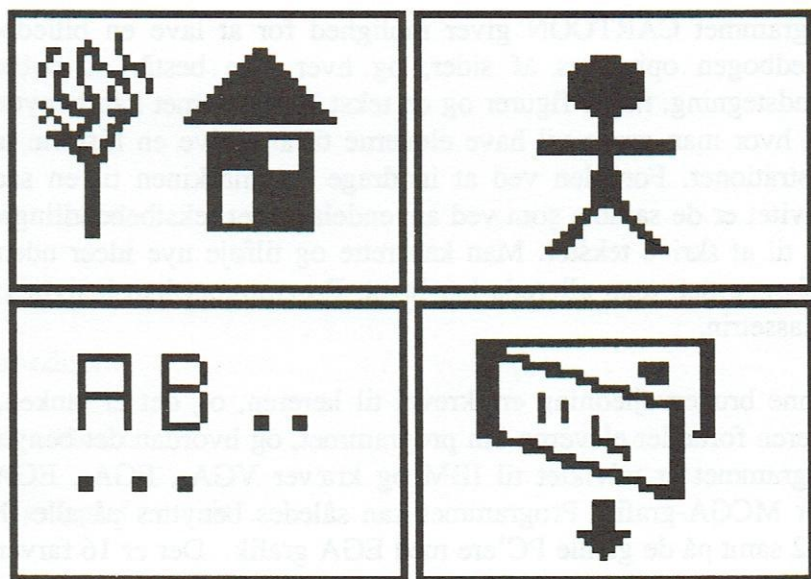


Orfeus

Cartoon



Cartoon

Forord.

Programmet CARTOON giver mulighed for at lave en billedbog. Billedbogen opbygges af sider, og hver side består af en baggrundstegning, nogle figurer og en tekst. Programmet kan benyttes i fag, hvor man gerne vil have eleverne til at skrive en historie med illustrationer. Fordelen ved at inddrage datamaskinen til en sådan aktivitet er de samme som ved anvendelse af et tekstbehandlingsanlæg til at skrive tekster. Man kan rette og tilføje nye ideer uden at ødelægge det, man allerede har lavet. Programmet kan benyttes fra 3.klassetrin.

Denne brugervejledning er skrevet til læreren, og det er tanken, at læreren fortæller eleverne om programmet, og hvordan det benyttes. Programmet er udviklet til IBM og kræver VGA-, EGA-, EGA64 eller MCGA-grafik. Programmet kan således benyttes på alle IBM PS/2 samt på de gamle PC'ere med EGA grafik. Der er 16 farver til rådighed, hvis der er VGA- eller EGA-grafik. Med EGA64- og MCGA-grafik er der blot sort/hvid. Programmet er musestyret og kræver en PC-MOUSE eller en SYSTEM/2 MOUSE. Programmet kræver et lager på 640 Kbyte. Denne brugervejledning er skrevet til farveversionen, men den sort/hvide version adskiller sig ikke væsentligt i brugen.

Idé og program: Viggo Sadolin

Version 2.0 ved André Riget

Brugervejledning ved Klaus Jacobsen

©Orfeus 1990

ISBN 87-89567-07-2

Werkis Offset - Tlf. 86 19 11 39

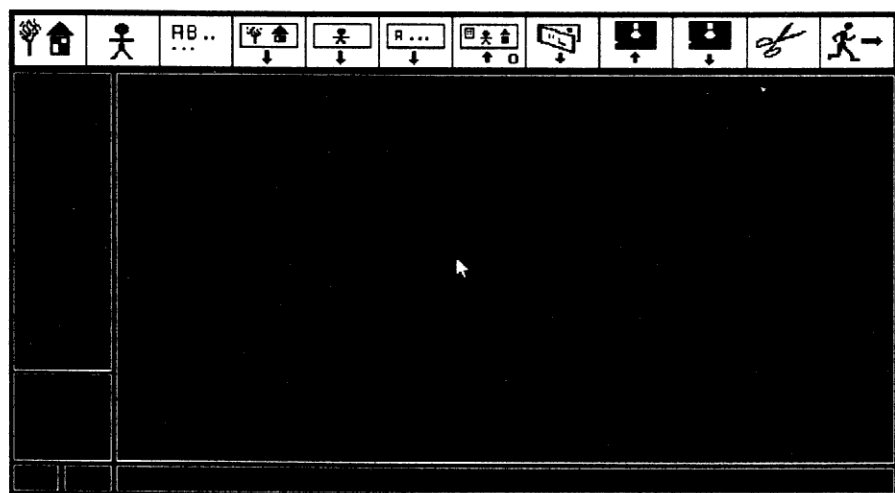
Indhold

Indledning	4
Hovedmenu	5
Demonstration	8
Baggrunds-editoren	9
Figur-editoren	12
Tekst-editoren	14
Opbygning af en side	16

1. Indledning.

Programmet CARTOON giver mulighed for at opbygge en billedbog og blade billedbogen igennem på skærmen. En billedbog består af et antal sider. Hver side er bygget op af en baggrundstegning, nogle figurer og en enkelt tekst. Nye sider kan tilføjes i billedbogen, og den kan gemmes på disketten, så den senere kan videreudvikles. Alle tekster kan udskrives på skriveren, så læreren i fred og ro kan læse teksterne igennem og derved give eleverne en rimelig tilbagemelding. I en billedbog kan der benyttes tre baggrundstegninger, otte figurer og tyve tekster. Baggrundstegninger laves ved hjælp af musestyret frihåndstegning. Figurer designes i en figur-editor. Teksterne skrives i en tekst-editor. Alle baggrundstegninger, figurer og tekster ligger permanent i lageret under hele billedbogsopbygningen, så den eneste kommunikation med disk/diskette er, når man gemmer eller henter en hel historie. Under opbygningen af billedbogen gemmes baggrundstegninger, figurer og tekster i små kasser, der kan ses på skærmen.

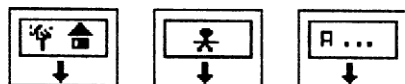
2. Hovedmenu



Programmet CARTOON er menustyret. Hovedmenuen består af tolv ikoner øverst på skærbilledet.



Disse ikoner giver adgang til de tre editorer, nemlig baggrunds-editor, figur-editor og tekst-editor.



Disse tre benyttes, når man vil lave en ny side til billedbogen. En side opbygges ved først at vælge et baggrundsbillede, derpå sætte eventuelle figurer på, og tilsidst anbringe en eventuel tekst. En side skal opbygges i den her nævnte rækkefølge.

3. Demonstration.

Der ligger en demo-billedbog på disketten. Filen hedder STEFFEN. Hvis du ønsker at se den, skal du blot gøre følgende.

- * Kontroller at musen er initieret.
- * Sæt disketten i et ledigt drev og gør dette drev til det aktuelle.
- * Skriv CARTOON og tryk ENTER.
- * Tryk på en tast, når programmets logo vises.



Vælg denne ikon med musen.

- * Marker hvilket drev programdisketten sidder i.
- * Marker filnavnet STEFFEN.

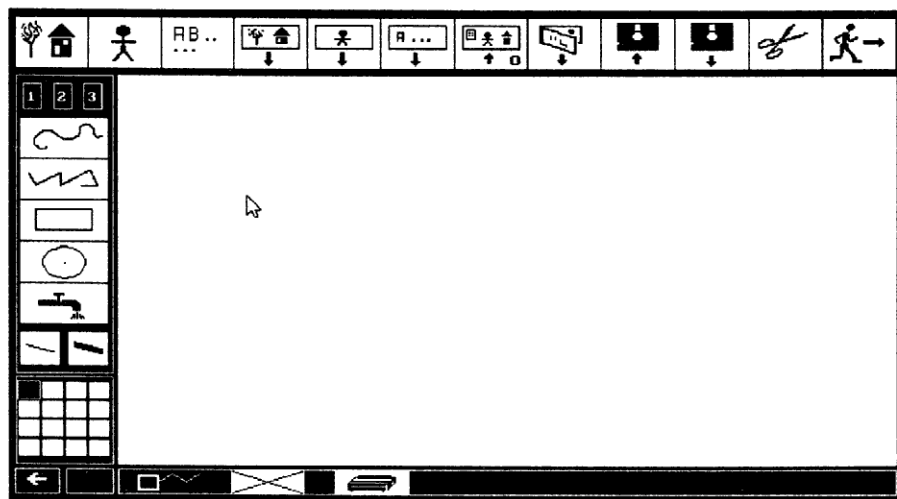


Marker i hent-ikonen i skærmens nederste venstre hjørne.



Vælg denne ikon for at se billedbogen.
Læs evt. om den i foregående afsnit om hovedmenuen.

4. Baggrunds-editoren.



giver mulighed for at tegne baggrundstegninger. I skærmens venstre side vises fem forskellige grupper af ikoner.

- A Tre gemme-kasser til at gemme baggrundsbilleder i.
- B Fem tegne-ikoner.
 - 1. Frihåndstegning.
 - 2. Brudte liniestykker.
 - 3. Rektangler.
 - 4. Cirkler.
 - 5. Udfyldning.
- C To stregtykkelser.

D En farvepalet.

E To pile-felter, der angiver transportretningen mellem gemmekasserne og tegnefeltet.

Nederst på skærmen findes to ikoner. Krydset bruges, når man har fortrudt en operation, den anden når man ønsker en udskrift af tegningen.

I programmet CARTOON benyttes kun musens venstre knap. Alle markeringer foregår ved et let og hurtigt tryk på denne knap. Den eneste situation, hvor man skal holde knappen nede, er, når man tegner frihåndstegning.

Det er nok lettest at prøve sig frem for at se, hvorledes de forskellige ting fungerer. Her skal blot fremhæves de lidt mere specielle funktioner.

Et brudt liniestykke tegnes ved at markere knækpunkterne. Et rektangel fastlægges ved at markere to diametrale hjørner. Først markeres det en hjørne med et tryk på musens venstre knap, derefter flyttes musen indtil rektanglet har den ønskede størrelse og man trykker igen på venstre knap på musen.

En cirkel fastlægges ved først at markere centrum med et tryk på musens venstre knap og derpå flytte musen til cirklen har den ønskede størrelse, hvorefter man igen trykker på musens venstre knap.

Udfyldning af et lukket område foretages ved at markere et vilkårligt punkt i det lukkede område.

Udfyldningsfarven vælges efter at udfyld-ikonen er markeret. Hvis der ikke vælges udfyldningsfarve, benyttes tegnefarven som udfyldningsfarve. Udfyldningsfarven vises midt i farve-ikonen.

Nederst på skærmen viser en ikon den aktuelle farve.

Ved udfyldning kan det ske, at tegningen bliver ødelagt, fordi farven 'smutter' ud af det 'lukkede' område (området var alligevel ikke helt 'lukket'). Derfor tages der ved udfyldning en automatisk kopi af tegningen.

Hvis tegningen ønskes genskabt, som den var før udfyldningen, skal man blot markere i fortryd-ikonen.

Ved at markere i fortryd-ikonen kan man slette, det der er lavet med den sidst valgte tegne-ikon.

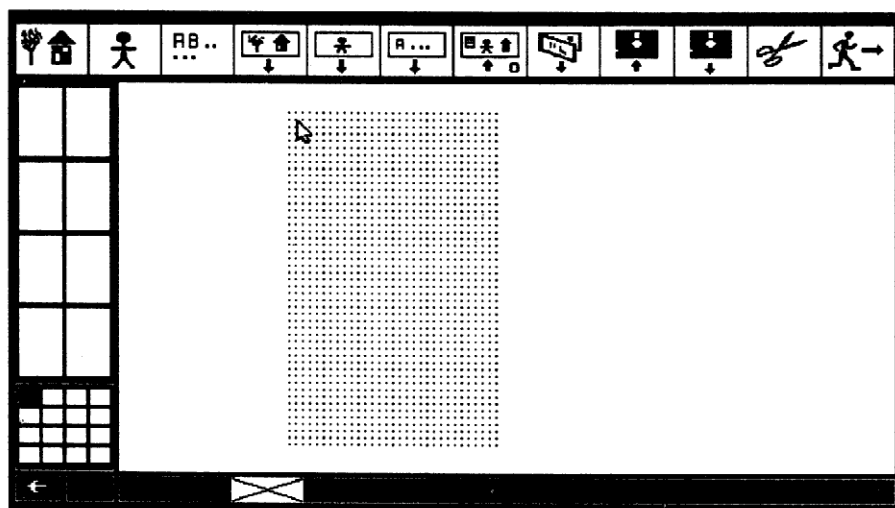
En baggrundstegning kan til enhver tid gemmes i en gemme-kasse. Det gøres ved først at sikre sig, at retningspilen peger til venstre, og derpå markere i gemme-kassen. En tegning fra en gemme-kasse bringes ind i tegnefeltet ved at sætte retningspilen mod højre og markere i gemme-kassen.

Tegnefeltet kan slettes ved enten at bringe en tom tegning fra en gemme-kasse ind i tegnefeltet eller ved at vælge ikonen for baggrundstegning.

Når man har lavet en tegning og vil gemme den i en gemmekasse, så sker det, at man ikke har indstillet retningspilen nederst på skærmen rigtigt. Hvis pilen peger mod højre, så sker der jo det, at det billede (evt. tomt), som ligger gemt i den udpegede gemmekasse, anbringes i tegnefeltet og derved sletter den tegning, som egentlig skulle gemmes. Den slettede tegning genskabes ved at markere i fortryd-ikonen.

Det er muligt at udskrive sin baggrundstegning på printer. Dette gøres ved at markere i printer-ikonen nederst på skærmen.

5. Figur-editoren.



giver mulighed for at designe figurer. I skærmens venstre side vises tre grupper af ikoner.

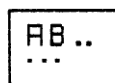
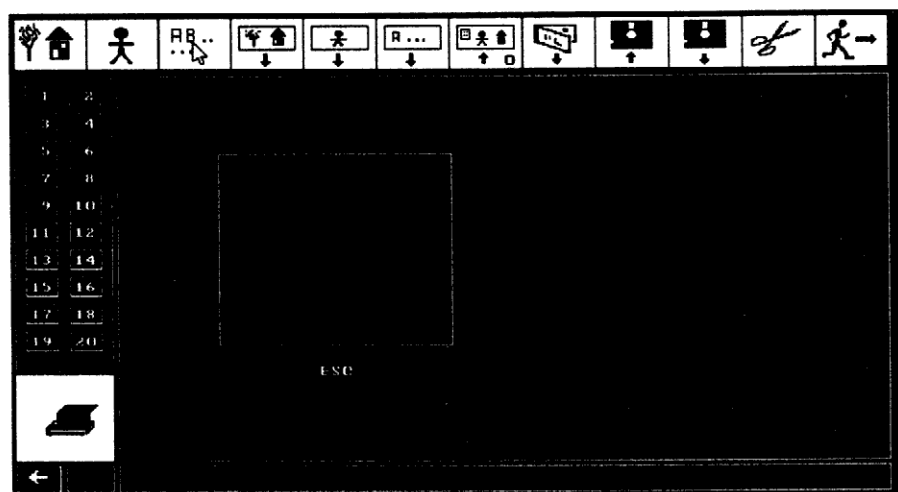
- a Otte gemme-kasser til at gemme figurer i.
- b En farvepalet.
- c To pile-felter, der angiver transportretningen mellem gemme-kasserne og figurtegnfeltet.

Nederst på skærmen findes en fortryd-ikon.

I figurtegnfeltet kan man både arbejde med enkeltfelter, der markeres med et enkelt tryk på museknappen, og med streger, der frembringes ved at holde knappen nede, mens musen bevæges. Man sletter ved at vælge baggrundsfarven. Man kan desuden slette det, der er tegnet med den sidst valgte farve, ved at markere i fortryd-ikonet.

En figur kan til enhver tid gemmes i en gemme-kasse. Det gøres ved først at sikre sig, at retningspilen peger til venstre, og derpå markere i gemme-kassen. En figur fra en gemme-kasse bringes ind i figurtegnfeltet ved at sætte retningspilen mod højre og markere i gemme-kassen. Figurtegnfeltet kan slettes ved enten at bringe en tom figur fra en gemme-kasse ind i figurtegnfeltet eller ved at vælge "manden".

6. Tekst-editoren.



giver mulighed for at skrive tekster. I skærmens venstre side vises tre slags ikoner.

- a Tyve gemme-kasser til at gemme tekster i.
- b En skriver-ikon, der ved markering udskriver alle tekster fra gemme-kasserne på skriveren.
- c To pile-felter, der angiver transportretningen mellem skrivefeltet og gemme-kasserne.

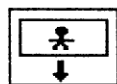
Man får adgang til at skrive en tekst i skrive-feltet ved at markere i feltet med musen. Når teksten er skrevet, trykkes der ESC, og musen overtager igen styringen. Under skrivningen behøver man ikke selv

at trykke ENTER efter hver linie. De fire markørtaster, Back-Space og Delete kan frit benyttes. Skrivningen foregår i INDSÆT-MODE, dvs. at ved rettelser inde i teksten vil al tekst bag markøren rykke sig i stedet for at blive overskrevet, når man skriver nyt. Gemmekasserne benyttes på helt samme måde som ved de to andre editorer. Man kan for eksempel kigge teksterne igennem ved at sætte retningspilen mod højre og markere med musen i gemmekasserne.

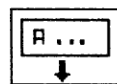
7. Opbygning af en side.



Først skal der vælges en baggrundstegning. Det foregår ved først at vælge denne ikon og derefter markere i det relevante gemme-felt.



Nu kan figurer anbringes derpå ved hjælp af denne ikon. En figur vælges ved at markere i gemme-feltet, hvor figuren ligger, og derpå markere placeringen på tegningen, idet denne markering angiver øverste venstre hjørne af figuren. Før figuren placeres kan man angive størrelse og retvendt/spejlvendt ved hjælp af ikonerne nedenfor. Den figur, som er anbragt sidst på tegningen, kan fjernes ved at markere i kryds-ikonen.



En eventuel tekst anbringes nu ved hjælp af denne ikon. Gemme-kassen markeres først, og derpå placeres teksten ved at markere tekstens øverste venstre hjørne på tegningen. Hvis man anbringer en ny tekst, forsvinder den gamle automatisk. Hvis man fortryder og slet ikke vil have en tekst, kan man vælge ikonen igen.



Orfeus

Programudvikling til skolerne

Graham Bells Vej 1A

8200 Århus N

Tlf. 86 16 90 55