget hvidt der er i den. Hvis skyderen er helt til højre, er farven helt mættet. Jo længere mod venstre skyderen føres, jo mere hvidt bliver der blandet i den.



bestemmer hvor meget sort der er i farven.

SÅDAN GØR MAN:

Klik 1 gang på musens venstre knap på den farve der skal arbejdes med.

Reguler farven på farvepanelet. Skyderne aktiveres ved at holde musens venstre knap nede. Slip knappen, når den pågældende skyder er hvor man vil have den.

Klik med musens venstre knap på den næste farve, der skal arbejdes med.

Når alle otte farver er fastlagt, så klik 1 gang på og arbejdet kan nu begynde.

Såfremt man vil ændre på fastlagte farver kan paletten til enhver tid kaldes frem igen. Man skal blot være opmærksom på, at det arbejde der er lavet vil rette sig ind efter ændringerne. Så gem arbejdet, hvis det skal beskyttes, før ændringer foretages. Så er der mulighed for at hente det ind med de oprindelige farver. En anden mulighed er at fastlægge en alternativ palet (omtales senere).

BRUG AF

fader farve mellem valgte farvefelter.

EKS: Klik på
Resultatet vil være, at farvefelterne 2 og 4 stadig vil være som udgangspunktet, farvefelt 3 vil danne overgang imellem dem.

kopierer en farve fra et farvefelt til et andet.

EKS: Klik på . Så vil det først valgte farvefelt blive kopieret til det andet.

Bytter rundt på to farvefelter.

EKS: Klik på
Så vil de to farvefelter bytte plads.

Afbryder det igangværende arbejde med paletten. Palettens farver vender tilbage til det, de var, før paletten blev aktiveret.

Kan også bruges, hvis man fortryder en
 eller midt i vadestedet. I det tilfælde afbrydes blot funktion, ikke hele arbejdet.

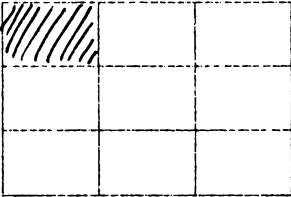
Sletter den sidst foretagne ændring i paletten. Har man f.eks. tilsat et farvefelt mere hvidt, vil et klik på bringe farvefeltet tilbage til udgangspunktet for ændringen.

Man har mulighed for at arbejde med to forskellige paletter. Klik en gang på ALT og den anden palet vil dukke frem. Den kan så reguleres på samme vis som den første. Man kan skifte mellem de to paletter dels under selve paletten dels under punktet 'render, preferences'.

Selv om TV*text har reserveret brugen af de enkelte farvefelter til bestemte farvefunktioner, skal dette kun tages som udgangspunkt for valget. Under 'render, preferences' kan der frit jongleres med hvad de forskellige farvefelter bliver brugt til - dog med den begrænsning, at farvefelt 1 på paletten altid vil være brugt som baggrundsfarve. Skal man have den ændret eller byttet ud med en af de øvrige syv farver er det nødvendigt at aktivere paletten.

SKYGGELÆGNING

Arbejdet med skyggelægning foregår under menupunktet 'render, preferences', (A(miga),r). Følgende skærbillede dukker frem:

<input type="checkbox"/> SHADOW <input type="checkbox"/> CAST <input type="checkbox"/> DROP <input type="checkbox"/> TRANSP. <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> COLOR <input type="button" value="USE"/>	<input type="checkbox"/> STROBE <input type="checkbox"/> CYCLE <input type="checkbox"/> REPEAT <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> STRB. SEQ.	<input type="checkbox"/> FACE <input type="checkbox"/> OUTLINE <input type="checkbox"/> EDGE <input type="checkbox"/> EXTRUDE <input type="checkbox"/> 8 Extr. DEPTH <input type="checkbox"/> FACE COLOR <input type="checkbox"/> OUT/EDGE/ EXTR.	 LIGHT DIRECTION <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8 CURRENT PALETTE	<input type="button" value="SAVE PREFS"/> <input type="button" value="LOAD PREFS"/> <input type="button" value="ALT PREFS"/> <input type="button" value="ALT PALETTE"/> <input type="button" value="CANCEL"/>
--	--	--	--	---

Der er flere valgmuligheder, når der skal lægges skygger: Hvilken retning skal 'belysningen' komme fra, skal skyggen være ens- eller flerfarvet, og hvad art skal den være.

Under dette menupunkt kan man også vælge hvilken kant der skal være på teksten/emnet. Og man kan jonglere med palettens farver, hvis man ikke ønsker at bruge de otte farver, fastlagt i paletten, på samme måde som programmet foreslår.

ENSFARVET SKYGGE

Vær sikker på at SHADOW er aktiveret. Hvis ikke, så klik en gang på SHADOW.

Der er nu tre muligheder:

CAST Skyggen vil være adskilt fra tekst/emne.

DROP Skyggen vil være i berøring med tekst/emne.

TRANSPARENT Skyggen vil ikke bestå i en tæt farveflade men vil synes gennemsigtig, idet baggrundsfarven vil træde frem.

Skyggens dybde kan i alle tre tilfælde reguleres.

Klik med venstre musknap på venstre pil hvis dybden skal være mindre.

Klik på højre pil, hvis dybden skal være større.

Hvis der ingen skygge ønskes, skal tallet i pil-rubriken være 0.

Skyggens farve kan skiftes ud med en hvilken som helst i paletten.

Sådan gøres det: Klik med venstre musknap på color, dernæst på den farve i paletten, du vil have i stedet.

FLERFARVET SKYGGE

Vær sikker på at STROBE er aktiveret. Klik en gang i STROBE.

Her er der mulighed for at lægge skygge på tekst/emne i op til 4 forskellige farver fra paletten.

Strobe depth (den øverste af pil-rubrikerne) Her bestemmes antallet af skygger. Der er mulighed for fra 0 til 16 skygger.

Strobe step (den nederste af pil-rubrikerne) Her bestemmes, hvilken afstand der skal være mellem de enkelte skygger. Hvis tallet i denne rubrik er lavt, svarer skyggen som helhed til en CAST skygge. Hvis det er højt svarer skyggen som helhed til en DROP skygge.

Der er to muligheder for rækkefølgen af farverne:

CYCLE:

Den første skygge vil være med den 1. farve i STRB. SEQ., den anden med den 2., den tredje med 3., den fjerde med 4., den femte med 1. igen og så fremdeles, indtil antallet af skygger bestemt i STROBE DEPTH er nået.

REPEAT:

Hvis repeat er valgt, vil programmet 'dividere' antallet af skygger, fastlagt i STROBE DEPTH, med antallet af farver. Hvis tallet heri er 8, vil de to første skygger være med 1. farve i STRB. SEQ., de to næste med 2. farve og så videre.

Skyggernes farve kan frit vælges blandt palettens farver.

Sådan gør man: Klik på den farve, der ønskes ændret i STRB. SEQ., og dernæst på den ønskede i paletten.

TEKSTENS 'ANSIGT'

Under FACE vælges hvilken kontur tekst/emne skal have. Om bogstaver skal synes som skåret ud i et materiale, om de skal have konturstreg helt eller delvist rundt.

Outline: Hvis OUTLINE er aktiveret, vil det enkelte bogstav/emnet være afgrænset af en konturstreg i den farve, som er vist i OUT/EDGE/EXTR.

Edge: Hvis EDGE er aktiveret, vil det enkelte bogstav/emnet have en konturstreg på de dele af omridset, der rammes af 'lyskilden'. Denne retning kan ændres under LIGHT DIRECTION.

Extrude: Hvis EXTRUDE er aktiveret, vil bogstav/emne synes 'tykt' - hvor tykt afhænger af, hvor højt tallet er i pilrubrikken EXTR. DEPTH. Jo højere jo tykkere... Selve 'forsiden' af bogstav/emne vil have den farve, som vises i FACE COLOR og 'tykkelsen' vil ses i OUT/ EDGE/ EXTR. Er extrude valgt, sæt skyggedybden under shadow til 0!

Farvevalg: Også under dette punkt er der frit valg mellem palettens farver: Klik på ex. FACE COLOR, hvis den skal skiftes ud undervejs i arbejdet, og derefter på den ønskede farve i paletten.

At man frit kan jonglere med farverne i paletten og 'genbruge' dem giver mange muligheder for effekter.

ALT PALETTEN

Fra dette punkt i programmet kan man skifte palet til en alternativ palet, fastlagt i paletten som ALT PALETTE.

Alt prefs

Man kan også arbejde med to sæt forudsætninger for skyggelægning. Og har man fundet frem til et 'ideal' til bestemte opgaver, kan skærmforudsætningerne gemmes som selvstændig fil under save prefs. Herefter kan de hentes ind igen, når der er brug for det under load prefs.

Også tegninger/grafik kan skyggelægning. Hertil kræves at de hentes ind fra menupunktet 'render, overlay', (A(miga),y), og ikke fra project-menuen. Herom senere.

VALG AF SKRIFTTYPER

TV*tekst har indbygget en lang række forskellige fonte, der alle findes i flere forskellige størrelser. Alt efter hvordan de fra 'naturens' side er lavet, kan de laves om til fed skrift eller kursiv. En skrifttype, der fra start er halvfed, kan ikke gøres mere fed. Det vil faktisk have den modsatte virkning. Og en på forhånd kursiveret skrift kan ikke kursiveres yderligere.

FONTSBIBLIOTEK

Programmet starter op med et vist udvalg af fonte. Hvilke kan ses ved at aktivere menupunktet 'text,fonts' (A(miga),f). De øvrige fonte fås frem ved at gå til fontsbiblioteket - menupunkt 'text,libraries' (A(miga),l).

Følgende skærm vil dukke op:

The screenshot shows a dialog box with a dashed border. At the top, it says "Drive df0: Selected". Below this, there is a text input field containing "df0:". In the center, it says "Select Fontlibrary to use". At the bottom left, there is a button labeled "DONE", and at the bottom right, there is a button labeled "CANCEL".

VÆR OPMÆRKSOM PÅ, AT PROGRAMMET GÅR UD FRA, AT DER STARTES I DISKETTEDREV DFO!!!. Såfremt man klikker i boksen df0 længst til venstre i billedet vil programmet finde en enkelt kasse frem fra WB 1.3, hvis den stadig sidder i maskinen fra opstarten.

Hvis det store udvalg skal findes frem skal man gøre sådan:
klik i Kurseren vil nu være markeret med en lille sort firkant i feltet. Slet fra tastaturet, hvad der står. Skriv i stedet dh0.

Klik nu i DONE.

Aktiver igen biblioteket ved at trykke (A(miga),l) eller 'text,libraries'. Nu vil følgende skærm dukke frem:

	Drive	DHO:	Selected
DHO:	FONTS1	FONTS2	FONTS3
DONE	Select Fontlibrary to use		CANCEL

Muligheden for at skifte drev er der stadig.
Hver af de fire 'fontskasser' rummer forskellige fonte.
Klik nu i den fontskasse, du ønsker at bruge.
Kald derefter fontene frem ved at aktivere 'text,fonts', -
(A(miga),f).
Klik på den font, der ønskes.
Herefter vil en ny skærm dukke frem med de størrelses-
muligheder, som den valgte font rummer.
Klik på den ønskede størrelse.

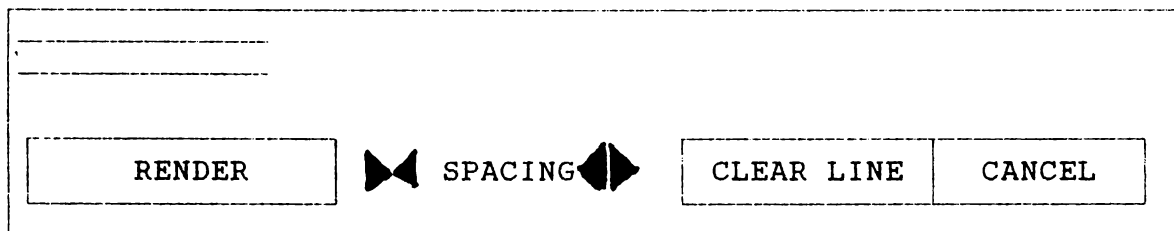
Nu kan du så begynde at skrive teksten.

Hvis du er tilfreds med valget af font, men ikke størrelsen, behøver du ikke først at gå ind i fontene. Du kan aktivere størrelses-skærmen ved 'text,sizes' eller (A(miga),s).

TEKST OG DENS PLACERING PÅ SKÆRMEN

Hvordan teksten vil fremtræde på skærmen er naturligvis afhængig af, hvilke farver der er valgt i paletten og hvilke skygger der er valgt.

For at skrive ny tekst så gå ind i 'render,new text' eller tryk (A(miga),e). Følgende skærbillede vil dukke frem:



Skærbilledets størrelse afhænger af hvilken størrelse den valgte font har, idet den er angivet i afstanden mellem de to linjer øverst i billedet. Det der tages vil blive vist mellem linjerne og i den font man har valgt (dog uden farve og skygger). Såfremt man vil have en anden spatiering, klikkes blot på et af pilsættene - til venstre mindre spatiering, til højre større.

Når teksten er skrevet, klikkes der i RENDER. Skærbilledet forsvinder, og teksten kan nu placeres.

Næste gang 'render,new text' (A(miga),e) aktiveres vil den sidst skrevne tekst stå mellem linjerne. Praktisk hvis der blot skal rettes deri... og ellers klikkes der bare på CLEAR LINE.

Såfremt den samme tekst skal bruges umiddelbart efter, er det ikke nødvendigt at gå over 'render, new text' (A(miga),e). Så er det nok at aktivere 'render, last text' (A(miga),a). Så vil den komme sejlende ind på skærmen klar til placering.

PLACERING AF TEKSTEN

Som udgangspunkt har programmet, at teksten frit kan placeres horisontalt og vertikalt. Der er en lang række andre muligheder, som aktiveres under menupunktet 'justify'. De fleste punkter under 'justify' kan aktiveres via tastaturet. Ellers aktiveres punkterne ved at 'bladre' i menuen med musens menuknop trykket ned. Når det ønskede punkt er oplyst, slippes knappen.

Free (A(miga),d) Svarer til programmets udgangspunkt. Teksten kan frit placeres på skærmen. Hvis der tidligere er valgt en anden placering, vil den automatisk blive aflyst.

Center (A(miga),m) Tekst/emner vil blive centreret horisontalt på skærmen.

Left (A(miga),[) Tekst/emner vil være bundet til at starte ved skærmens venstre margin.

Right (A(miga),]) Tekst /emner vil være bundet til at slutte ved skærmens højre margin.

Grid (A(miga),g) En forudsætning for at GRID har nogen funktion er, at GRID SIZES har været aktiveret. Kort fortalt er begrebet GRID en form for afmærkning af hvor store spring, der kan være mellem flere tekster/emner. Den deler skærmen ind i rektangler. Hvis den er slået til - efter at grid sizes er valgt - kan man ikke placere teksten udenfor det mønster rektanglerne danner.

Vertical Danner et usynligt linjemønster, bestemt af den størrelse, den valgte font har. Man kan ikke lave 'forskudte billeder, når VERTICAL er slået til. OBS! Såfremt den valgte font er større end en allerede fastlagt GRIDSIZE vil sidstnævnte blive ændret i forhold hertil.

Grid Sizes Hvis valgt bliver pilen til et kryds på skærmen. Man kan hermed inddele skærmen i felter. Krydset 'trækkes' til en ramme, og rammens størrelse bestemmer de vertikale og horisontale spring mellem de emner man laver. Fungerer kun hvis man herefter aktiverer GRID.

Alle de ovennævnte punkter er særdeles fordelagtige at udnytte, når en teksts præcision er afgørende.

Vær opmærksom på at ikke kun tekst og grafik lavet i TV*tekst retter sig ind efter de ordrer man afgiver under 'justify'. Også tegninger - 'brushes', 'overlays', 'pictures' - lavet i andre programmer vil rette sig ind herefter.

REDIGERING AF SKÆRM

Selv om en tekst eller et emne er placeret på skærmen er det muligt at flytte rundt på det allerede dannede billede eller ændre på en del af billedets format.

Det sker under menupunktet 'Edit'.

Undo (A(miga),u) Sletter den sidste ændring der er lavet på skærmen. Skærmen ser ud som den gjorde før ændringen.

Cut (A(miga),x) bringer et kryds frem på skærmen. Anbring krydsets centrum i øverste venstre hjørne af det område der skal skæres. Hold venstre musknap nede og træk en ramme om hele området. Slip venstre musknap. Hvis området skal slettes trykkes på højre musknap. Hvis det skal placeres andetsteds trækker man det med musen hen til det nye sted og trykker på venstre musknap.

Copy (A(miga),c) bringer et kryds frem på skærmen. Anbring krydsets centrum i øverste venstre hjørne af det område, der skal kopieres. Med venstre musknap trykket ned trækkes en ramme uden om det område, der skal kopieres. Slip venstre musknap. En kopi af det indrammede område kan frit placeres på skærmen - dog begrænset af de skærmbetingelser, der eventuelt er fastlagt under 'justify'-menuen. Placeres ved at trykke venstre musknap ned en gang.

Resize Under dette punkt kan man udvælge en del af skærmen og ændre på størrelsen.

SÅDAN GØR MAN: Vælg først, hvad der skal ske med det udvalgte område. Pilen er nu blevet til et kryds. Udvælg området ved at anbringe krydsets centrum i øverste venstre hjørne. Træk derefter en ramme om det ønskede med venstre musknap trykket ned. Slip knappen. Programmet behandler nu det valgte område, og herefter kan det frit placeres på skærmen.

Half halverer området både horisontalt og vertikalt.

Double fordobler området horisontalt og vertikalt.

Squeeze and stretch: Efter at have valgt bidden skal der nu vælges et afgrænset område indenfor hvilket, bidden skal brede sig/indskrænke sig.

Double horizontal Forøger den valgte bids bredde med 100 %.

Double vertical Fordobler den valgte bids højde med 100 %.

Half Vertical Halverer biddens højde.

Vær opmærksom på, at alle punkterne under RESIZE er hårdt for programmet - det har en tendens til at gå i kloster her. Og vær opmærksom på, at det kan være en fordel at kombinere resize funktionerne med COPY. Lav en kopi først, før ændringerne bliver foretaget.

PROJEKTMENUEN

Under det første punkt på menuen PROJECT foregår håndteringen af det arbejde man har lavet - herunder kan man lagre nye opgaver, hente allerede lavet arbejde ind, slette filer.

Vær i den forbindelse opmærksom på:

PICTURE (eller screen i andre programmer) er et helt skærm-billede med tilhørende oplysninger om skærmformat og palet-valg. Den tomme skærm bliver af programmet opfattet som 'picture'. Så der startes altså op med et 'picture', en hel skærm, hvilket er en forudsætning for at kunne lave noget. (Man starter jo også - som regel - med at have et stykke papir liggende, når der skal tegnes eller skrives noget...)

OVERLAY (eller brush i andre programmer) er et udsnit af skærbilledet, og 'negligerer' den oprindelige baggrundsskærm.

HENT OG GEM

Når man aktiverer hente eller gemme funktionen vil følgende skærm komme frem:

(eks)LOAD PICTURE

Drawer

<dir> c
devs

File

OK CANCEL

Skærbilledet er det samme hvad enten man vil hente overlays eller billeder, gemme overlays eller billeder. Kun med den ændring, at der øverst står hvilken funktion man har valgt. I eksemplet her 'LOAD PICTURE'.

Sådan gør man:

For det første skal man fortælle programmet, hvilket drev man vil hente/gemme på. Hvis det skal være på df0 behøver man ikke ændre i feltet mærket drawer.

Imellem felterne 'drawer' og 'file' er afmærket, hvad der gemmer sig i det valgte arbejdsdrev. Man kan bladre i det ved at gå til feltet mærket '1' på tegningen, og med venstre musknop trykket ned føre skyderen frem og tilbage. Når den tekst man vil ind i dukker frem, klikker man med venstre musknop på den. Hvis det er et underbibliotek <dir>, vil dets navn blive smækket op i feltet 'drawer', og man kan igen bladre og vælge. Hvis det er en fil, vil navnet blive smækket ned i feltet 'file'. og så er der bare tilbage at klikke i OK.

Hvis man skal arbejde på dh0, klikker man med venstre musknap i feltet mærket 'drawer' og man kan nu slette og skrive den ny drevbetegnelse.

Klik derefter i OK. Nu vil spørgehjørnet fortælle, 'unable to load file'. Klik i spørgehjørnets 'OK'. Gå ind i 'project, load picture' igen. Der vil nu stå dh0: i feltet mærket 'drawer'. Fortsæt som beskrevet ovenfor.

OM AT GEMME

Da TV*text ikke er meget værd uden TV*show er følgende vigtigt:

Arbejde, der bliver gemt som 'picture', altså hele skærbilleder, vil KUN kunne bruges som samme i TV*show. Her hedder skærbilleder 'screen'. Forsøger man andet, går TV*show i sin mor igen.

Arbejde, der bliver gemt som 'overlay', altså udsnit af skærmen, der negligerer baggrundsskærmen, dur ikke som 'screen' i TV*tekst. Det kan godt lade sig gøre, uden at programmet går ned, men det ser herrens ud.

DERFOR: Hvis man ikke på forhånd ved, hvordan et arbejde skal bruges, så gem det både som picture og overlay. Giv det forskellige navne, så det er muligt at lokalisere, hvad der er hvad.

Når man beder TV-text om at gemme et arbejde som overlay, vil pilen blive til et kryds. Krydsets centrum placeres i øverste venstre hjørne af det område af det skærbillede, der skal gemmes. Med venstre musknap trykket ned trækkes nu en ramme omkring området. Slip venstre musknap.

OM AT HENTE

Man kan hente både overlays og pictures ind på to måder i TV*tekst:

AS IS: Her vil programmet overtage de skærmforudsætninger, der ligger i arbejdet. Altså den palet, det er lavet med.

AUTO COLOR: Programmet vil her arbejde ud fra den eksisterende palet, og give det indhentede arbejde farver herfra.

Det tager meget lang tid, når programmet skal hente pictures og overlays i autocolor.

KOMBINATION AF TV*TEXT OG TEGNEPROGRAMMER.

TV*tekst kan sagtens arbejde sammen med tegneprogrammer som Deluxe paint, butcher osv.

Her skal man være opmærksom på, at TV*text forsøger at aflæse hvilke farver der er brugt og sætte dem i forhold til de farver som den valgte palet giver mulighed for. Det kan godt give nogle mærkelige resultater (lyserøde juletræer og den slags...) Baggrundsfarven på den oprindelige tegning vil altid blive erstattet af baggrundsfarven på den palet, der arbejdes med. Men udover dette er det en smule uberegneligt, hvilke farver der bruges til hvad.

Derudover skal man være opmærksom på, at størrelsen og proportionsforhold i øvrigt kan være forskellige, afhængig af hvilket skærmformat der er det oprindelige. Det skyldes, at overlays og brushes antager de karakteristika fra den skærm, de vises på. Dvs. at de overtager palet og nogle af de skærbetingelser, der måtte være fastlagt inden. TV*text arbejder med et andet pixel-antal (antal punkter på skærmen), en anden skærmopløsning end de fleste tegneprogrammer.

SKÆRMBAGGRUND

Under menu-punktet 'background', er der forskellige muligheder for på forhånd at fastlægge en baggrund. Vær opmærksom på, at baggrunden vil blive ignoreret, hvis arbejdet skal sættes ind i et allerede eksisterende video-billede.

Grid Hvis punktet er aktiveret, vil pilen blive til et kryds. Træk nu en kasse med venstre musknop trykket ned. Når knappen slippes vil der dannes et gitter-mønster. Gitterets streg vil have den farve, som man under 'render, preferences' har fastlagt som emnets overfladefarve. Eventuelle skygger, fastlagt under samme punkt vil blive ignoreret. TV*text sørger for at det rektangulære mønster, der er dannet fordeler sig jævnt på skærmen. Herefter vil det stadig være muligt frit at placere tekst og grafik på skærmen - mønsteret vil blive ignoreret som en egentlig inddeling af skærmen i modsætning til Justify,grid (s. 24)

Wallpaper Bruges hvis man ønsker hele baggrunden dækket af et bestemt mønster - det være sig ord eller grafik. Hvis punktet er aktiveret, bliver pilen til et rammekryds. Træk med venstre musknop nede en ramme udenom det emne, som er udgangspunktet. Når knappen slippes, vil baggrunden dækket af emnet, placeret forskudt for hinanden vertikalt. Hvor 'tæt' mønsteret er, afgøres af rammens størrelse - jo større ramme - jo mere luft.

Tile Fungerer på nøjagtig samme måde som wallpaper, blot med den forskel, at mønsteret ikke vil fremtræde forskudt vertikalt.

Gradation Hvis dette punkt er valgt, vil baggrundsfarven gradvis fade over til sort i op til 16 trin. Punktet kan ikke kombineres med Tile og Wallpaper - er det valgt, kan det blot vælges fra ved at vælge et andet punkt fra background menuen.

OVERSIGT
Tasteordrer til TV*Tekst

A(miga),h: Palet
A(miga),r: Skyggelægning
A(miga),l: Fontsbibliotek
A(miga),f: Fonte i det valgte bibliotek
A(miga),s: Størrelser i den valgte font
A(miga),e: Ny tekst
A(miga),a: Henter den sidst skrevne tekst
A(miga),d: Teksten kan frit placeres på skærmen
A(miga),m: Centrerer teksten på skærmen
A(miga),[: Fast venstremargin
A(miga),]: Fast højremargin
A(miga),g: Inddeler skærmen i felter, hvis størrelse er bestemt i punktet 'Justify, grid size'
A(miga),v: Afmærker skærmen vertikalt
A(miga),u: Sidste ændring på skærmen slettes
A(miga),x: Kan skære bidder af billedet
A(miga),c: Kopierer dele af billedet
A(miga),z: Sletter skærmen
A(miga),y: Henter overlay/brush ind med skyggelægning
A(miga),t: Fjerner menulinjen fra skærbilledet
A(miga),k: Fjerner pilen fra skærbilledet
A(miga),q: Afslutter programmet.

OVERSIGT
Tasteordrer i TV*show

A(miga),n: Nyt manuskript
A(miga),o: eksisterende manuskript
A(miga),m: Kobler to manuskripter
 sammen
A(miga),s: Gemmer manuskript
A(niga),w: Gemmer manuskript under
 nyt navn
A(miga),d: Sletter ønsket fil
A(miga),p: Printer manuskript
A(miga),a: Oplyser hukommelse til
 rådighed
A(miga),q: Afslutter programmet

TV*SHOW - EDIT

Programmet TV*show arbejder sammen med TV*text. Alt, hvad der er lavet i TV*text kan sættes sammen til billedforløb ved hjælp af TV*show. Dette gælder også grafik, som oprindeligt er lavet i andre programmer. De skal turen over TV*text, for at det kan lade sig gøre.

OPSTART

TV*show - edit befinder sig sammesteds som TV*text på harddisken, nemlig i skuffen mærket TV. Klik på ikonen, mærket TV*show - edit. Programmet starter op med følgende skærbillede:

Script
Script name
<input type="button" value="Play"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Add"/> <input type="button" value="Insert"/> <input type="button" value="Move"/> <input type="button" value="Delete"/>

En forudsætning for at TV*show kan arbejde, er at manuskriptet er eller bliver navngivet.

Såfremt der skal arbejdes med et allerede eksisterende manuskript, skal dette hentes ind fra punktet 'project, read' (A(miga),o).

Men er der tale om et nyt billedforløb, er det nødvendigt først at navngive sit manuskript. Gå op i menulinjen og find under 'project' punktet 'new' (A(miga),n).

NYT MANUSKRIFT

Når punktet 'new' er aktiveret, ses følgende skærbillede:

Først skal man bestemme i hvilken skuffe, man ønsker sit billedforløb oprettet.

Klik først på det ønskede drev.

Gå dernæst op i feltet mærket med 1 på tegningen overfor. Her kan man bladere i indholdet i det valgte drev. Det vil blive vist i teksten mellem felterne, mærket 'drawer' og 'file'. Tekst der starter med (dir) er betegnelser for underbiblioteker eller skuffer.

Klik nu på det ønskede underbibliotek. Indholdet heraf vil nu dukke frem mellem 'drawer' og 'file'. Navnet på det valgte underbibliotek vil blive smækket op i feltet mærket 'drawer'.

Klik nu i feltet mærket 'file'. Skriv navnet på det ny manuskript.

Slut af med at klikke i 'OK'.

Herefter vender man tilbage til skærbilledet, som det var, da programmet blev startet op - med den ene forskel, at der i stedet for 'Script name' står navnet på det ny manuskript.

EKSISTERENDE MANUSKRIFT

Hent manuskriptet frem ved at aktivere menupunktet 'project, read' (A(miga),o).

Herefter er skærbillede og arbejdsgang den samme som hvis der havde været tale om et nyt manuskript, blot med følgende forskelle:

I stedet for 'Name new script' vil der stå 'Read script' på skærbilledet.

I stedet for at skrive manuskriptnavnet i feltet 'file', klikker man på navnet, når det dukker op mellem 'drawer' og 'file'.

'EVENT' TYPER

Så snart manuskriptet er navngivet, kan arbejdet begynde. Et manuskript er opbygget af en række 'events', der kan være af forskellig art. Følgende typer 'events' er mulige:

- SCREEN:** Alle manuskripter skal starte med en 'screen event'. Den er at sammenligne med et stykke papir som forudsætning for at kunne skrive eller tegne noget.
'Screen event' er et billede, der fylder hele skærmen. Det vil erstatte alt hvad der eventuelt tidligere har været på skærmen.
De filer, som anvendes til 'screen events' skal være gemt som hele skærbilleder i TV*text, altså som 'pictures' og ikke som 'overlays'.
- OBJECT:** En 'object event' bruges i de tilfælde, hvor man vil have tilføjet noget til den allerede eksisterende skærm.
Et 'object' er mindre end et skærbillede og vil typisk være noget, der er gemt som 'overlay' eller 'brushes', afhængig af hvilket program, et kommer fra).
- CYCLE:** En 'Cycle event' er ikke nogen egentlig tilføjelse til skærbilledet, men en behandling af det, der er på skærmen.
Den får farverne til at skifte mellem hinanden.
Læs mere herom i TV*show instruction manual, afsn. 3.2.3 og 4.6.3.5;
- LOOP:** 'Loop event' bruges i de tilfælde, hvor man ønsker sit skærmforløb gentaget. Vær opmærksom på, at 'Loop event' kun har et startpunkt - slutpunktet vil automatisk være den sidste 'event' i manuskriptet. Man kan således ikke slå loop funktionen fra vilkårligt. Når 'loop' er valgt, vil billedforløbet blive gentaget igen og igen fra det punkt, hvor 'loop' er sat ind i manuskriptet og til slutningen af manuskriptet. Den eneste måde at afslutte på er ved at trykke på Esc' på tastaturet.
I denne udgave af TV*show er det kun muligt at lave et 'loop'.
- SPEECH:** Denne type 'event' får Amigaen til at 'læse op' fra en tekstfil.
Forudsætningen for at kunne bruge denne funktion er, at det der ønskes sagt er skrevet ned i en tekstfil. Denne kan være lavet i 'notepad' (kig i skuffen mærket utilities på harddisken), eller i et tekstbehandlingsprogram, eks. VisaWrite.
Når man aktiverer denne type 'event', skal man fortælle programmet, hvilken tekstfil der skal bruges. Derefter kan man under 'Speech Preferences' fastlægge tempo, om det skal være med mande- eller kvindestemme.

Kvaliteten skulle temmelig begrænset - også grundet hukommelsesproblemer. Både billede og lyd skal bruge den samme hukommelseschip, og dens prioritering er billede frem for lyd. Læs mere herom i TV*SHOW Instruction Manual, afsn. 3.2.5. og 4.6.3.4;




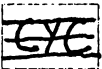

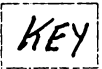
KEY: Ved denne type 'event' kan man afmærke dele af sit manuskript med en start og en slutmarkering. Dette vil blive knyttet til en hvilken som helst funktionstast (F-tasterne på tastaturet). Når den valgte funktionstast bliver aktiveret, vil den markerede del af manuskriptet blive vist umiddelbart, uafhængigt af hvor langt man i øvrigt er nået i manuskriptet. Læs mere herom i TV*SHOW Instruction Manual, afsn. 5.4.3.

OPBYGNING AF MANUSKRIFT

Det følgende vil være koncentreret omkring 'screen events' og 'object events', da det vil være langt de flest forekommende 'events'.

Udgangspunktet er stadig skærmen, som den så ud ved opstart (se side 31), med navnet på arbejdet tilføjet.

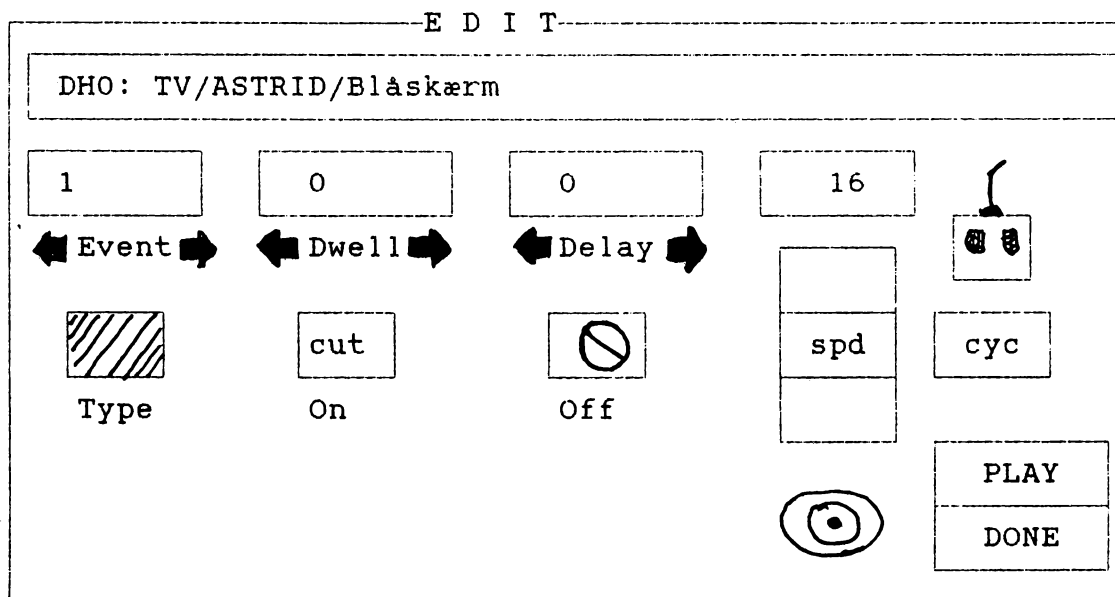
Start med at klikke i feltet 'Add' - uanset om det drejer sig om opbygning af et helt nyt manus, eller tilføjelser til et allerede eksisterende. Følgende skærm dukker frem:

Create event					
					
Screen	Object	Speech	Cycle	Loop	Key
DONE			CANCEL		

Klik på den ønskede 'event' type. (For at starte nyt manuskript skal den første være en 'screen'.)

Nu skal programmet have at vide, hvilket 'picture' eller 'overlay', der skal bruges. Til brug herfor dukker samme skærbillede op som blev brugt til at navngive manuskript (se side 32). Vælg drev, underbibliotek og fil, der skal bruges. Slut af med at klikke i feltet mærket 'OK'.

Næste skærbillede bliver så:



Dette skærbillede bliver også brugt, hvis der skal rettes i enkelte 'events', efter at showets rækkefølge er lagt.

Det øverste felt viser: Hvilket drev, der arbejdes i, i hvilket bibliotek og underbibliotek, det billede der skal bruges befinder sig, samt billedets navn.

EVENT: Her vises hvilken 'event', der aktuelt kan arbejdes på. Såfremt der er tale om et manuskript, som er længere end den første 'event', kan man bladre i sit manuskript ved at klikke på pilene. Tallet i feltet viser hvilken 'event' der er aktuel, og titellinjen følger også med en eventuel ændring her.

DWELL: I dette felt bestemmes, hvor lang tid der skal gå før den aktuelle 'event' efterfølges af den næste. Programmet starter op med '0' - hvilket i praksis vil betyde, at den aktuelle 'event' næppe er kommet på plads, før den følges af den næste. Klik på pilene for at ændre tallet - jo højere tal, jo længere varer det, før næste 'event' kan komme på banen.
OBS! Ventetiden mellem to 'events' kan styres manuelt. Klik bagud på pilene - efter 0 vil der stå KEY, og det angiver, at skærmskift skal foregå ved at trykke på enten musknapper eller en vilkårlig tast på tastaturet.

CUT

On

I feltet under 'Dwell' bestemmes, på hvilken måde den aktuelle 'event' skal komme. Programmet starter op med en 'cut', men der er en lang række andre muligheder. Når der klikkes i dette felt dukker der en skærm op, der viser hvilke overgangsmuligheder, man har mellem de forskellige skærbilleder. Se nærmere herom på side 37. Hvis feltet er ændret, vil ændringens symbol erstatte hvad der oprindeligt var angivet.

DELAY:

OBS! Dette felt skal kun i funktion, hvis den aktuelle 'event' er en 'object event'!! I andre tilfælde skal den blot ignoreres. Dette gælder også, hvis det 'object' man ønsker placeret på skærmen skal forblive der. Her bestemmes, hvor længe det pågældende 'object' skal forblive på skærmen. Reguler det ved at klikke på pilene. Dette kan ligesom 'Dwell' styres manuelt - klik bagud til der står KEY i feltet. Så vil det aktuelle 'object' først fjernes fra skærmen, når der tastes, eller musknappen benyttes.



Off

I feltet under 'Delay' bestemmes, hvilken måde det aktuelle 'object' skal ud fra skærmen. Det der vises i feltet er programmets symbol på, at det ikke skal fjernes fra skærmen. Og er dette tilfældet, skal det blot ignoreres. Ellers klik i feltet og en ny skærm viser hvilke overgangsmuligheder, der eksisterer. Se nærmere herom på side 37. Hvis feltet er blevet ændret, vil ændringen vise sig i feltet. Man kan således altid se, hvilke forudsætninger, den pågældende 'event' har.

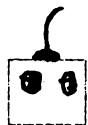
spd

Ovenstående har været bestemmelse af hvor lang tid, der skal gå fra det ene skærbillede til det næste - i dette felt kan man regulere, hvor hurtigt den aktuelle 'event' skal komme på skærmen. Feltet mærket 'spd' er en skyder, som man kan føre op og ned - jo større tallet er i feltet over skyderen, jo hurtigere sker ændringen. Hvilken værdi, der vælges, må ses i sammenhæng med hvilket skift man ønsker. En 'cut' vil ikke være berørt af dette, mens et skærbillede, der skal rulle ind over det forrige kan være mere eller mindre vellykket, afhængig af hvilken fart, det sker med.

cyc

Dette felt fortæller, om det er muligt at benytte sig af 'cycle event'. Hvis feltet er ensfarvet er muligheden ikke til stede - og hvis det er regnbuefarvet kan det lade sig gøre.

Øjet



Hvis man klikker på dette, mens man arbejder med 'screen' eller 'object events', er det muligt at se det billede, der skal bearbejdes.

Mus-ikonen skal aktiveres, hvis man ønsker at ændre placeringen af en 'object event' på skærmen. 'Klik på ikonen, og det aktuelle 'object vil være klar til ny placering.

ØVERGANGE TIL 'SCREEN EVENTS'

Som nævnt i ovenstående er der mulighed for at fastlægge flere former for skift mellem de forskellige skærbilleder. Fra edit-skærmen - som bruges både i oprettelsen af manuskriptet og i en senere redigering af arbejdet - kommer man til en skærm, der i symboler viser, hvilke muligheder, der er.

Nogle af disse muligheder er reserveret til brug for start på et nyt skærbillede - dvs. at de bruges til at bestemme, hvilken måde ens 'event' kommer ind på skærmen.

De muligheder, som ikke kan anvendes i den aktuelle situation, vil være omgivet af en stiplet ramme.

Når man klikker i feltet under 'Dwell' (som udgangspunkt i programmet mærket med 'cut') kommer overgangsskærmen frem, og man kan bestemme, hvilken måde den aktuelle 'screen event' skal startes på.

Andre er reserveret til at angive måden man ønsker en 'object event' skal forsvinde væk fra skærmen igen. Disse kan ikke anvendes ved 'screen events'. En allerede fastlagt 'screen event' vil jo kun kunne forsvinde, ved at erstatte den med en ny 'screen event'.

Man kan få den aktuelle 'event' til rulle ind på skærmen - både oppefra og nedefra - . Man kan få den 'skubbet' ind fra den ene side og en lang række andre muligheder. Hvilken der vælges er naturligvis afhængig af, hvilken effekt der ønskes. Og resultatet er afhængig af hvilken fart man har fastlagt med skyderen mærket 'spd' på editeringsskærmen.

FREMGANGSMÅDE VED 'SCREEN EVENTS'

'Screen events' består af følgende:

Et filnavn (angiver hvilket billede, der skal være grundlaget for den aktuelle 'screen event'.)

En 'On'- overgang (angiver, hvordan skærmen kommer ind.)

En 'Dwell'-tid (angiver, hvor lang tid, der skal gå inden næste 'event'.)

En 'spd' (angiver, hvor hurtigt, 'screen event' skal overtage skærmen.)

Når man har valgt 'screen' i 'event'-vinduet, og har fastlagt ovenstående i editerings-vinduet, klikker man i feltet done, hvis man med det samme vil gå videre til næste trin i sit manuskript.

Hvis man ønsker at se, hvordan resultatet er klikker man i feltet 'Play'. Man vil så komme til et nyt skærmbillede - se side 39.

FREMANGSMÅDE VED 'OBJECT EVENTS'

Når man har valgt 'object' i 'event'-vinduet, og har fortalt programmet, hvilken fil der skal være grundlaget, sker der følgende:

Skærmen vil først vise, hvilken 'screen event' som det aktuelle emne skal ind i.

Dernæst vil ens emne blive hentet ind, og ved hjælp af musen kan man 'trække' det hen til den rette position - dvs den position, som emnet skal ende på, uanset hvilken 'on'-overgang der skal anvendes. Det kan være sejt at trække emnet på plads - langt sejere end i tilsvarende situationer i TV*text; men fortvivl ikke... det kan godt lade sig gøre.

Når emnet er placeret, så klik i vinduesrammens øverste venstre hjørne. Så kommer man frem til editeringsskærmen.

'Object events' består af følgende:

Et filnavn (angiver hvilket billede, der skal være grundlaget for den aktuelle 'object event'.)

En 'On'- overgang (angiver, hvordan skærmen kommer ind.)

En 'Dwell'-tid (angiver, hvor lang tid, der skal gå inden næste 'event'.)

En 'Off'- overgang (angiver, hvordan ens emne skal ud af skærmen igen.)

En 'spd' (angiver, hvor hurtigt, 'screen event' skal overtage skærmen.)

Nu fastlægges, hvordan emnet skal komme ind på skærmen, med hvilken fart, og hvordan det eventuelt skal komme ud igen. Hvis man ønsker emnet skal blive på skærmen skal man ikke ændre på 'Off'-overgangen.

Herefter klikker man i 'DONE', hvis man umiddelbart herefter ønsker at gå videre til næste trin i sit manuskript. Og i 'PLAY', hvis man vil se resultatet.

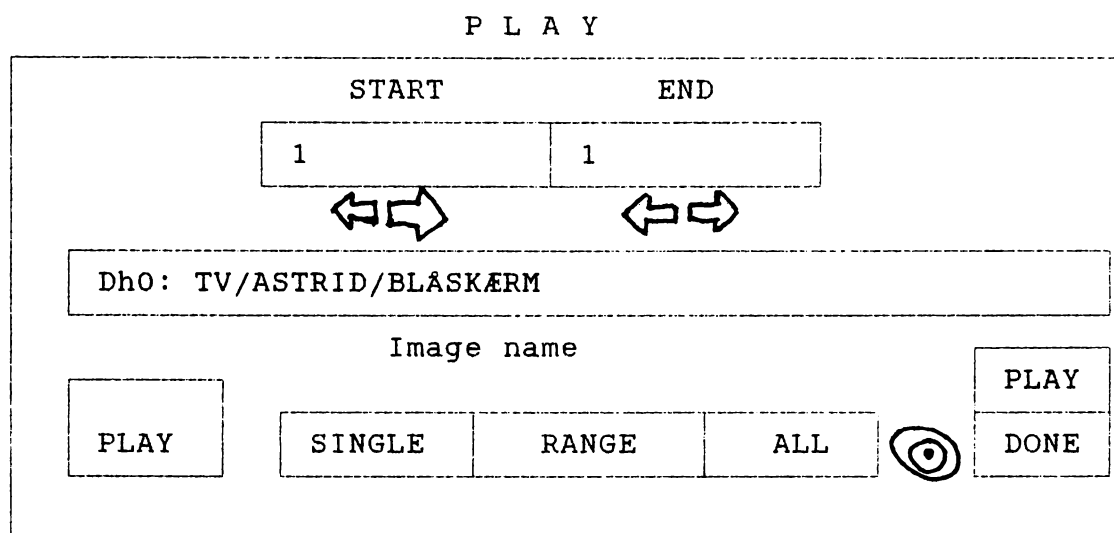
REDIGERINGSMULIGHEDER

Når man har klikket i 'DONE' i editeringsvinduet, vender man tilbage til 'script'-vinduet. Ved her at klikke i 'Add' kan man fortsætte med at tilføje 'events' til sit manuskript. Har man fastlagt alle trin, kan man med udgangspunkt i 'script'-vinduet redigere, slette og flytte rundt på dele af manuskriptet, samt se dele af eller hele det fastlagte billedforløb.

Vælg feltet 'EDIT', hvis der skal ændringer i forhold til effekt-valg. Editeringsvinduet vil komme frem. Ved at klikke på 'event'-feltets pile, kan man bladere i sit manus, indtil navn og nummer på den 'event', der skal ændres dukker frem.

AFSPILNING

Vælg feltet 'PLAY', hvis manuskriptet ønskes vist. Følgende skærbillede kommer frem:



Hvis man ønsker at se hele showet, gør man sådan:

Klik i feltet 'ALL'. De øverste talfelter vil ændre udseende, og det er ikke muligt at ændre i dem. De angiver, hvilket 'event' nummer, som starter og slutter. Men uanset hvilke tal, der står i dem, vil det være hele manus, der bliver afspillet. Klik i 'PLAY'.

Hvis man ønsker at se dele af showet, gør man sådan:

Klik i feltet 'RANGE'.
Klik i pilene under talfelterne, indtil den ønskede start'event' og slut'event' er fremme.
Klik i 'PLAY'.

Hvis man ønsker at se en enkelt 'event', gør man sådan:

Klik i feltet 'SINGLE'.

Klik i pilene under startfeltet, til den ønskede 'event' er fremme. Det andet talfelt er her ude af funktion.


Klik i 'PLAY'.

Når det ønskede er gennemspillet, vil skærbilledet igen være 'play'-skærmen. Klik nu i 'DONE', hvis der ikke skal ses mere. Så vender man tilbage til 'Script'-skærmen.

FLYTNING AF DELE AF SHOW

Hvis man ønsker at rokere rundt på dele af sit show, eller blot ønsker at flytte en enkelt 'event', klikker man på 'MOVE' på 'script'-skærmen. Næste skærbillede bliver:

M O V E


START		END	
1		1	
Dh0: TV/ASTRID/BLÅSKÆRM			
Image name			
UNDO			CANCEL
MOVE	SINGLE	RANGE	ALL 
			DONE

Hvis man ønsker at flytte dele af showet, gør man sådan:

Klik i feltet 'RANGE'.

Klik i pilene under talfelterne, indtil den ønskede start'event' og slut'event' er fremme.

Klik i 'MOVE'. Herefter vil 'insert'-vinduet komme frem.

I N S E R T		
Insert after event:	5	
	←	→
DHO:TV/ASTRID/BLÅSKÆRM		
INSERT		CANCEL

Markér i talfeltet, efter hvilken 'event' ændringen i manus skal sættes ind.
 Klik i 'CANCEL', hvis valget fortrydes.
 Ellers klik i 'INSERT'.

Man vender nu tilbage til 'MOVE'-vinduet. Også her er der mulighed for at fortryde.
 Hvis den sidste ændring fortrydes, så klik i 'UNDO'.
 Hvis alle ændringer, der er foretaget, siden 'MOVE'-vinduet blev åbnet fortrydes, klikkes i 'CANCEL'. Manus vil så vende tilbage til den form, det havde før ændringen blev foretaget.

Klik til sidst i 'DONE' og man vender tilbage til 'scriptskærmen'.

Hvis man ønsker at flytte en enkelt 'event', gør man sådan:

Klik i feltet 'SINGLE'.
 Klik i pilen under startfeltet, til den ønskede 'event' er fremme. Det andet talfelt er her ude af funktion.
 Klik i 'MOVE', og 'insert'-vinduet dukker frem. Herefter er proceduren som beskrevet ovenfor.

SLETNING AF DELE AF MANUS

Hvis man ønsker at slette dele af sit manus, klikker man i 'DELETE' feltet på 'script'-skærmen. Næste skærmbillede bliver:

D E L E T E

START	END
1	1
DhO: TV/ASTRID/BLÅSKÆRM	
Image name	
UNDO	CANCEL
DELETE	SINGLE RANGE ALL DONE

Hvis man ønsker at slette dele af showet, gør man sådan:

Klik i feltet 'RANGE'.
Klik i pilene under talfelterne, indtil den ønskede start'event' og slut'event' er fremme.
Klik i 'DELETE'.

Hvis man ønsker at slette en enkelt 'event', gør man sådan:

Klik i feltet 'SINGLE'.
Klik i pilene under startfeltet, til den ønskede 'event' er fremme. Det andet talfelt er her ude af funktion.
Klik i 'DELETE'.

I begge tilfælde er der fortrydelsesret. Klikker man i 'UNDO' aflyses den sidste ændring, der er foretaget. Klikker man i 'CANCEL' bliver samtlige ændringer, der er foretaget siden 'DELETE'-vinduet blev åbnet, negligeret.

Slut i alle tilfælde af med at klikke i 'DONE'. Så vender 'script'-skærmen tilbage.

TILFØJELSER TIL MANUSKRIPT

Man kan til enhver tid tilføje flere 'events' til sit show. Skal tilføjjelsen ligge efter den sidste 'event', er der ingen ben i det - man klikker blot i 'ADD' i 'script'-vinduet, og fortsætter som beskrevet side 37.

Hvis tilføjjelsen skal ind midt i et show, er man nødt til først at lægge tilføjjelsen i slutningen af sit manus. Derefter må man gå frem som beskrevet i afsnittet om flytning af dele af manus side 40.

GEM MANUSKRIFT

Når man ønsker at gemme sit manus, går man op i 'project'-menuen og ned i punktet 'save' - eller man trykker på A(miga),s. Showet vil nu blive gemt under det navn, det blev givet ved opstarten.

Hvis man ønsker at gemme sit manus under et nyt navn går man til punktet 'save as' (A(miga), w) i stedet. Man skal så give manuskriptet et nyt navn. Det kan være praktisk, hvis man arbejder videre på et manus, men samtidig ønsker at have den oprindelige version til rådighed.

Under alle omstændigheder vil et gemt show blive fulgt af en info-fil - en ikon med navnet på showet heftet på. Hvis man herefter ønsker at se showet, åbnes det bibliotek, som showet befinder sig i. Klik på showets ikon, og showet vil blive vist på skærmen. En forudsætning herfor er dog, at en kopi af programdelen TV*show - PLAY befinder sig i samme bibliotek eller skuffe!

KOBLING AF TO MANUSKRIFTER

To manuskripter kan kobles sammen ved at benytte menu-punktet 'merge' eller tasterne A(miga),m. Udgangspunktet for en sådan operation vil altid være det manuskript, man har inde i programmet.

Når 'merge'-funktionen er aktiveret, vil man blive bedt om at angive hvilket drev, bibliotek og hvilken fil man ønsker koblet med det, der allerede er inde. Herefter vil 'insert'-vinduet komme frem, og proceduren er nu som beskrevet på side 41.

AFSLUTNING AF TV*show - edit

Man afslutter programmet ved at aktivere punktet 'quit' i 'project'-menuen, eller ved at taste A(miga),q.

TV*SHOW - PLAY

Denne programdel sørger for, at det er muligt at gennemse et show, uden at skulle åbne for TV*show -edit. Sørg for at en kopi af TV*show - play ligger i den skuffe, som showet befinder sig i. Så skal man blot klikke på showets ikon.



This was brought to you

from the archives of

<http://retro-commadore.eu>