

Tastevejledning – HyperStudio

Indholdsfortegnelse

KOM I GANG MED HYPERSTUDIO	2
START AF HYPERSTUDIO	2
EN NY PRÆSENTATION STARTES	3
SKÆRMSIDENS OPBYGNING	3
<i>To pegeværktøjer</i>	<i>4</i>
SIDENS STØRRELSE	4
RUTINERET BRUGER	5
EN SIDES BAGGRUNDSFARVE	5
ET TEKSTFELT	6
<i>Flytning af et tekstfelt</i>	<i>7</i>
<i>Et større tekstfelt</i>	<i>7</i>
PLACERING AF ET BILLEDE	9
<i>Flytning af en billedramme</i>	<i>10</i>
PRÆSENTATIONEN GEMMES	11
PRÆSENTATIONEN APPRØVES	11
EN NY SIDE I PRÆSENTATIONEN	11
SKIFT IMELLEM SIDERNE	12
ÆNDRING AF EN SIDES NAVN	12
NAVIGATION OG TIDSSTYRING	12
FREMSTILLING AF EN KNAP	12
<i>Ændring af teksten på en knap</i>	<i>14</i>
<i>Flytning af en knap</i>	<i>14</i>
<i>Ændring af en knaps størrelse</i>	<i>14</i>
<i>Ændring af en knaps farve</i>	<i>15</i>
<i>En ikon på knappen</i>	<i>15</i>
EN BEGIVENHED (ACTION) TIL EN KNAP	16
KOPIERING AF OBJEKTER: TEKSTFELT, BILLEDDRAMME OG KNAP	17
EN STOPKNAP	17
TIDSSTYRING AF EN PRÆSENTATION	20
SKJULE OBJEKT	21
VISE OBJEKT VED HJÆLP AF EN 'ACTION'	24
ANIMERING AF ET OBJEKT	25
AFSPILNING AF EN LYDFIL	28
1: <i>Lyden af spilles, når der skiftes til en side</i>	<i>28</i>
2: <i>Lyden afspilles, når der klikkes på en knap</i>	<i>29</i>
AVANCEREDE FEATURES	30
MASTERSIDE - GROUP CARD	30
<i>Oprettelse af et 'group card'</i>	<i>30</i>
<i>En knap på alle sider</i>	<i>30</i>
<i>Et grafikbillede på alle sider</i>	<i>31</i>
FREMSTILLING AF SKJULTE KNAPPER – HOTSPOTS	32

Kom i gang med HyperStudio

Start af HyperStudio

Præsentationsprogrammet HyperStudio kan bl.a. startes på følgende måde:

- Klik på **Start**-knappen i skærmens nederste højre hjørne.
- Vælg linien **Programmer**. Nu åbnes Programmer-menuen.
- Find og vælg linien **HyperStudio**. Nu åbnes en lille menu.
- Vælg linien **HyperStudio 3.2**. Nu startes programmet. Der vises en forside af programmet. Lidt efter vises følgende vindue:



Vælg imellem:

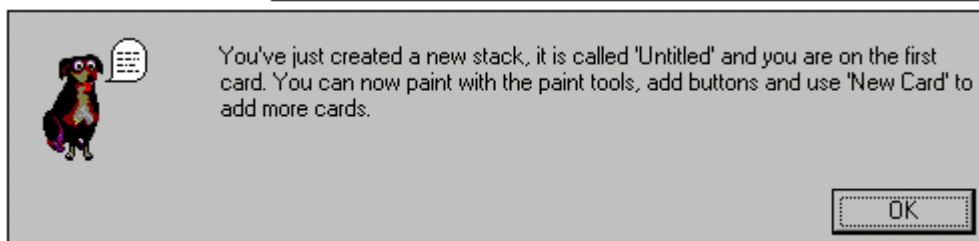
- Klik på **New Stack**, hvis en ny præsentation skal fremstilles.
- Klik på **Open Stack**, hvis der skal arbejdes videre på en eksisterende præsentation.

En ny præsentation startes

En ny præsentation startes på én af følgende måder:

- Klik på **New Stack** i vinduet, der er vist ovenfor. Der vises følgende vindue, se næste side:

- Klik på **Yes**-knappen. Der vises nu følgende vindue:



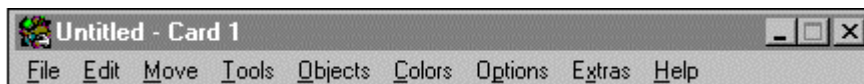
- Klik på **Yes**-knappen. Nu skifter skærbilledet til arbejdsskærmen.

Hvis du allerede er nået frem til arbejdsskærmen, så:

- vælg i **File**-menuen punktet **New Stack**.

Skærmsidens opbygning

Øverst på arbejdsskærmen ses menuen.



I vinduets øverste linie ses navnet på præsentationen. Hvis den ikke har været gemt, vil navnet være: **Untitled**. Desuden vises nummeret på den side, der ses på skærmen.

NB: I HyperStudio kaldes hver side for **Card**. I dette materiale vil vi dog benytte betegnelsen **side**.

Tip: Det er muligt at få vist en **værktøjskasse** på skærmen. Dette gøres på følgende måde:

- Placer musens markør på **Tools** i menulinjen.
- Tryk den **venstre** museknap ned og hold den nede! Nu åbnes værktøjskassen.
- **Flyt** musen: Værktøjskassen følger med (i omrids)
- **Slip** museknappen, når værktøjskassen er placeret på det ønskede sted.
- Værktøjskassen **fjernes** igen ved at klikke på dets **lukkefelt**, der er placeret i øverste **venstre** hjørne på værktøjskassen:



To pegeværktøjer

I toppen af værktøjskassen er de to pege-værktøjer placeret:



Browse-værktøjet, der anvendes, når en præsentation skal afprøves eller afvikles.



Pege-værktøjet, der anvendes, mens en præsentation skal opbygges.

Man skifter imellem de to pege-værktøjer ved at klikke på dem i værktøjskassen.

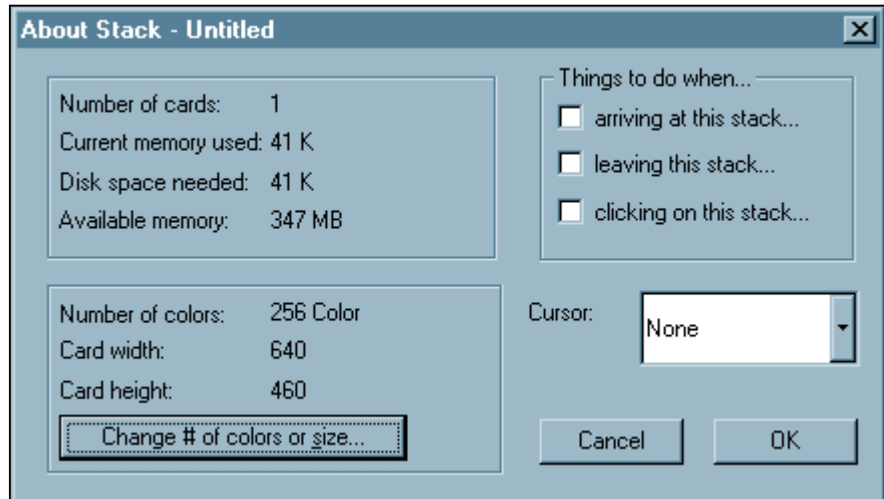
Tip: Man kan hurtigt skifte imellem de to pege-værktøjer ved samtidig tryk på **Shift** og **Tab**-tasterne.

Sidens størrelse

Sidens størrelse er ved oprettelsen af en ny præsentation normalt indstillet til 640 x 460 punkter. Disse værdier kan ændres. Dette gøres på følgende måde:

- Vælg i **Objects**-menuen punktet **About this Stack**. Nu åbnes et vindue:

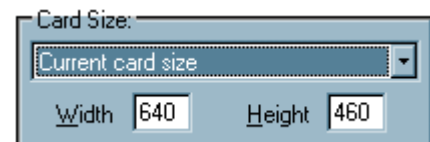
I dette vindue kan man bl.a. vælge antallet af farver og sidens størrelse.



- Klik på knappen **Change # of colors or size**. Nu åbnes endnu et vindue:
- Klik på **Pil ned** til højre i feltet **Card size**. Nu åbnes en liste over mulige sidestørrelser.
- **Vælg** en sidestørrelse ved at klikke på linien i listen.
- Klik **OK**-knappen for at lukke dette vindue.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *About stack*-vinduet.



Tip: Det er også muligt direkte at skrive sidens størrelse i de to felter: **Width** og **Height**:



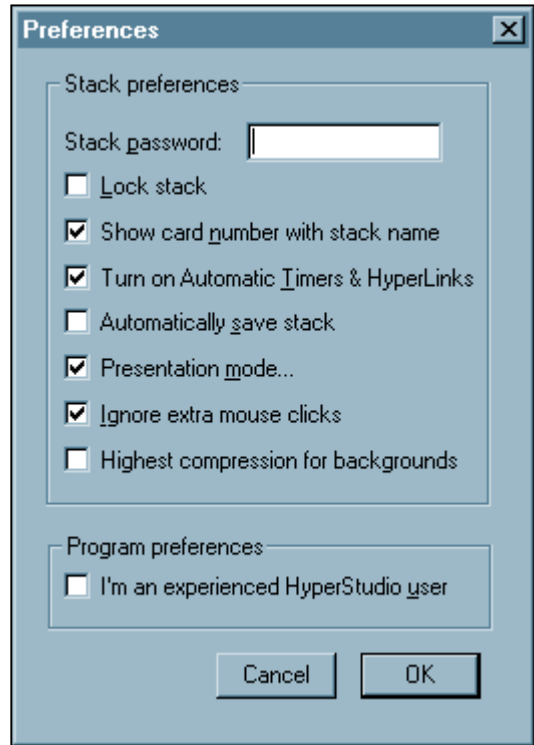
Rutineret bruger

HyperStudio kan indstilles til en **rutineret** bruger. Dette medfører, at der ikke bliver vist så mange informationsvinduer.

Skift til/fra rutineret bruger foregår på følgende måde:

- Klik på **Edit** i menulinjen.
- Vælg punktet **Preferences**. Nu åbnes et vindue:
- Tilføj/fjern afmærkningen i feltet: **I'm an experience HyperStudio user**.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke dette vindue.

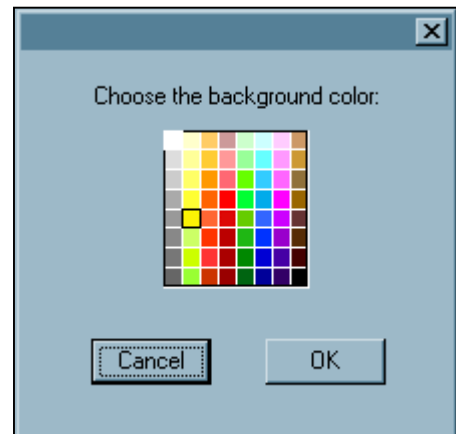
NB: I dette materiale benyttes **ikke** en afmærkning i **I'm an experience HyperStudio user**.



En sides baggrundsfarve

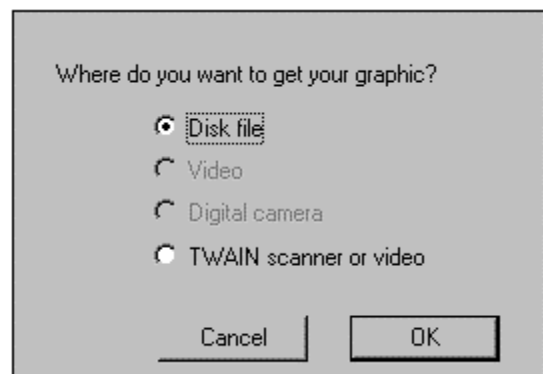
Det er let at vælge baggrundsfarven for en skærmside:

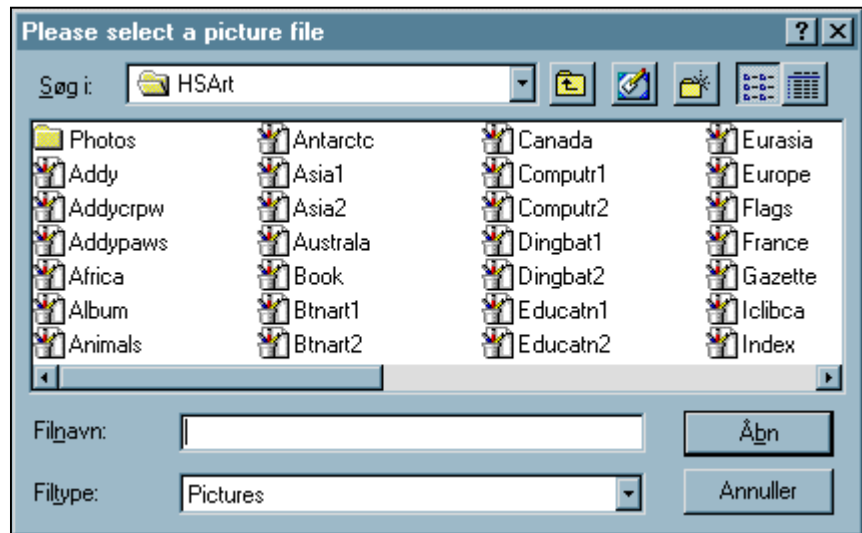
- Vælg i **Edit**-menuen punktet **Erase background**. Nu åbnes et vindue:
- Klik på den ønskede farve.
- Klik på **OK**-knappen. Nu har siden den valgte baggrundsfarve.



Tip: En baggrund kan godt være et billede. Dette vælges på følgende måde:

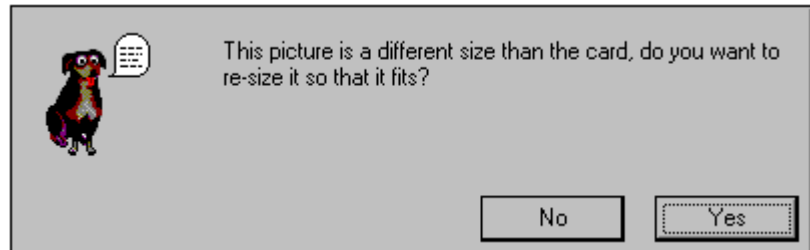
- Vælg i **File**-menuen punktet **Import background**. Nu åbnes et vindue:
- Kontroller, at **Disk file** er afmærket.
- Klik på **OK**-knappen. Nu åbnes endnu et vindue:





- Vælg filen. Det kan f.eks. være **Album**.
- Klik på **Åbn**-knappen. Nu indlæses filen og billedet danner sidens baggrund.

NB: Hvis billedets størrelse ikke svarer til sidens, vises følgende vindue:



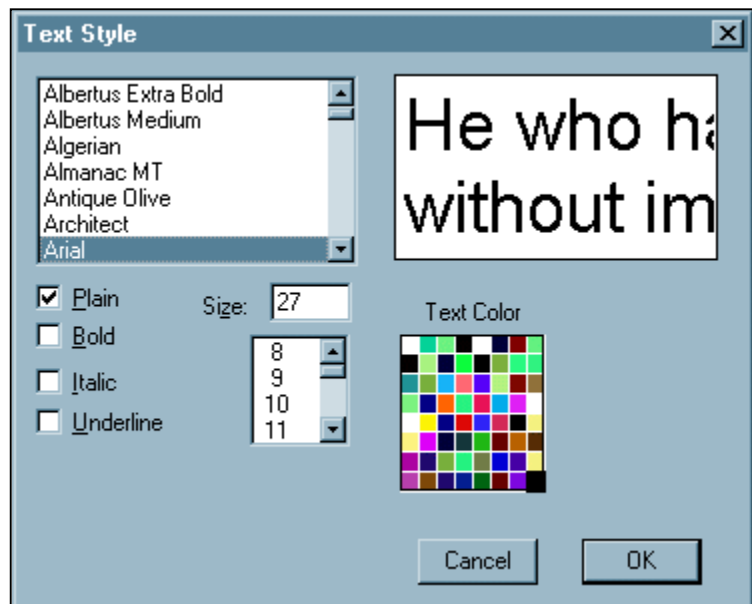
- Klik på **Yes**-knappen, hvis billedet skal fylde hele siden.

Et tekstfelt

Alle korte tekster i præsentationen vil blive placeret som en del af baggrunden.

Det kan være en god ide at vælge tekstens font, størrelse og farve, inden den skrives. Dette gøres på følgende måde:




- Vælg i **Options**-menuen punktet **Text Style**. (Disse to valg kan erstattes at samtidig tryk på **Ctrl** og **Y**). Nu åbnes et vindue:



- Vælg **skrifttypen** fra feltet i venstre side.

- Afmærk et (eller flere) af felterne: **Plain** (Almindelig), **Bold** (Fed), **Italic** (kursiv) eller **Underline** (Understreget).
- Vælg tekstens størrelse i feltet **Size**, enten ved at skrive størrelsen i feltet, eller ved at vælge en størrelse fra menuen.
- Vælg en **farve** til teksten.
- Klik på **OK**-knappen, når valgene er foretaget.


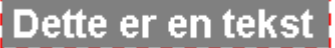
Teksten **fremstilles** på følgende måde:

- Klik på værktøjet **Text** i værktøjsskassen: 
- Musens form ændres nu til en skrivemarkør: 
- **Placér** markøren et sted på skærmen.
- Klik på musens **venstre** knap. Der afsættes nu en markør i form af en lodret streg: 
- Skriv teksten.


NB: Så længe der ikke er klikket med musen udenfor teksten kan **Font**, **Størrelse** og **Farve** ændres for den skrevne tekst. Når der er klikket med musen, bliver teksten placeret på baggrunden og det er ikke længere muligt at ændre disse indstillinger.

Flytning af et tekstfelt

En tekst kan **flyttes** på følgende måde:

- Klik på et af afmærkningsværktøjerne: **Rektangel** eller **Ellipse**: 
- Benyt værktøjet til at **afmærke** teksten. 
- **Placer** musens markør på den afmærkede tekst. Musen ændrer form til 2 dobbelt-pile.
- Hold den **venstre** museknap ned.
- **Flyt** musen og dermed teksten til den nye position.

NB: Hvis teksten er blevet placeret på en grafikbaggrund, bliver den underliggende del af grafikbilledet **også** flyttet!

Tip: Teksten i det afmærkede felt kan ændre størrelse ved at trække i afmærkningens kant. 

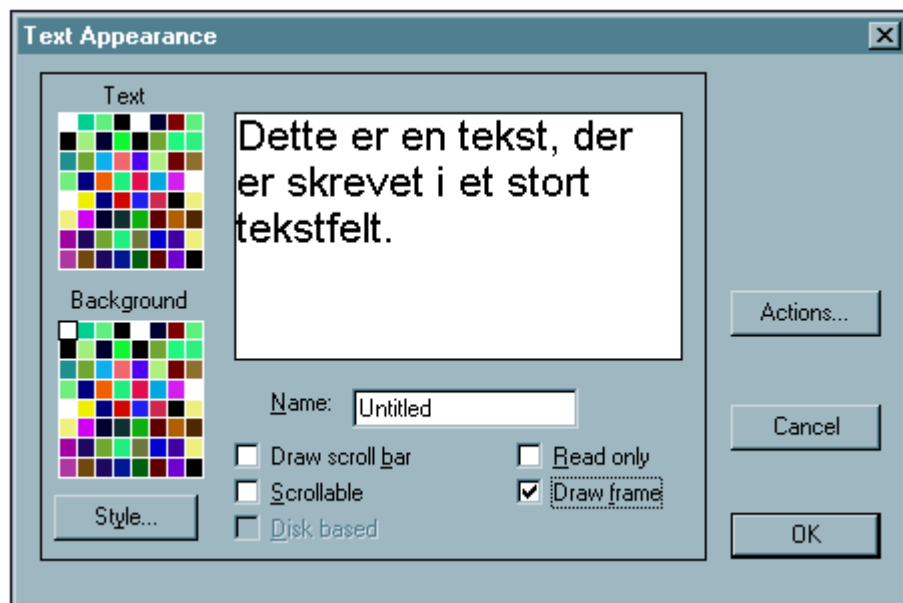
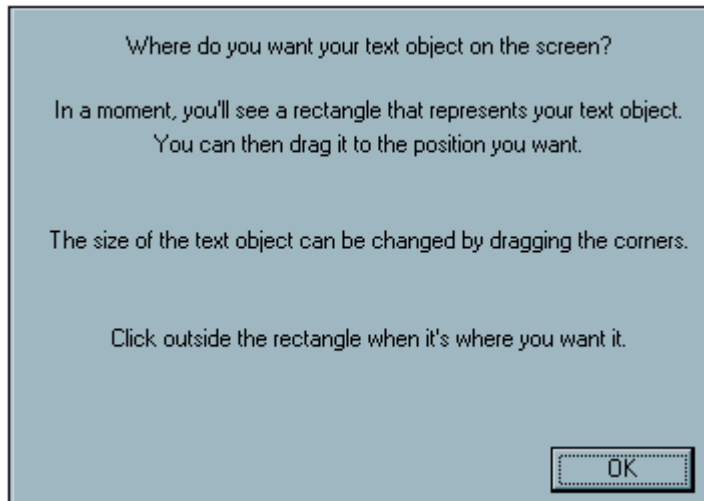
Et større tekstfelt

Hvis teksten skal være på mere end ganske få tegn, bør en anden fremgangsmåde benyttes:

- Vælg i **Objects**-menuen punktet **Add a Text Object** (Eller tryk på **Ctrl + T**). Første gang dette sker vil følgende vindue blive vist:

Dette vindue forklarer, at der efter et klik på **OK**-knappen vil rammerne omkring tekstfeltet blive vist.


- Klik på **OK**-knappen. Nu skiftes tilbage til siden. Tekstrammen vises som rød-stiplet rektangel.
- **Placer** rektanglet til den ønskede position. Denne kan senere ændres.
- Justér evt. rektanglets størrelse ved at trække i dets kanter. Dette kan også senere ændres.
- Klik **udenfor** rektanglet. Nu vises følgende vindue:



Ved hjælp af dette vindue formateres teksten:

- Klik på en farve i **Text**-ruden for at vælge en farve til teksten.
- Klik på en farve i **Background**-ruden for at vælge en farve til tekstens baggrund.
- Klik på **Style**-knappen for at vælge en font til teksten. Der åbnes et vindue, hvor disse to farver, samt font og fontstørrelse kan vælges. Luk dette vindue ved at klikke på **OK**-knappen.

NB: Når teksten skal skrives, skal feltet **Read only** ikke være afmærket. Se senere. Det kan også være en god ide, hvis feltet **Draw frame** er afmærket.

- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Text Appearance*-vinduet. Nu skiftes tilbage til siden. Musens markør har nu form som *Browse*-værktøjet. Se siden 4
- Klik på værktøjet **Text** i værktøjskassen. Nu kan teksten skrives indenfor rammen. 

Når teksten er skrevet, så:

- Klik på *Pege*-værktøjet (musens markør skal have form som en pil).

- **Dobbeltklik** indenfor tekstrammen. Nu vises *Text Appearance*-vinduet igen.
- Afmærk feltet **Read only**. Nu kan der ikke længere skrives i tekstfeltet!
- Fjern evt. afmærkningen i feltet **Draw frame**.
- Klik på **OK**-knappen.

Tip: Hvis rammens **størrelse** skal ændres:

- Klik på *Pege*-værktøjet.
- Placér musens markør **på** en kant. Den ændrer form til en dobbelt pil.
- Træk i rammens kant. Teksten justeres indenfor rammen.

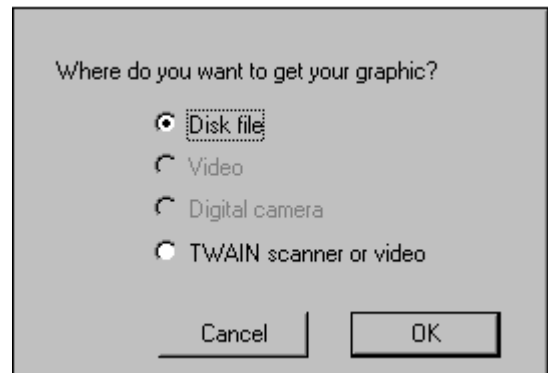
Tip: Hvis rammens **placering** skal ændres:

- Klik på *Pege*-værktøjet.
- Placér musens markør **indenfor** rammen. Den ændrer form til to dobbelte pile.
- Flyt rammen og teksten

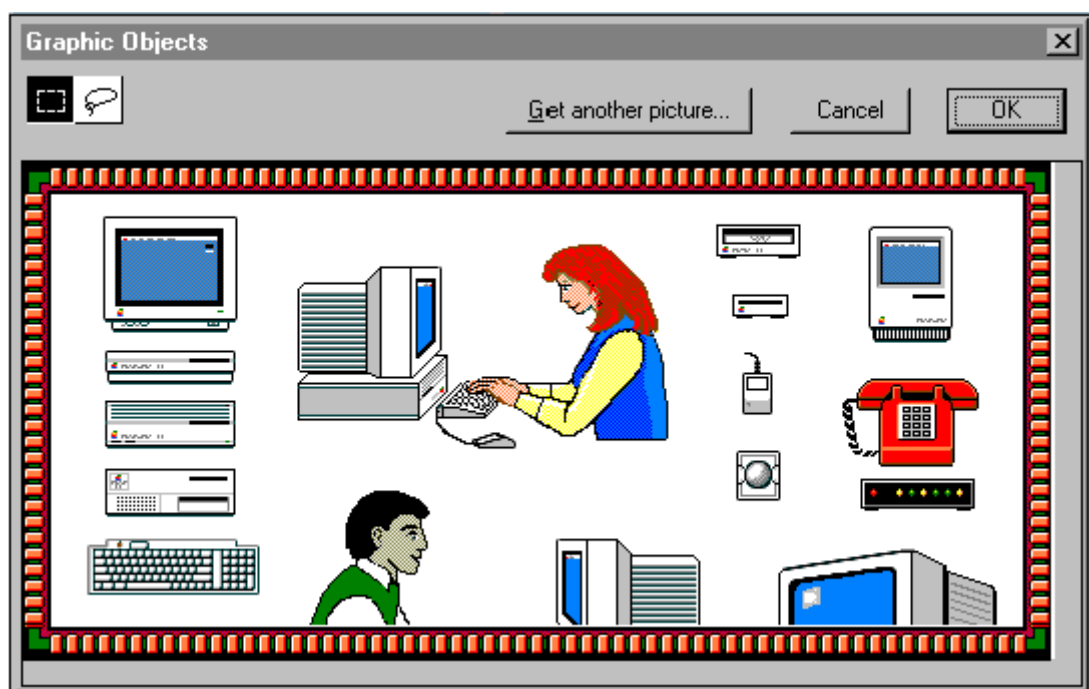
Placering af et billede

Placering af et billede på en skærmside foregår på følgende måde:

- Vælg i **Objects**-menuen punktet **Add a Graphic Object**. (Disse to valg kan erstattes af samtidig tryk på **Ctrl + G**-tasterne) Nu åbnes et vindue:



- Idet **Disk file** er afmærket, så klik på **OK**-knappen. Nu åbnes *Please select a picture file*-vinduet.
- Find den mappe, hvori billedet er placeret.
- Vælg filen ved at klikke på den.
- Klik på **Åbn**-knappen. Nu lukkes *Please select a picture file*-vinduet. I stedet åbnes *Graphic Objects*-vinduet:



Samtidig ændres musens markør til et stort **+**

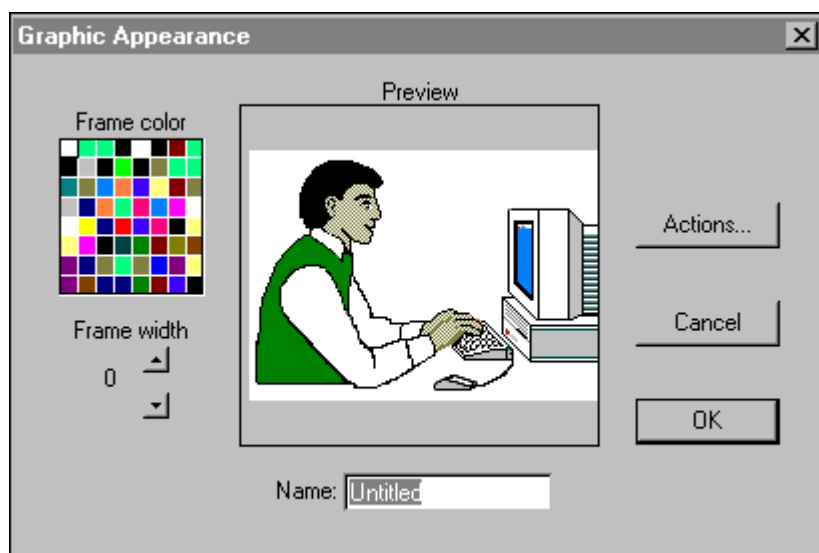
- Placér musens markør på det øverste venstre hjørne af billedet, der skal benyttes på skærmsiden.
- Tryk den **venstre** museknap ned og hold den nede!
- **Flyt** musen indtil den del af grafikken, der skal være på siden, er afmærket.
- **Slip** den venstre museknap. Der er nu placeret en rød stiplede linie omkring den valgte del. Hvis du alligevel ikke har fået hele tegningen med, kan der foretages en ny afmærkning.
- Klik på **OK**-knappen i vinduets øverste højre hjørne. Nu vises evt. et hjælpevindue. Klik på vinduets **OK**-knap. Derefter vises den afmærkede del af billedet på skærmsiden. Det er stadig forsynet med den røde stiplede linie.
- Billedet kan **flyttes** rundt på skærmsiden med musen.
- Billedets **størrelse** kan ændres ved at trække i billedets kanter.
- Klik **udenfor** billedets ramme, når denne er placeret korrekt. Nu åbnes endnu et vindue:

Ved hjælp af dette vindue kan der vælges:

En **farve** og **bredde** til en ramme omkring billedet.

En **handling**, der skal foretages, når der klikkes på billedet.

En **navn** til billedet.



- Klik på **OK**-knappen. Billedet er nu placeret på skærmsiden.

Flytning af en billedramme

Et billede kan flyttes på følgende måde:

- Kontrollér at *Pege*-værktøjet er aktivt (Dvs. at musens markør har form som en skrå pil. Husk at der kan skiftes imellem *Pege*- og *Browse*-værktøjet med **Shift + Tab**-tasterne.)
- **Placer** musens markør på billedet. Den ændrer nu form til to dobbelt-pile.
- Tryk den **venstre** museknap ned.
- **Flyt** billedet med musen til den nye position.
- **Slip** museknappen.

Tip: Billedets størrelse kan ændres ved at trække i dets kanter.

Tip: Hvis der skal ændres i billedets ramme eller lignende, så:

- Kontrollér at *Pege*-værktøjet benyttes.
- **Dobbelklik** på billedet. Nu vises *Graphic Appearance*-vinduet.
- **Ret** billedets indstillinger.
- Klik på **OK**-knappen.

Præsentationen gemmes

En præsentation gemmes på følgende måde:

- Vælg i **File**-menuen punktet **Save Stack as**. Nu åbnes et *Gem som*-vindue.
- **Vælg** den mappe, som præsentationen skal placeres i.
- **Angiv** et navn for præsentationen i feltet **Filnavn**.
- Klik på **Gem**-knappen.

Tip: Næste gang du skal gemme præsentationen, kan du blot trykke på **Ctrl** og **S** samtidig eller ved i **File**-menuen af vælge **Save**.

Præsentationen afprøves.

Under fremstillingen af præsentationen, bør den afprøves med jævne mellemrum. Det gøres på følgende måde:

- Klik på **Browse**-værktøjet i værktøjskassen. Nu ændres formen på musens markør til en hånd med et strakt pegefinger.

Nu kan præsentationen afprøves ved at klikke på de aktive områder.

NB: Der sker ingen ændring med skærmens opbygning, når der skiftes til *Browse*-mode.

En ny side i præsentationen

Vælg én af følgende 2 metoder:

- Vælg i **Edit**-menuen punktet **New Card**.
- Tryk på **Ctrl + N**-tasterne samtidig.

I begge tilfælde vises fremstilles en ny side. Dette kan ses i programmets øverste linie, der indeholder præsentationens navn og den aktuelle sides nummer:



Tip: Ved hjælp af **Edit**-menuen kan man også vælge blandt følgende punkter:

Ready made Cards	Åbner en ny menu, hvorfra der kan vælges imellem:
Blank card	Tom side
Same background	Samme baggrund, som den forrige side.
Group card	En facilitet, der gør det muligt for flere sider, at 'deles' om objekter på siderne. (Dette vil ikke

	blive gennemgået i dette materiale.)
Delete Card	Sletter den viste side
Cut card	Kopierer den viste side til udklipsholderen og derefter sletter den fra præsentationen.
Copy Card	Indsætter en side fra udklipsholderen efter den viste side.

Skift imellem siderne

Der skiftes imellem siderne på følgende måde:

- Klik på **Move** i menulinjen. Nu åbnes en menu.
- **Vælg** den side, der skal skiftes til.

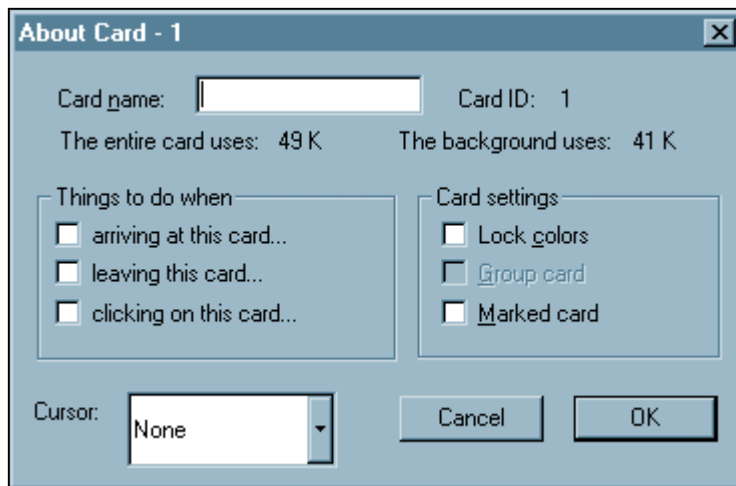
Husk også at:

- **Ctrl + 1** skifter til den første side i præsentationen.
- **Ctrl + 9** skifter til den sidste side i præsentationen.
- **Ctrl + j** åbner et vindue, hvori den ønskede sides nummer kan skrives. Der skiftes til siden efter et klik på **OK**-knappen.

Ændring af en sides navn

Hvis en side skal have et navn, gøres dette på følgende måde:

- **Skift** til den side, der skal navngives.
- Vælg i **Objects**-menuen punktet **About this Card**. Nu åbnes et vindue:
- Skriv sidens navn i feltet **Card name**.
- Klik på **OK**-knappen.

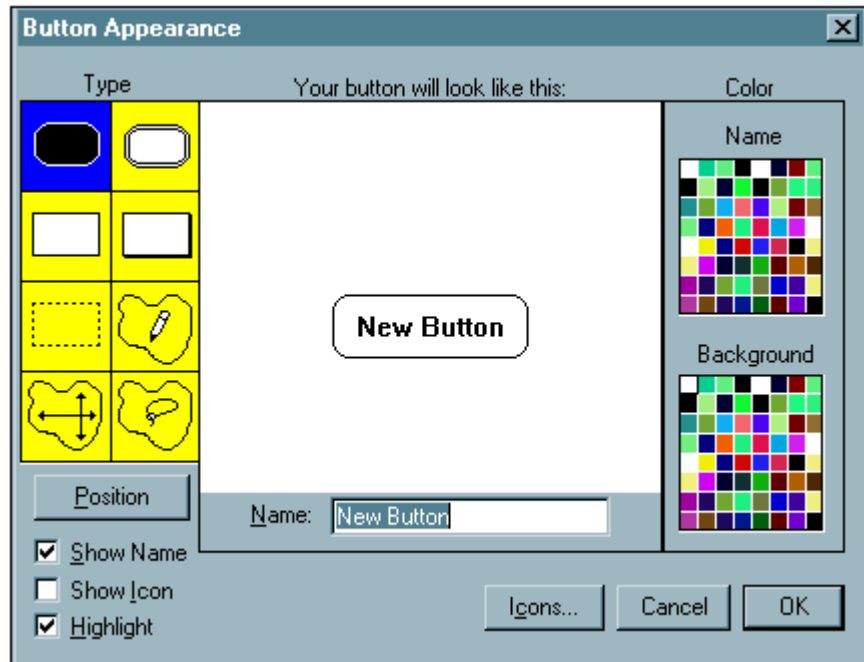


Navigation og tidsstyring

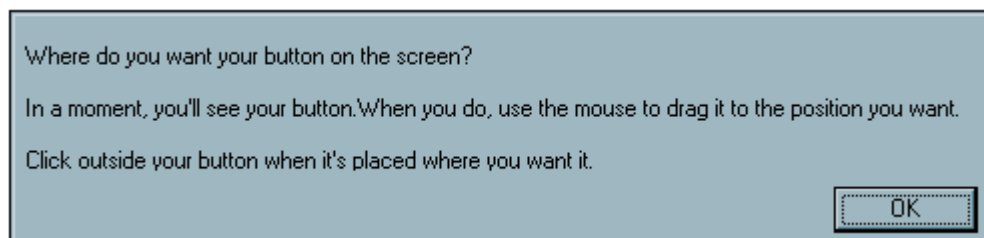
Fremstilling af en knap

I præsentationen navigeres bl.a. ved hjælp af tryk på knapper. En knap fremstilles på følgende måde:

- Vælg i **Objects**-menuen punktet **Add a Button**. (Disse to klik med musen kan erstattes af samtidig tryk på **Ctrl + B**-tasterne.) Nu åbnes et vindue (se næste side):



- Vælg en knapform. Der er følgende at vælge imellem:
 - Afrundet rektangel.*
 - Afrundet dobbelt rektangel.*
 - Rektangel.*
 - Rektangel med skygge.*
 - Usynlig knap.*
 - Frihåndknap.* Her kan man selv definere området.
 - 'Knap til kort'.* Når et punkt på en tegning er valgt, vil HyperStudio selv udvide knappens område, indtil en streg mødes. Dette kan f.eks. benyttes til at gøre et helt land på et kort til en knap.
 - 'Lasso knap'.* De objekter, der bliver afmærket på siden ved hjælp af lassoen, udgør knappen.
- Skriv teksten til knappen i feltet **Name**.
- Vælg farve til teksten på knappen i **Name**-ruden
- Vælg farve til knappen **Background**-ruden.
- Klik på **OK**-knappen. Nu vises (første gang, der laves en knap i præsentationen) et vindue:

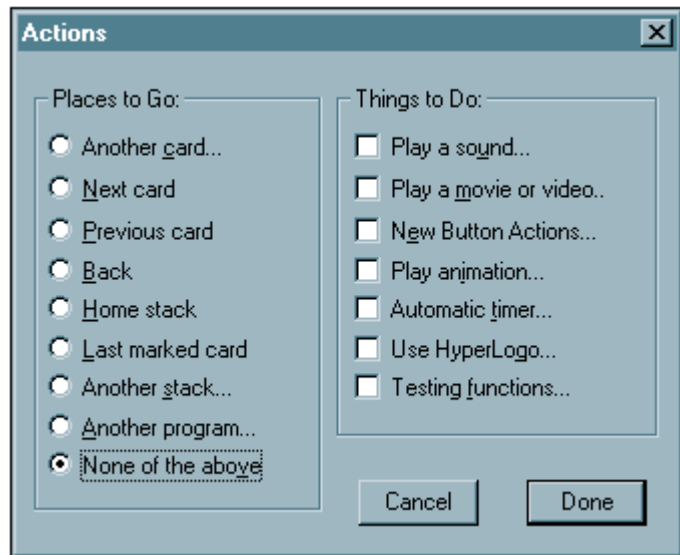


- Klik på **OK**-knappen. Nu skiftes tilbage til siden. Knappen vises med en rød stiplet kant.
- **Placer** knappen på siden.

- Klik **udenfor** knappens område. Nu vises følgende vindue:

I dette vindue vælges det, der skal udføres, når der klikkes på knappen. Hvis dette ikke skal vælges, så:

- Kontroller, at feltet **None of the above** er afmærket.
- Klik på **Done**-knappen. Nu er knappen dannet på siden.



Ændring af teksten på en knap

Knappens tekst kan ændres ved enten:

- at skrive teksten i feltet **Name** i vinduet *Button appearance*.
- at dobbeltklikke på knappen. Nu skifter til *Button appearance*-vinduet.
- Nu kan knappens tekst rettes i feltet **Name**.
- Klik på **OK**-knappen.

Flytning af en knap

En knap flyttes på samme måde som et tekstfelt eller en billedramme:

- Kontrollér at *Pege*-værktøjet benyttes. (Musens markør har form som en pil)
- Placér musen **ovenpå** knappen. Musen ændrer form til en *to dobbelt pile*.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen **flyttes**.
- **Slip** musen.

Ændring af en knaps størrelse

Knappens størrelse ændres på følgende måde:

- Kontrollér at *Pege*-værktøjet benyttes. (Musens markør har form som en pil)
- **Flyt** musens markør hen til knappens kan. Markøren ændrer form til en dobbeltpil.
- Hold **venstre** museknap nedtrykket, mens musen **flyttes**.
- Giv **slip** på musen.

Ændring af en knaps farve

Knappens **farve** ændres på følgende måde:

- Kontrollér at *Pege*-værktøjet benyttes. (Musens markør har form som en pil)
- **Dobbelklik** på knappen. Nu vises *Button Appearance*-vinduet.
- Vælg en ny farve i **Background**-ruden.
- Klik på **OK**-knappen.

En ikon på knappen

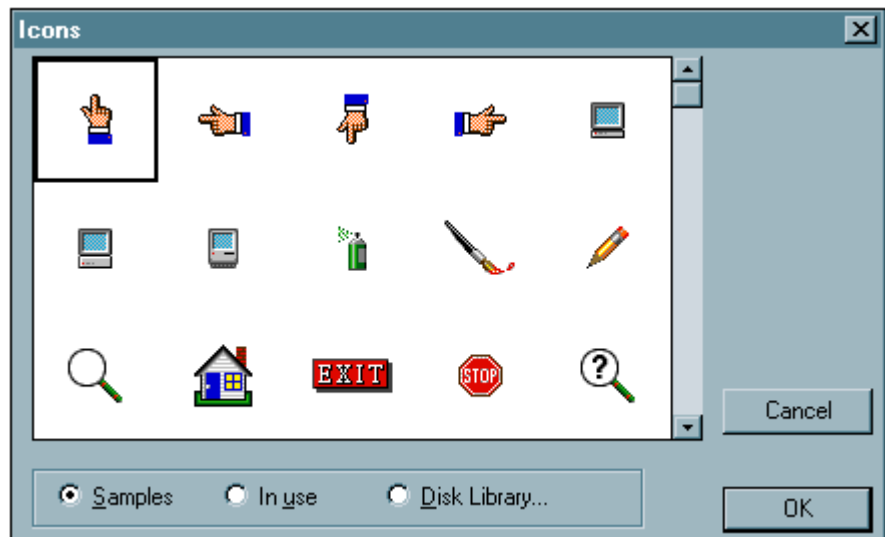
I HyperStudio kan der også placeres en ikon på en knap på følgende måde:

- Åbn *Button Appearance*-vinduet, enten ved at **dobbelklikke** på en eksisterende knap, eller ved i **Objects**-menuen at vælge **Add a button**.
- Klik på **Icons**-knappen. Nu vises en del af ikonerne i et vindue:

Der vises flere ikoner ved at benytte elevatorknapperne til højre i vinduet.

- Vælg en ikon ved at klikke på den.
- Klik på **OK**-knappen.
Nu vendes tilbage til *Button Appearance*-vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke dette vindue.

NB: Der kan være både tekst og en ikon på en knap.



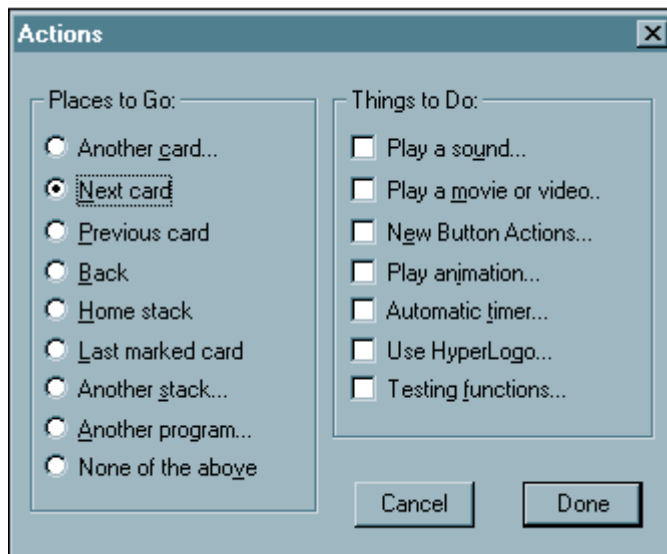
En begivenhed (action) til en knap

I HyperStudio kaldes det, der skal ske, når der trykkes på en knap, for en **Action**. Den kan tilknyttes knappen under fremstillingen, eller ved

- **Dobbeltklik** på knappen. Nu vises *Button Appearance*-vinduet.
- Klik på **Actions**-knapen. Nu åbnes *Actions*-vinduet:

I den venstre del af vinduet kan man vælge den side eller præsentation, der skal skiftes til.

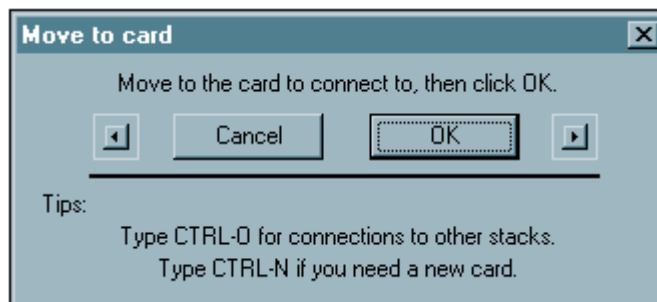
I den højre del af vinduet kan man bl.a. vælge at få afspillet en lydfil. Hvis der skal være en afmærkning i denne del, skal der være afmærkning i **None of the above** i den venstre spalte.



Hvis der skal skiftes side i præsentation, skal følgende gøres:

- Afmærk et af felterne:

Next card	Den næste side i præsentationen.
Previous card	Den forrige side i præsentationen.
Back	Der skiftes tilbage til den side, hvortil man kom til denne side.
Another card	En anden side. Der vises et lille vindue samtidig med at siden kan ses:



Ved at klikke på de to små knapper: **Pil venstre/Højre** kan der skiftes til den ønskede side. Når den ønskede side vises, så:

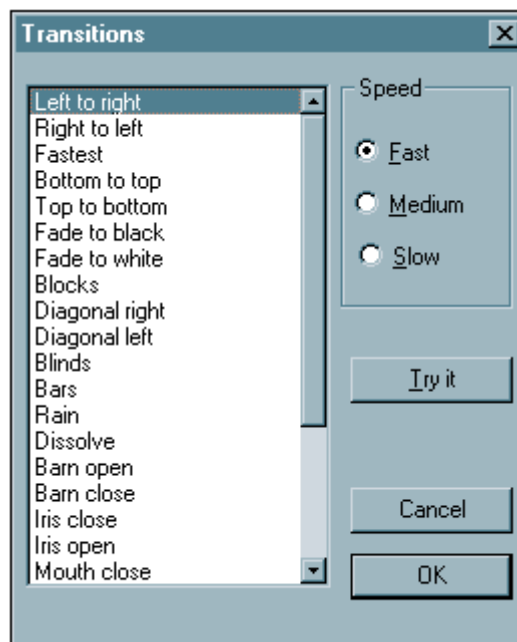
- Klik på **OK**-knapen.

Home stack	En HyperStudio-præsentation, der har navnet Home.stk
Another stack	En anden HyperStudio-præsentation.
Another program	Et andet program, der skal startes.

Hvis **Another card**, **Next card**, **Previous card**, **Back**, **Home stack** eller **Last marked card** er valgt, vises nu følgende vindue:

I dette vindue kan man vælge de mulige effekter ved sideskift. Desuden kan man vælge den hastighed, som skiftet skal foregå med.

- Klik på **Try it**-knappen for at se, hvorledes valget virker
- Klik på **OK**-knappen, når effekten er valgt. Nu lukkes *Transitions*-vinduet og der skiftes tilbage til *Actions*-vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Actions*-vinduet.



Kopiering af objekter: tekstfelt, billedramme og knap

På samme vis som i tekstbehandling kan både tekstfelter, billedrammer og knapper med de tilhørende begivenheder kopieres og indsættes på den samme eller på en anden side. Dette gøres på følgende måde:

- Kontroller et *Pege*-værktøjet er aktivt. (Musens markør har form som en pil.)
- Afmærk objektet (tekstfelt, billedramme, knap) med musen, således at det bliver aktivt. (Omgivet med en rød stiplede linie)
- Vælg i **Edit**-menuen punktet **Copy** (Eller tryk på **Ctrl + C** –tasterne) Nu er objektet placeret i **udklipsholderen**.
- Skift evt. til en anden side.
- Vælg i **Edit**-menuen punktet **Paste** (Eller tryk på **Ctrl + V** –tasterne)
- Klik på **Sæt ind**-knappen.

Hvis der er blevet skiftet til en anden side, bliver objektet placeret på nøjagtigt samme sted. På denne måde vil knapper med samme begivenhed blive placeret på den samme position på forskellige sider.

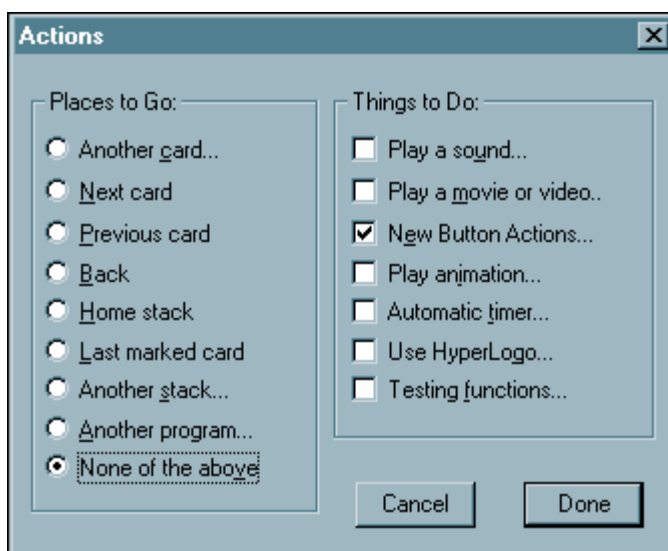
Hvis der **ikke** er blevet skiftet side, vil kopi-objektet blive placeret lige ovenpå originalen. Kopien kan derefter flyttes rundt på siden.

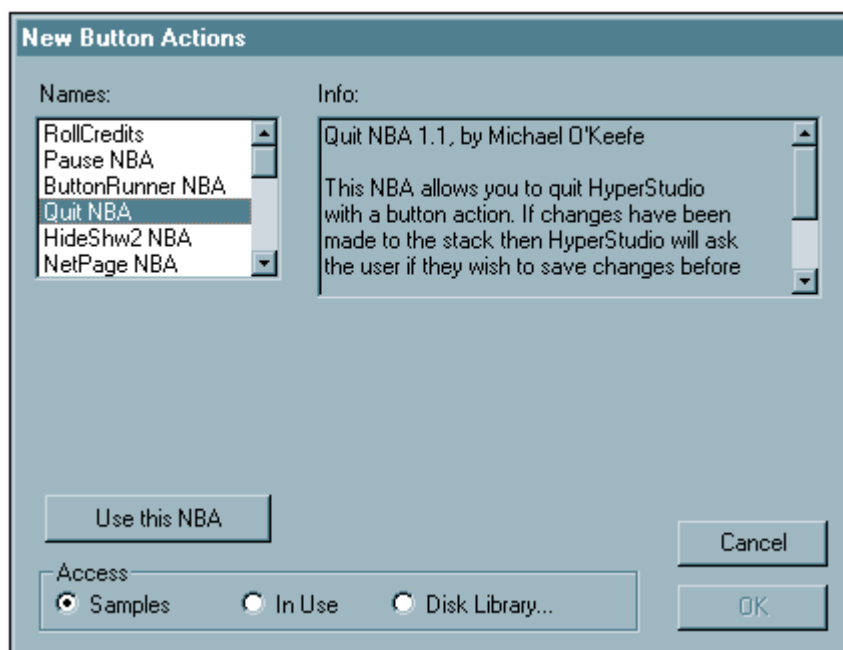
En stopknap

En knap, der skal afbryde en HyperStudio-præsentation benytter et lille program, der er skrevet i programmeringssproget HyperLogo. Programmet standser ikke alene præsentationen, men også HyperStudio, hvorfor denne facilitet skal benyttes med forsigtighed. Der vil dog altid være mulighed for at gemme en præsentationen, hvis den er blevet ændret siden sidste gang, den blev gemt.

Knappen fremstilles på følgende måde:

- **Vælg i Objects-menuen** punktet **Add a Button**. (**Ctrl + B**) Nu åbnes *Button Appearance*-vinduet.
- Vælg en farve, en tekst og evt. en ikon til knappen.
- Klik på **OK**-knappen. Nu skiftes tilbage til siden.
- **Placer** knappen på siden.
- Klik på **udenfor** knappen. Nu åbnes *Actions*-menuen:
- Afmærk feltet **New Button Actions...** Nu åbnes endnu et vindue Se næste side.





I dette vindue kan man se en række småprogrammer, der er fremstillet til HyperStudio.

- Benyt **Pil Nedad**-knappen til højre i feltet **Names** til at komme ned til programmet: **Quit NBA**.
- Afmærk programmet: **Quit NBA**.
- Klik på **Use this NBA**-knappen.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *New Button Actions*-vinduet.
- Klik på **Done**-knappen for at lukke *Actions*-vinduet.

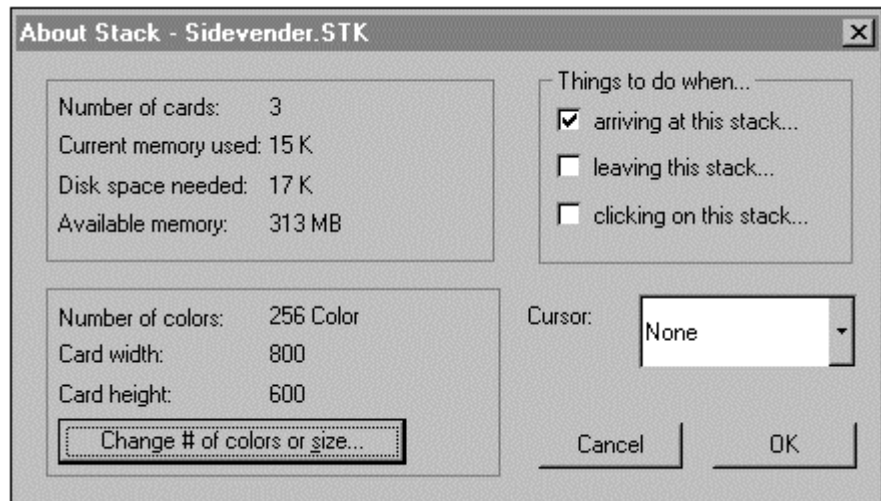
Når der klikkes på knappen vil præsentationen **og HyperStudio** stoppe.

Tidsstyring af en præsentation

Når en HyperStudio-præsentation skal benyttes som et diasshow, hvor siderne skifter efter et bestemt tidsinterval, skal man benytte et lille program, der er fremstillet til HyperStudio. Programmet er fremstillet i HyperLogo, et sprog, der kan benyttes sammen med HyperStudio.

Tidsstyringen foregår på følgende måde:

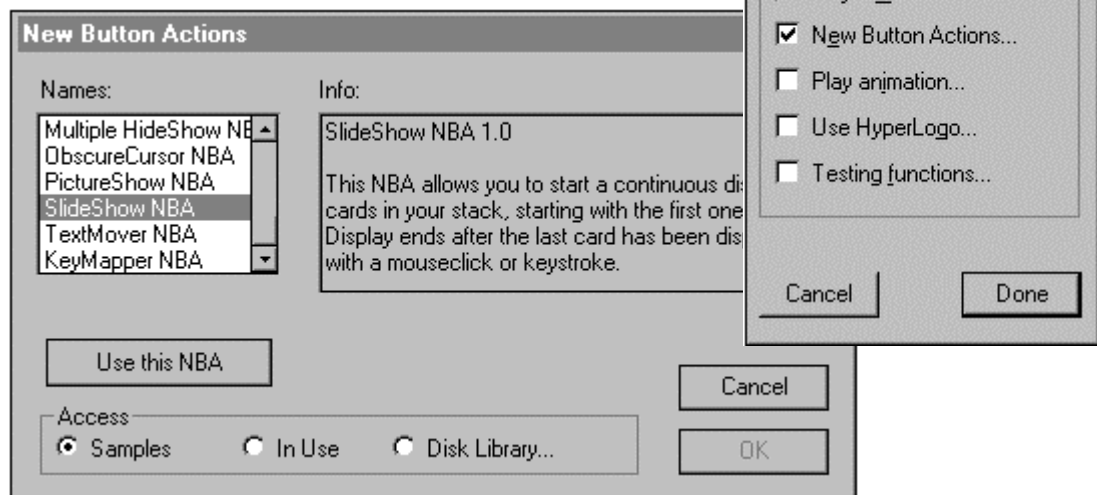
- **Skift** til den første side i præsentationen.
- Vælg i **Objects**-menuen punktet **About this Stack**. Nu åbnes en vindue:



- Afmærk feltet **...arriving at this stack**. Dvs. en mulighed for at angive, hvad der skal ske, når denne præsentation åbnes. Nu åbnes et nyt vindue:

I dette vindue kan man angive, hvad der skal ske:

- Afmærk feltet **New Button Actions...** Nu åbnes et tredje vindue:



I det venstre felt (**Names**) ses navnene på de små programmer, der kan benyttes til HyperStudio. I det højre **Info**-felt ses beskrivelser af programmerne.

- Klik på **Pil ned til højre** for **Names**-feltet til at finde programmet: **SlideShow NBA**

- **Afmærk** programmets navn ved at klikke på det.
- Klik på **Use this NBA**-knappen. Nu åbnes endnu et vindue:

I dette vindue indstilles programmet.

I feltet **Pause** kan man indstille ventetiden ved hver side.

En afmærkning i feltet **Loop from last card to first** vil betyde, at præsentationen vises 'uendeligt'.

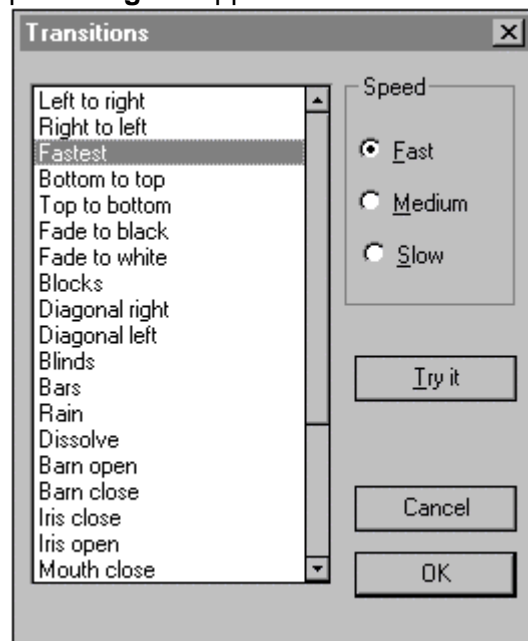
I området **Transition** angives, hvorledes sideskift skal foretages.



Hvis dette skal ændres, skal der klikkes på **Change**-knappen. Derefter åbnes vinduet: *Transitions*.

I dette vindue kan sideskiftene indstilles.

- Dette vindue forlades ved at klikke på **OK**-knappen.
- Klik på **OK**-knappen for at forlade vinduet: *SlideShow NBA*.
- Klik på **OK**-knappen for at forlade vinduet: *New Button Actions*.
- Klik på **Done**-knappen for at forlade vinduet: *Actions*.
- Klik til sidst på **OK**-knappen for at forlade vinduet *About Stack*.



NB: Hvis en indstilling skal ændres, kommer man frem til de viste vindue ved at klikke på de angivne knapper. Hvis vinduet fremkommer efter afmærkning i et felt, (se f.eks. vinduet: *Actions*) skal der blot klikkes *to gange* i afmærkningsfeltet. Derefter vil der blive skiftet til det følgende vindue. (F.eks. skal der i vinduet *Actions* klikkes to gange i feltet **New Button Actions** for at komme frem til vinduet *New Button Actions*)

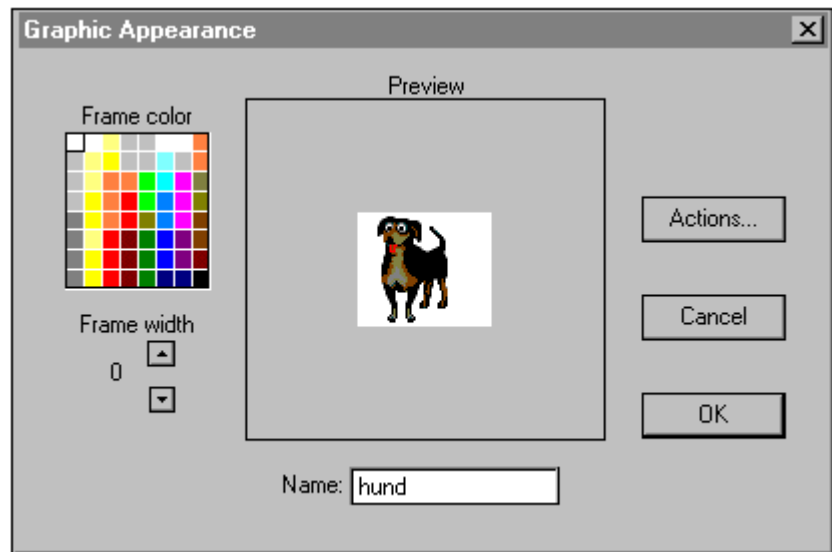
Skjule objekt

Hvis et objekt, f.eks. tekstfelt, et billede eller en knap, skal vises på et senere tidspunkt, skal det først skjules. Dette gøres på følgende måde:

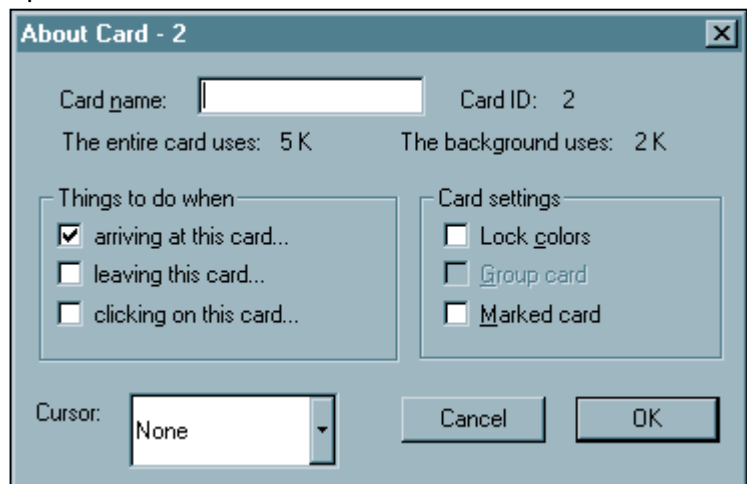
- Kontroller først at objektet har et **navn**, ved at dobbeltklikke på det. Der **skal** være angivet et navn i **Name**-feltet! Se næste side.

I dette vindue kan man se, at grafikbilledet har fået navnet: **hund**.

NB:
Hvis et objekt skal skjules, må det **ikke** indeholde tegnet mellemrum i navnet. F.eks. må dette grafikbillede ikke hedde: **en hund**.

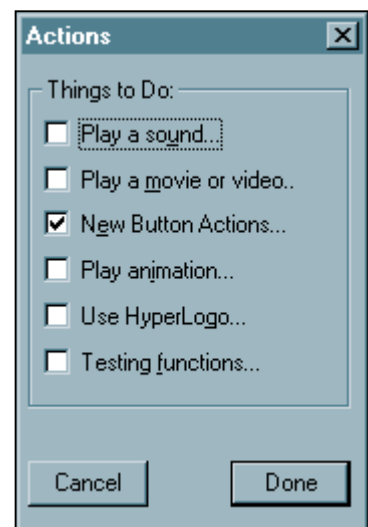


- Vælg i **Objects**-menuen punktet **About this card**. Nu åbnes et vindue: I dette vindue kan man angive, hvad der skal ske, når siden vises eller forlades.
- Afmærk feltet **arriving at this card**. Nu åbnes endnu et vindue: *Actions*.

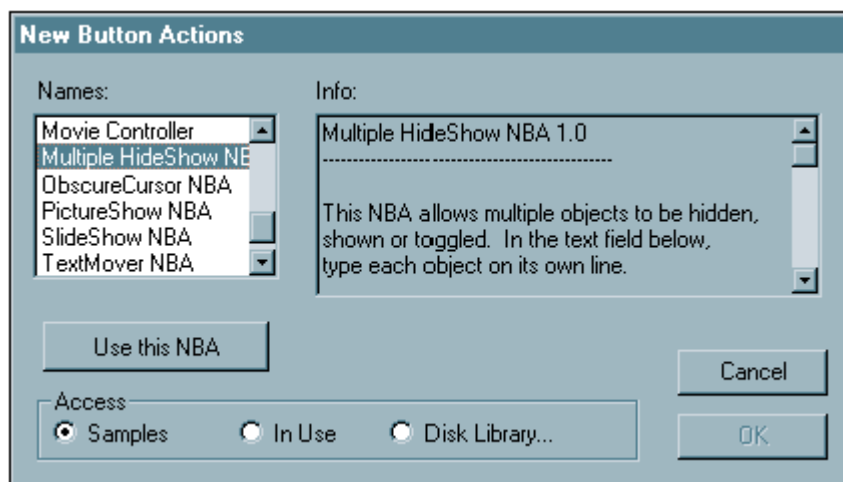


I dette vindue kan man angive, hvad der skal ske. Dette kan være afspilningen af en lydfil, en video, en animation.

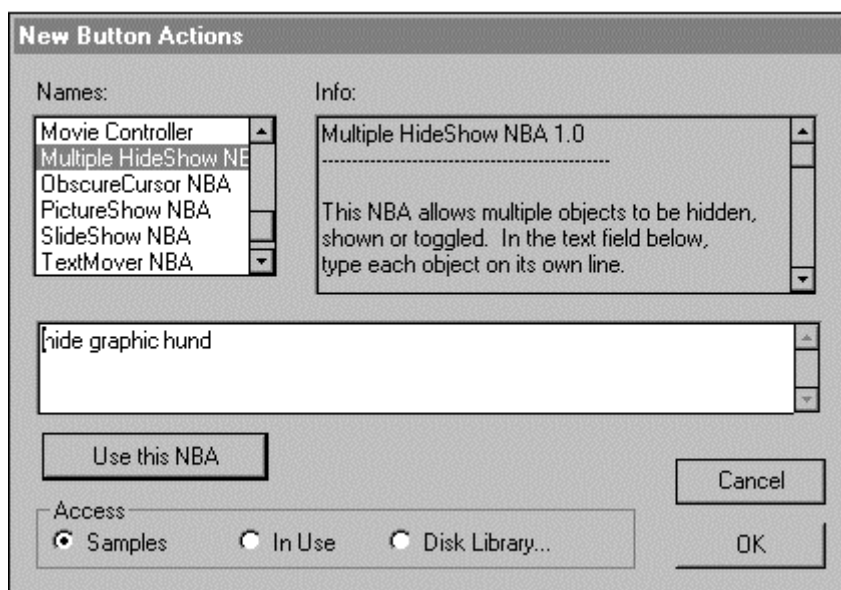
- Afmærk feltet **New Button Actions...** Nu åbnes endnu et vindue. Se næste side.



I dette vindue kan man vælge imellem de forskellige små programmer, der er fremstillet til HyperStudio.



- Benyt **Pil Nedad**-knappen til højre i feltet **Names** til at komme ned til programmet **Multiple HideShow NBA**.
- **Afmærk** programmets navn ved at klikke på det.
- Klik på **Use this NBA**-knappen. Nu åbnes et vindue, hvor der skal skrives nogle værdier:



I det store felt skal der skrives **tre** værdier på hver linie efter følgende princip:

command	type	name	dvs.
kommando	objekttype	objektets navn	f.eks.
hide	graphic	hund	dvs. skjul grafikobjektet hund

Andre kommandoer er: *show* (vis) og *toggle* (vis hvis objektet er skjult / skjul det, hvis det er synligt). Andre objekttyper er button eller field (knap / tekstfelt). F.eks. vil:

show	field	text1	vise tekstfeltet text1
------	-------	-------	------------------------

- **Skriv** kommando, objekttype og navn på et objekt på én linie. Der kan skrives flere kommandoer på de følgende linier.

- Klik på **OK**-knappen for at lukke *New Button Actions*-vinduet.
- Klik på **Done**-knappen for at lukke *Actions*-vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *About card*-vinduet. Nu vil det lille program blive udført, når siden vises.

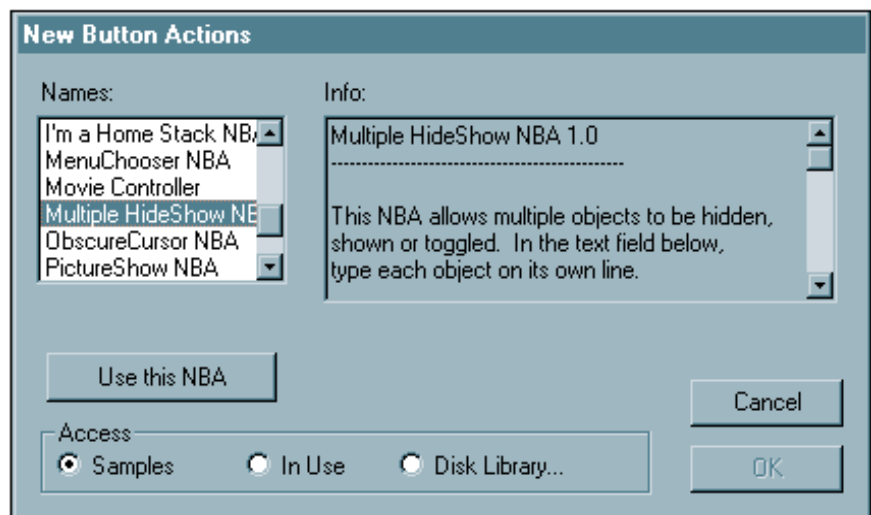
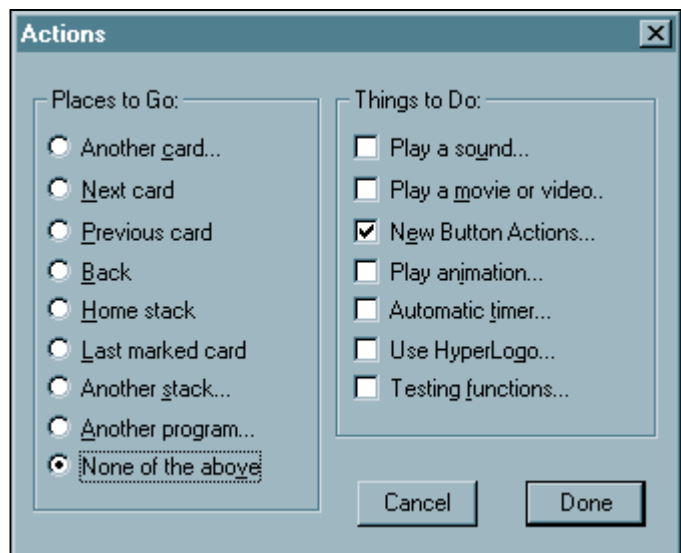
NB: Hvis en indstilling eller et valg af program skal ændres, gøres dette ved at fjerne og derefter sætte afmærkningen i vinduerne: *About card* og *Actions*. Derefter kommer man frem til *New Button Actions*-vinduet.

Vise objekt ved hjælp af en 'action'

Et objekt kan vises ved hjælp af en action. Dette kan ske ved et tryk på en knap

Når en action skal vise et objekt, gøres det på følgende måde, idet det forudsættes at objektet allerede er skjult, som vist ovenfor:

- **Dobbelklik** på en eksisterende knap og klik på **Actions**-knappen, eller **fremstil** en ny knap og **placér** den på siden. Nu vises *Actions*-vinduet:
- Kontrollér at feltet **None of the above** er afmærket
- Afmærk feltet **New Button Actions...** Nu åbnes et nyt vindue:



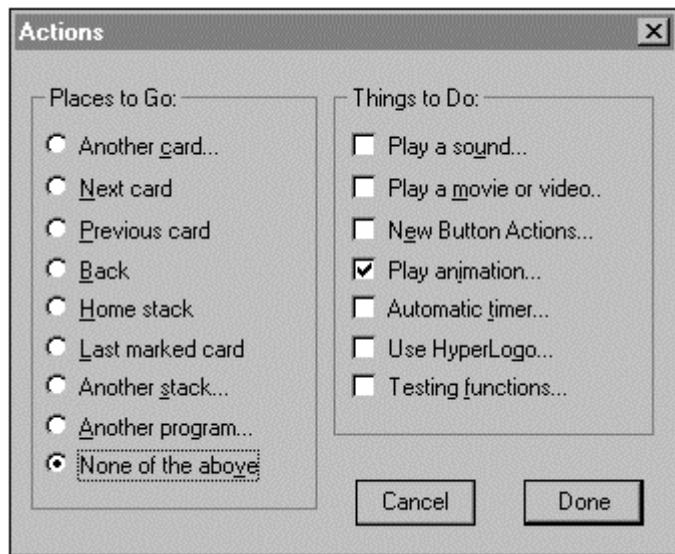
- Benyt **Pil Nedad**-knappen til højre i feltet **Names** til at komme ned til programmet **Multiple HideShow NBA**
- **Afmærk** programmets navn ved at klikke på det.
- Klik på **Use this NBA**-knappen. Nu åbnes et vindue, hvor der skal skrives nogle værdier.

- Skriv værdierne. Husk at der kun må være oplysninger om 1 objekt på hver linie. Læs i afsnittet **Skjule objekt** om de forskellige kommandoer. Se vejledningen på side 5.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *New Button Actions*-vinduet.
- Klik på **Done**-knappen for at lukke *Actions*-vinduet.

Animering af et objekt

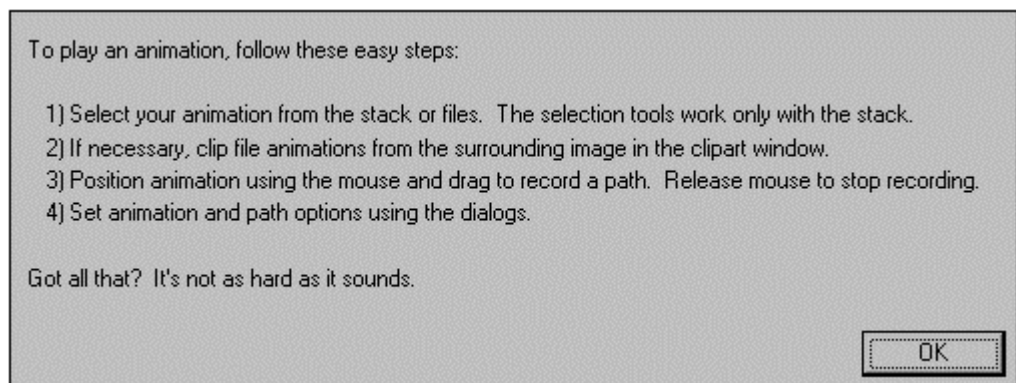
Objekter kan bevæge sig hen over skærmen. Animationen kan startes på to måder:

1. Ved klik på en knap. Dette kræver en afmærkning i feltet **Play animation** i vinduet *Actions*.
2. Ved et sideskift. Dette kræver en afmærkning i feltet **Play animation** i vinduet *Actions*. Dette vindue fremkommer, når der i **Objects**-menuen er valgt punktet **About this card**. Derefter skal feltet **arriving at this card** afmærkes.



Selve opbygningen af animationen foretages på følgende måde:

Når feltet **Play animation** er afmærket, vises første gang en animation skal opbygges, følgende vindue:



På dette vindue findes en kort vejledning til fremstillingen af en animation.

- Klik på **OK**-knappen for at passere vinduet. Nu vises følgende vindue. Se næste side.
- Klik på **Current Card**, hvis en del af skærmsiden skal animeres.

- Klik på **Disk Library**, hvis et grafikbillede fra en mappe skal animeres. Se nedenfor

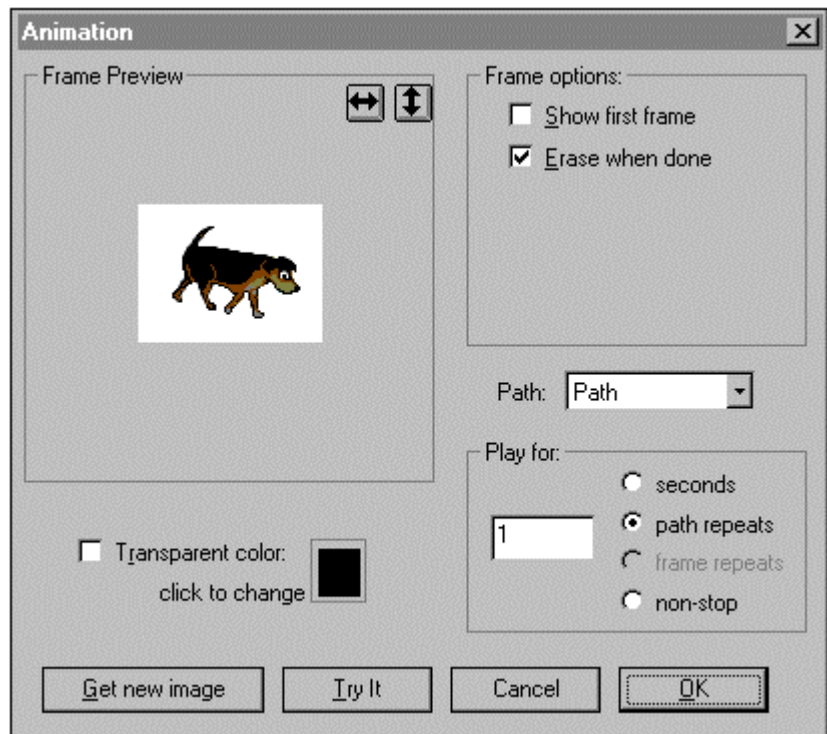


I det følgende tages udgangspunkt i, at en del af skærbilledet skal animeres.



Der skiftes tilbage til skærbilledet. Musens markør er blevet til et stor rødt +

- Placér musens markør 'over og til venstre' for den del af skærbilledet der skal animeres.
- Tryk den **venstre** museknap ned.
- **Flyt** musen. Der trækkes et rødt rektangel efter markøren.
- **Slip** tasten, når det ønskede område er afmærket. Nu er musens markør ændret til det afmærkede område.
- **Placér** musens markør det sted, hvor animationen skal starte.
- Tryk den **venstre** museknap ned og hold den nede.
- **Flyt** musens markør på skærmen. På denne måde fremstilles en **animationssti**.
- Slip museknappen, når animationstien er færdig. Nu åbnes et vindue:

I dette vindue gøres animationen færdig.

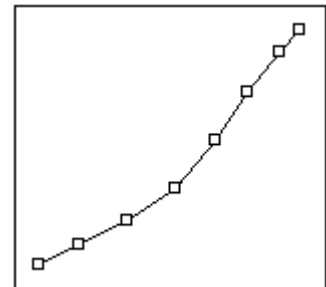


- I feltet **Frame Preview** kan man se den afmærkede del af skærmsiden (eller det valgte grafikbillede)

- Knapperne:   kan benyttes til at spejlvende grafikelementet.
- En afmærkning i feltet **Transparent color** vil bevirke, at den valgte farve bliver gennemsigtig. Farven vælges ved at klikke på farvefeltet. Markøren ændres til en pipette. Derefter vælges en farve fra grafikelementet.
- En afmærkning i feltet **Show first frame** vil bevirke, at grafikelementet vises på siden, inden animationen startes.
- En afmærkning i feltet **Erase when done** vil bevirke, at grafikelementet forsvinder, når animationen er færdig.
- Et klik på **Pil nedad** til højre for feltet **Path**, vil åbne en lille menu:



- **New Path** giver mulighed for at tegne en ny animationssti.
- **Edit Path** giver mulighed for at foretage ændringer af animationsstien. Når denne mulighed er valgt, skiftes til skærmsiden. Animationsstien vises som en linje med små firkanter. Når musens markør er placeret *på stien*, ændres den til en *hånd*. Hvis venstre museknap nedtrykkes, kan hele animationsstien *flyttes*.

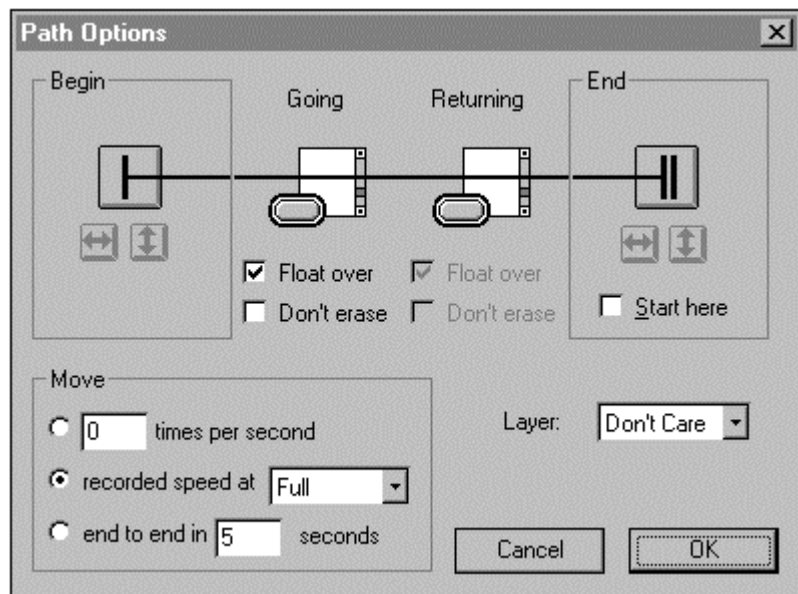


Når musens markør placeres *på en firkant*, ændres markøren til et stor rødt **+**. Nu kan det enkelte punkt på animationsstien *flyttes*.

Når der klikkes med musen udenfor området omkring animationsstien, vendes tilbage til *Animations*-vinduet.

- **Path Options** åbner følgende vindue:

I dette vindue kan indstille yderligere værdier for animationen.



I de to områder: **Begin** og **End** kan man angive, hvorledes det animerede skal benytte animationsstien. **Begin** betegner det sted, hvor animationsstien *begynder*, og **End**, hvor den *slutter*. I de to områder kan man vælge imellem følgende ikoner. (Der skiftes imellem dem, ved at klikke på dem)



Her *begynder* animationen.



Her *slutter* animationen. Hvis det ønskes, at animationen begynder ved

animationsstiens slutning, afmærkes feltet **Start here**.



Animationen skal *vende* i dette punkt. Når denne ikon er valgt, kan man nu aktivere de to små ikoner:



Ved hjælp af disse to ikoner kan man angive, at det animerede skal *spejlvendes* (henholdsvis om en lodret og/eller en vandret akse), inden der returneres langs animationsstien.



Denne ikon angiver også, at animationen *slutter*.

I området **Move** kan man indstille animationens bevægelse. I området **Layer** kan man angive, hvorledes to animationer skal passere hinanden.

- Klik på **OK**-knappen, når indstillingerne i vinduet *Path options* er foretaget.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Animation*-vinduet.

Afspilning af en lydfil

Det er muligt at få HyperStudio til at afspille en lydfil på 2 måder:

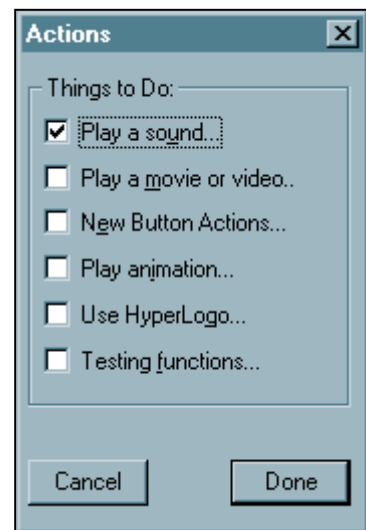
- 1: Når en side vises.
- 2: Når der trykkes på en knap.

Begge dele fremstilles på samme måde: Afspilningen af lydfilen skal placeres i en begivenhed.

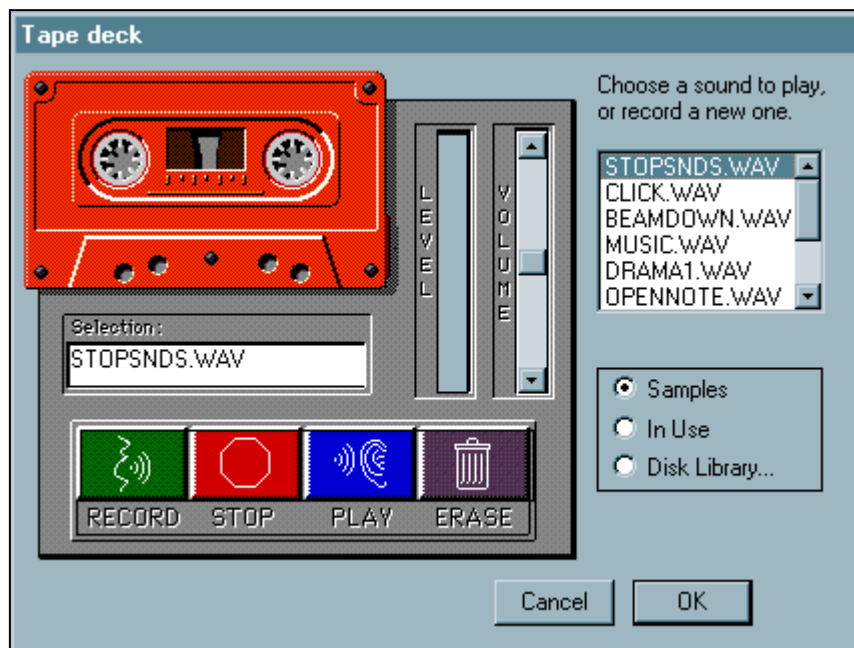
1: Lyden af spilles, når der skiftes til en side

- Vælg i **Objects**-menuen punktet **About this card**. Nu åbnes *About*-vinduet.
- Afmærk feltet **Arriving at this card**. Nu åbnes et nyt vindue:
- Afmærk feltet **Play a sound**.

NB: Der kan godt være flere felter afmærket på samme tid i dette vindue. Det er altså både muligt at skjule objekter og afspille en lydfil, når en side vises.



Nu vises et nyt vindue. Ved hjælp af dette vindue kan man vælge blandt de viste en lydfile eller indspille en lydfile.



Benyt én af følgende tre metoder:

- A:** Vælg en lyd blandt de viste i feltet i øverste højre hjørne i vinduet. Når lydfile er valgt, kan den høres efter et klik på **PLAY**-knappen.
- B:** Optag en lyd, hvis der er monteret en mikrofon til computeren. Lyden optages, når der klikkes på **RECORD**-knappen. Optagelsen stoppes ved et klik på **STOP**. Også her kan lyden høres ved at klikke på **PLAY**-knappen.
- C:** Vælg blandt de filer, der ligger på computeren eller skolens netværk, ved at afmærke feltet **Disk library**. Derefter vises det 'sædvanlige' *Åbn fil*-vindue. Nu kan file findes og vælges.
 - Klik på **OK**-knappen, når lydfile er valgt.
 - Klik på **Done**-knappen for at lukke *Actions*-vinduet.
 - Klik på **OK**-knappen for at lukke *About*-vinduet. Nu afspilles lydfile, når siden vises.

2: Lyden afspilles, når der klikkes på en knap

- **Dobbeltklik** på en eksisterende knap og klik på **Actions**-knappen, eller **fremstil** en ny knap og **placér** den på siden. Nu vises *Actions*-vinduet.
- Afmærk feltet **Play a sound**. Nu vises *Tape deck*-vinduet. Se side ovenfor. Vælg en fil, som vist ovenfor.
- Klik på **OK**-knappen, når lydfile er valgt.
- Klik på **Done**-knappen for at lukke *Actions*-vinduet. Nu afspilles lydfile, når der klikkes på knappen.

Avancerede features

Masterside - Group card

En masterside, er en side, der kan genbruges af flere andre side. Den kan f.eks. indeholde forskellige objekter, der skal benyttes på disse sider. Det kan være:

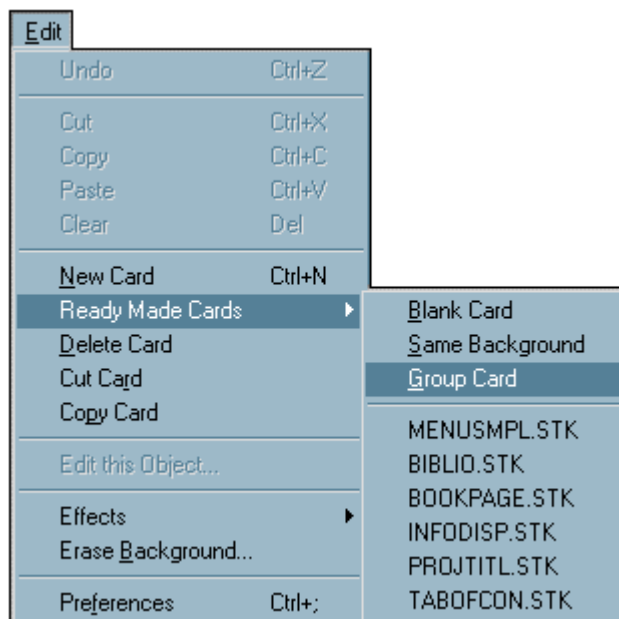
- et baggrundsbillede
- en baggrundsfarve,
- en knap, der afslutter præsentationen,
- en knap, der skifter til næste / forrige side i præsentationen.
- osv.

I HyperStudio gøres dette ved at fremstille den første side i præsentationen som masterside. De øvrige sider skal derefter være *'group cards'*.

Oprettelse af et 'group card'

Et group card udnyttes på følgende måde:

- Start på en ny præsentation.
- Vælg i **Edit**-menuen punktet **Ready Made Cards**. Nu åbnes et lille menu.
- Vælg punktet **Group Card**. Nu fremstilles en ny side i præsentationen og der skiftes tilden.
- Skift tilbage til den første side ved hjælp af **Move**-menuen.

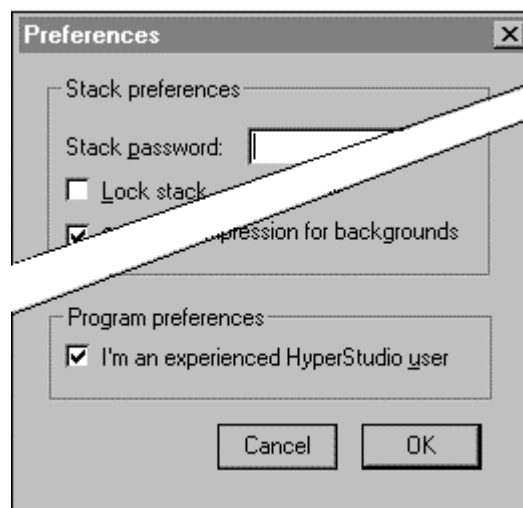


En knap på alle sider

Hvis en knap på den første side skal vises på alle group cards, skal følgende udføres:

Først skal forfatteren vælge at være **'Experienced user'**. Det gøres på følgende måde:

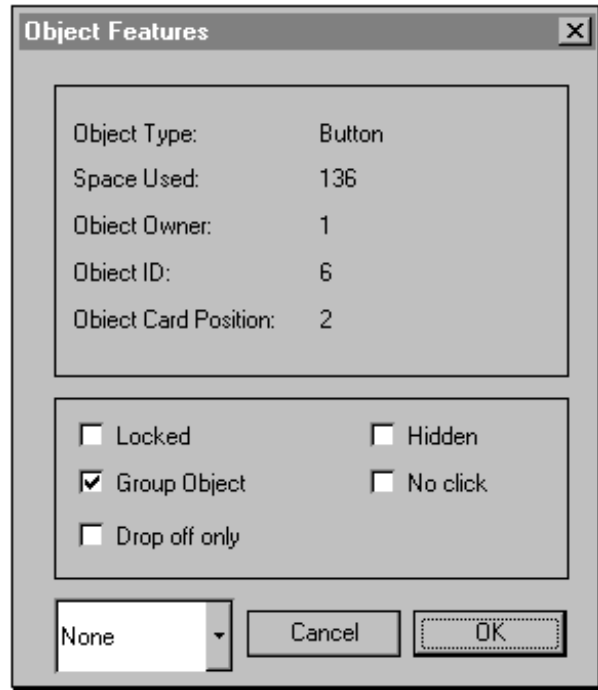
- Vælg i **Edit**-menuen punktet **Preferences**. Nu åbnes et vindue.
- Afmærk feltet **I'm an experienced HyperStudio user**.



- Klik på **OK**-knappen for at forlade *Preferences*-vinduet.

Knapper oprettes og indstilles på følgende måde:

- Vælg i **Objects**-menuen punktet **Add a Button**. Nu åbnes det sædvanlige *Button Appearance*-vindue.
- Foretag de sædvanlige valg for knappen: **Knaptyp**, **Tekst**, **Farve**, etc.
- Klik på **Features**-knappen. Nu åbnes et nyt vindue:
- Afmærk feltet: **Group Object**.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Object Features*-vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at forlade *Button Appearance*-vinduet.
- Placér knappen på siden.
- Klik udenfor knappens område.
- Angiv i *Actions*-vinduet, hvad der skal ske, når der klikkes på knappen.

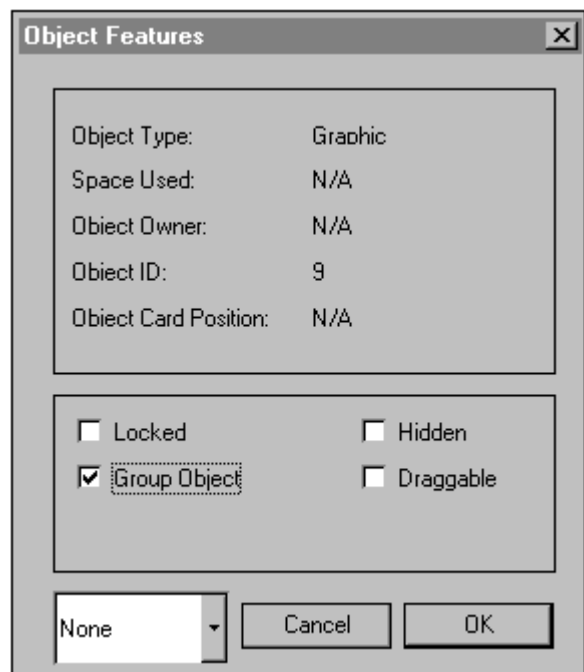


NB: **Features**-knappen er kun synlig på *Button Appearance*-vinduet, når I'm an experienced HyperStudio user er afmærket!

Et grafikbillede på alle sider

Hvis et grafikbillede skal placeres på alle sider, gøres dette på følgende måde:

- Vælg i **Objects**-menuen punktet: **Add a Graphic Object**
- **Udvælg** og **placér** grafikelementet på siden.
- Klik **udenfor** grafikelementet. Nu åbnes *Graphic Appearance*-vinduet.
- Klik på **Feature**-knappen. Nu åbnes et vindue.
- Afmærk feltet **Group Object**.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Object Features*-vinduet.
- Vælg de øvrige indstilling i *Graphic Appearance*-vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke



dette vindue.

Nu vil det grafiske element blive vist på alle *Group Card*-sider.

NB: **Features**-knappen er kun synlig på *Graphic Appearance*-vinduet, når I'm an **experienced HyperStudio user** er afmærket!

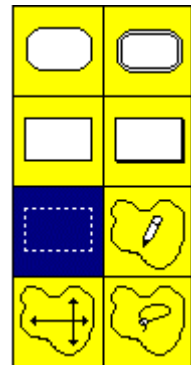
Fremstilling af skjulte knapper – hotspots

Forfattere af præsentationer benytter ofte skjulte knapper. Det er en knap/aktivt område, der ved første øjekast ikke kan ses.

Der kan f.eks. placeres en række skjulte knapper på et billede af en klasse. Når der klikkes på en af dem, skiftes til den side, der præsenterer personen, der er klikket på.

I **HyperStudio** fremstilles disse på følgende måde:

- Placér et **billede** på skærmsiden.
- Vælg i **Objects**-menuen punktet **Add a Button**.
- Vælg blandt det fire 'usynlige' knapper, der er placeret nederst i listen.
- Klik på **OK**-knappen for at lukket *Button Appearance*-vinduet. Nu vises knappen som en rød stipleet rektangel.
- Klik udenfor knappens område, når den er på plads. Nu vises *Actions*-vinduet.
- Vælg en action til knappen.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Actions*-vinduet.



- Et skjult knap kan **flyttes** med musen på sædvanlig måde:
 - Placér musen ovenpå knappen (Markøren bliver til to dobbelt pile).
 - Tryk den **venstre** museknap ned.
 - Flyt musen til den ønskede position.
 - Slip museknappen.
- **Størrelsen** af et hotspot kan justeres med musen på sædvanlig måde:
 - Placér musen på en af rektanglets **sider**. (Markøren bliver til en dobbeltpil).
 - Tryk den **venstre** museknap ned.
 - **Flyt** musen indtil rektanglets størrelse passer.
 - **Slip** museknappen.

NB: Det røde rektangel vises **ikke**, når præsentationen afvikles.