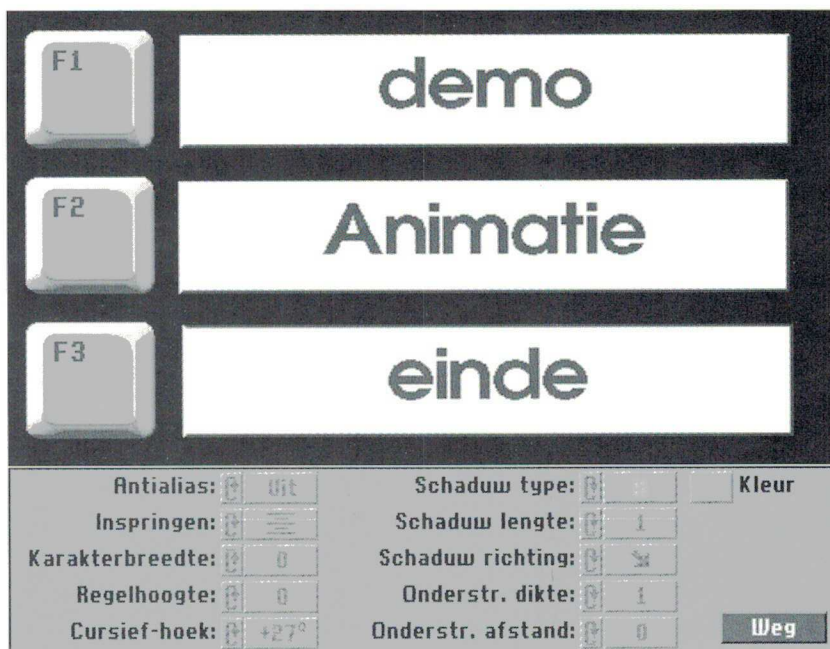




Hoe maakt u een pagina opmaakt in Mediapoint.

Hennie Pompe

Tekst en button gebruik in Mediapoin, met daaronder plaatje 2.



Presenteren met de Amiga - deel 2

D eze keer gaan we onze eerste pagina opmaken. Ik neem aan dat u inmiddels weet hoe u Mediapoint opstart (zie **Amiga.X** nr 8). Selecteer in het hoofdmenu het knopje BEWERK. We belanden nu in het pagina opmaak gedeelte. Nadat de fontlijst is opgebouwd, zien we een lege pagina voor ons. Selecteer boven uit de menubalk bij **diversen** uit *scherm-grootte*. We stellen onze pagina vervolgens op Hoge res 8 kleuren en geen overscan. Nu gaan we een brush op onze pagina plaatsen. Kies *importeer* uit het **diversen** menu en klik op het knopje voor plaatje. Klik op OK en selecteer de brush *key_large*. Deze staat in de lade graphics/clippart/. U wordt gevraagd of u het kleuren palet van de brush wilt gebruiken. U bevestigt dit, anders komt het geheel er vreemd uit te zien. De zogenaamde brush komt aan onze muispointer (aanwijzer) te hangen. We kunnen nu de afbeelding door een muisklik op het scherm plakken. We zetten het plaatje links in de hoek, zodat er nog ongeveer drie van die plaatjes onder elkaar kunnen staan.

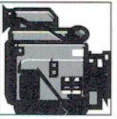
Letters

Door met de muis twee keer binnen het kader van de brush te klikken, kunt u de tekst editor activeren. Er verschijnt een cursor. U maakt eerst een keuze uit een geschikt lettertype (font) door in het **tekst** menu in de balk de optie *font* te kiezen. U selecteert het font mediapoint 20, dat een lettertype is met een hoogte van 20 punten. Tik vervolgens de tekst in " F1 ". Om de kleuren van de tekst aan te passen kunnen we door een dubbelklik op de tekst het hele woord selecteren. Als we een

dubbelklik op de eerste regel doen en daarna met de muis naar beneden slepen kunt u bijvoorbeeld ook een paar regels tegelijk doen. U kiest vervolgens uit het **tekst** menu voor *kleuren* en selecteert voor donkerbruin rechts onderin. Onze tekst "F1" is nu donkerbruin.

U kunt ook de tekst een stijl meegeven zoals bijvoorbeeld vet of cursief en onderstreept. Dat gaat op dezelfde manier als de kleur veranderen. Deze opties staan in hetzelfde tekst menu. De optie geen geeft alle tekst met een bepaald effect juist geen effect. De keuze *opmaak* uit het menu heeft wat meer in huis. U komt hier straks aan toe, want we gaan eerst de tekst nog even op de juiste plaats zetten. Als u in het kader van uw brush klikt en daarna de CTRL toets ingedrukt houdt, ziet u de tekstmarge's (het gebied waar onze tekst in staat). Door met de muis de bovenste horizontale lijn vast te houden kunt u het hele tekstvenster naar beneden slepen zodat deze op de door u gewenste plaats staat. U bent bezig met een afbeelding van een funktietoets. Spiek maar even op uw computer waar de tekst ongeveer moet komen te staan. Door het kader aan de verticale lijn vast te pakken, kunt u het hele veld horizontaal verschuiven. Als u dit klaar heeft, gaat u de brush en de opliggende tekst kopiëren. Dit gaat door de brush op het scherm te selecteren, in het menu **bewerk** de optie *kopiëren* aan te wijzen. Er verschijnt een requester zie figuur 2.

U heeft drie van die knopjes nodig voor het werkstuk, dus u moet er nog twee kopiëren maken. Selecteer *kopieer 2 maal* (twee kopiën maken). TEL 0 OP BIJ X (niet overschrijven over



de horizontale as) en TEL 100 OP BIJ Y, (de brush is 81 punten hoog. Door er een getal van 100 van te maken, verspringt hij tussen elk kopie 19 punten.

Nadat u op OK heeft geklikt, wordt uw afbeelding netjes onder elkaar op het scherm gezet. U kunt nu op de zelfde manier als bij de eerste even de tekst aanpassen van de twee extra funktietoetsen die u erbij heeft gekregen en er respectievelijk F2 en F3 van maken. Als laatste artwork zet u langs elke toets even een wit tekstkader door met de muis gewoon even het kader uittekenen op het scherm (de kleur wit is standaard). Maak een rechthoek rechts langs de bovenste funktietoets, ongeveer de zelfde hoogte en vijf maal zo breed. Dit kader kopieert u weer op dezelfde manier als u al gedaan heeft met de brush: niets bij de X optellen en 100 bij de Y. Als het goed is gegaan, staat er nu naast iedere brush een witte rechthoek op het scherm. Zoals net dubbelklikt u op het witte kader om in de tekst editor te komen en kunt u vervolgens wat tekst intikken, waaruit blijkt wat er achter de functie toetsen zit verborgen. Klik twee maal op de bovenste rechthoek en kies voor *font* uit het **tekst** menu. Vervolgens selecteert u het font AVARETT_HI 53.

Nu gaat u voor het eerst naar het **opmaak** menu en klikt op het knopje inspringen, totdat deze op centreren staat. Nu staat onze tekst netjes in het midden.

Buttons

Tik de tekst in "DEMO". Door weer met het tekstkader te schuiven, kunt u de tekst op de verticale as centreren. Ga verder met de andere rechthoeken. Als u klaar bent, programmeert u nog even een paar buttons (knopjes) op uw pagina. Kies uit het **diversen** menu de optie *knoppen*. Het actieve kader is gemarkeerd met een randje. Met de TAb toets verspringt u van kader of klikt u met de muis op het gewenste kader. U kunt de fysieke toetsen op het scherm een functie geven door er een actieve button van te maken. Selecteer de F1 button en stel alles in zoals in figuur 4 en doe dit ook bij de andere buttons. Vergeet niet het veld TOETS bij de andere buttons te veranderen. Selecteer als laatste *bewaar als* uit het **project** menu om de pagina te bewaren. U noemt het werkstuk "opstart" en na het bewaren gaat u weer terug naar het hoofdmenu en kunt u uw werk even bekijken

Importeer		Knoppen	
<input type="checkbox"/> Achtergrond	<input type="checkbox"/> Schalen	Actie: <input type="text" value="Goto"/>	
<input type="checkbox"/> Plaatje, anim of anim brush		Naam: <input type="text" value="Knop1"/>	
<input type="checkbox"/> Scherm		Reactie: <input type="text" value="Inverteer A"/>	
<input type="checkbox"/> Tekst		Volg: <input type="text" value="Ja"/>	
<input type="checkbox"/> Datatype		Geluid: <input type="text" value="Geen"/>	
<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Annuleer"/>	Toets: <input type="text" value="F1"/>	<input type="button" value="X"/>
		Maak: <input type="text"/>	
		<input type="button" value="Alle"/>	<input type="text" value="Venster: 1"/>
		<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Annuleer"/>

door op SPEEL te klikken. U krijgt nu uw pagina te zien en als u op een door uw geprogrammeerde functie toets drukt ziet u dat de bijbehorende brush afbeelding even van kleur verandert. Mediapoint ziet dus dat u een functietoets aanraakt en voert de opdracht, die u aan deze button heeft gegeven, uit. Er gebeurt verder natuurlijk niets, maar dat komt omdat het nog niet helemaal klaar is. U maakt het script nog even helemaal af met nog wat extra pagina's en labels, zodat u daarna de buttons kunt vertellen om

daar naartoe te springen, wanneer u op een toets drukt. Met de ESC toets stopt het script. Plaats op de eerste regel in het script een ikoon voor muziek (zie **Amiga.X** nr 8), kies vervolgens een willekeurige module uit de lijst en zet de pagina tijd van deze pagina op 00.00.00.0. Plaats op de tweede regel een ikoon voor een label.

Lusjes

Geef het label de naam "lusje1" en zet op de vierde regel (die na de eerste gemaakte pagina) een goto ikoon. Vul in goto "lusje1". Zet op regel vijf na de goto opdracht een nieuw label met de naam " lusje2 " en plaats na de deze regel een pagina ikoon. Zet hier vervolgens alle pagina's uit de lijst van pagina's neer, die met AIM beginnen. start met AIM.Advertisement en eindig met AIM.Titling. Plaats als laatste nog een goto opdracht op de laatste regel in het script en laat deze naar het label "lusje1" springen.

Als u het niet meer helemaal kunt volgen dan kunt u het beste het eerste artikel uit **Amiga.X** nummer 8 nog een keer doornemen. Als laatste gaat u de knoppen (buttons) vertellen wat er moet gebeuren als een gebruiker op een functietoets drukt. Kies uit het **diversen** menu de optie *knoppen*. U krijgt nu een requester waarin links alle pagina's staan, waarbij buttons zijn gebruikt. Klik op uw pagina "opstart". De buttons, die u heeft aangemaakt, verschijnen nu rechts in de lijst. Klikt u op de bovenste en daarna op het knopje *kies* onderaan in het venster. U ziet nu een lijst van alle labels in het script.

Stel alle knoppen zo in, dat die naar lusje2 springen. Klik op OK als u klaar bent. U bewaart het script door in het **project** menu de optie *bewaar*

als te kiezen en geef het script de naam "demo-script2". U kunt het resultaat bekijken door op SPEEL te klikken. Voor u het weet bent u interactief bezig.