

Tastevejledning – Medi8or 4

Indholdsfortegnelse

KOM I GANG MED MEDI8OR 4.....	2
START AF MEDI8OR 4	2
SKÆRMSIDENS OPBYGNING.....	2
EN NY PRÆSENTATION STARTES.....	2
INDSTILLING AF PRÆSENTATIONEN	3
EN SIDES BAGGRUNDSFARVE	3
ET TEKSTFELT	4
<i>Ændring af tekstens font</i>	<i>4</i>
<i>Justering af teksten i et tekstfelt</i>	<i>5</i>
<i>Flytning af et tekstfelt</i>	<i>5</i>
<i>Ændring af et tekstfelts størrelse</i>	<i>5</i>
<i>En lang tekst i et tekstfelt</i>	<i>5</i>
<i>Justering af et tekstfelt</i>	<i>6</i>
<i>Ændring af et tekstfelts baggrundsfarve</i>	<i>6</i>
PLACERING AF ET BILLEDE.....	7
<i>Justering af billedets størrelse</i>	<i>7</i>
<i>Flytning af en billedramme</i>	<i>8</i>
PRÆSENTATIONEN GEMMES	9
PRÆSENTATIONEN AFPRØVES	9
EN NY SIDE I PRÆSENTATIONEN	9
SKIFT IMELLEM SIDERNE.....	10
ÆNDRING AF EN SIDES NAVN	10
NAVIGATION OG TIDSSTYRING	10
FREMSTILLING AF EN KNAK	10
<i>Ændring af teksten på en knap.....</i>	<i>11</i>
<i>Flytning af en knap</i>	<i>11</i>
<i>Ændring af en knaps størrelse</i>	<i>11</i>
<i>Ændring af en knaps farve.....</i>	<i>11</i>
<i>Ændring af knaptekstens font.....</i>	<i>12</i>
EN BEGIVENHED TIL EN KNAK	13
KOPIERING AF OBJEKTER: TEKSTFELT, BILLEDDRAMME OG KNAK.....	14
EN STOPKNAK.....	15
TIDSSTYRING AF EN PRÆSENTATION	15
<i>Fremstilling af en tidslinie med automatisk sideskift.....</i>	<i>15</i>
KOPIERING AF EN BEGIVENHED.....	17
SKJULE OBJEKT	18
VISE OBJEKT VED HJÆLP AF EN BEGIVENHED	18
ANIMERING AF ET OBJEKT	19
AFSPILNING AF EN LYDFIL.....	22
AVANCEREDE FEATURES.....	23
MASTERSIDE	23
<i>Oprettelse af en masterside.....</i>	<i>23</i>
<i>Brug af en masterside</i>	<i>24</i>
<i>Flytning af mastersiden i sidelisten</i>	<i>24</i>
FREMSTILLING AF SKJULTE FELTER – HOTSPOTS	25
TILKNYTNING AF EN BEGIVENHED TIL EN HOTSPOT	26
ÆNDRING AF MUSENS MARKØR	26

Kom i gang med Medi8or 4

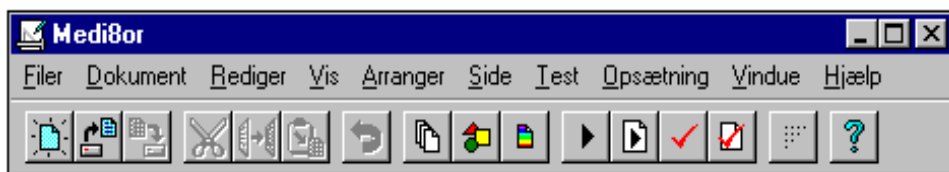
Start af Medi8or 4

Præsentationsprogrammet Medi8or 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 **Medi8or 4.0** Nu åbnes en lille menu.
- Vælg linien **Medi8or**. Nu startes programmer. Der vises en forside af programmet. Lidt efter er programmet klar til brug.

Skærmsidens opbygning

Øverst på siden ses menuen. Nedenunder er der placeret en lang række knapper. Funktionerne af disse knapper vises, hvis musen placeres på dem og den holdes stille et øjeblik.



Et sted på skærmen ses **værktøjskassen**:

Både knapperne og værktøjskassen kan **flyttes** på skærmen ved hjælp af musen:

- Placér musen ved siden af knapperne. Tryk den venstre museknap ned og flyt hele knaprækken.
- Placér musen på værktøjskassen. Hold den venstre museknap ned og flyt hele værktøjskassen.

Tip: Både knapperne og værktøjskassen kan **fjernes** fra skærmen ved:

- Vælg i **Vis**-menuen punkterne **Værktøjskasse** eller **Standard bar**. Afmærkningen forsvinder, knapperne og/eller værktøjskassen fjernes fra skærmen.
- Knapperne eller værktøjskassen vises igen ved hjælp af den samme operation.

En ny præsentation startes

En ny præsentation startes på én af følgende måder:

- Klik på knappen **Ny** knap-linjen.
- Vælg i **Filer**-menuen punktet **Ny**.

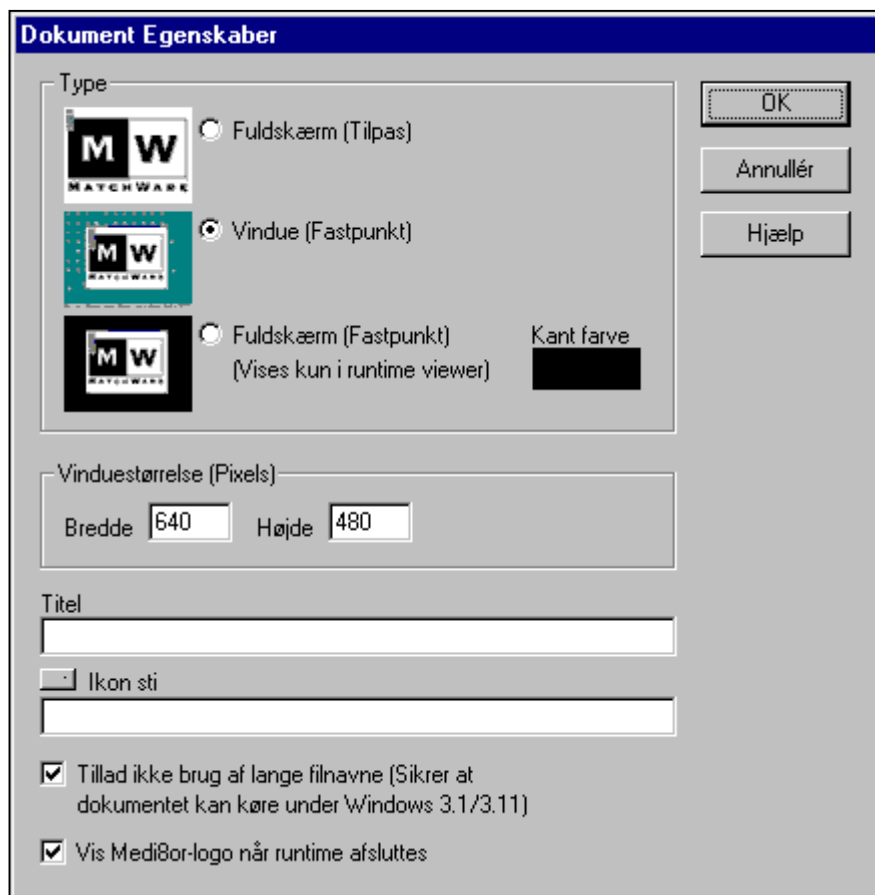


Den nye præsentation vises som en grå side.

Indstilling af præsentationen

Præsentationen kan indstilles på følgende måde:

- Vælg i **Dokument**-menuen punktet **Egenskaber**. Nu vises følgende vindue:



Ved hjælp af dette vindue kan forfatteren bl.a. vælge, hvorledes præsentationen skal vises på skærmen. Hvis **Fuldskærm (Tilpas)** vælges, vil Medi8or justere præsentationen til indstillingerne på den skærm, hvor præsentationen skal vises.

En sides baggrundsfarve




Det er let at vælge baggrundsfarven for en skærmside:

- Klik på **Farve**-knappen i Standard-baren. Nu vises *Vælg farve*-vinduet:
- Vælg en farve.
- Klik på **OK**-knappen.



Et tekstfelt

Alle tekster i præsentationen skal placeres i et tekstfelt. Det fremstilles på følgende måde:

- Klik på værktøjet **Tekst** i værktøjskassen. Musens form ændres nu til:
 


- **Placér** markøren et sted på skærmen.
- Tryk musens **venstre** knap ned og hold den nede.
- **Flyt** musen. Et tekstfelt trækkes efter musen.
- Giv **slip** på musen. Nu ændres skærmens udseende lidt. (Denne skærm kaldes '*editor-skærmen*')
- Skriv teksten. Når teksten er skrevet, så:
- Klik med musen **udenfor** tekstfeltet. *Editor-skærmen* forsvinder.

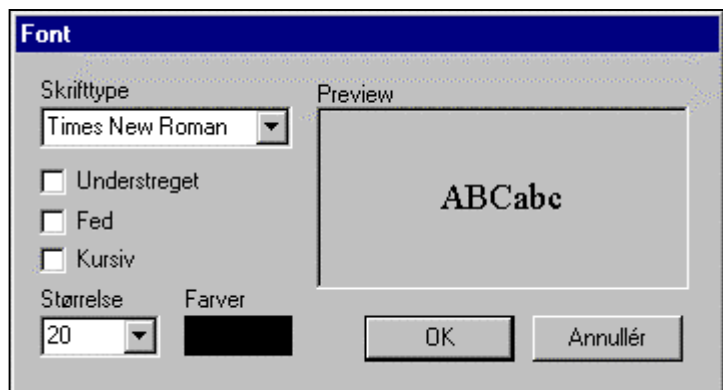
Ændring af tekstens font

Tekstens **font** ændres på følgende måde:

- **Dobbeltklik** med musen på tekstfeltet. Nu ændres skærmen til *editor-skærmen*.
- **Afmærk** den del af teksten, der skal have en anden font, ved at trække musemarkøren hen over teksten, mens **venstre** museknap er nedtrykket.
- Klik på **højre** museknap. Nu vises lokal-menuen for et tekstfelt.
- Vælg linjen **Font**. Nu åbnes et vindue:

Ved hjælp af dette vindue vælges den afmærkede teksts font, størrelse og farve.

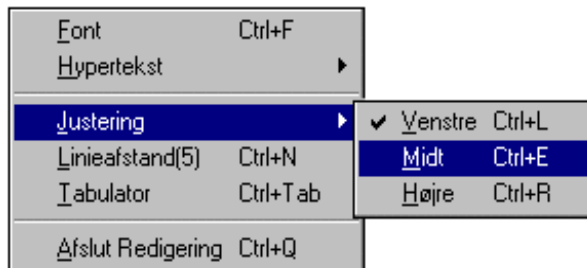
- Klik på **OK**-knappen, når valgene er foretaget.
- Klik **udenfor** tekstfeltet for at lukke det.



Justering af teksten i et tekstfelt

Teksten kan justeres til en placering i midten af tekstfeltet på følgende måde:

- **Dobbeltklik** med musen på tekstfeltet. Nu ændres skærmen til *editor-skærmen*.
- Afmærk teksten.
- Klik på den **højre** museknap. Nu vises lokal-menuen for et tekstfelt. Vælg **Justering**
- Vælg imellem **Venstre**, **Midt** eller **Højre**.
- Klik **udenfor** tekstfeltet for at lukke det.



Flytning af et tekstfelt

Et tekstfelt **flyttes** på følgende måde:

- Kontrollér at tekstfeltet er aktivt (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Placér musen **ovenpå** tekstfeltets kant.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen **flyttes**. Musen ændrer form til en '*hånd*'.
- **Slip** musen.

Ændring af et tekstfelts størrelse

Størrelsen på et tekstfelt ændres på følgende måde:

- Kontrollér at tekstfeltet er aktivt (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Placér musen **ovenpå** et af de 8 håndtag. Musen ændrer form til en '*dobbeltpil*'.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen **flyttes**.
- **Slip** musen.

NB: Hvis der trækkes i et af håndtagene i hjørnerne, forbliver forholdet imellem tekstfeltets bredde og højde det samme.

En lang tekst i et tekstfelt

Hvis der skal placeres megen tekst, kan det være vanskeligt at skrive det direkte i **Medi8or**. I stedet kan du gøre følgende:

- **Skriv** teksten i tekstbehandlingsprogram, som du kender. Eller indlæs teksten fra en fil.
- **Afmærk** teksten.
- Kopier teksten til **Udklipsholderen**. (Vælg i **Rediger**-menuen punktet **Kopier**)
- Skift til **Medi8or**
- Dobbeltklik på tekstfeltet, således at editor-skærmen vises.

- Tryk samtidig på **Ctrl-** og **v-**tasterne. Nu kopieres teksten til tekstfeltet.

Justering af et tekstfelt

Et tekstfelt kan centreres på skærmsiden på følgende måde:

- Kontrollér at tekstfeltet er aktivt (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Tryk på **F2**-tasten. Nu vises et vindue, der kan benyttes til justering af tekstfeltet (Se næste side).

Ved hjælp af dette vindue kan tekstfeltet justeres på skærmsiden.

En afmærkning i de tre felter:

Venstre, **Center** eller **Højre** justerer feltet i den vandrette retning, mens en afmærkning i **Top**, **Midt** eller **Bund** justerer feltet i lodret retning.

- Klik på **OK** for at afslutte justeringen.



Ændring af et tekstfelts baggrundsfarve

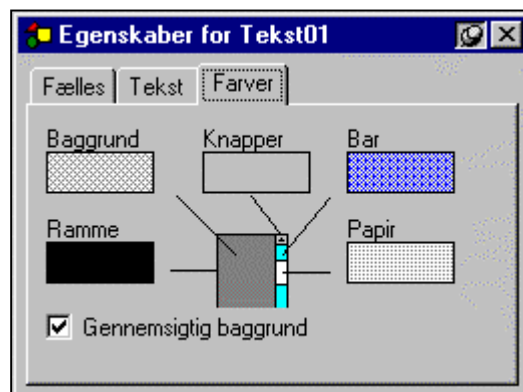
Tekstfeltets **baggrundsfarve** ændres på følgende måde:

- Kontrollér at tekstfeltet er aktivt (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Klik med **højre** museknap på tekstfeltet. Nu åbnes en menu:
- Klik på **Egenskaber** i menuen. Nu åbnes det vindue, der kan benyttes til at formatere tekstfeltet.
- Klik på fanebladet **Farver**.



Nu vises det faneblad, der benyttes til at bestemmer farver til tekstfeltet.


- Klik på **farveboxen til Baggrund** (øverst til venstre). Nu åbnes det sædvanlige *Vælg farve*-vindue.
- Vælg en baggrundsfarve.
- Klik på **OK** for at lukke *Farve*-vinduet.
- Klik på **lukkefeltet** i øverste højre hjørne af *Egenskaber*-vinduet.

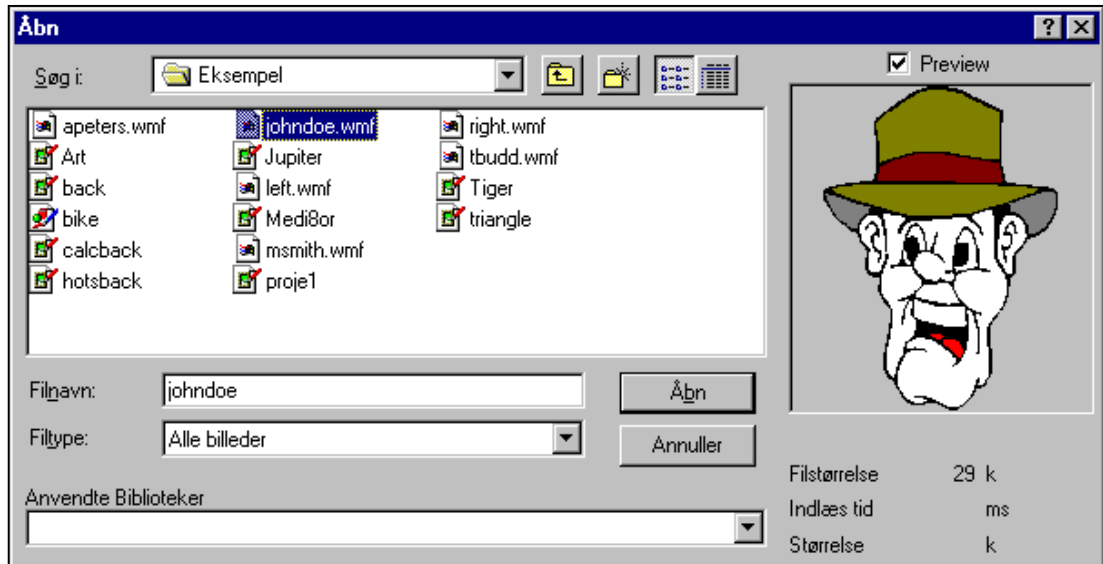


NB: Hvis feltet **Gennemsigtig baggrund** afmærkes, vil tekstfeltets baggrund ikke kunne ses.

Placering af et billede

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

- Klik på værktøjet **Billede** i værktøjskassen:
Musen form ændres til: 
- Placér musen et sted på skærmen.
- Klik med den **venstre** museknap. Nu skiftes til følgende *Åbn*-vindue:



I det store vindue kan man se en liste over de filer, der indeholder billeder, som Medi8or kan indlæse.

Når et billede skal placeres, skal det først findes på harddisken:

- Der kan skiftes bibliotek ved at klikke på **Pil-nedad** til højre for feltet **Søg i**.
- Det kan være hensigtsmæssigt at få et *preview* af billedet, inden det indlæses. Dette sikres ved at afmærke feltet **Preview**.
- Afmærk filen med et museklik. Læg mærke til de oplysninger om filen, der er placeret lige over *Preview*-vinduet!
- Klik på **Åbn**-knappen for at hente billedet og lukke vinduet *Åbn*. Billedet placeres i den tegnede ramme.

Justering af billedets størrelse

Billedets størrelse justeres på følgende måde:

- Kontrollér at billedrammen er aktiv (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Placér musemarkøren på et af de 8 håndtag. Musen ændrer form til en *dobeltpil*.
- Tryk den venstre museknap ned, mens musen flyttes.
- Slip museknappen.

Tip: Det indlæste billede vil udfylde den tegnede ramme, så godt som muligt. Der er dog mulighed for justering af billedet i rammen på følgende måde.

- Kontrollér at billedrammen er aktiv (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Tryk på den højre museknap. Nu åbnes billedets lokalmenu.
- Vælg punktet **Egenskaber**. Nu åbnes et *Egenskaber*-vindue:

I dette vindue kan billedets egenskaber indstilles:

- Klik på fanebladet **Billede**.



- Hvis afmærkningen i feltet **Bevar X/Y Forhold** fjernes, vil billedet udfylde hele billedrammen.
- Klik på fanebladet **Justering**.
- Ved hjælp af en afmærkning i et af de 9 felter kan billedets justering i billedrammen bestemmes.
- *Egenskaber*-vinduet lukkes ved at klikke i **lukkefeltet** i øverste højre hjørne.



Flytning af en billedramme

En billedramme flyttes på samme måde som et tekstfelt:

- Kontrollér at billedrammen er aktiv (Forsynet med 8 *håndtag*).
- Placér musen **ovenpå** billedrammens kant. Musen ændrer form til en '*hånd*'.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen flyttes.
- Slip musen.

Præsentationen gemmes

En præsentation gemmes på følgende måde:

- Klik på **Gem**-knappen i **Standard**-baren. Nu åbnes *Gem*-vinduet.
- Find den mappe, hvori præsentationen skal gemmes.
- Skriv navnet på din præsentation. Husk reglerne for filnavne!
- Klik på **Gem**-knappen. Nu gemmes din præsentation.

Tip: Næste gang du skal gemme præsentationen, kan du blot trykke på **Ctrl** og **S** samtidig eller klikke på knappen **Gem**



Præsentationen afprøves

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

- Tryk på **F5**-tasten. Nu forsvinderværktøjslinien og standard-baren ændrer udseende.

Tip: Man kan også klikke på **Kør dokument**-knappen, der er anbragt i *Standard*-baren .



Tip: Man kan altid vende tilbage til *designvinduet* ved et tryk på **Esc**-tasten.

Tip: Hvis præsentationen skal afprøves fra en bestemt side, så tryk på **Ctrl+F5**-tasterne. Så startes præsentation fra den side, der vises på skærmen.

Man kan også klikke på **Kør-side**-knappen:



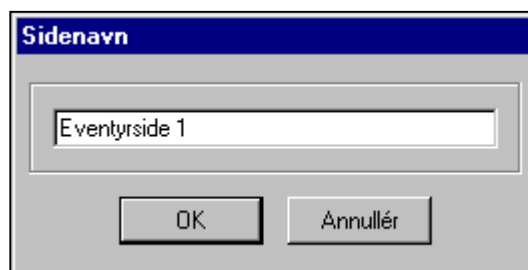
En ny side i præsentationen

Vælg én af følgende 2 metoder:

- Vælg i **Side**-menuen punktet **Ny**.
- Tryk på **Insert**-tasten.

I begge tilfælde vises *Sidenavn*-vinduet:

- Skriv sidens navn.
- Klik på **OK**-knappen. Nu fremstilles siden og der skiftes til den.



Skift imellem siderne

Der skiftes imellem siderne i *editor*-mode på følgende måde::

- **En side frem:** Tryk på **PgDn**-tasten.
- **En side tilbage:** Tryk på **PgUp**-tasten.

Desuden kan følgende benyttes:

- Klik på **Liste**-knappen i *Standard*-baren. Nu vises *Sideliste*-vinduet:



- Klik på **navnet** på den side, der skal skiftes til. Der skiftes til siden, således at den kan ses 'under' *Sideliste*-vinduet.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke vinduet.



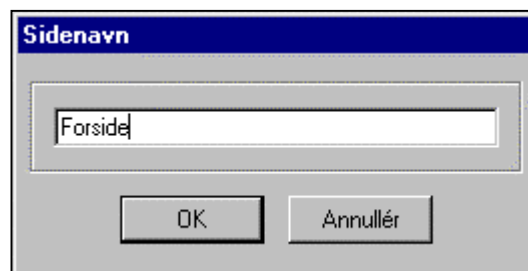
Ændring af en sides navn

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

- Klik på **Liste**-knappen i *Standard*-baren. Nu vises *Sideliste*-vinduet.
- Klik på sidens navn, således at dette er afmærket.
- Klik på **Nyt sidenavn**-knappen. Nu åbnes *Sidenavn*-vinduet.
- Skriv det nye navn.
- Klik på **OK**-knappen (eller tryk på **Retur**-tasten).
- Luk *Sideliste*-vinduet ved at klikke på **Luk**-knappen.



Nyt sidenavn



Navigation og tidsstyring

Fremstilling af en knap

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

- Klik på værktøjet **Knap** i værktøjskassen. Markøren ændrer form.
- Klik med den **venstre** museknap et sted på skærmen.
- Nu placeres knappen på skærmen.



Ændring af teksten på en knap

Knappens tekst kan ændres ved at:

- Dobbeltklikke på knappen. Knappens farve ændres og den bliver knap aktiv.
- Ret knappens tekst.
- Klik med musen udenfor knappen. Nu skifter skærmen tilbage.



Flytning af en knap

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

- Kontrollér at knappen er aktiv (Forsynet med 8 håndtag).
- Placer musen **ovenpå** knappens kant. Musen ændrer form til en 'hånd'.
- Hold den **venstre** museknap nede, mens musen flyttes
- Slip musen.

Ændring af en knaps størrelse

Knappens størrelse ændres på følgende måde:

- Kontrollér, at knappen er aktiv. (Forsynet med 8 håndtag).
- **Flyt** musens markør hen til et af de 8 håndtag. Markøren ændrer form til en dobbeltpil.
- Hold **venstre** museknap nedtrykket, mens musens flyttes.
- Giv slip på musen.

NB: Hvis markøren placeres på et af de 4 hjørner, vil forholdet imellem knappens bredde og højde blive bevaret.

Ændring af en knaps farve

Knappens **farve** ændres på følgende måde:

- Kontroller, at knappen er aktiv. (Forsynet med 8 håndtag).
- Klik med **højre** museknap på knappen.
- Nu vises en lokal-menu for knapperne:



- Klik på linien **Egenskaber**. Nu vises knappens *Egenskaber*-vindue.
- Klik på fanebladet **Knap**. Nu vises et faneblad, hvor knappens farver kan vælges.

I området **Farver** er der 6 knapper/felter, der kan klikkes på:

Knap-tryllestav: Et klik på dette felt, giver knappen en standardfarve

Knap-farvefelt: Knappens farve kan vælges.

Highlight-tryllestav: Farven på knappens venstre og øverste kant tilpasses den valgte knapfarve.

Highlight-farvefelt: Valg af farve på den venstre og den øverste kant.

Skygge-tryllestav: Farve på højre og nederste kant tilpasses den valgte knapfarve.

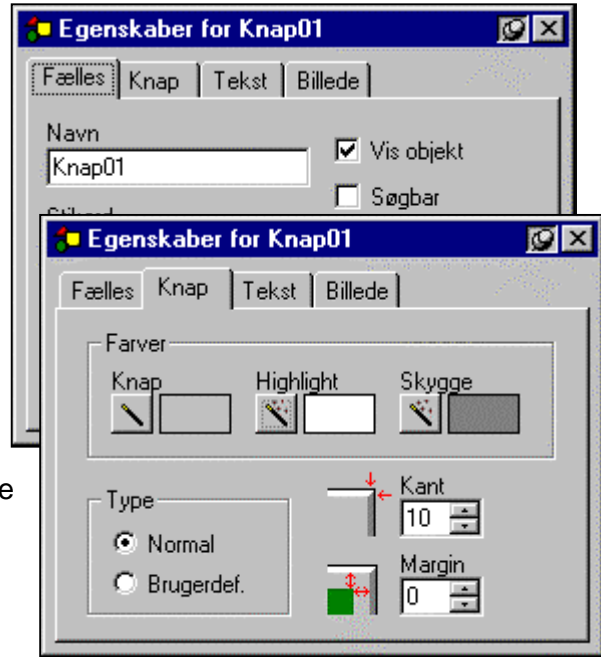
Skygge-farvefelt: Valg af farve på højre og nederste kant.

- Klik på et af felterne bagved: **Knap**, **Highlight** eller **Skygge**. Nu åbnes et *Vælg farve*-vindue.
- Vælg farven fra vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Vælg farve*-vinduet.
- Klik på lukkefeltet i *Egenskaber*-vinduets øverste højre hjørne.

Ændring af knaptekstens font

Hvis **teksten** på knappen skal have en anden **font**, skal lokal-menuen også benyttes. Dvs.:

- Kontrollér, at knappen er aktiv. (Forsynet med 8 håndtag).
- Tryk på den **højre** museknap.
- Klik på linien: **Egenskaber**.
- Klik på fanebladet **Tekst**. Nu kommer *Tekst*-fanebladet frem:
På dette faneblad kan **Skrifttype**, **Størrelse** og **Farve** samt typografi (dvs. **Fed**, **Kursiv** og **Undertreget**) vælges.
- Luk vinduet ved at klikke på lukkefeltet i *Egenskaber*-vinduets øverste højre hjørne.



Tip: Ved at afmærke et af de 9 felter i området **Justering** kan man bestemme, hvorledes teksten skal placeres på knappen.

En begivenhed til en knap

I Medi8or kaldes det, der skal ske, når der trykkes på en knap, for en **begivenhed**. Den tilknyttes knappen på følgende måde:

- Aktiver den knap, der skal have tilknyttet en begivenhed.
- Klik med den **højre** museknap. Nu vises lokal-menuen for knapperne.

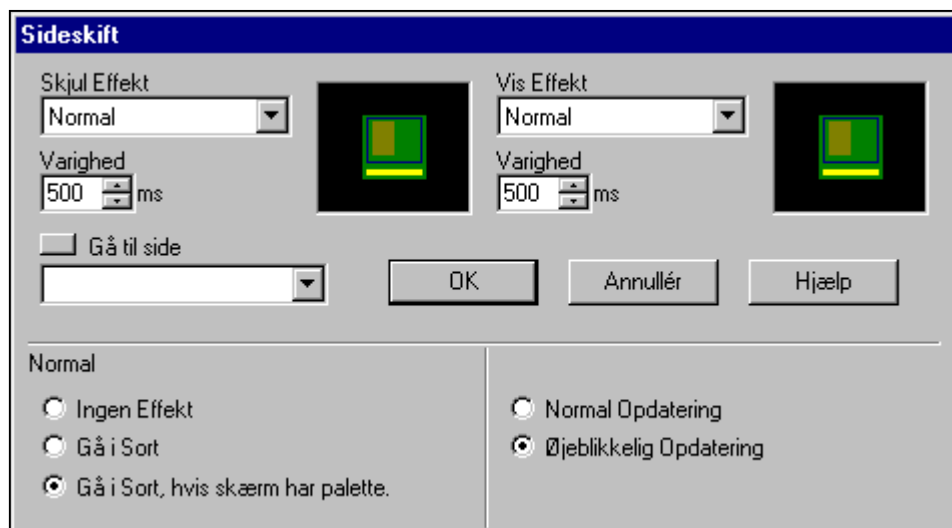
- Klik på linien: **Begivenheder**

Nu vises følgende *Begivenheder til objekt-vindue*:



Hvis begivenheden skal være et **sideskift**, skal følgende gøres:

- Flyt ikonen **Museklik** fra det venstre felt ind i det store hvide felt på følgende måde:
 - **Placér** musen på ikonen,
 - hold den **venstre** museknap nede,
 - mens musen **flyttes** ind i feltet,
 - **slip** knappen.
- Flyt ikonen **Sideskift** fra det øverste felt ned til det store felt ved siden af ikonen **Museklik**. (Hvis du ikke kan se ikonen **Sideskift**, så kan ikon-rækken flyttes). Nu åbnes et nyt vindue *Sideskift*.



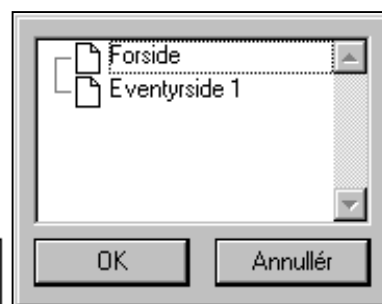
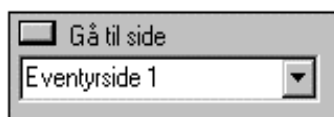
I ovenstående vindue skal der foretages to valg:

A: Valg af side, der skal skiftes til.

B: Valg af effekt ved sideskift.

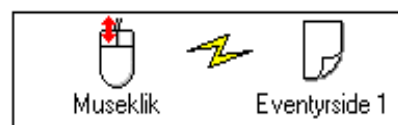
A: Valg af side, der skal skiftes til

- Klik på den lille firkant til venstre for ordet **Gå til side**. Nu vises en sideliste:
- Klik på **navnet** på den side, der skal skiftes til.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke dette lille vindue. Sidens navn vises i feltet **Gå til side**:



B: Valg af effekt ved sideskift

- Vælg en af de mange effekter ved sideskift ved at klikke på **Pil ned** til højre i felterne **Skjul effekt** og **Vis effekt**.
- I de to felter: **Varighed** kan man indstille effektens hastighed.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Sideskift*-vinduet.
- Nu bør det store vindue indeholde følgende begivenhed (vist med ikoner):
- Klik på knappen **Luk** for at afslutte *Begivenheder til objekt*-vinduet.



Tip: En ikon **slettes** fra det store vindue ved at føre det på sin plads i et af de to små vinduer..

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:

- **Afmærk** objektet (tekstfelt, billedramme, knap) med musen, således at det bliver aktivt. (Forsynet med 8 håndtag)
- Klik på **Kopier**-knappen i Standard-rækken af knapper.



Nu er objektet placeret i **udklipsholderen**.

- Skift evt. til en anden side.
- Klik på **Indsæt**-knappen.

Hvis der er blevet skiftet til en anden side, bliver objektet placeret på det samme sted. På denne måde vil knapper med samme begivenhed blive placeret på det samme sted 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 begivenhed, der afbryder præsentationen, skal se således ud:

Afslut-ikonet ligger et stykke til højre i rækken af ikoner i det øverste vindue.



Tidsstyring af en præsentation

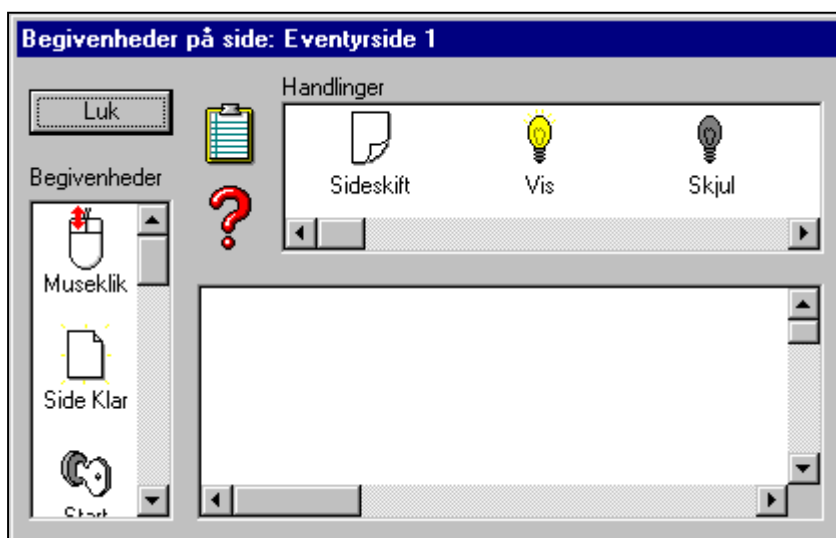
Når præsentationen skal benyttes som et diasshow, hvor siderne skifter efter et bestemt tidsinterval, skal man i **Medi8or** benytte en tidslinie.

Tidslinien kan benyttes til både at styre et sideskift, eller andre begivenheder, der skal foregå efter et tidsinterval.

Fremstilling af en tidslinie med automatisk sideskift

Da tidslinien skal begynde, når den første side er opbygget, fremstilles tidslinien på følgende måde:

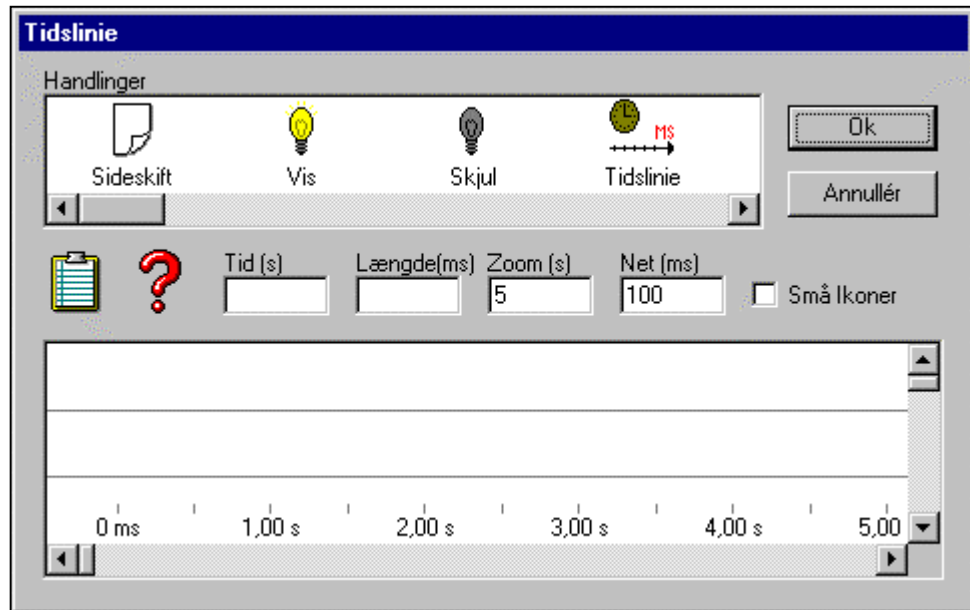
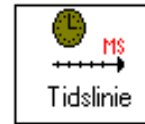
- **Opbyg** den første side.
- **Fremstil** desuden den følgende side.
- Skift tilbage til den første side.
- Vælg i **Side**-menuen punktet **Begivenheder** (eller tryk på **F9**-tasten). Nu åbnes *Begivenheder på side-vinduet*:



- Flyt **Side klar**-ikonet ind i det store felt.

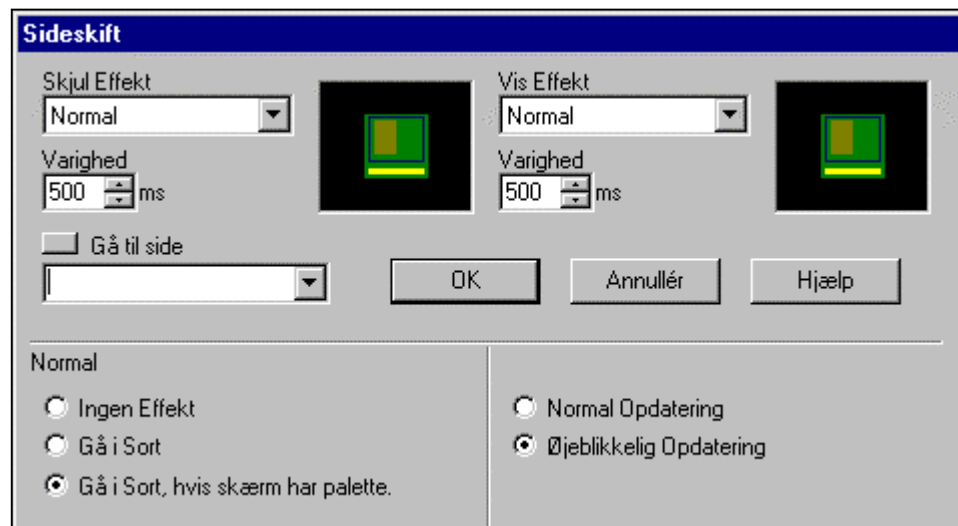


- Flyt **Tidslinie**-ikonen ind i det store felt. (Ikonen findes et stykke til højre i rækken af ikoner). Nu åbnes endnu et vindue: *Tidslinie*-vinduet:



I dette vindue beskrives de begivenheder, der skal styres efter tidslinien. Når begivenheden er et sideskift gøres følgende:

- Benyt 'elevatorknapperne' til at skubbe tidslinien, indtil det ønskede tidspunkt kan ses.
- Flyt **Sideskift**-ikonen fra ikonrækken til tidslinien og placér den på en af de vandrette streger over det tidspunkt, hvor der skal ske et sideskift. Nu åbnes et vindue: *Sideskift*-vinduet.




- Klik på den lille firkant foran **Gå til side**.
- Vælg den **side**, hvortil der skal skiftes.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Sideliste*-vinduet.

Tip: Hvis præsentationen skal anvendes som diasshow, kan siden med navnet **@Next** med fordel anvendes. Ved at benytte dette sidenavn, skiftes til den næste side på Sidelisten. Siden **@Next** vælges ved:

- Klik på **Pil ned** til højre for feltet **Gå til side**. Nu vises en række specialnavne. Læs evt. mere i Medi8or-Hjælpefilen om disse sidenavn
- Vælg sidenavnet **@Next** fra listen.
- Vælg den effekt, der skal benyttes ved sideskiftet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Sideskift*-vinduet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Tidslinie*-vinduet. Nu er begivenheden fremstillet.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder til side*-vinduet.

Kopiering af en begivenhed

Hvis den samme begivenhed skal benyttes flere steder, kan den med fordel kopieres via udklipsholderen. Det gøres på følgende måde:

- Skift til den begivenhed, der skal kopieres. I det følgende eksempel benyttes det automatiske sideskift, der er fremstillet i det foregående afsnit:
- Placér musemarkøren på den første ikon i det store felt.
- Tryk den venstre museknap ned.
- Flyt ikonen op på ikonen for **udklipsholderen**. Nu fjernes ikonerne fra det store felt. (Se næste punkt!). Samtidig **flyttes hele** begivenheden til ud-klipsholderen.
- Slip museknappen.

Begivenheden bør kopieres tilbage til det store felt på følgende måde:

- Placér museknappen på ikonen for udklipsholderen.
- Tryk museknappen ned.
- Træk musen ned i det store felt. Begivenheden er nu kopieret tilbage til feltet.
- Slip museknappen.

- Luk *Begivenheder*-vinduet.
- **Skift** til den begivenhed, hvortil der skal kopieres.
- Placér musens markør på **udklipsholderen**.
- Hold **venstre** museknap nede, mens
- Musen **trækkes** ned i det store felt. Begivenheden kopieres nu fra udklipsholderen til feltet.
- Ret evt. begivenheden.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder*-vinduet.

Skjule objekt

Hvis et objekt, f.eks. tekstfelt, et billede eller en knap, skal vises efter et stykke tid, skal det først skjules. Det gøres på følgende måde:

- **Klik** på objektet, således at det er **aktivt** (Forsynet med 8 håndtag).
- Klik på den **højre** museknap. Nu vises lokal-menuen for det aktive objekt.
- Klik på linien **Vis objekt**. Afmærkningen fjernes. Der ses kun en ramme på skærmsiden. I øverste venstre hjørne af rammen vises objektets navn.



NB: Hvis det skjulte objekt senere fortrydes, så:

- Aktivér objektet
- Klik på den **højre** museknap
- Klik på linien **Vis objekt**. Nu bliver objektet synligt igen.

Vise objekt ved hjælp af en begivenhed

Et objekt kan vises ved hjælp af en begivenhed. Dette kan ske ved et sideskift, dvs. når side er opbygget eller ved tryk på en knap

Når en begivenhed skal vise et objekt, gøres det på følgende måde:

- Åbn *Begivenheder*-vinduet.
- Vælg hvad skal der udføres, inden objektet vises, f.eks. **Ved side klar**, **Museklik** eller **Tidslinie**.
- Træk **Vis**-ikonen det store felt. Nu åbnes *Vis objekt*-vinduet. I dette vindue skal der foretages to valg:

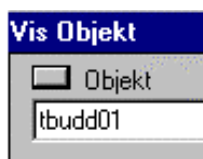
A: Valg af objekt, der skal vises

B: Valg af effekt



A: Valg af objekt, der skal vises

- Klik på firkanten til venstre for **Objekt**. Nu åbnes en liste over de objekter, der findes på skærmside.
- **Vælg** det objekt, der skal vises.
- Klik på **OK**-knapen for at lukke dette vindue. Navnet på objektet vises nu i feltet **Objekt**.

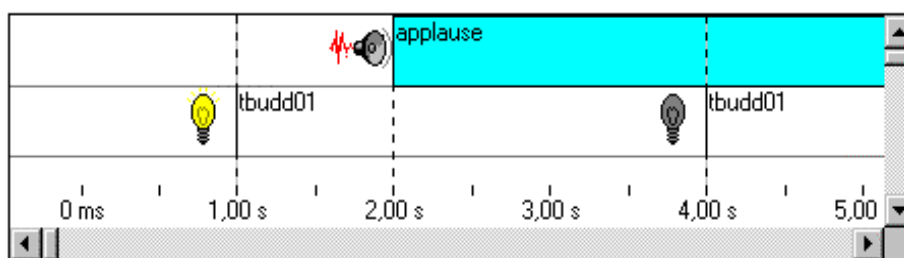


B: Valg af effekt

- Vælg en af de mange effekter ved **Effekt**.
- I feltet **Varighed** kan man indstille effekten.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke vinduet *Vis objekt*. Man kan nu se navnet på det valgte objekt i bunden af *Vis*-ikonet.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder*-vinduet.



Tip: Man kan også benytte en tidslinie til at vise og skjule objekter. Eksempelvis vil følgende tidslinie:



- ❖ Vise objektet **tbudd01** efter 1 sekund,
- ❖ Starte afspilning af lydfilen **applause** efter 2 sekunder og
- ❖ Skjule objektet **tbudd01** igen efter 5 sekunder.

Animering af et objekt

Objekter kan bevæge sig hen over skærmen. Det kræver, at der er fremstillet følgende:

1. Et objekt, der skal animeres.
2. En animations-sti, som objektet skal bevæge sig ad.

1. Et objekt, der skal animeres

- **Fremstil** et objekt på siden, der skal animeres. Det kan f.eks. placeres på i det ene hjørne af skærmen.
- **Aktivér** objektet.
- Klik på den **højre** museknap.
- Klik på linien **Vis objekt**. Nu er objektet skjult. Det vil derfor ikke blive vist, når siden vises.

2. En animations-sti, som objektet skal bevæge sig ad

- Vælg den begivenhed, der skal starte animationen.
- Træk **Animer**-ikonet ned i det store felt.
- Klik på **Animations-sti**-ikonet i *Værktøjskassen*. Nu skifter skærmen udseende: *Begivenheder til...*-vinduet er fjernes.
Der vises et nyt vindue: *Animér*. Se næste side!



Ved hjælp af dette vindue fremstilles en animation. Vinduet kan flyttes ved hjælp af musen.

Der er følgende knapper i vinduet:



Benyttes til at flytte udvalgte animationspunkter. Når punktet er valgt, kan det flyttes med musen. Et aktivt punkt vises med et **rødt** nummer



Benyttes til at flytte hele skærmsiden. Knappen benyttes efter brug af knappen **zoom**.



Benyttes til at tilføje animationspunkter på animationsstien. Når værktøjet er valgt, kan der afsættes et nyt punkt ved at klikke med musen på skærmsiden. Punktet bliver placeret i rækkefølgen lige efter det aktive punkt.



Benyttes til at slette et punkt. Det aktive punkt, der er mærket med rødt, slettes, når der klikkes på knappen.

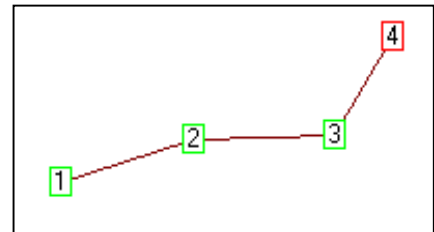


Benyttes til at vise området omkring skærmsiden. Hvis et objekt skal bevæges ind på skærmsiden, skal de første punkter i animationsstien placeres **udenfor** skærmens område. Skærmen vises i normalstørrelse efter endnu et klik på knappen.



Animationsstien **fremstilles** på følgende måde:

- Klik på **Tilføj**-knappen.
- **Afsæt** punkter med animationsstien med musen. Punkterne nummereres efterhånden som de afsættes.



Animationspunkter kan **flyttes** ved:

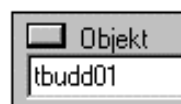
- Klik på **Udvælgelse**-knappen.
- **Klik** på et punkt. Det bliver rødt
- **Flyt** punktet med musen.

Animationspunkter kan **slettes** ved:

- Afmærk et punkt med **Udvælgelse**-knappen. Punktets nummer bliver rødt
- Klik på **Slet**-knappen. Punktet slettes.

Animationsstien **sammenknyttes** med et objekt på følgende måde:

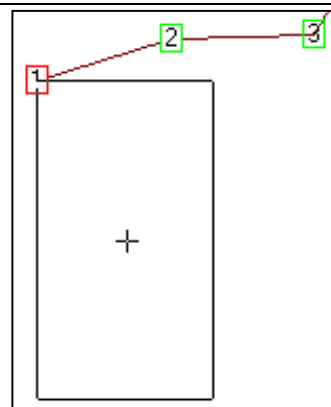
- Klik på firkanten foran **Objekt**. Nu vises en oversigt over objekter på siden.
- **Vælg** objektet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke vinduet. Nu vises objektets navn i **Objekt**-feltet



Når objektet er valgt vil dets størrelse blive vist på animationsstien:

Objektets størrelse kan **ændres** på følgende måde:

- Klik på **Udvælgelse**-knappen.
- **Aktivér** et punkt.
- **Træk** i kanten af objektets omrids med musen.



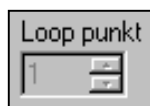
Der er endvidere følgende muligheder for indstillinger af animationen:



Tidsinterval inden punktet nås fra det foregående punkt. Målt i millisekund (1/1000 sekund). Dette interval bør ikke sættes til under 100 ms.

I feltet til højre for tidsinterval kan man vælge imellem:

ms millisekund
p/s Punkter pr. sekund.



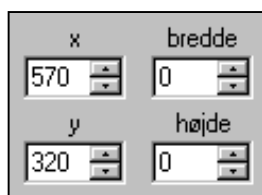
Loop punkt benyttes, hvis animationen skal gentages.

Efter et klik på **Type** i vinduets menulinje, kan der vælges imellem:

Normal Animationen gennemkøres kun én gang.

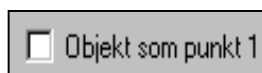
Gentag Animationen gennemkøres 1 gang fra første til sidste punkt. Derefter gentages 'uendeligt' fra det angivne punkt i **Loop punkt** og til det sidste punkt.

Loop Animationen gentages fra det første til det sidste punkt.



Placering af det aktive animationspunkt, samt objektets størrelse. Hvis værdierne i bredde/højde er 0, vises objektet i det 'naturlige' størrelse.

Værdierne kan **ændres** ved indtastning eller ved at klikke på **+/-** knapperne.



En afmærkning i dette felt, medfører at objektets placering på skærmen bliver benyttet som det første punkt i animationsstien.



Lukker *Animér*-vinduet.

Når animationen er færdig:

- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Animér*-vinduet.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder til objekt*-vinduet.

Afspilning af en lydfil

Det er muligt at få Medi8or til at afspille en lydfil på 2 måder:

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

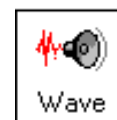
Begge dele fremstilles på samme måde: Afspilningen af lydfilen skal placeres i en begivenhed.

1: Lyden afspilles, når der skiftes til en side

- **Skift** til den side, der skal vises, når lyden afspilles.
- Tryk på **F9**-tasten. Nu åbnes vinduet: *Begivenheder på side*:

Ved hjælp af dette vindue fremstilles den begivenhed, der skal udføres, hver gang siden vises.

- Flyt ikonen **Side klar** over i det store felt.
- Flyt **Wave**-ikonen ned i det store vindue. Nu åbnes vinduet *Lyd*:



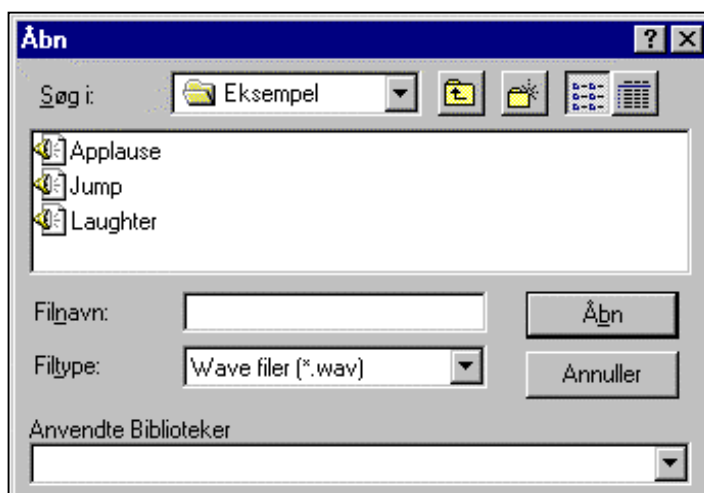
Ved hjælp af dette vindue findes filen, der indeholder lyden, der skal afspilles.

- Klik på firkanten, der er placeret lige foran **Fil**.

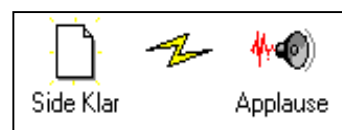


Nu vises vinduet *Åbn*, hvorfra man kan vælge en lydfil.

- Vælg filen.
- Klik på **Åbn**-knappen, når filen er valgt. Nu vendes tilbage til *Wave*-vinduet med filens navn angivet i feltet.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Lyd*-vinduet.



- Det store felt i *Begivenheder til side*-vinduet kan nu se således ud:
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke *Begivenheder*-vinduet.



2: Lyden afspilles, når der klikkes på en tast

- Fremstil, eller aktiver, en tast.
- Klik med den **højre** museknap for at aktivere lokal-menuen.
- Vælg **Begivenheder**. Nu åbnes vinduet: *Begivenheder til objekt*.
- Opbyg følgende begivenhed. Husk at vælge filen, inden vinduet lukkes!
- Klik på **Luk** for at lukke vinduet: *Begivenheder til objekt*.



Nu vil lydfilen **Applause** blive afspillet, når der trykkes på knappen.

Tip: Hvis valget af en lydfil fortrydes, **dobbelklikkes** der på ikonen. Derefter vises *Wave*-vinduet igen, og en ny fil kan vælges

Avancerede features

Masterside

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. Dette kan være:

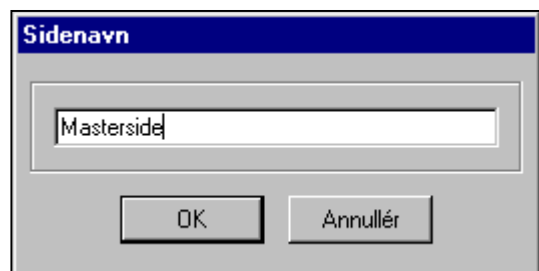
- et baggrundsbillede
- en baggrundsfarve,
- en knap, der afslutter præsentationen,
- en knap, der skifter til næste / forrige side i præsentationen.
- osv.

I **Medi8or** kan **alle** sider være en masterside. Når en side skal vises, undersøger Medi8or først, om siden har en masterside. Hvis dette er tilfældet, vil mastersiden først blive vist. Derefter vil objekter på selve siden blive placeret ovenpå mastersidens objekter. På denne måde kan man skjule knapper fra mastersiden, som man ikke vil benytte på selve siden

Oprettelse af en masterside

En masterside oprettes på samme måde som almindelige sider i Medi8or:

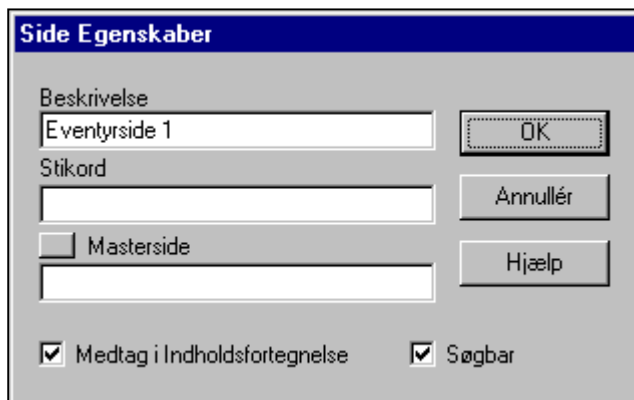
- Tryk på **Insert**-tasten. Nu vises *Sidenavn*-vinduet:
- Skriv sidens navn. (Det kan være en god ide, at benytte navnet: **Masterside**.)
- Klik på **OK**-knappen. Nu fremstilles siden og der skiftes til den.



Brug af en masterside

Når en side skal anvende en masterside, gøres følgende:

- Fremstil en ny side med tryk på **Insert**-knappen.
- Giv siden et **navn**.
- Klik på **OK**-knappen. Nu fremstilles siden og der skiftes til den.
- Vælg i **Side**-menuen punktet **Egenskaber**. Nu vises *Egenskaber*-vinduet:
- Klik på rektanglet foran ordet **Masterside**. Nu vises *Sideliste*-vinduet.
- Klik på den side, der skal være masterside.
- Klik på **OK**-knappen. Nu vises sidens navn i feltet **Masterside**.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Egenskaber*-vinduet. Nu vil objekterne på mastersiden også vises på denne side.



Flytning af mastersiden i sidelisten

Når der trykkes på **F5**-tasten startes afprøvningen af præsentationen. Dette medfører, at den første side i præsentationen vises. Det er derfor vigtigt, at Mastersiden ikke er den første side i præsentationen. Den bør flyttes, f.eks. til at være den sidste side i præsentationen. Dette gøres på følgende måde:

- Klik på **Liste**-knappen i *Standard*-baren. Nu vises *Sideliste*-vinduet:
- **Placér** musens markør oven på Mastersidens ikon på listen.
- Tryk den **venstre** museknap ned.
- Flyt ikonen. Mens den flyttes kan man se de to forskellige muligheder for placering af siden:



A: Siden placeres imellem de to sider på hver sin side af stegen:

Hvis stregen placeres efter den sidste side, vil siden også blive placeret som den sidste side i **Sidelisten**.

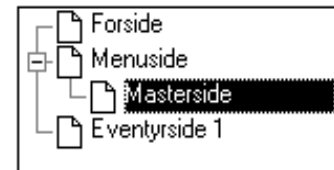


B: Siden placeres som 'Datterside' til en side. Betydningen af 'Moder- og Datterside' vil ikke blive forklaret i dette materiale. I stedet henvises til **Hjælpefilen i Medi8or**.

- **Slip** museknappen ved den ønskede placering af siden. Siden flyttes til den nye position.



NB: Følgende placering vil også kunne benyttes, ved fremstilling af en præsentation, der består af en forside, en menuside, samt en række underliggende sider, der alle benytter Mastersiden. Placeringen i **Sideliste** kan da være:



Fremstilling af skjulte felter – hotspots

Forfattere af præsentationer benytter ofte skjulte felter. Det er en knap/aktivt område, der ved første øjekast ikke kan ses. Men ved at flytte musen hen over den, vil markøren ændre udseende og dermed fortælle brugeren, at der kan klikkes på museknappen.

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

I **Medi8or** kaldes et skjult felt et **Hotspot**. De fremstilles på følgende måde:

- Placér et **billede** på skærmsiden.
- Klik på den **højre** museknap. Nu åbnes lokalmenuen:
- Vælg punktet **Tilføj Hotspot**. Nu vises et rektangel med grå kant på billedet:



- Et hotspot kan **flyttes** med musen på sædvanlig måde:
 - Placér musen indenfor området.
 - Tryk den **venstre** museknap ned. (Markøren bliver til en hånd).
 - Flyt musen til den ønskede position.
 - Slip museknappen.
- **Størrelsen** af et hotspot kan justeres med musen på sædvanlig måde:
 - Klik på Hotspot'en. Den bliver nu aktiv.
 - Placér musen på et af rektanglets **håndtag**. (Markøren bliver til en dobbeltpil).

- Tryk den **venstre** museknap ned.
- **Flyt** musen indtil rektanglets størrelse passer.
- **Slip** museknappen.

NB: Det grå rektangel vises **ikke**, når præsentationen afvikles i f.eks. *testmode*.

Tip: Der kan også laves skjulte felter udenfor et billede. De laves blot som et rektangel med samme, eller transparent, farve som baggrundsfarve.

Tilknytning af en begivenhed til en hotspot

Tilknytning af en begivenhed til et hotspot foregår på samme vis, som med tilknytning af en begivenhed til et objekt:

- Klik på hotspot'en således at den er **aktiv** (Forsynet med 8 håndtag).
- Klik på den **højre** museknap. Nu vises lokal-menuen for hotspot'en:
- Vælg linjen **Begivenheder**. Nu åbnes vinduet *Begivenheder til objekt: Hotspot*.
- **Fremstil** begivenheden på vanlig vis.
- Klik på **Luk**-knappen for at lukke vinduet: *Begivenheder til objekt: Hotspot*.

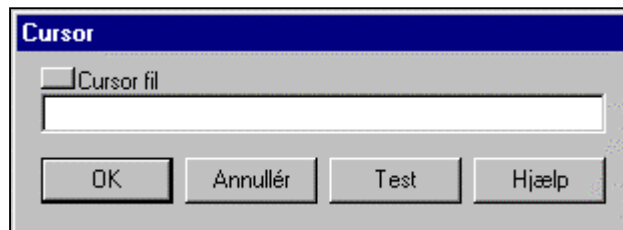


Ændring af musens markør

I **Medi8or** ændres musemarkøren **ikke**, når den placeres ovenpå et aktivt område. Dette kan gøre det vanskeligt at finde en hotspot.

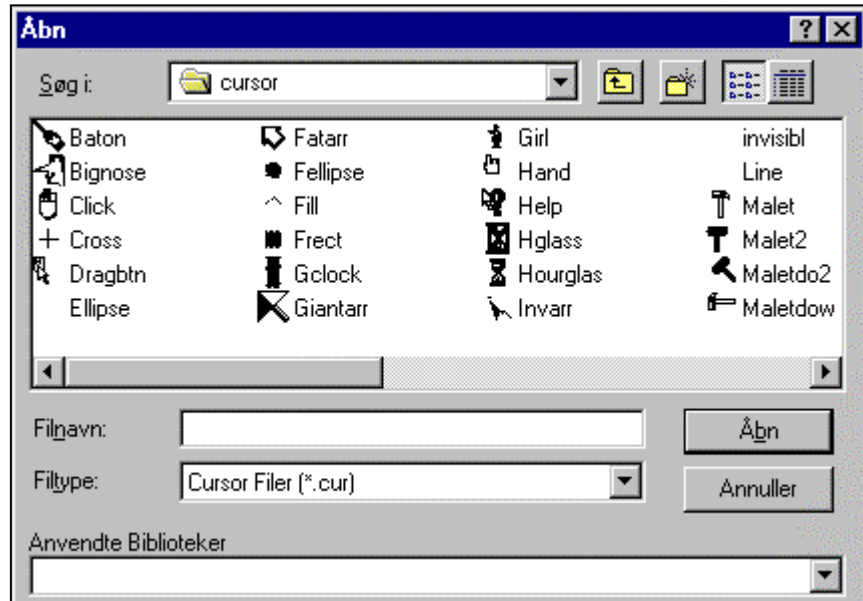
Hvis musemarkøren skal ændres, gøres følgende:

- **Aktivér** den hotspot, hvor markøren skal ændre udseende.
- Klik på den **højre** museknap.
- Vælg linjen **Begivenheder**. Nu åbnes: *Begivenheder til objekt: Hot spot-vinduet*.
- Flyt ikonen **Flyt ind i** til det store felt.
- Find ikonen **Cursor** på fanebladet **Multimedia**.
- Flyt ikonen **Cursor** ind i det store felt. Nu åbnes *Cursor-vinduet*:
- Klik på firkanten foran **Cursor fil**. Nu åbnes et nyt *Åbn-vindue*:



I dette vindue kan man vælge udseendet af **musemarkøren**

- Klik f.eks. på den markør, der har form som en **hånd med udstrakt finger**.
- Klik på **Åbn**-knappen for at lukke dette vindue.



Nu vises filens navn i *Cursor*-vinduet.

- Klik på **OK**-knappen for at lukke dette vindue.
- Flyt nu også ikonen **Flyt ud af** ind i det store felt.
- Flyt ikonen **Cursor** ind ved siden af ikonen **Flyt ud af**.
- Vælg **Pil**-cursoren.
- Klik på **OK**-knappen for at lukke *Cursor*-vinduet. Nu kan det store felt se således ud. De tre linjer med ikoner betyder:
 - ❖ Skift musemarkør, der musens markør flyttes ind i området.
 - ❖ Skift musemarkør, der musens markør flyttes ud af området.
 - ❖ Skift side, når der klikkes indenfor området.

