

# Gebruikershandleiding ShowMaster **BETA**

**versie 0.0.6**



**Let op: versie 0.0.6 is identiek aan versie 0.0.5, maar bevat alleen Nederlandse teksten en dialogen. Om enkele fouten op te sporen zijn alle andere talen eruit verwijderd.**

## Introductie

ShowMaster is ontworpen met de volgende situatie in het achterhoofd: tijdens een festival of projectieavond van de AV-groep zullen meerdere presentaties vertoond gaan worden.

Daarbij wordt geen genoegen genomen met het eenvoudig plaatsen van de presentaties (of snelkoppelingen) op het bureaublad of het openen van de presentaties met de Verkenner van Windows. Er is behoefte aan een mooiere manier van aankondigen en presenteren.

Met het zusterprogramma ShowStarter kunt u een eenvoudig keuzemenu presenteren. Met ShowMaster heeft u veel meer mogelijkheden om 'de presentaties te presenteren'. U kunt gebruik maken van meerdere presentatiepagina's. Elke pagina kan afzonderlijk worden voorzien van een achtergrondaafbeelding, teksten, afbeeldingen en markeringen (kleurvlakken met vulling en/of rand met selecteerbare transparantie). Elk object binnen een pagina kan een decoratief element zijn, of een actief selectiegebied zijn (klikbaar gebied om presentatie te starten, andere pagina te openen, of...).

En mocht u nog een (presentatie)mogelijkheid missen? Laat het weten, dan kijken we of dit nog toegevoegd kan worden. De verdere ontwikkelingen van ShowMaster worden gevoed door wensen en ideeën van de gebruikers!

## Kenmerken

De belangrijkste kenmerken van ShowMaster zijn:

- onbeperkt aantal pagina's per project;
- onbeperkt aantal presentaties per pagina;
- elke pagina kan naar believen ingedeeld worden;
- u kunt gebruik maken teksten, afbeeldingen en kleurvlakken
- een eigen 'huisstijl' is eenvoudig te realiseren en te gebruiken;
- het programma is gratis.

## Inhoud

Introductie.....	1
Kenmerken.....	1
Vooraf.....	4
Gebruikte termen.....	4
Installatie.....	4
Het programma starten.....	4
Structuur van het programma.....	5
Structuur van een project.....	6
Project.....	7
Algemeen.....	7
Samenstelling.....	8
Een pagina toevoegen aan het project.....	9
Pagina.....	10
Algemeen.....	10
Samenstelling.....	11
Vullen van een pagina.....	12
Tekst-items.....	13
Algemeen.....	13
Positie en vormgeving.....	13
Afbeeldings-items.....	15
Algemeen.....	15
Positie en vormgeving.....	16
Kleurvlak-items.....	18
Algemeen.....	18
Positie en vormgeving.....	18
Objecten positioneren.....	20
Met de eigenschappendialoog.....	20
Met de muis.....	20
Met het toetsenbord.....	20
Bijzonderheden voor teksten.....	22
Bestanden en opdrachten.....	24
Interne opdrachten.....	25
Presentatievenster.....	27
Bediening met de muis.....	27
Bediening met het toetsenbord.....	27
<i>Standaard toetsen</i> .....	27
Bediening met presenter.....	28
<i>Logitech, volledig</i> .....	29
<i>Logitech, veilig</i> .....	29
<i>Kensington</i> .....	29
<i>Maxxter</i> .....	29
Sjablonen (standaardwaarden, templates).....	31
Sjabloon voor pagina's.....	31
Sjabloon voor teksten.....	32
Sjabloon voor afbeeldingen.....	32
Sjabloon voor kleurvlakken.....	33

Informatie.....	34
Historie.....	34
2023-09-24 versie 0.0.1 build 137.....	34
2023-10-23 versie 0.0.2 build 144.....	34
2023-10-25 versie 0.0.3 build 147.....	34
2023-12-05 versie 0.0.4 build 153.....	34
2024-xx-xx versie 0.0.5 build 165.....	35

## Vooraf

### Gebruikte termen

Om spraakverwarring te voorkomen, wordt binnen deze handleiding deze terminologie gebruikt:

- **presentatie**: de AV-presentatie, of het andere bestand dat u met behulp van ShowMaster wilt vertonen of uitvoeren;
- **pagina**: een scherm binnen ShowMaster van waaruit presentaties gestart kunnen worden of andere informatie getoond kan worden aan het publiek;
- **project**: de set aan pagina's die u binnen ShowMaster samenstelt om presentaties te kunnen vertonen. Deze set wordt als één bestand opgeslagen en ingelezen.
- **item** : een onderdeel op een pagina. Dit kan zijn een tekst, een afbeelding of een kleurvlak.
- **object**: generieke beschrijving van een element in het programma: project, pagina of item.

### Installatie

Er is geen echte installatie nodig. Na het downloaden en uitpakken van het zip-bestand kan het programma direct gestart worden.

### Het programma starten

#### ShowMaster.exe

De eenvoudigste manier om ShowMaster te gebruiken: dubbelklikken op het programma. ShowMaster wordt dan geopend met een nieuw, leeg, project.

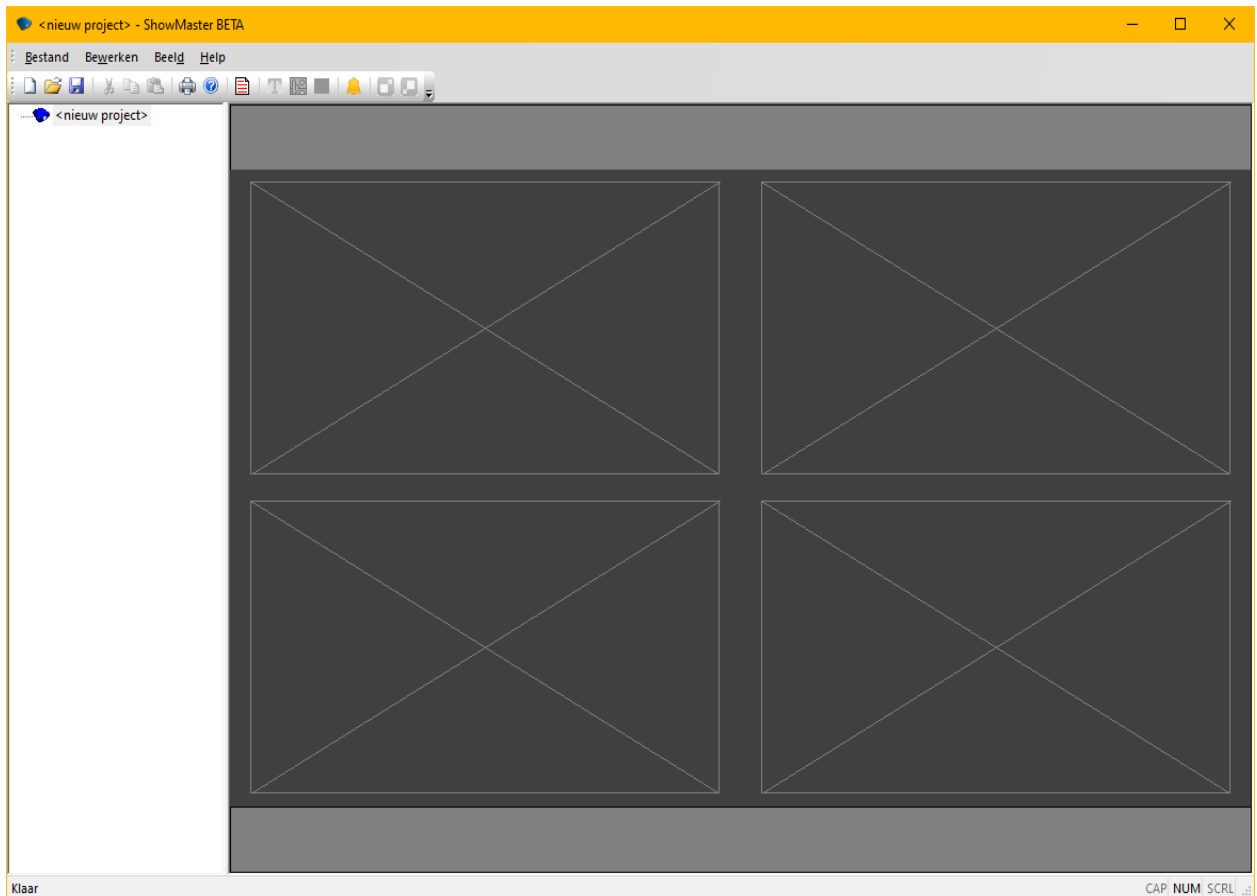
#### ShowMaster.exe project.sm

ShowMaster opent en toont na het starten direct het bestand **project.sm**

Als de extensie **`.sm`** gekoppeld is aan ShowMaster, dan geeft het dubbelklikken op het sm-bestand hetzelfde effect.


## Structuur van het programma

Het hoofdscherm van ShowMaster bestaat uit twee panelen:



- links: het **projectpaneel**, waarin in een boomstructuur de inhoud van het project getoond wordt. In deze boomstructuur kan direct door de elementen van het project gebladerd worden en kunnen nieuwe delen worden toegevoegd en bestaande delen gekopieerd en ingevoegd.
- rechts: het **voorbeeldpaneel**. Dit paneel toont hoe het presentatiescherm er straks uit komt te zien. Binnen dit paneel wordt de opmaak van pagina's bepaald.

En natuurlijk is er ook het **presentatievenster**, waarin de samenstelde pagina's worden getoond en waarmee de feitelijke presentaties worden gestart.

Het presentatievenster wordt gestart met functietoets **F5** of door klikken op de knop  in de werkbalk.

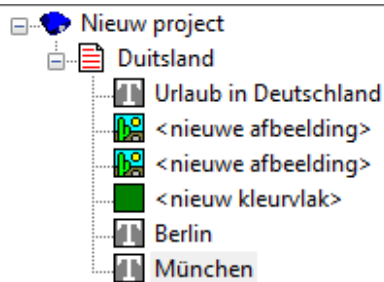
Het presentatievenster kan op meerdere manieren gesloten worden. Met toets **C** of **X**. Sluiten met de muis is alleen mogelijk als u daarvoor een opdracht/actie op het scherm plaatst (zie verderop in deze handleiding onder "Bestanden en opdrachten").

## Structuur van een project

De algemene structuur van een project is eenvoudig en bestaat uit drie soorten objecten:

- één **project-object**. Dit object bevat (een of meer) pagina's (nul pagina's kan ook, maar dan heeft het project niet veel nut...)
- elke **pagina** heeft een eigen opmaak/uitelijk en bevat (nul of meer) **pagina-items**
- elk **pagina-item** bestaat voor een deel uit vorm (uiterlijk: teksten, afbeeldingen en kleurvlakken) en meestal ook uit inhoud (opdracht, actie), bijvoorbeeld het starten van een presentatie.

Deze samenhang wordt in het projectpaneel in een boomstructuur (hiërarchie) getoond. vergelijkbaar met de structuur van mappen en bestanden binnen Windows:

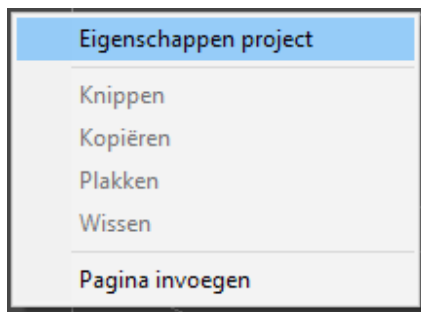


De kenmerken van alle soorten objecten, worden hieronder toegelicht.

## Project

Het project is de kapstok waar de hele inhoud van de presentatie aan is opgehangen. Het project zelf heeft geen uiterlijk (daarvoor zijn de pagina's verantwoordelijk). Het project bevat enkele elementen die bepalend zijn voor het project zelf, maar biedt ook de mogelijkheid om standaarden te definiëren voor (nieuwe) pagina's en pagina-items binnen het project.

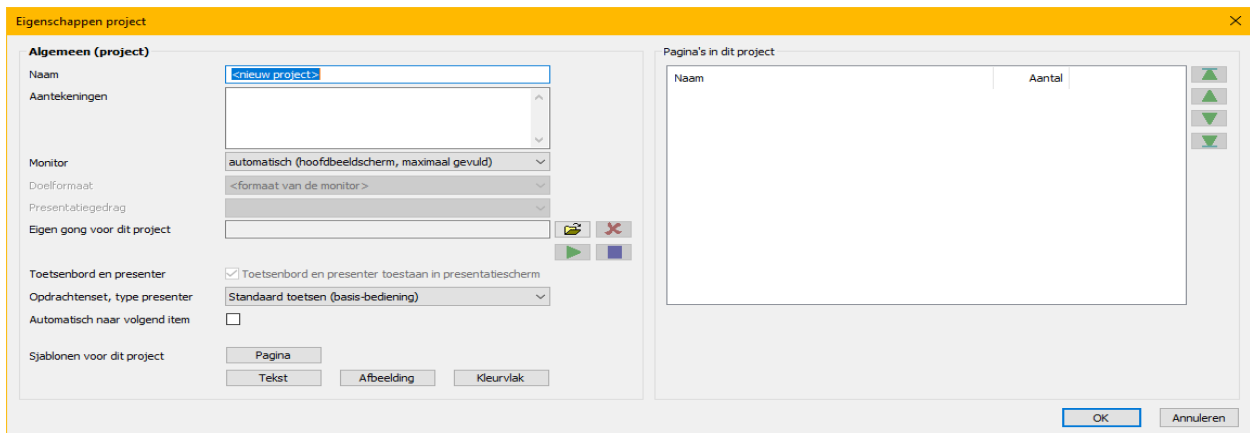
Klik met de rechter muisknop op de naam van het project in de boomstructuur, of op het grijze deel van het voorbeeldvenster als daar een project getoond wordt. Kies dan **Eigenschappen** in het menu dat dan verschijnt:



De snelle manier met de muis, is klikken op de knop  in de werkbalk.

Voor toetsenbordgebruikers is de toetscombinatie **Alt + E** de snelle manier.

Dan verschijnt het eigenschappenvenster van het project:



Het eigenschappenvenster bestaat uit twee delen:

### Algemeen

In de linker helft, **Algemeen (project)**, staan de eigen elementen van het project:

#### Naam

De naam/titel van het project. Bij een nieuw project wordt deze naam ook gebruikt als standaardwaarde zodra u het project gaat opslaan.

#### Aantekeningen

Hier kunt u aantekeningen kwijt. De tekst kan langer zijn dan de grootte van het zichtbare invoervak. Er is een bovengrens, maar die komt pas bij 30.000 tekens in beeld.

#### Monitor

Als er meer monitoraansluitingen actief zijn, kunt u hier aangeven via welke monitor het presentatiescherm getoond moet worden.

**Doelformaat**

<nog niet in gebruik>.

**Presentatiegedrag**

<nog niet in gebruik>.

**Eigen gong voor dit project**

ShowMaster beschikt over een ingebouwde 'gong'. Als u voor dit project een ander geluid wilt gebruiken, kunt u dat hier aangeven. Bruikbare bestandsformaten zijn wav, mp3, flac en ogg.

Met de vier knoppen rechts van dit veld, kunt u het bestand kiezen, verwijderen, afspelen en stoppen.

**Toetsenbord en presenter**

Met deze optie geeft u aan of het presentatiescherm ook met toetsaanslagen (en presenter) bediend mag worden. Het gebruik van het toetsenbord is momenteel altijd ingeschakeld. Mede om te voorkomen dat het presentatievenster niet meer gesloten kan worden.

Bediening met de muis (of touch) is ook altijd mogelijk en kan [in ieder geval op dit moment] niet uitgeschakeld worden.

**Opdrachtenset, type presenter**

Hier kan aangegeven worden welk type presenter gebruikt zal worden. Elk merk heeft andere 'toetsaanslagen' verstopt onder de knoppen, en daar moet ShowMaster zo goed mogelijk op reageren.

**Automatisch naar volgend item**

Indien ingeschakeld, selecteert ShowMaster automatisch het volgende item op de pagina, als een item/presentatie gestart is met het toetsenbord of een presenter.

**Sjablonen voor dit project**

Hier kunnen de standaard kenmerken voor nieuwe pagina's en pagina-items worden ingesteld. Het gebruik van de sjablonen staat beschreven in het hoofdstuk **Sjablonen**.

**Samenstelling**


In de rechter helft, **Pagina's in dit project**, staat een overzicht van alle pagina's in het project. Met de knoppen naast dit overzicht, kunt u de volgorde van de pagina's veranderen.

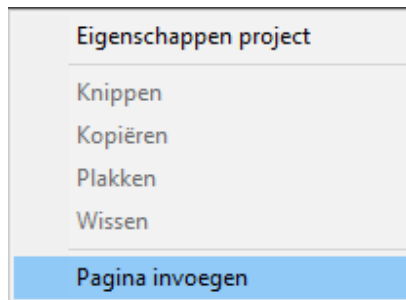


## Een pagina toevoegen aan het project

Om van een leeg **project** naar een bruikbaar project te gaan, moet een **pagina** aan het project worden toegevoegd.

Het toevoegen van een pagina kan op meerdere manieren:


- kies in het menu **Bewerken – Invoegen – Pagina**
- klik in de werkbalk op het pictogram 
- klik met de rechter muisknop op de naam van het project in de boomstructuur of op de grijze achtergrond van het voorbeeldvenster. Dan verschijnt een keuzemenu waarin u met **Pagina invoegen** een nieuwe pagina aan het project toevoegt:

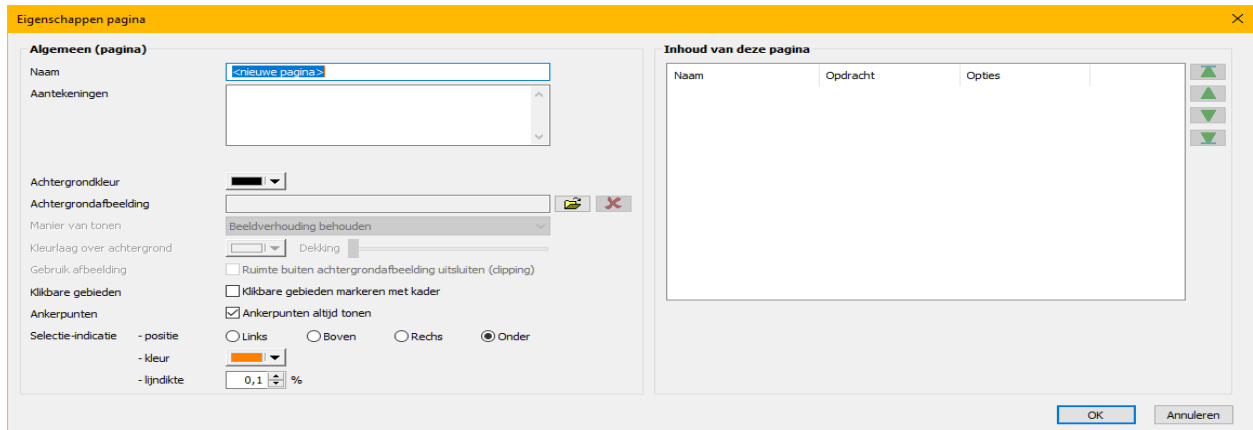


Na het invoegen van een pagina wordt deze direct geselecteerd en getoond.

## Pagina

Een pagina is de basis voor het zichtbare deel van een project. Elke pagina in het project kan eigen kenmerken hebben, zoals een kleur of een achtergrondaafbeelding.

U kunt de eigenschappen van de pagina instellen door het eigenschappenvenster te openen. Dat doet u door met de *rechter muisknop* op de pagina te klikken (in de boomstructuur, of in het voorbeeldvenster), en dan te kiezen voor **Eigenschappen**. U kunt natuurlijk ook op  in de werkbalk klikken, of de toetscombinatie **Alt + E** gebruiken.



Het eigenschappenvenster van het pagina bestaat uit twee delen:

### Algemeen

In de linker groep, **Algemeen (pagina)**, staan de eigen elementen van de pagina:

#### Naam

De naam/titel van de pagina.

#### Aantekeningen

Hier kunt u aantekeningen kwijt. De tekst kan langer zijn dan de grootte van het zichtbare invoervak. Er is een bovengrens, maar die komt pas bij 30.000 tekens in beeld.

#### Achtergrondkleur

Hiermee kunt u de achtergrondkleur (basiskleur) van de pagina selecteren.

#### Achtergrondaafbeelding

Hiermee kunt u een afbeelding selecteren die op deze pagina als achtergrond wordt getoond. Met de twee knoppen kunt u een selectievenster oproepen, of de gekozen afbeelding van de pagina verwijderen.

#### Manier van tonen

Standaard is **Beeldverhouding behouden**. Daarmee wordt altijd de gehele afbeelding getoond. Als de beeldverhouding van de afbeelding en van de monitor gelijk zijn, is dat automatisch beeldvullend. Als de beeldverhouding anders is, zal de afbeelding niet de gehele monitor vullen.

Bij gebruik van **Uitvullen (stretch)** wordt de afbeelding uitgerekt over de oppervlakte van de monitor. Dit zal horizontale of verticale vervorming tot gevolg hebben.

Bij gebruik van **Uitvullen (zoom vanuit het midden)** wordt de afbeelding, vanuit het midden, ingezoomd tot het hele monitorbeeld gevuld wordt. Dan zullen aan hetzij de zijkanten, hetzij de onder- en bovenkant delen van de afbeelding buiten beeld vallen.

#### Kleurlaag over achtergrond

Hiermee kunt u een transparante kleurlaag over de achtergrondaafbeelding heen leggen, waarbij u de kleur en dekking (transparantie) van de laag zelf kunt instellen. Dit kan bijvoorbeeld gebruikt worden om het contrast tussen achtergrond en teksten te verhogen.

## Gebruik afbeelding

<nog niet in gebruik>

Hiermee kunt u aangeven dat de items op de pagina niet buiten de afmetingen van de achtergrondafbeelding geplaatst mogen worden.

## Klikbare gebieden

Als deze optie ingeschakeld is, worden alle items in het scherm die een presentatie kunnen starten, voorzien van een kader. Louter decoratieve elementen krijgen dit kader niet.

Dit kader wordt ook getoond als aan een item geen presentatie gekoppeld is, maar bij het item het kenmerk **Klikbaar** niet is uitgeschakeld.

## Ankerpunten

Als deze optie is uitgeschakeld (standaardwaarde) wordt alleen van het actieve (geselecteerde) item het ankerpunt getoond.

Als deze optie is ingeschakeld, worden van alle items in het scherm de ankerpunten altijd getoond.

Noot: ankerpunten worden alleen in het voorbeeldvenster getoond, niet in het presentatievenster.

## Selectie-indicatie

Bij gebruik van het toetsenbord of een presenter in het presentatiescherm wordt het 'actieve' item (het item dat zal worden uitgevoerd met de Enter-toets) met een markering aangeduid. Standaard is dat een lijn onder het item.

Hier kunt u aangeven waar deze lijn getoond moet worden (links, rechts, onder of boven), welke kleur gebruikt moet worden, en hoe dik die lijn moet zijn.

## Samenstelling

In de rechter groep, **Inhoud van deze pagina**, staat een overzicht van alle items die op deze pagina voorkomen. Met de knoppen naast dit overzicht, kunt u de volgorde van de items aanpassen.

Dit kan nodig zijn om in het presentatiescherm het gewenste optische resultaat te krijgen: de volgorde bepaalt wat 'bovenop' wordt getoond als items op dezelfde plaats staan (op elkaar gestapeld). Vergelijkbaar met de lagen in Photoshop.

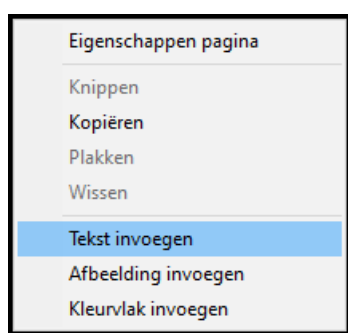
De items in de eerste 10 regels kunnen in het presentatievenster met een enkele toetsaanslag worden gestart (met de cijfers 1 tot en met 0 [voor 10]).

## Vullen van een pagina

Een pagina wordt pas toonbaar en bruikbaar door er 'items' op te zetten: **teksten**, **afbeeldingen** en **kleurvlakken**. Deze kunnen worden ingezet om de pagina mooi te maken (decoratief), of om acties mee uit te voeren: presentaties starten, of interne opdrachten, zoals het navigeren naar een andere pagina.

Het toevoegen van items aan een pagina kan in principe op meerdere manieren:

- kies in het menu **Bewerken – Invoegen**, en kies dan wat u wilt invoegen: een **Tekst**, een **Afbeelding** of een **Kleurvlak**.
- klik in de werkbalk op het juiste pictogram om een **tekst** (T), een **afbeelding** (afbeelding) of een **kleurvlak** (■) toe te voegen
- klik met de rechter muisknop op de pagina in de boomstructuur of op de pagina in het voorbeeldscherm. Dan verschijnt een keuzemenu waarin u een keuze kunt maken:



In het bovenstaande menu zijn ook al de opties Knippen, Kopiëren en Plakken te zien. Ook hiermee kunnen op snelle wijze items aan een pagina worden toegevoegd, door dupliceren van bestaande items.

Ook hele pagina's kunnen op deze manier gekopieerd worden.

Alle soorten items hebben kenmerken/eigenschappen. Sommige eigenschappen komen bij alle items voor, zoals een naam en een actie die uitgevoerd kan worden. Sommige eigenschappen zijn kenmerkend voor het soort item. Een tekst heeft bijvoorbeeld een lettertype (font). Dat heeft een afbeelding of een kleurvlak niet.

In de volgende hoofdstukken worden de eigenschappen van de diverse soorten items beschreven.

Als u een nieuw item toevoegt aan een pagina met een klik van de rechter muisknop, dan wordt de plaats waar geklikt is, de locatie voor het ankerpunt van het nieuwe item. Dat geldt zowel voor het invoegen van een nieuw item, als voor het invoegen (plakken) via het klembord.

Bij het invoegen van een nieuwe item via het menu of de werkbalk, wordt het ankerpunt altijd het midden van het scherm. Bij plakken via het klembord, is de plaats van het ankerpunt van de kopie gelijk aan de plaats van het ankerpunt van het origineel.


U kunt de items met de muis verplaatsen: door klikken en slepen met de 'gewone' linker muisknop.

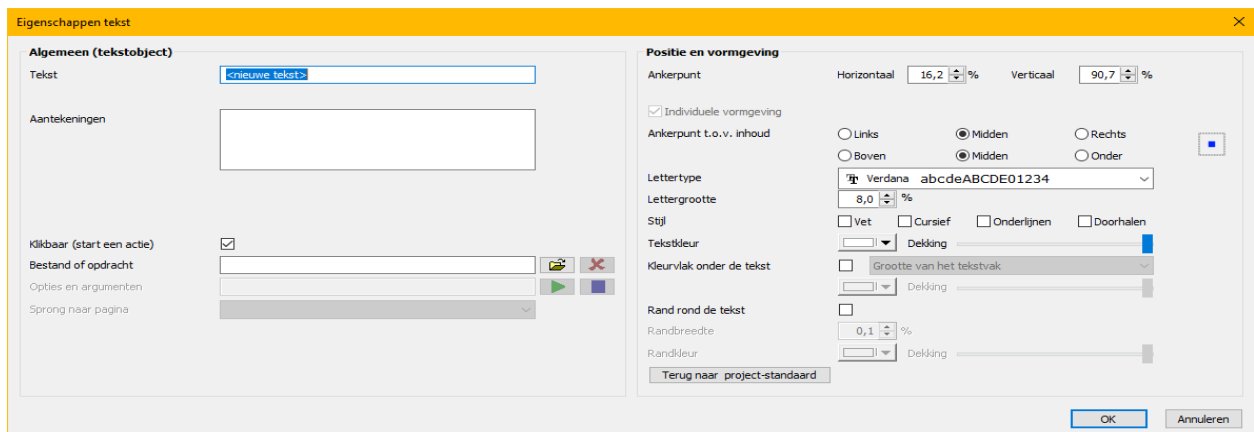
U kunt de items ook met het toetsenbord verplaatsen. Kijk daarvoor in het overzicht van de beschikbare toetsen en toetscombinaties, verderop in deze handleiding.

## Tekst-items

Om de eigenschappen van een item, dus ook van een tekst-item te bekijken en aan te passen, is het eigenschappenvenster nodig.

U kunt dit eigenschappenvenster openen door met de rechter muisknop te klikken op de naam van het tekst-item in de boomstructuur, of op het tekst-item in het voorbeeldvenster, en dan te kiezen voor **Eigenschappen**.

Als het tekst-item al geselecteerd is, kunt u ook op  in de werkbalk klikken, de toetscombinatie **Alt + E** gebruiken, of op **Enter** drukken.



Net zoals de andere eigenschappenvensters bestaat ook dit venster uit twee delen:

### Algemeen

In de linker helft, **Algemeen (tekstobject)**, staan de basis-elementen die vooral de werking van het tekst-item in het presentatievenster bepalen.

#### Tekst

De tekst die op scherm getoond moet worden.

#### Aantekeningen

Hier kunt u aantekeningen kwijt. De tekst kan langer zijn dan de grootte van het zichtbare invoervak. Er is een bovengrens, maar die komt pas bij 30.000 tekens in beeld.


#### Klikbaar (start een actie)

Hiermee wordt het verschil tussen een decoratief element (deze optie **uit**) en een uitvoerbare actie (deze optie **aan**) bepaald.

Als deze optie aan staat, dan kunt u in de regels daaronder aangeven welke actie moet worden uitgevoerd als op deze tekst uitgevoerd wordt (door muisklik of bediening met toetsenbord of presenter).

#### Bestand of opdracht

In het tekstvak kunt u rechtstreeks de naam van een bestand of interne opdracht invoeren.

Maar u kunt ook met de knop  een bestand of presentatie selecteren.

Over de mogelijkheden van **Bestand of opdracht** leest u meer in het hoofdstuk met dezelfde naam.

### Positie en vormgeving

In de rechter helft, **Positie en vormgeving**, staan de basis-elementen die bepalen waar, en hoe, het tekst-item op het scherm getoond zal worden.

### Ankerpunt

Elk item op het scherm heeft een ankerpunt. Dat is het punt waar het item 'vast zit' aan de pagina. Verplaatsen van het ankerpunt kan op twee manieren:

- toetsenbord: waarden invoeren in dit eigenschappenvenster (rechtsteeks als getallen, of met de op/neer pijljes in de twee invoervelden).
- muis: klik en sleep in het voorbeeldvenster. Dit kan uiteraard niet zolang het eigenschappenvenster wordt getoond.

### Individuele vormgeving

Deze optie staat standaard aan en kan op dit moment niet uitgezet worden.

Elk nieuw item krijgt de waarden die in het project, via 'sjablonen' als standaard zijn ingesteld. Bij elk item kunnen daarin wijzigingen worden aangebracht.

Bij het kopiëren en plakken van items worden uiteraard de individuele waarden meegekopieerd.

Zodra deze optie uitgezet kan worden, zullen voor dit item de sjabloonwaarden van het project gebruikt worden.

### Ankerpunt t.o.v. inhoud

Het item kan zich op verschillende manieren rond het ankerpunt plaatsen: met de hoeken, middens van de zijanten of het middelpunt op het ankerpunt.

Op deze wijze kunnen items onderling eenvoudig worden uitgelijnd in alle gewenste richtingen: links, rechts, bovenkant, onderkant, en gecentreerd (horizontaal en verticaal).

Rechts naast de keuzerondjes wordt het resultaat grafisch voorgesteld.

### Lettertype

Hier kunt u kiezen welk lettertype voor deze tekst gebruikt moet worden.

### Lettergrootte

Hier kunt u aangeven hoe groot de tekst in beeld getoond moet worden. De grootte wordt aangegeven in procenten van de beeldhoogte. De werkelijke hoogte van de teksten is mede afhankelijk van de eigenschappen van het gekozen lettertype.

### Stijl

Hier kunt u aangeven of deze tekst **vet**, *cursief*, onderlijnd of ~~doorgehaald~~ getoond moet worden. U kunt meer opties gelijktijdig gebruiken: ***Titel***

### Tekstkleur

Hier kunt u de kleur selecteren die voor deze tekst gebruikt moet worden. Ook kunt u met de schuifregelaar de transparantie van de tekst regelen. De schuif naar links maakt de tekst volledig transparant (dus onzichtbaar), de schuif helemaal naar rechts geeft een dekking van 100%.

### Kleurvlak onder de tekst

Om de tekst beter van de achtergrond te kunnen onderscheiden, kan onder de tekst een kleurvlak getoond worden. Met selecteerbare kleur en instelbare transparantie.

Standaard is dit kleurvlak even groot als de ruimte die de tekst in beslag neemt. Maar met het keuzelijstje is het ook eenvoudig mogelijk om die kleur uit te breiden tot horizontale of verticale (titel)balk over de volle breedte of hoogte van het scherm.

### Rand rond de tekst

Hiermee heeft u de mogelijkheid om een rand/kader rond de tekst te tonen. Daarbij zijn de dikte van het kader, de kleur, en de transparantie naar wens in te stellen.


### Terug naar project-standaard

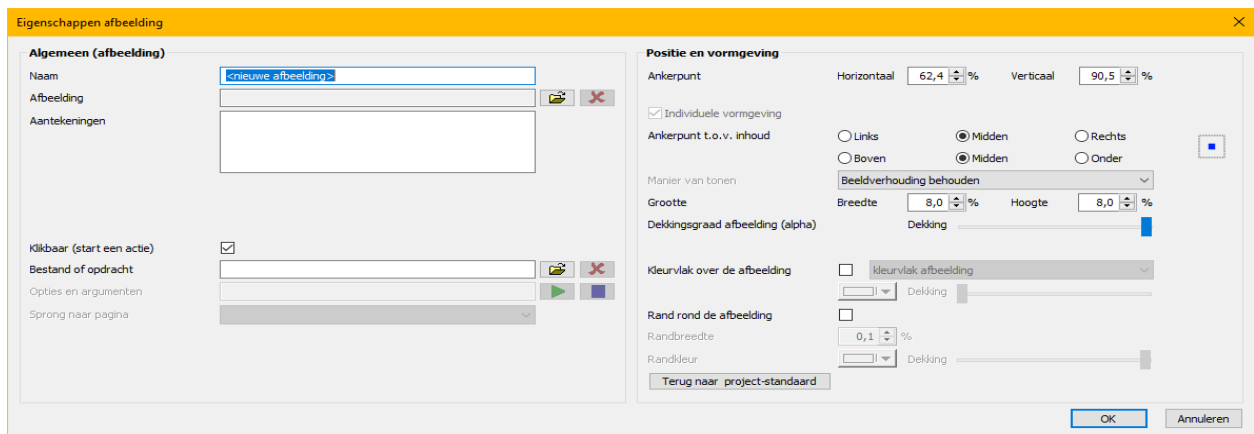
Met een klik op deze knop worden alle eigenschappen van dit tekst-item weer ingesteld op de waarden van het tekst-sjabloon van dit project.

## Afbeeldings-items

Om de eigenschappen van een item, dus ook van een afbeeldings-item te bekijken en aan te passen, is het eigenschappenvenster nodig.

U kunt dit eigenschappenvenster openen door met de rechter muisknop te klikken op de naam van het afbeeldings-item in de boomstructuur, of op de afbeelding van dit item in het voorbeeldvenster, en dan te kiezen voor **Eigenschappen**.

Als het afbeeldings-item al geselecteerd is, kunt u ook op  in de werkbalk klikken, op de **Enter**-toets drukken of de toetscombinatie **Alt + E** gebruiken.



Net zoals de andere eigenschappenvensters bestaat ook dit venster uit twee delen:



### Algemeen

In de linker helft, **Algemeen (afbeelding)**, staan de basis-elementen die vooral de werking van het afbeeldings-item in het presentatievenster bepalen.

#### Naam

De naam die in de boomstructuur voor dit item getoond wordt.

#### Afbeelding

Met de knop  selecteert u de afbeelding die voor dit item getoond moet worden. En met de knop  kunt u dit item weer leegmaken.

#### Aantekeningen

Hier kunt u aantekeningen kwijt. De tekst kan langer zijn dan de grootte van het zichtbare invoervak. Er is een bovengrens, maar die komt pas bij 30.000 tekens in beeld.

#### Klikbaar (start een actie)

Hiermee wordt het verschil tussen een decoratief element (deze optie **uit**) en een uitvoerbare actie (deze optie **aan**) bepaald.

Als deze optie aan staat, dan kunt u in de regels daaronder aangeven welke actie moet worden uitgevoerd als op deze tekst uitgevoerd wordt (door muisklik of bediening met toetsenbord of presenter).

#### Bestand of opdracht

In het tekstvak kunt u rechtstreeks de naam van een bestand of interne opdracht invoeren.

Maar u kunt ook met de knop  een bestand of presentatie selecteren.

Over de mogelijkheden van **Bestand of opdracht** leest u meer in het hoofdstuk met dezelfde naam.

Als u als bestand een afbeelding selecteert, en u heeft hierboven nog geen afbeelding gekozen om te tonen op deze pagina, of geen naam ingevoerd, dan wordt de naam van deze afbeelding ook daar ingevuld.

## Positie en vormgeving

In de rechter helft, **Positie en vormgeving**, staan de basis-elementen die bepalen waar, en hoe, het afbeeldings-item op het scherm getoond zal worden.

### Ankerpunt

Elk item op het scherm heeft een ankerpunt. Dat is het punt waar het item 'vast zit' aan de pagina. Verplaatsen van het ankerpunt kan op twee manieren:

- *toetsenbord*: waarden invoeren in dit eigenschappenvenster (rechtsteeks als getallen, of met de op/neer pijljes in de twee invoervelden).
- *muis*: klik en sleep het item in het voorbeeldvenster. Dit kan uiteraard niet zolang het eigenschappenvenster wordt getoond.

### Individuele vormgeving

Deze optie staat standaard aan en kan op dit moment niet uitgezet worden.

Elk nieuw item krijgt de waarden die in het project, via 'sjablonen' als standaard zijn ingesteld. Bij elk item kunnen daarna wijzigingen worden aangebracht.

Bij het kopiëren en plakken van items worden uiteraard de individuele waarden mee gekopieerd.

Zodra deze optie uitgezet kan worden, zullen voor dit item altijd sjabloonwaarden van het project gebruikt worden.

### Ankerpunt t.o.v. inhoud

Het item kan zich op verschillende manieren rond het ankerpunt plaatsen: met de hoeken, middens van de zijanten of het middelpunt op het ankerpunt.

Op deze wijze kunnen items onderling eenvoudig worden uitgelijnd in alle gewenste richtingen: links, rechts, bovenkant, onderkant, en gecentreerd (horizontaal en verticaal).

Rechts naast de keuzerondjes wordt het resultaat grafisch voorgesteld.

### Manier van tonen

Standaard is **Beeldverhouding behouden**. Daarmee wordt altijd de gehele afbeelding getoond. Als de beeldverhouding van de afbeelding en van het item gelijk zijn, is dat automatisch beeldvullend binnen de afmetingen van het item. Als de beeldverhouding anders is, zal de afbeelding niet de gehele opgegeven ruimte vullen (zie **Grootte** hieronder).

Bij gebruik van **Uitvullen (stretch)** wordt de afbeelding uitgerekt over de oppervlakte van het item. Dit zal horizontale of verticale vervorming tot gevolg hebben.

Bij gebruik van **Uitvullen (zoom vanuit het midden)** wordt de afbeelding, vanuit het midden, ingezoomd tot de maat van het item gevuld wordt. Dan zullen aan hetzij de zijanten, hetzij de onder- en bovenkant delen van de afbeelding buiten beeld vallen.

### Grootte

Hier geeft u aan hoe groot de ruimte van de afbeelding op het scherm mag zijn, in procenten van de breedte en hoogte van het beeldscherm.

Of deze ruimte volledig gebruikt wordt, is afhankelijk van de beeldverhouding van de afbeelding en deze ruimte.

### Dekkingsgraad van afbeelding (alpha)

Hier kunt u de transparantie van de afbeelding instellen.

### Kleurvlak over de afbeelding

Hiermee kunt u een transparante kleur laag over de afbeelding heen leggen, waarbij u de kleur en dekking (transparantie) van de laag zelf kunt instellen.



Standaard is deze kleurlaag even groot als de ruimte die de afbeelding in beslag neemt. Maar met het keuzelijstje is het ook eenvoudig mogelijk om die kleur uit te breiden tot horizontale of verticale balk over de volle breedte of hoogte van het scherm.

**Rand rond de afbeelding**

Hiermee heeft u de mogelijkheid om een rand/kader rond de afbeelding te tonen. Daarbij zijn de dikte van het kader, de kleur, en de transparantie naar wens in te stellen.


**Terug naar project-standaard**

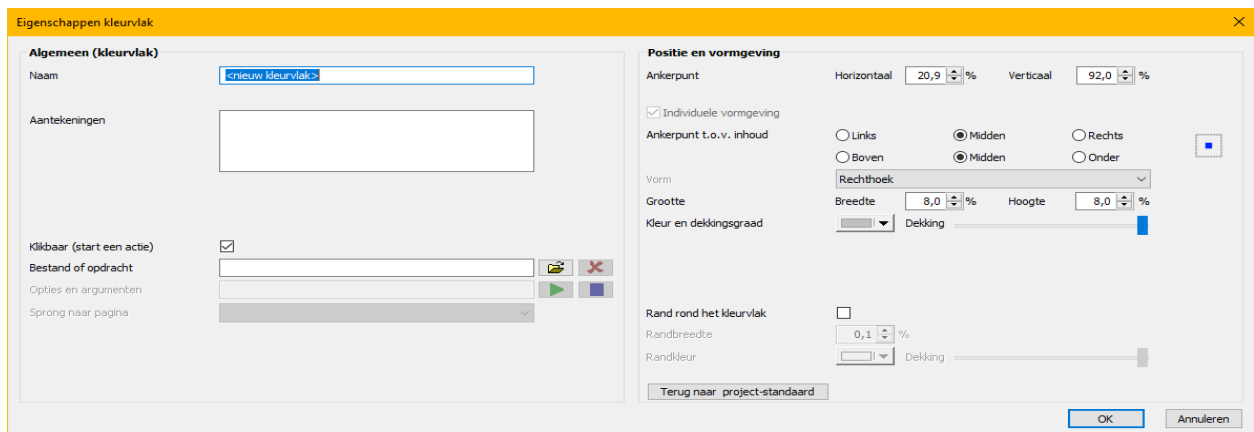
Met een klik op deze knop worden alle eigenschappen van dit afbeeldings-item ingesteld op de waarden van het afbeeldings-sjabloon van dit project.

## Kleurvlak-items

Om de eigenschappen van een item, dus ook van een kleurvlak-item te bekijken en aan te passen, is het eigenschappenvenster nodig.

U kunt dit eigenschappenvenster openen door met de rechter muisknop te klikken op de naam van het kleurvlak-item in de boomstructuur, of op het kleurvlak van dit item in het voorbeeldvenster, en dan te kiezen voor **Eigenschappen**.

Als het kleurvlak-item al geselecteerd is, kunt u ook op  in de werkbalk klikken, op de **Enter**-toets drukken of de toetscombinatie **Alt + E** gebruiken.



Net zoals de andere eigenschappenvensters bestaat ook dit venster uit twee delen:

### Algemeen

In de linker helft, **Algemeen (kleurvlak)**, staan de basis-elementen die vooral de werking van het afbeeldings-item in het presentatievenster bepalen.

#### Naam

De naam die in de boomstructuur voor dit item getoond wordt.

#### Aantekeningen

Hier kunt u aantekeningen kwijt. De tekst kan langer zijn dan de grootte van het zichtbare invoervak. Er is een bovengrens, maar die komt pas bij 30.000 tekens in beeld.


#### Klikbaar (start een actie)

Hiermee wordt het verschil tussen een decoratief element (deze optie **uit**) en een uitvoerbare actie (deze optie **aan**) bepaald.

Als deze optie aan staat, dan kunt u in de regels daaronder aangeven welke actie moet worden uitgevoerd als op deze tekst uitgevoerd wordt (door muisklik of bediening met toetsenbord of presenter).

#### Bestand of opdracht

In het tekstvak kunt u rechtstreeks de naam van een bestand of interne opdracht invoeren.

Maar u kunt ook met de knop  een bestand of presentatie selecteren.

Over de mogelijkheden van **Bestand of opdracht** leest u meer in het hoofdstuk met dezelfde naam.

### Positie en vormgeving

In de rechter helft, **Positie en vormgeving**, staan de basis-elementen die bepalen waar, en hoe, het kleurvlak-item op het scherm getoond zal worden.

**Ankerpunt**

Elk item op het scherm heeft een ankerpunt. Dat is het punt waar het item 'vast zit' aan de pagina. Verplaatsen van het ankerpunt kan op twee manieren:

- toetsenbord: waarden invoeren in dit eigenschappenvenster (rechtsteeks als getallen, of met de op/neer pijljes in de twee invoervelden).
- muis: klik en sleep in het voorbeeldvenster. Dit kan uiteraard niet zolang het eigenschappenvenster wordt getoond.

**Individuele vormgeving**

Deze optie staat standaard aan en kan op dit moment niet uitgezet worden.

Elk nieuw item krijgt de waarden die in het project, via 'sjablonen' als standaard zijn ingesteld. Bij elk item kunnen daarin wijzigingen worden aangebracht.

Bij het kopiëren en plakken van items worden uiteraard de individuele waarden meegekopieerd.

Zodra deze optie uitgezet kan worden, zullen voor dit item altijd sjabloonwaarden van het project gebruikt worden.

**Ankerpunt t.o.v. inhoud**

Het item kan zich op verschillende manieren rond het ankerpunt plaatsen: met de hoeken, middens van de zijanten of het middelpunt op het ankerpunt.

Op deze wijze kunnen items onderling eenvoudig worden uitgelijnd in alle gewenste richtingen: links, rechts, bovenkant, onderkant, en gecentreerd (horizontaal en verticaal).

Rechts naast de keuzerondjes wordt het resultaat grafisch voorgesteld.

**Vorm**

Een kleurvlak heeft één van deze vier vormen:

- rechthoek hierbij worden de waarden van Grootte (zie hieronder) gebruikt
- vierkant hierbij wordt alleen de waarde van Breedte (zie hieronder) gebruikt
- ellipshierbij worden de waarden van Grootte (zie hieronder) gebruikt
- cirkel hierbij wordt alleen de waarde van Breedte (zie hieronder) gebruikt

**Grootte**

Hier geeft u aan hoe groot het kleurvlak moet worden, in procenten van de breedte en hoogte van het beeldscherm.

Bij de keuzes voor vierkant en cirkel is de waarde bij Breedte bepalend voor het formaat.

**Kleur en dekkingsgraad**

Hier kunt u de kleur en transparantie van het kleurvlak instellen.

**Rand rond het kleurvlak**

Hiermee heeft u de mogelijkheid om een rand/kader rond het kleurvlak te tonen. Daarbij zijn de dikte van het kader, de kleur, en de transparantie naar wens in te stellen.

**Terug naar project-standaard**

Met een klik op deze knop worden alle eigenschappen van dit kleurvlak-item weer ingesteld op de waarden van het kleurvlak-sjabloon van dit project.

## Objecten positioneren

Als nieuwe items met de muis worden gemaakt, komen deze te staan op de plaats waar met de rechter muisknop geklikt werd. Nieuwe items die via de werkbalk of het toetsenbord worden gemaakt, worden in het midden van het scherm neergezet.

Daarna kunnen de items natuurlijk naar elke willekeurige positie verplaatst worden, of in omvang worden veranderd. Er zijn meerdere manieren om dat te doen.

### Met de eigenschappendialoog

In de eigenschappendialoog kunnen de positie van het ankerpunt en de uitlijning ten opzichte van het ankerpunt worden opgegeven.

Voor afbeeldingen en kleurvlakken kunnen daarnaast de hoogte en de breedte worden opgegeven (in procenten van de hoogte en breedte van het presentatievenster). Voor tekstobjecten kan de tekstgrootte (hoogte) worden opgegeven als procenten van de vensterhoogte.

### Met de muis

Zoals eerder in deze handleiding genoemd, kunt u items binnen een pagina verplaatsen met de muis (klikken en slepen). Voor afbeeldingen en kleurvlakken kan door klikken en slepen van de rand of een hoek ook de grootte worden aangepast.

### Met het toetsenbord

Ook met het toetsenbord kunnen objecten verplaatst worden, of in grootte veranderd, in kleine of grotere stappen.

Met name voor het recht onder (of naast) elkaar uitlijnen van objecten, is het toetsenbord soms net niets handiger dan de muis: **Ctrl + pijltoets**.

Deze toetsen en toetscombinaties staan ter beschikking:

<b>toets</b>	<b>actie</b>
←	Verplaats ankerpunt kleine stap naar links (1%)
→	Verplaats ankerpunt kleine stap naar rechts (1%)
↑	Verplaats ankerpunt kleine stap naar boven (1%)
↓	Verplaats ankerpunt kleine stap naar beneden (1%)
Ctrl + ←	Verplaats ankerpunt grote stap naar links (10% of tot eerstvolgend ankerpunt in deze richting)
Ctrl + →	Verplaats ankerpunt grote stap naar rechts (10% of tot eerstvolgend ankerpunt in deze richting)
Ctrl + ↑	Verplaats ankerpunt grote stap naar boven (10% of tot eerstvolgend ankerpunt in deze richting)
Ctrl + ↓	Verplaats ankerpunt grote stap naar beneden (10% of tot eerstvolgend ankerpunt in deze richting)
Shift + ←	Breedte verkleinen (afbeelding, kleurvlak)
Shift + →	Breedte vergroten (afbeelding, kleurvlak)
Shift + ↑	Hoogte vergroten (afbeelding, kleurvlak)
Shift + ↓	Hoogte verkleinen (afbeelding, kleurvlak)
Home	Verplaats ankerpunt naar linker zijkant van het venster

<b>End</b>	Verplaats ankerpunt naar rechter zijkant van het venster
<b>Shift + Home</b>	Verplaats ankerpunt naar bovenkant van het venster
<b>Shift + End</b>	Verplaats ankerpunt naar onderkant van het venster
<b>Backspace</b>	Verplaats ankerpunt naar middelpunt van venster

Daarnaast zijn er nog andere handige functies met toetsen te bedienen:

<b>toets</b>	<b>actie</b>
<b>Tab</b>	Selecteer het volgende item
<b>Shift+Tab</b>	Selecteer het vorige item
<b>Alt + E</b>	Eigenschapendialoog openen
<b>Enter</b>	
<b>PageUp</b>	Open de vorige pagina
<b>PageDown</b>	Open de volgende pagina
<b>Ctrl + PageUp</b>	Open de eerste pagina
<b>Ctrl + PageDown</b>	Open de laatste pagina

## Bijzonderheden voor teksten

Bij het invoeren van de teksten in tekst-items kunt u ook gebruik maken van 'variabelen'.

Dat zijn codes die vertaald worden naar nieuwe teksten, vlak voordat de titel of tekst in het presentatievenster wordt getoond.

U kunt gebruik maken van deze variabelen:

<b>code</b>	<b>wordt vervangen door</b>
[D0]	de huidige datum, in de vorm <i>dd-mm-jjjj</i>
[D1]	de huidige datum, in de vorm <i>dd-mm-jj</i>
[D2]	de huidige datum, in de vorm <i>dd maandnaam jjjj</i>
[DD]	de naam van de huidige dag
[DM]	de naam van de huidige maand
[Dd]	de dag van de huidige datum (getal)
[Dm]	de maand van de huidige datum (getal)
[DJ]	het jaartal van de huidige datum, in vier cijfers, <i>jjjj</i> (getal)
[Dj]	het jaartal van de huidige datum, in twee cijfers, <i>jj</i> (getal)
[T0]	het huidige tijdstip, in de vorm <i>hh:mm</i> (24-uurs-formaat)
[T1]	het huidige tijdstip, in de vorm <i>hh:mm</i> (12-uurs-formaat)
[T2]	het huidige tijdstip, in de vorm <i>hh:mm:ss</i> (24-uurs-formaat) (*)
[T3]	het huidige tijdstip, in de vorm <i>hh:mm:ss</i> (12-uurs-formaat) (*)
[TH]	het aantal uren van het huidige tijdstip, als twee cijfers ( <i>hh</i> , 00-23)
[TA]	het aantal uren van het huidige tijdstip, als twee cijfers ( <i>hh</i> , 01-12)
[Th]	het aantal uren van het huidige tijdstip, als een of twee cijfers ( <i>h</i> , 0-23)
[Ta]	het aantal uren van het huidige tijdstip, als een of twee cijfers ( <i>h</i> , 1-12)
[TM]	het aantal minuten van het huidige tijdstip, als twee cijfers ( <i>mm</i> , 00-59)
[Tm]	het aantal minuten van het huidige tijdstip, als een of twee cijfers ( <i>m</i> , 0-59)
[TS]	het aantal seconden van het huidige tijdstip, als twee cijfers ( <i>ss</i> , 00-59) (*)
[Ts]	het aantal seconden van het huidige tijdstip, als een of twee cijfers ( <i>s</i> , 0-59) (*)
[TP]	indicatie "AM" of "PM" (in hoofdletters)
[Tp]	indicatie "am" of "pm" (in kleine letters)
[TN]	indicatie "VM" of "NM" (in hoofdletters)
[Tn]	indicatie "vm" of "nm" (in kleine letters)
[N]	de bestandsnaam van het huidige project (zonder extensie)
[V]	het versienummer van het programma ShowMaster
[P]	de naam van de actieve versie van het programma ShowMaster

(\*) *Let op: de inhoud van de pagina heeft invloed op het tempo waarin schermwijzigingen kunnen worden doorgevoerd. Daardoor kunnen secondenstappen overgeslagen worden.*

### Voorbeeld

Stel dat een tekst-item deze waarde heeft:

**Bijeenkomst van [DM] [DJ]**

Dan worden [DM] en [DJ] vervangen door de maandnaam en jaartal van de actuele datum.  
Op de datum waarop ik dit schrijf, wordt dat dan:

**Bijeenkomst van september 2023**




## Bestanden en opdrachten





Alle items kunnen worden gebruikt om in een pagina een actie uit te voeren, meestal het starten van een presentatie of programma. Daarnaast kunnen ook opdrachten van ShowMaster zelf gebruikt worden, zoals het activeren (springen naar) een andere pagina binnen het project.

Daarvoor beschikken alle items over een invoerblok, dat er standaard zo uit ziet:





Klikbaar (start een actie)	<input checked="" type="checkbox"/>		
Bestand of opdracht	<input type="text"/>		
Opties en argumenten	<input type="text"/>		

Afhankelijk van wat u selecteert of invult, zullen enkele elementen in het venster actief, inactief, zichtbaar of onzichtbaar worden.

Met de knop  opent u een selectievenster om een bestand te selecteren. Na het selecteren worden de knoppen  (invoer wissen) en  (bestand starten) ingeschakeld. Ook wordt het invoerveld **Opties en argumenten** actief. Sommige bestanden hebben extra gegevens nodig om goed uitgevoerd te worden. Die kunt u hier invullen. U kunt de naam van het bestand ook zelf invoeren, maar dan bestaat de kans op tikfouten.

Klikbaar (start een actie)	<input checked="" type="checkbox"/>		
Bestand of opdracht	<input type="text" value="F:\Doosje 60fps 40000vbr.mp4"/>		
Opties en argumenten	<input type="text"/>		

Als het bestand met de ingevoerde of geselecteerde naam niet (meer) bestaat, wordt de bestandsnaam in rood weergegeven:

Klikbaar (start een actie)	<input checked="" type="checkbox"/>		
Bestand of opdracht	<input type="text" value="F:\testvideo 0dB.mpeg"/>		
Opties en argumenten	<input type="text"/>		

Nadat het bestand met de knop  gestart/geopend is (om te testen of het gekozen bestand goed werkt), kan deze met de knop  worden afgebroken






Als het gekozen bestand een 'echt' programma, een executable is (meestal herkenbaar aan de extensie **.exe** aan het einde van de bestandsnaam, wordt deze door Windows zelf uitgevoerd. Voor andere bestanden, zoals videobestanden, geldt dat deze worden uitgevoerd en getoond door een ander programma. Voor een videobestand is dat een videospeler zoals MPC-HC of VLC-player.

Voor dit soort bestanden moet in Windows een standaard programma geselecteerd zijn ('de extensie moet gekoppeld zijn aan een programma'), zodat Windows weet wat er moet gebeuren met de door u gekozen bestanden.





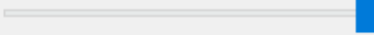
Enkele bestandsoorten kunnen door ShowMaster zelf worden weergegeven, zonder uitstapje naar Windows. Daarbij gaat het om afbeeldingen (**jpg**, **jpeg** en **bmp**) en geluidsbestanden (**wav**, **mp3**, **flac** en **ogg**).

In bij die bestanden verschijnt een extra regel waarin u kunt kiezen of de interne weergave gebruikt moet worden. Bij afbeeldingen bestaan voor de weergave de drie bekende mogelijkheden: beeldverhouding behouden, beelvullend (stretch) en beeldvullend (zoom).







Klikbaar (start een actie)	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestand of opdracht	F:\easter_0001.jpg  
Opties en argumenten	<input type="text"/>  
Gebruik interne weergave/player	<input checked="" type="checkbox"/> (Alleen voor geluidsbestanden en afbeeldingen)
Weergave	Beeldverhouding behouden 

Bij geluidsbestanden kunt u het volume instellen waarmee het bestand wordt weergegeven. Let op: dit is het volume bij het starten van de weergave. Deze regelaar heeft geen invloed meer tijdens lopende weergave.

Klikbaar (start een actie)	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestand of opdracht	F:\Exploration.flac  
Opties en argumenten	<input type="text"/>  
Gebruik interne weergave/player	<input checked="" type="checkbox"/> (Alleen voor geluidsbestanden en afbeeldingen)
Weergave	Volume 





## Interne opdrachten

In plaats van een bestand, kunt u ook een interne opdracht opgeven. Deze moet met het toetsenbord worden ingevoerd. Een interne opdracht begint altijd met het teken @. en wordt bij correcte invoer in **blauw** in het invoerveld getoond.

Klikbaar (start een actie)	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestand of opdracht	@close  
	 

Voor de meeste opdrachten is de naam van de opdracht voldoende. Enkele opdrachten vereisen aanvullende gegevens.

<b>opdracht</b>	<b>actie</b>
@about	Toont een venster met informatie over ShowMaster.
@back	Gaat een aantal stappen terug in de historie van getoonde pagina's, standaard 1 niveau/stap. Het aantal stappen wordt opgegeven in het veld <b>Aantal stappen</b> .  Deze opdracht zorgt er nooit voor dat het presentatievenster gesloten wordt. Als het aantal stappen groter is dan het aantal beschikbare stappen, wordt de eerst getoonde pagina weer getoond.
@close	Sluit het presentatievenster.
@exit	
@gong	Start de gong van dit project (als geen eigen gong geselecteerd is, wordt de standaard gong afgespeeld).
@GONG	Start de <i>standaard</i> gong (let op de HOOFDLETTERS).
@page	Opent een andere pagina van het project. Bij deze opdracht wordt de keuzelijst <b>Sprong naar pagina</b> actief. Daarmee selecteert u de pagina waarheen gesprongen moet worden:

Klikbaar (start een actie)	<input checked="" type="checkbox"/>	
Bestand of opdracht	<input type="text" value="@page"/>	 
Opties en argumenten	<input type="text"/>	 
Sprong naar pagina	<div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;"> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px;">▼</div> <div style="padding: 2px;">           Vakantie Frankrijk            Vakantie Duitsland            Kerstvakantie         </div> </div>	

@pageDn Opent de volgende pagina van het project

@pageUp Opent de vorige pagina van het project

***De opties die hieronder staan, zijn nog experimenteel. Het is niet zeker dat deze (in deze vorm) blijven bestaan.***

@black Vult het presentatiescherf met de kleur zwart

@grey Vult het presentatiescherf met de kleur grijs

@lgrey Vult het presentatiescherf met de kleur lichtgrijs

@dgrey Vult het presentatiescherf met de kleur donkergrijs

@white Vult het presentatiescherf met de kleur wit

@red Vult het presentatiescherf met de kleur rood

@dred Vult het presentatiescherf met de kleur donkerrood

@green Vult het presentatiescherf met de kleur groen

@dgreen Vult het presentatiescherf met de kleur donkergroen

@blue Vult het presentatiescherf met de kleur blauw

@dblue Vult het presentatiescherf met de kleur donkerblauw

@yellow Vult het presentatiescherf met de kleur geel

@dyellow Vult het presentatiescherf met de kleur donkergeel

@cyan Vult het presentatiescherf met de kleur cyaan

@dcyan Vult het presentatiescherf met de kleur donkercyaan

@magenta Vult het presentatiescherf met de kleur magenta

@dmagenta Vult het presentatiescherf met de kleur donkermagenta


@rgb Vult het presentatiescherf met de effen kleur, waarvan de waarde wordt opgegeven in het veld **Opties en argumenten**. Die invoer heeft de vorm van 6 hexadecimale cijfers, twee voor elke kleurwaarde voor rood, groen en blauw (RRGGBB), bijvoorbeeld **32cc66** voor de groene kleur van het kleurverloop van de afbeelding hieronder.

@grad Vult het presentatiescherf met verloop tussen twee kleuren, waarvan de waarden worden opgegeven in het veld **Opties en argumenten**. Die invoer heeft de vorm van twee kleurwaarden, gescheiden door een spatie. Elke kleurwaarde is een blok van 6 hexadecimale cijfers, met steeds twee cijfers voor de kleurwaarde voor rood, groen en blauw (RRGGBB). Bijvoorbeeld **32cc66 9900ff** voor dit kleurverloop:



## Presentatievenster

Na het ontwerpen van de pagina('s) in het voorbeeldscherm, is het de hoogste tijd om het resultaat in het groot te zien: in het presentatievenster.

Het presentatievenster wordt geopend met de toets **F5**, of door in de werkbalk te klikken op .

Dan wordt de actieve pagina beeldvullend getoond.

## Bediening met de muis

Met de muis gaat u naar de titel, afbeelding of kleurvlak van de serie die gestart moet worden. Het starten zelf gebeurt met een enkele klik met de standaard (linker) muisknop. ShowMaster volgt uiteraard uw persoonlijke voorkeur voor de standaard muisknop (gewoonlijk is dat de linker muisknop, maar dat kunt u in de instellingen van Windows veranderen).

Zodra de muisaanwijzer boven een klikbaar gebied in het scherm komt, zal deze van vorm veranderen: de standaard pijl zal een hand met wijsvinger worden.

### Let op

*Om het beeld voor de toeschouwer zo rustig mogelijk te houden, wordt de muisaanwijzer uitgeschakeld als deze enige tijd (ongeveer een halve seconde) niet bewogen wordt. Zodra de muis weer bewogen wordt, verschijnt de muisaanwijzer weer.*

## Bediening met het toetsenbord

Om de meest uitgebreide mogelijkheden van het presentatievenster van ShowStarter te gebruiken, is het vaak het toetsenbord nodig of handig.

Hiermee kunnen niet alleen presentaties gestart worden, ook wisseling tussen pagina's of het starten van de gong is mogelijk zonder daarvoor klikbare elementen in het presentatievenster te plaatsen en deze met de muis te activeren (maar dat kan natuurlijk wel).

### Standaard toetsen

Toets	Actie
Page Down	selecteer de volgende pagina in het project (omlaag)
N, Spatie, ↓	selecteer de volgende serie op deze pagina (omlaag)
Page Up	selecteer de vorige pagina in het project (omhoog)
P, Backspace, ↑	selecteer de vorige serie op deze pagina (omhoog)
Enter	start de geselecteerde serie
Esc	start de geselecteerde serie (alleen als "Logitech, volledig" de actieve presenter is)
B	ga één stap terug in de historie van getoonde pagina's (presentatieschermen) (als geen presenter geselecteerd is, of als "Logitech" of "Maxxter" de actieve presenter is)
	start de geselecteerde serie (als "Kensington" de actieve presenter is)
C	sluit het presentatiescherm

<b>X</b>	sluit het presentatiescherf
<b>G</b>	laat de gong horen (ingebouwd of zelf gekozen)
<b>Shift + G</b>	laat de gong horen (altijd de <i>ingebouwde</i> gong)
<b>1, 2, 3, ... 0</b>	start de serie met dat nummer (0 start serie 10) (*)
<b>Shift + L</b>	wissel de lopende weergave van het geluidbestand tussen 'normaal' en 'loop'.
<b>Shift + P</b>	pauzeer of hervat de lopende interne geluidswaergave
<b>Shift + S</b>	stop de lopende interne geluidswaergave
<b>+</b>	verhoog het volume van alleen de <i>lopende</i> interne geluidswaergave (*) toon de volgende afbeelding bij interne waergave van meerdere afbeeldingen
<b>-</b>	verlaag het volume van alleen de <i>lopende</i> interne geluidswaergave (*) toon de vorige afbeelding bij interne waergave van meerdere afbeeldingen
<b>Shift + +</b>	verhoog het master-volume voor <i>alle</i> interne geluidswaergave (*)
<b>Shift + -</b>	verlaag het master-volume voor <i>alle</i> interne geluidswaergave (*)

(\*) *dit werkt alleen met de toetsen van het cijferblok van het toetsenbord.*

De "geselecteerde serie" wordt in het presentatiescherf zichtbaar gemaakt door de 'selectie-indicatie' die per pagina ingesteld kan worden. Standaard is dit het onderstrepen van het item (tekst, afbeelding, kleurvlak) waarmee de presentatie gestart wordt.

Zodra een pagina wordt getoond, is er nog géén serie actief en is er géén selectie-markering zichtbaar. Met de **Enter**-toets kan dan nog geen presentatie gestart worden.

Met de navigatietoetsen selecteert u dan de gewenste serie. Deze wordt daarna gestart met de toets **Enter**. Na afloop van de serie blijft de markering staan en kunt u een volgende serie selecteren.

## Let op

*De volgorde waarin de series met de navigatie-toetsen worden geselecteerd wordt bepaald door de volgorde waarin deze in de lijst binnen de pagina-eigenschappen zijn gedefinieerd. NIET door de positie op het scherm.*

Als bij de Projecteigenschappen is gekozen voor **Automatisch naar volgend item** en u start de waergave met de presenter of het toetsenbord, dan selecteert ShowMaster daarna automatisch de volgende item voor u.

## Bediening met presenter

Het is ook mogelijk om het presentatiescherf te bedienen zonder achter de computer te moeten zitten en toetsenbord of muis te gebruiken. Deze uitgebreide vorm van bedienen is vooral bedoeld om ShowMaster te bedienen als spreker/presenter, zonder steeds naar de computer te hoeven lopen of opdrachten aan een "bediener" door te geven.

Met deze uitgebreide bediening kunt u een "presenter" gebruiken om series in het presentatiescherf te selecteren en te starten. Feitelijk is een presenter voor de computer

eigenlijk een (klein) toetsenbord is. Dus de beschikbare opdrachten komen overeen met toetsaanslagen. Maar door het kleine aantal toetsen, en het specifieke gebruik daarvan, kan het gebruik een presenter leiden tot 'vreemd' gedrag van het gewone toetsenbord.

De meeste presenters van Logitech beschikken over vier toetsen: **volgende**, **vorige**, **start/stop** en **"black"**. Bij de modellen van Kensington zijn dat meestal **volgende**, **vorige** en **"stop"**. En andere merken gebruiken weer andere toetsen of beschrijvingen. Door deze verschillen, is het noodzakelijk om bij de opties aan te geven welk type presenter (of alleen toetsenbord) u wilt gaan gebruiken.

### Logitech, volledig

<b>Knop</b>	<b>Actie</b>
<b>Volgende</b>	selecteer de volgende serie in het scherm (omlaag)
<b>Vorige</b>	selecteer de vorige serie in het scherm (omhoog)
<b>Start/Stop</b>	start de geselecteerde serie  Omdat de Stop-actie eigenlijk de <b>Esc</b> -toets is, kan deze toets ongewenste verschijnselen veroorzaken (afbreken of pauzeren van een lopende presentatie met herhaald drukken op de <b>Esc</b> -toets kan er voor zorgen dan ook ShowMaster nog een toetsaanslag ontvangt en daarmee direct de volgende serie start). Dat kan voorkomen worden met de keuze "Logitech veilig".
<b>Black</b>	verlaat het presentatiescherf

### Logitech, veilig

<b>Knop</b>	<b>Actie</b>
<b>Volgende</b>	selecteer de volgende serie in het scherm (omlaag)
<b>Vorige</b>	selecteer de vorige serie in het scherm (omhoog)
<b>Start(/Stop)</b>	start de geselecteerde serie  De Stop-actie is eigenlijk de <b>Esc</b> -toets. Om problemen te voorkomen wordt de <b>Esc</b> -toets bij deze keuze niet verwerkt. Dat heeft wel tot gevolg dat u soms <b>twee keer</b> op deze knop moet drukken om de serie te starten.
<b>Black</b>	verlaat het presentatiescherf

### Kensington

<b>Knop</b>	<b>Actie</b>
<b>Volgende</b>	selecteer de volgende serie in het scherm (omlaag)
<b>Vorige</b>	selecteer de vorige serie in het scherm (omhoog)
<b>Stop</b>	start de geselecteerde serie

### Maxxter

<b>Knop</b>	<b>Actie</b>
<b>Omhoog</b>	kort indrukken: selecteer de vorige in het scherm (omlaag)  lang indrukken: laat de gong horen, afwisselend de ingebouwde en zelfgekozen
<b>Omlaag</b>	kort indrukken: selecteer de volgende serie in het scherm (omhoog)  lang indrukken: verlaat presentatiescherf
<b>Beeldscherm</b>	start de geselecteerde serie

<b>Play/Pauze</b>	laat de gong horen
<b>Sluiten</b>	verlaat het presentatievenster

## Sjablonen (standaardwaarden, templates)

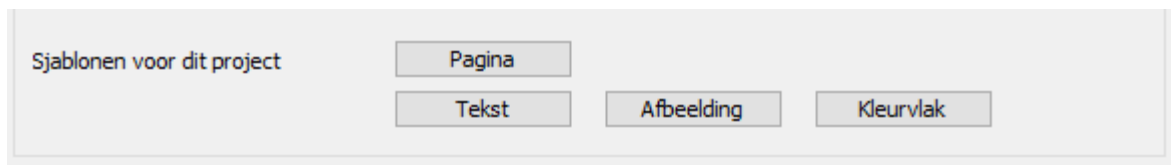
In de meeste gevallen zal het prettig zijn als alle gelijksoortige elementen in een presentatiescherm in dezelfde stijl en vorm worden weergegeven.

Bijvoorbeeld hetzelfde lettertype voor teksten of dezelfde afmeting voor afbeeldingen die als startpunt voor presentaties gebruikt worden.

Daarvoor worden door ShowMaster standaard alle nieuwe objecten met dezelfde startwaarden gevuld. Maar dat hoeven zeker niet de waarden te zijn, waar u mee wilt werken.

Daarom kunnen binnen ShowMaster voor de vier soorten elementen (pagina, tekst, afbeelding en kleurvlak) persoonlijke voorkeuren worden ingesteld.

Dit doet u met deze vier knoppen in het eigenschappenscherm van het project:

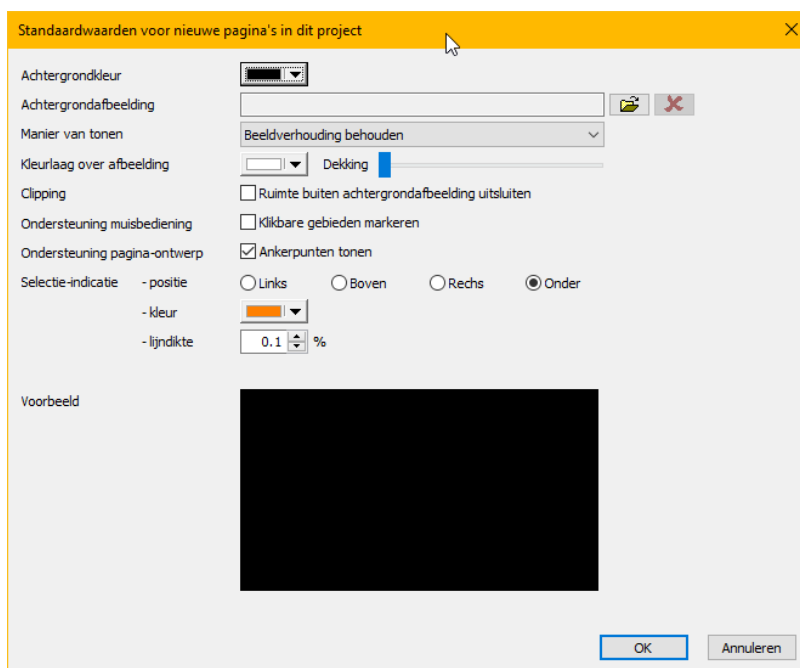


Elk van deze knoppen opent een variant van het bijbehorende eigenschappenscherm. In dat scherm zijn alleen die kenmerken opgenomen die zinvol vooraf kunnen worden ingesteld.

### Let op

*Sjablonen worden per project, in het projectbestand opgeslagen. Als u meerdere projecten in dezelfde stijl wilt maken, dus met dezelfde sjablonen, dan moet u voor elk volgende project het eerdere project als bron gebruiken (bijvoorbeeld via Bestand – Opslaan als..).*

## Sjabloon voor pagina's



## Sjabloon voor teksten

Standaardwaarden voor nieuwe tekstobjecten binnen dit project

Ankerpunt t.o.v. inhoud ☐ Links ☒ Midden ☐ Rechts  
☐ Boven ☒ Midden ☐ Onder

Lettertype

Lettergrootte  %

Stijl ☐ Vet ☐ Cursief ☐ Onderlijnen ☐ Doorhalen

Tekstkleur  Dekking

Kleurvlak onder de tekst ☐  Dekking

Rand rond de tekst ☐

Randbreedte  %

Randkleur  Dekking

OK Annuleren

## Sjabloon voor afbeeldingen

Standaardwaarden voor nieuwe afbeeldingobjecten binnen dit project

Ankerpunt t.o.v. inhoud ☐ Links ☒ Midden ☐ Rechts  
☐ Boven ☒ Midden ☐ Onder

Manier van tonen

Grootte Breedte  % Hoogte  %

Dekkingsgraad afbeelding (alpha) Dekking

Kleurvlak over de afbeelding ☐  Dekking

Rand rond de afbeelding ☐

Randbreedte  %

Randkleur  Dekking

OK Annuleren



## Sjabloon voor kleurvlakken

Standaardwaarden voor nieuwe kleurvlakobjecten binnen dit project

Ankerpunt t.o.v. inhoud

☐ Links ☒ Midden ☐ Rechts

☐ Boven ☒ Midden ☐ Onder

Vorm

Grootte

Breedte  % Hoogte  %

Kleur en dekkingsgraad  Dekking

Rand rond het kleurvlak ☐

Randbreedte  %

Randkleur  Dekking

OK Annuleren

## Informatie

ShowMaster is geschreven door Cuno Wegman voor CeeGee Fotografie.

Dit programma mag u vrij kopiëren, verspreiden en gebruiken, zolang u geen wijzigingen in het programma zelf aanbrengt.

Een terugmelding over het gebruik wordt op prijs gesteld.

De meest recente versie is altijd te vinden op de downloadpagina van [www.ceegee.nl](http://www.ceegee.nl).

Bij vragen, opmerkingen, fouten, of andere meldingen: mail naar [ShowMaster@ceegee.nl](mailto:ShowMaster@ceegee.nl)



© 2020–2024 CeeGee fotografie – Cuno & Gerda Wegman

## Historie

### *2023-09-24 versie 0.0.1 build 137*

- Eerste beta-versie van ShowMaster voor beta-gebruikers.
- Eerste conceptversie van deze handleiding.

### *2023-10-23 versie 0.0.2 build 144*

- Tweede beta-versie van ShowMaster voor beta-gebruikers.
- Deze handleiding krijgt meer vorm.

### *2023-10-25 versie 0.0.3 build 147*

- Correctie: de knoppen voor de volgorde van pagina's in een project werken nu wel.
- Nieuw: **@back** toegevoegd als interne opdracht. Werking van **@back** is gelijk aan de toets **B** in het presentatievenster. Optioneel kan opgegeven worden hoeveel stappen/schermen teruggebladerd moet worden.
- De handleiding is verder uitgewerkt, maar zeker nog niet compleet (bevat ook nog hoofdstukken van ShowStarter).

### *2023-12-05 versie 0.0.4 build 153*

- Aanpassing: met de toets **B** of de opdracht **@back** kan het presentatievenster niet meer gesloten worden. Dat kan nu alleen nog maar met **C**, **X**, **@close** en **@exit**. Met **B** of **@back** wordt alleen nog maar teruggesprongen naar de vorige scherm inhoud.
- Correctie: toetsnavigatie (**PageUp**, **PageDown**) in voorbeeldscherm werkte niet meer.
- Nieuw: gebruik van **Ctrl** bij **PageUp** en **PageDown** toegevoegd (voorbeeldscherm en presentatiescherm): direct naar eerste resp. laatste pagina.
- Nieuw: bij het selecteren van afbeeldingen, worden nu ook bestanden met extensie **.jpeg** standaard getoond.

- Nieuw: geluidsbestanden die met de interne player worden weergegeven kunnen nu worden gepauzeerd (**Shift+P**), afgebroken (**Shift+S**) of in en uit loop-stand gezet worden (repeat, **Shift+L**).
- Nieuw: tijdens het intern afspelen van geluidsbestanden kan het volume worden aangepast met de toetsen + en - op het cijferblok van het toetsenbord.
- Nieuw: een poging om de gong te starten, terwijl deze al wordt weergegeven, leidt voortaan tot het afbreken (stoppen) van de gong.
- Correctie: het openen van het presentatievenster met toets **F5** vanuit het voorbeeldvenster werkte niet.
- Correctie: in het presentatiescherm werkten de cijfertoetsen **1** t/m **0** werkten niet (om een presentatie te starten).
- De handleiding is verder uitgewerkt.

### 2024-10-02      versie 0.0.5 build 165

- Nieuw: in het voorbeeldscherm kan nu ook met een dubbelklik met de muis het bijbehorende eigenschappenvenster geopend worden.
- Nieuw: als in het voorbeeldscherm een element geselecteerd is, kan met **Enter** het bijbehorende eigenschappenvenster geopend worden.
- Nieuw: bij het openen van het presentatievenster wordt een melding getoond, om aan te geven dat toets **C** of **X** nodig is om het presentatievenster weer te sluiten. Deze melding wordt één keer per programmastart getoond.
- Correctie: als de muis (in het presentatievenster) boven een object komt dat wel de status 'opdracht uitvoeren' heeft, maar feitelijk geen opdracht of actie bevat, wordt 'actie-muisaanwijzer' niet meer getoond.
- Nieuw: de items van type 'afbeelding' en 'kleurvlak' kunnen nu ook met de muis in grootte veranderd worden.
- Nieuw: bij de interne actie **@Back** kan nu een aantal stappen worden opgegeven.
- Nieuw: interne acties **@pageUp** en **@pageDn** toegevoegd, om een of meer pagina's verder of terug te gaan.
- Correctie: intern weergegeven afbeeldingen werden niet altijd op de juiste monitor getoond.
- Nieuw (experimenteel, beta): nieuwe interne acties: kleurvlak op volledig scherm tonen (**@red, @dred, @green, @dgreen, @blue, @dblue, @yellow, @dyellow, @magenta, @dmagenta, @cyan, @dcyan, @grey, @dgrey, @lgrey, @black, @white, @rgb, @grad**).
- Nieuw (experimenteel, beta): voortgangsbalk bij intern weergegeven afbeeldingen of kleurvlak, horizontaal midden door het beeld, met automatisch sluiten aan het einde van de balk.
- De handleiding is verder uitgewerkt.

### 2024-12-31      versie 0.0.6 build 166

- Test: deze versie is alleen gemaakt om problemen bij Duitse gebruikers te onderzoeken. Inhoudelijk is dit nog gewoon versie 0.0.5 en kan met Nederlandse versies van Windows gewoon gebruikt worden.  
Als u dit programma met een Engelse versie van Windows gebruikt, ontvang ik graag een melding over het wel-of-niet werken van ShowMaster.