

## Bedienungsanleitung ShowMaster **BETA**

**Version 0.0.6**



**ACHTUNG: Version 0.0.6 enthält aus Testgründen NUR Niederländische Texte und Dialoge!**

**Sonst ist Version 0.0.6 identisch mit Version 0.0.5**

### Einführung

ShowMaster ist ein einfach zu bedienendes Vorführprogramm für den AV-Abend, entweder zuhause oder im AV-Kreis, oder Festivalvorführungen. ShowMaster funktioniert für alle Dateiformate, die aus MS Windows heraus auch mit einem Doppelklick gestartet werden können.

Wie gestaltet man eine AV-Vorführung normalerweise?

Im einfachsten Fall legt man die Dateien oder deren Verknüpfungen auf den Windows Desktop, und startet sie dann mit einem Maus-Doppelklick. Das funktioniert, sieht aber nicht sehr professionell aus.

Eine andere einfache Lösung wäre, eine Präsentation in MS PowerPoint (oder der kostenlosen OpenOffice-Variante „Impress“) zu erstellen. Das sieht schon besser aus, hat aber auch Nachteile. Denn Programme, aus PowerPoint aufgerufen, zeigen oft Dialogfenster, in denen man erst bestätigen muss, dass Windows das Programm auch tatsächlich ausführen darf. Das nervt und sieht ebenfalls nicht sehr professionell aus.

Eine Lösung mit wesentlich mehr Aufwand ist die Programmierung einer „Masterschau“ in Wings Platinum, m.objects o.ä. Damit hat man viele Möglichkeiten, die Vorführung zu gestalten. Aber mehr Gestaltung kostet auch (viel) mehr Zeit. Und auch Wings Platinum oder m.objects kosten Geld.

Für kleinere Vorführungen gibt es bereits eine kostenlose Lösung, *ShowStarter*. Aber, für die Situationen wo die Ansprüche etwas höher liegen, gibt es jetzt auch eine Variante, die maximal flexibel ist, trotzdem einfach funktioniert, und ebenso preiswert und kostenlos ist: **ShowMaster**.

## Programmmerkmale

Die wesentlichen Merkmale sind:

- das Menü hat eine nicht limitierte Anzahl an Seiten;
- jede Seite enthält eine nicht limitierte Anzahl an AV-Schauen;
- jede Seite kann nach Wunsch gestaltet werden mit Texten, Bildern und Farbflächen;
- jeder Text, jedes Bild und jede Farbfläche kann individuell platziert und gestaltet werden;
- ein eigener Hausstil ist einfach zu gestalten und zu verwenden;
- das Programm ist kostenlos.

## Inhalt

Einführung.....	1
Programmmerkmale.....	1
Vorab.....	5
Verwendete Bezeichnungen.....	5
Installation.....	5
Das Programm starten.....	5
Struktur des Programms.....	6
Struktur eines Projekts.....	7
Die kleinen Bilder erklären die verschiedenen Arten der Objekte.....	7
Projekt.....	8
Allgemein.....	8
Übersicht.....	9
Eine Seite im Projekt hinzufügen.....	10
Seite.....	11
Allgemein.....	11
Seiteninhalt.....	12
Eine Seite gestalten.....	13
Eigenschaften von Textobjekte.....	14
Allgemein.....	14
Position und Gestaltung.....	15
Eigenschaften von Bildobjekte.....	17
Allgemein.....	17
Position und Gestaltung.....	18
Eigenschaften von Farbflächen.....	20
Allgemein.....	20
Position und Gestaltung.....	21
Objekte positionieren.....	22
Über die Eigenschaftendialog.....	22
Mit der Maus.....	22
Mit der Tastatur.....	22
Spezielle Texte.....	24
Dateien und Aktionen.....	25
Interne Aktionen.....	26
Präsentationsfenster.....	29
Achtung.....	29
Bedienung mit Tastatur.....	29
Standard Tasten.....	29
Achtung.....	30
Bedienung mit Presenter.....	30
Logitech (komplett).....	31
Logitech (sicher).....	31
Kensington.....	31
Maxxter.....	31
Vorlagen (Sjablone, Templates).....	32

<a href="#">Vorlage für Seiten.....</a>	<a href="#">32</a>
<a href="#">Vorlage für Texte.....</a>	<a href="#">33</a>
<a href="#">Vorlage für Bilder.....</a>	<a href="#">33</a>
<a href="#">Vorlage für Farbflächen.....</a>	<a href="#">34</a>
<a href="#">Informationen.....</a>	<a href="#">35</a>
<a href="#">Historie.....</a>	<a href="#">36</a>
<a href="#">2023-09-24 Version 0.0.2 Build 137.....</a>	<a href="#">36</a>
<a href="#">2023-10-23 Version 0.0.2 Build 144.....</a>	<a href="#">36</a>
<a href="#">2023-10-25 Version 0.0.3 Build 147.....</a>	<a href="#">36</a>
<a href="#">2023-12-05 Version 0.0.4 Build 153.....</a>	<a href="#">36</a>
<a href="#">2024-xx-xx Version 0.0.5 Build 165.....</a>	<a href="#">36</a>

# Vorab

## Verwendete Bezeichnungen

Um Missverständnisse zu vermeiden, werden in dieser Anleitung einige feste Begriffe verwendet.

- **Präsentation:** die AV-Präsentation, oder andere Datei, die mit Hilfe von ShowMaster vorgeführt oder gezeigt wird;
- **Seite:** eine Seite die innerhalb von ShowMaster gestaltet wird, dem Publikum gezeigt werden kann, und von wo Präsentationen gestartet werden können;
- **Projekt:** einen Set an Seiten die Sie innerhalb von ShowMaster zusammenstellen. Diesen Set wirdt als eine Datei gespeichert und geladen;
- **Item:** ein Objekt auf einer Seite. Es gibt drei Varianten: Text, Bild, Farbfläche;
- **Objekt:** generelle Bezeichnung für ein Item, eine Seite oder ein Project.

## Installation

Es ist keine Installation erforderlich. Nach dem Entpacken der heruntergeladenen Zip-Datei in einen beliebigen Ordner kann das Programm direkt gestartet werden.

## Das Programm starten

### ShowMaster.exe

Die einfachste Art ShowStarter zu verwenden: doppelklick auf das Programm.

ShowMaster wird dann gestartet und zeigt ein neues, leeres, Projekt.

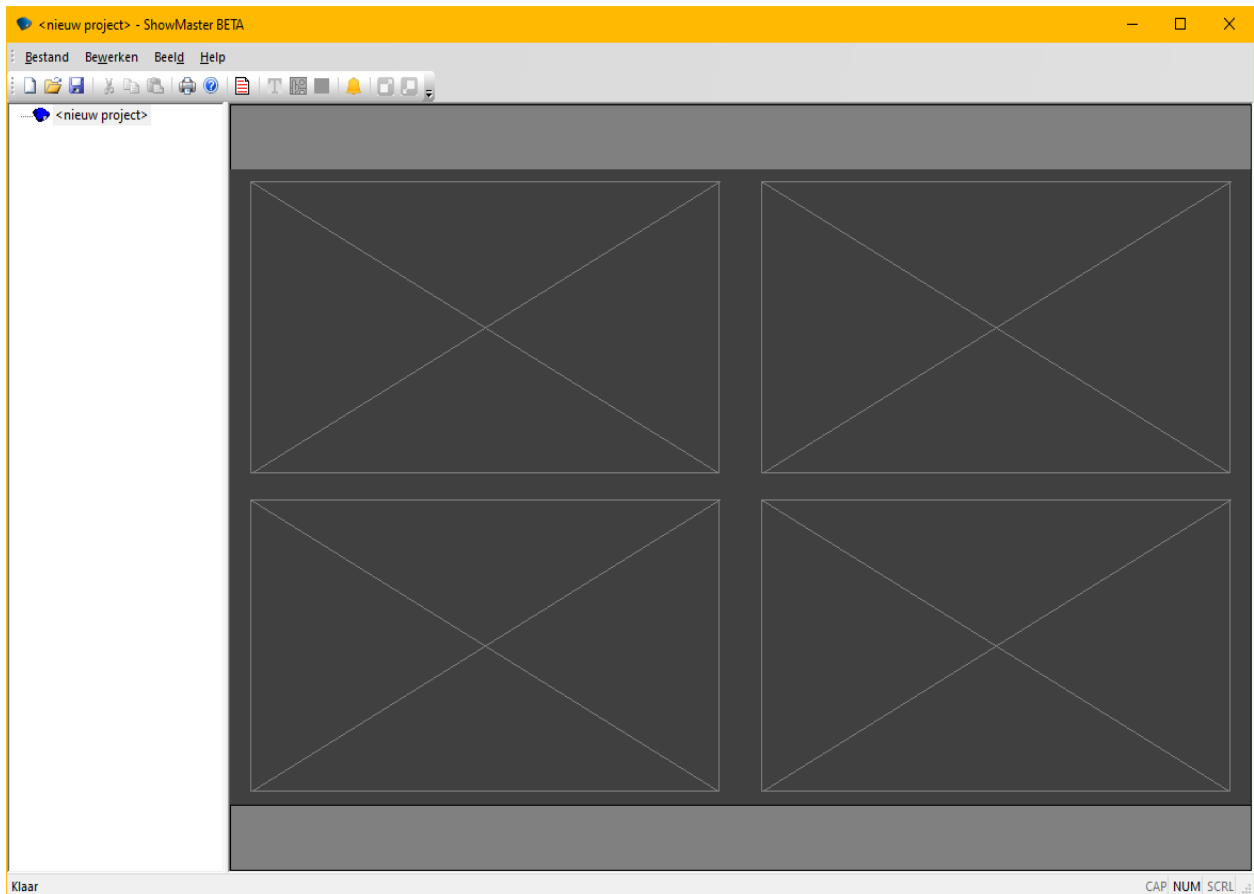
### ShowMaster.exe project.sm

ShowStarter wird geladen und öffnet die Datei **beispiel.sm** und zeigt diese direkt Vorschauenster.

Wenn die Dateiendung **.sm** schon mit ShowMaster verknüpft ist, dann ergibt einen Doppelklick auf der **.sm**-Datei das gleiche Resultat.


# Struktur des Programms

Das Hauptfenster von ShowMaster setzt sich aus zwei Teile zusammen:



- links: das **Projectfenster**, wo in eine Baumstruktur den Inhalt den Projekts gezeigt wird. In dieser Baumstruktur kann direkt durch die Elemente (Seiten und Items) navigiert werden und können neue Seiten und Items kopiert und hinzugefügt werden
- rechts: het **Beispielfenster**. In diesem Fenster wird gezeigt wie die Inhalt des Präsentationsfensters aussehen wird, und hier werden die Seiten gestaltet.

Und natürlich gibt es noch das Ziel: das **Präsentationsfenster**. Damit wird das Endergebnis gezeigt und werden die eigenen Präsentationen gestartet.

Das Präsentationsfenster wird geöffnet mit der Funktionstaste **F5** oder mit einem Klick auf den Knopf  in der Werkzeugleiste.

Das geöffnete Präsentationsfenster kann in Basis nur mit der Tastatur geschlossen werden: mit den Tasten **C** oder **X** (Kürzel für **C**lose und **E**xit).

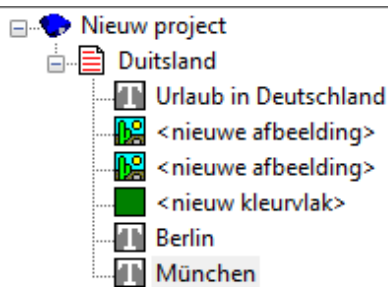
Schließen mit der Maus ist nur möglich, wenn die Schließ-Aktion an einem Objekt im Präsentationsfenster zugeordnet wurde. Das ist unter 'Dateien und Aktionen' beschrieben.

## Struktur eines Projekts

Die generelle Struktur eines Projekts ist ziemlich einfach und stellt sich zusammen aus drei Arten von Objekte:

- ein **Projekt-Objekt**. Dieses Objekt enthält eine oder mehrere Seiten (ein Projekt ohne Seiten ist möglich, aber nicht so Sinnvoll...)
- jede **Seite** hat eine eigene Gestaltung und kann eine oder mehrere Items enthalten
- jedes **Item** (oder Seiten-Item) hat eine Äußeres (die Gestaltung, von Text, Bild oder Farbfläche) und meist auch einen Inhalt: die Aktion die bei Anklicken oder Auswählen ausgeführt werden soll, z.B. die Start einer Präsentation.

Der Zusammenhang wirdt im Projektfenster in einer Baumstruktur dargestellt, vergleichbar mit Ordner, Unterordner und Dateien im Dateibrowser von Windows:



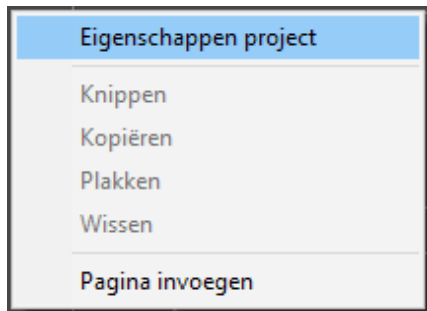
### Die kleinen Bilder erklären die verschieden Arten der Objekte

Die Merkmale (Eigenschaften) der verschiedene Arten der Objekte werden in den nächsten Kapitel erläutert.

# Projekt

Das Projekt ist der Startpunkt der ganzen Vorführung. Das Projekt selbst hat kein Äußeres, dafür sind die Seiten verantwortlich. Das Projekt enthält einige Elemente die den globalen Ablauf bestimmen, und bietet die Möglichkeit eigene Vorgaben für Seiten und Seiten-Elemente zu definieren.

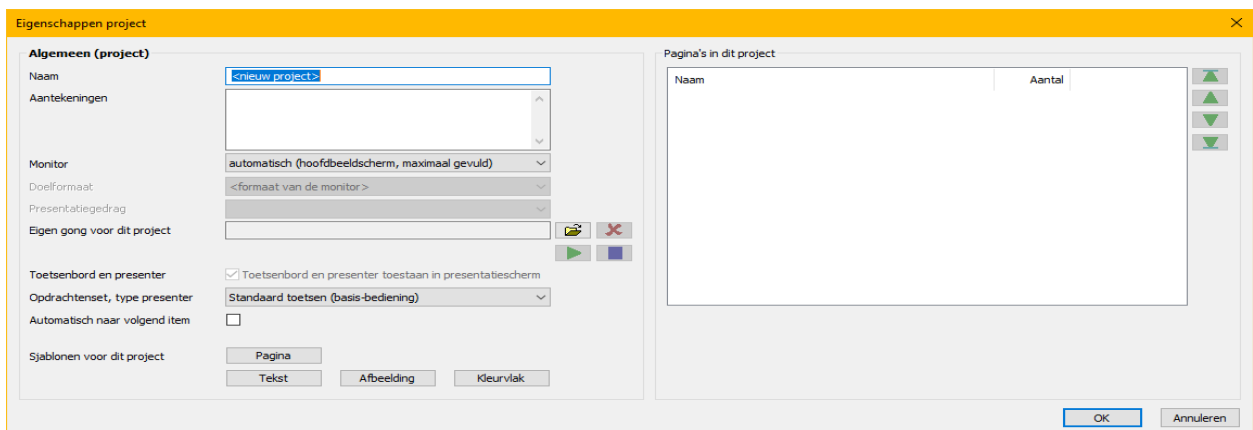
Ein Klick mit der rechten Maustaste auf den Namen des Projekts in der Baumstruktur, oder auf dem grauen Teil des Vorschaufensters, öffnet ein Menü, wo sich die Eigenschaftendialog selektieren und öffnen lässt:



Ein schnellerer Weg wäre ein Mausklick auf  in der Werkzeugleiste.

Für Tastaturanwender ist die Tastenkombination **Alt + E** der schnelle Weg.

Dann erscheint der Eigenschaftendialog des Projekts:



Die meisten Eigenschaftendialoge bestehen aus zwei Teile:

## Allgemein

In der linken Hälfte, **Allgemein (Projekt)**, sind die wichtigen Einstellungen des Projekts gesammelt:

### Titel

Der Titel oder Name des Projekts. Hat weiterhin keine große Bedeutung.

### Notizen

Freier Raum für Ihre Notizen. Der Text kann größer sein als die sichtbare Eingabefläche. Es gibt eine obere Grenze an der Zeichenzahl, aber die befindet sich oberhalb der 30.000 Zeichen.

### Monitor

Wenn mehrere Monitore (oder Beamer) angeschlossen sind, kann bei **<Monitor>** gewählt



werden auf welchen Monitor das Präsentationsfenster gezeigt werden soll. Normalerweise erscheint das Präsentationsfenster auf dem Monitor, der in Windows als Hauptbildschirm selektiert ist. Dieser Monitor ist in der Liste mit „(\*)“ gekennzeichnet.

### **Zielformat**

<noch nicht aktiv>.

Präsentationsverhalten

<noch nicht aktiv>.

### **Gong für dieses Projekt**

ShowMaster verfügt über einen eingebauten Gong. Damit können Sie z.B. ihrem Publikum melden, dass die Pause vorbei ist. Falls erwünscht können Sie hier eine eigene Audiodatei wählen die als Gong verwendet werden soll. Erlaubte Dateiformate sind wav, mp3, flac und ogg.

Mit den vier Schallflächen können Sie den Datei selektieren, löschen, starten und stoppen.

### **Tastatur und Presenter**

Mit dieser Option wird selektiert ob Tastatur (und damit auch Presenter) verwendet werden dürfen für die Bedienung des Präsentationfensters. Im Augenblick ist diese Option immer eingeschaltet. Damit wird verhindert dass das Präsentationsfenster sich nicht mehr schließen/beenden lässt.

Bedienung mit Maus (oder Touch/Berührung) ist immer möglich und kann (jetzt) nicht abgeschaltet werden.

### **Presenteryp und Presentertasten**

Hier kann der verwendete Presentertyp selektiert werden, damit Presentertasten und Aktion zu einander passen.

### **Automatisch zum nächsten Item**

Diese Option bewirkt dass ShowMaster automatisch das nächste Item selektiert, wenn eine Schau mit Presenter oder Tastatur gestartet wurde.

### **Vorlagen in diesem Projekt**

Hier können Sie die Vorlagen für neue Seiten und Items in diesem Projekt nach Bedarf an Ihren Wünschen anpassen. Die Möglichkeiten werden in ein separates Kapitel beschrieben.


## **Übersicht**

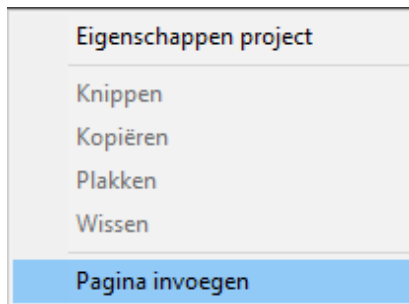
In der rechten Hälfte, **Seiten im Projekt**, sind alle Seiten im Projekt aufgelistet. Mit den Schaltflächen neben der Liste, können Sie die Reihenfolge der Seiten ändern.

## Eine Seite im Projekt hinzufügen

Um ein leeres **Projekt** in ein brauchbares Projekt zu ändern, muss zumindest eine **Seite** im Projekt hinzugefügt werden.

Dan Hinzufügen kann auf mehrere Weisen:

- wähle im Menü **Bearbeiten – Neu – Seite**
- klicke in der Werkzeugleiste auf dem Symbol 
- klicke mit der rechten Maustaste auf dem Namen des Projekts in der Baumstruktur oder auf eine leere Stelle auf dem dunkelgrauen Hintergrund im Previewfenster. Dann erscheint das Kontext-Menü wo mit **Seite einfügen** een neue Seite am Projekt hinzugefügt wird:




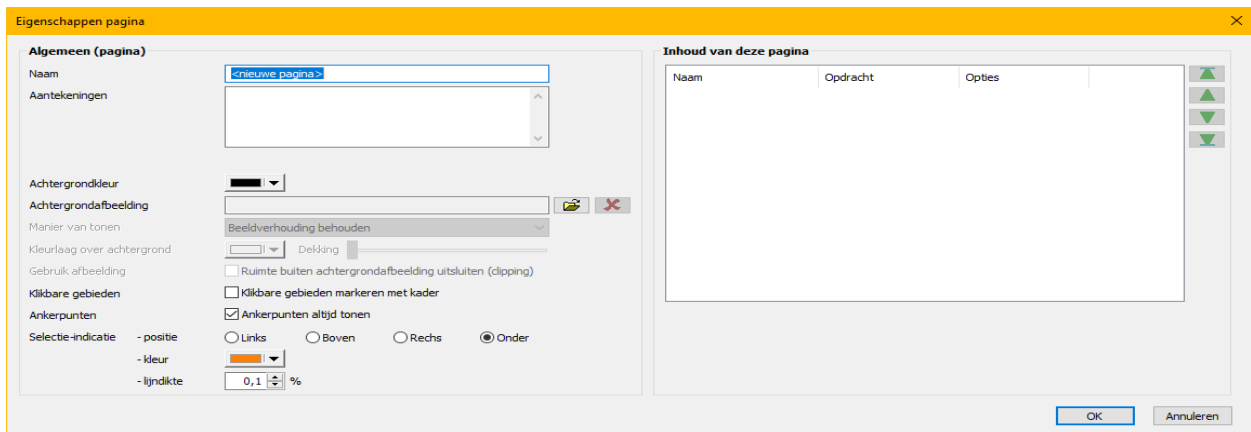
Nach dem Einfügen einer Seite wird diese Seite selektiert und im Previewfenster gezeigt.

## Seite

Eine Seite ist der Basis für den sichtbaren Teil eines Projekts. Jede Seite im Projekt kann eigene Merkmalen haben, so wie Farbe oder Hintergrundbild.

Das Eigenschaftfenster für Seiten kann auf mehrere Weisen geöffnet werden:

- mit der rechten Maustaste auf eine Seite klicken (entweder in der Baumstruktur, oder im Beispielfenster) und dann **Eigenschaften** wählen;
- auf  in der Werkzeugleiste klicken; oder
- die Tastenkombination **Alt + E** verwenden.



Das Eigenschaftfenster enthält zwei Teile:

### Allgemein

In der linken Hälfte, **Allgemein (Seite)**, finden Sie die konfigurierbare Elemente der Seite:

#### Titel

Der Titel oder Name der Seite. Der Titel wird auch in dem Baumstruktur gezeigt, und wird verwendet als Ziel bei Navigation zwischen Seiten.

#### Notizen

Freier Raum für Ihre Notizen. Der Text kann größer sein als die sichtbare Eingabefläche. Es gibt eine obere Grenze an der Zeichenzahl, aber die befindet sich oberhalb der 30.000 Zeichen.

#### Hintergrundfarbe

Hier selektieren Sie die Hintergrundfarbe für diese Seite.

#### Hintergrundbild

Mit den Knöpfen können Sie ein Hintergrundbild für diese Seite selektieren und auch wieder entfernen.

#### Zeigen Hintergrundbild

Standardeinstellung ist **Bildverhältnis beibehalten**. Dann wird immer das ganze Bild gezeigt. Wenn das Seitenverhältnis von Monitor und Bild identisch sind, füllt das Bild automatisch den ganzen Screen. Wenn die Seitenverhältnisse nicht identisch sind, wird nicht den ganzen Screen mit Bild gefüllt und wird die Hintergrundfarbe auch sichtbar sein.

Mit der Auswahl **Ausfüllen (stretch)** wird das Hintergrundbild auf die Monitorgröße gestreckt oder gestaucht, bis es Formatfüllend ist. Das wird zu senkrechte oder waagerechte verzerrung führen.

Mit der Auswahl **Ausfüllen (Zoom aus der Mitte)** wird das Bild so weit eingezoomt bis den ganzen Screen gefüllt wird. Dann wird das Bild entweder links und rechts, oder oben und unten beschnitten.

### **Farbschicht auf Hintergrundbild**

Hier können Sie angeben ob das Hintergrundbild mit einer farbigen transparenten Farbschicht überlagert werden soll. Sie können Farbe und Deckkraft frei wählen. Schwarz erzeugt eine farbneutrale Abdunklung des Hintergrundbildes (z.B. für Verwendung von hellen Texten), und weiß macht das Bild heller für dunkle Texte. Und jede andere Farbe die Sie mögen kann natürlich verwendet werden.

### **Verwendung Hintergrundbild**

<wird noch nicht verwendet>

Hier kann selektiert werden, dass keine Objekte außerhalb des Hintergrundbild gezeigt werden dürfen.

### **Anklickbare Gebiete**

Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden alle Objekte auf diese Seite, die eine Präsentation starten (oder eine andere Aktion) mit einem Rahmen versehen. Entscheidend dabei ist nicht dass eine Aktion anwesend ist, sondern nur dass die Option **Klickbar** des Objekts eingeschaltet ist.

### **Ankerpunkte immer zeigen**

Normalerweise ist diese Option eingeschaltet, und sorgt dafür dass im Beispielfenster von allen Objekten der Ankerpunkt gezeigt wird. Wenn Sie das als störend erfahren, kann diese Option ausgeschaltet werden. Dann wird nur der Ankerpunkt des aktiven (selektierten) Objekts gezeigt.

Ankerpunkte werden nur im Beispielfenster gezeigt, nicht im Präsentationsfenster.

### **Selektionsindikator**

Bei Verwendung von Tastatur oder Presenter wird im Präsentationsfenster das selektierte Objekt (das ist das Objekt dass bei Betätigung der **Enter**-taste gestartet wird) markiert. Standard ist eine Linie unterhalb des Objekts.

Hier können Sie selektieren wo diese Linie gezeigt werden soll (links, rechts, unten oder oben), in welcher Farbe, und wie stark. Eine Stärke von 0 (Null) blendet die Linien aus.

## **Seiteninhalt**

Auf der rechten Hälfte befindet sich die Übersicht aller Objekte auf dieser Seite. Mit Hilfe der Knöpfe an der rechten Seite, lässt sich die Reihenfolge der Objekte ändern.

Damit steuern Sie die Reihenfolge der Schauen (bei Navigation mit Tastatur oder Presenter) und bestimmen Sie bei Überlagerung der Objekte welches Objekt das obere und das untere ist. Vergleichbar mit Ebenen in Photoshop.

Die ersten 10 Objekte in dieser Liste können im Präsentationsfenster per Tastendruck gestartet werden (mit den Zifferntasten 1 bis 0 [für 10]).

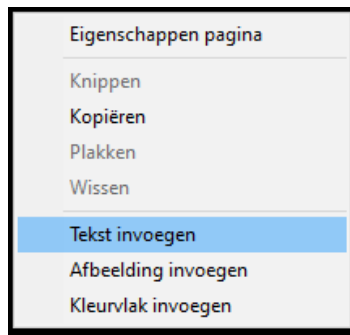
## Eine Seite gestalten

Eine Seite wird erst richtig nützlich wenn sie mit Objekte (**Texte**, **Bilder** und **Farbflächen**) gefüllt wird.

Diese Elemente können eingesetzt werden um die Seite schön oder sinnvoll zu gestalten, oder um Aktionen aus zu lösen: Starten von Präsentationen oder interne Aktionen wie Navigation zu anderen Seiten.

Zum hinzufügen von Objekte an eine Seite gibt es mehrere Wege:

- wähle im Menü **Bearbeiten – Einfügen**, und selektiere was sie einfügen möchten: einen **Text**, ein **Bild** oder eine **Farbfläche**.
- klicke in der Werkzeugleiste auf dem richtigen Pictogramm um einen **Text** (T), ein **Bild** (Bild) oder eine **Farbfläche** (Farbfläche) einzufügen
- klicke mit der rechten Maustaste auf die Seite (in der Baumstruktur oder im Vorschaufenster). Dann erscheint das Kontext-Menü wo Sie ihre Wahl treffen können:



In diesem Kontext-Menü sind auch schon die Optionen für Schneiden, Kopieren und Einfügen sichtbar. Durch Duplizieren von bestehende Objekte können Seiten schnell und bequem gefüllt werden.

Ach ganze Seiten können auf diese Weise kopiert werden.


Alle Arten von Objekte habe ihre Merkmale und Eigenschaften. Einige finden sich bei alle Objektarten wieder, so wie de Möglichkeit eine Aktion oder die Position im Screen zu bestimmen. Andere Eigenschaften sind Artspezifisch, z.B. der Schriftart für einen Text. Ein Bild oder eine Farbfläche hat diesen nicht.

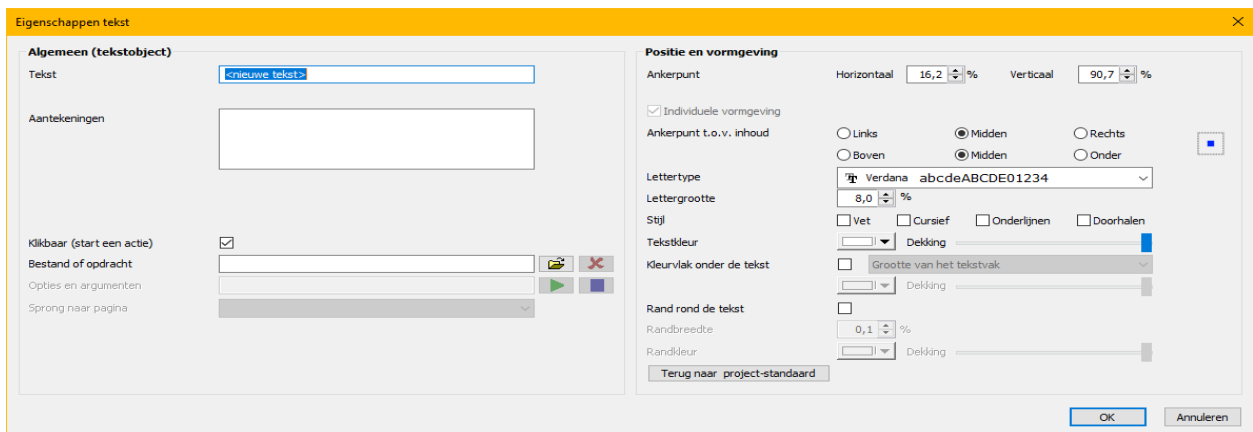
In den nächsten Kapitel werden die Eigenschaften jeder Objektart beschrieben.

# Eigenschappen von Textobjekte

Die Eigenschaften von Objekte (Items), so auch von Textobjekte, werden über die Eigenschaftendialog bestimmt

Das Eigenschaftenfenster für Textobjekte kann auf mehrere Weisen geöffnet werden:

- mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt klicken (entweder in der Baumstruktur, oder im Beispielfenster) und dann **Eigenschappen** wählen;
  - auf  in der Werkzeugleiste klicken; oder
  - die Tastenkombination **Alt + E** verwenden; oder
  - auf der **Enter**-Taste drücken
- wenn das Textobjekt im Beispielfenster schon selektiert ist.



Genau wie bei alle anderen Eigenschaftenfenster enthält auch dieses Fenster zwei Teile:

## Allgemein

In der linke Hälfte, **Algemein (Textobject)**, gibt es die Basiselemente die vor allem die Wirkung des Objekts im Präsentationsfenster bestimmen.

### Text

Der Text die im Fenster gezeigt werden soll.

### Notitzen

Freier Raum für Ihre Notizen. Der Text kann größer sein als die sichtbare Eingabefläche. Es gibt eine obere Grenze an der Zeichenzahl, aber die befindet sich oberhalb der 30.000 Zeichen.

### Klickbar (startet eine Aktion)

Hier wird der Unterschied zwischen dekorative Elemente (Option **ausgeschaltet**) und eine ausführbare Aktion (Option **eingeschaltet**) bestimmt.

Wenn diese Option aktiviert ist, können in den nachfolgenden Zeilen die dazugehörige Aktionen bestimmt werden.

### Datei oder Aktion

Im Textbereich kann direkt der Namen einer Datei eingegeben werden, oder ein interner

Aktion. Mit dem Knopf  kann eine Datei selektiert werden.

Mehr zu den Möglichkeiten zu **Datei oder Aktion** lesen sie im Kapitel mit dergleichen Namen.

## Position und Gestaltung

In der rechten Hälfte, **Position und Gestaltung**, befinden sich die Optionen die bestimmen wo und wie der Text im Präsentationsfenster gezeigt werden soll.

### Ankerpunkt

Jedes Objekt im Präsentationsfenster hat einen Ankerpunkt. Das ist der Punkt wo das Objekt mit dem Fenster verbunden ist. Der Ankerpunkt kann auf mehrere Weisen an eine andere Stelle plziert werden:

- Tastatur: Werte in dieser Dialog eingeben (direkt als Zahlenwert, oder mit den Hoch/Runter-Tasten in den beiden Eingabefelder).
- Maus: im Beispielfenster können die Elemente direkt mit der Maus verschleppt werden. Das kann natürlich nicht während diese Eigenschaftendialog gezeigt wird.

### Individuelle Gestaltung

Diese Option is aktuell immer eingeschaltet.

Jedes neue Objekt bekommt als Anfangseigenschaften die Werte die im Projekt, unter Vorlagen, vordefiniert sind. Nachträglich können diese Eigenschaften für jedes Objekt einzeln editiert werden.

Beim Kopieren und Einfügen werden diese individuelle Werte natürlich mitkopiert.

Sobald diese Option abgeschaltet werden kann, bekommt das Objekt automatisch die Eigenschaften die als Projektvorlagen definiert sind..

### Orientierung Inhalt zum Ankerpunkt

Ein Objekt kann sich auf verschiedene Weisen zum Ankerpunkt ausrichten: an den Ecken, die Mitte einer Seite, oder vollzentriert.

Auf diese Weise können mehrere Objekte einfach in alle Richtungen zu einander ausgerichtet werden

Rechts neben den Optionen wird das Resultat vereinfacht gezeigt.

### Schriftart

Hier selektieren sie den gewünschten Schriftart für diesen Text.

### Schriftgröße

Hier kann die Schriftgröße definiert werden. Die Größe wird in Prozente der Bildschirmhöhe angegeben. Da Schriftgrößen innerhalb Schriftarten nicht immer genau sind, ist auch hier das Resultat abhängig von der gewählte Schriftart.

### Stil

Texte können **fett**, *kursiv*, unterstrichen oder durchgestrichen gezeigt werden. Diese Optionen können kombiniert werden: **Titelzeile**

### Schriftfarbe

Hier können Sie die Schriftfarbe und die Deckkraft bestimmen. Schieberegler auf links bedeutet volle transparenz (also: unsichtbar [aber als Klickfläche immer noch anwesend!]), ganz nach rechts ergibt einen Deckkraft von 100%.

### Farbfläche unter dem Text

Damit Texte sich vom Hintergrund abheben, kann unten den Text eine Farbfläche gezeigt werden. Farbe und Deckkraft sind dabei frei wählbar.

Normalerweise ist die Größe der Farbfläche an den Textgröße angepasst. Aber Sie können auch ein vertikaler oder horizontaler Balken auswählen.

**Rand zeigen**

Hier haben Sie die Möglichkeit einen Rand/Rahmen um den Text zu zeigen. Dabei sind Farbe, Breite und Deckkraft frei wählbar.

**Zurück zu Projektstandard**


Mit einem Klick auf diesem Knopf werde alle Werte zurückgestellt auf den Anfangswerten (die Werte in der Projektvorlage für Texte).

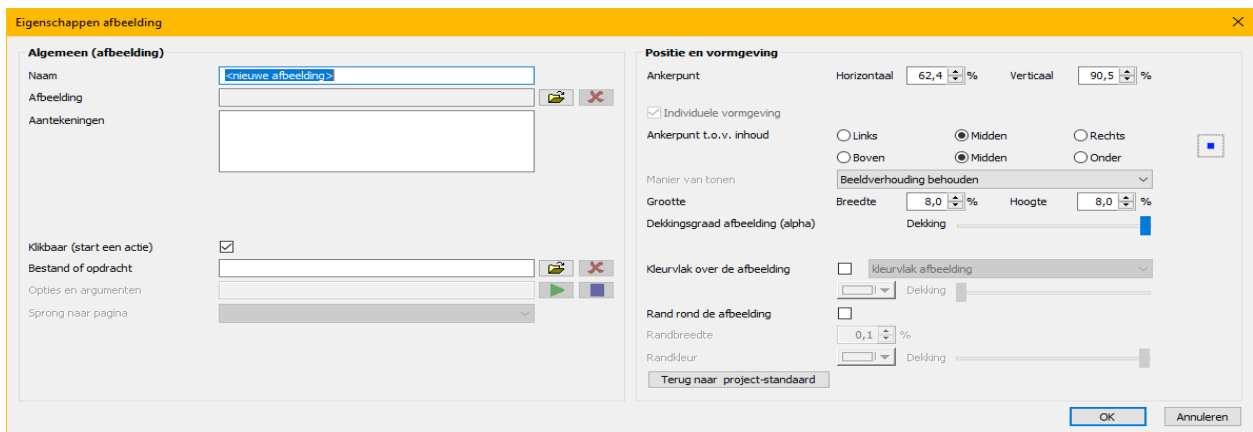


# Eigenschappen von Bildobjekte

Die Eigenschaften von Objekte (Items), so auch von Textobjekte, werden über die Eigenschaftendialog bestimmt

Das Eigenschaftenfenster für Textobjekte kann auf mehrere Weisen geöffnet werden:

- mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt klicken (entweder in der Baumstruktur, oder im Beispielfenster) und dann **Eigenschappen** wählen;
  - auf  in der Werkzeugleiste klicken; oder
  - die Tastenkombination **Alt + E** verwenden; oder
  - auf der **Enter**-Taste drücken
- wenn das Textobjekt im Beispielfenster schon selektiert ist.



Genau wie bei alle anderen Eigenschaftenfenster enthält auch dieses Fenster zwei Teile:

## Allgemein

In der linke Hälfte, **Algemein (Textobjekt)**, gibt es die Basiselemente die vor allem die Wirkung des Objekts im Präsentationsfenster bestimmen.

### Titel

Der Text die in der Projektbaum gezeigt werden soll.

### Bild

Mit dem Knopf  selektieren Sie das Bild das für dieses Objekt gezeigt werden soll.

Und mit dem Knopf  löschen Sie den selektierten Datei.

### Notitzen


Freier Raum für Ihre Notizen. Der Text kann größer sein als die sichtbare Eingabefläche. Es gibt eine obere Grenze an der Zeichenzahl, aber die befindet sich oberhalb der 30.000 Zeichen.

### Klickbar (startet eine Aktion)

Hier wird der Unterschied zwischen dekorative Elemente (Option **ausgeschaltet**) und eine ausführbare Aktion (Option **eingeschaltet**) bestimmt.

Wenn diese Option aktiviert ist, können in den nachfolgenden Zeilen die dazugehörige Aktionen bestimmt werden.

## Datei oder Aktion

Im Textbereich kann direkt der Namen einer Datei angegeben werden, oder ein interner Aktion. Mit dem Knopf  kann eine Datei selektiert werden.

Mehr zu den Möglichkeiten zu **Datei oder Aktion** lesen sie im Kapitel mit dergleichen Namen.

## Position und Gestaltung

In der rechten Hälfte, **Position und Gestaltung**, befinden sich die Optionen die bestimmen wo und wie das Bildobjekt im Präsentationsfenster gezeigt werden soll.

### Ankerpunkt

Jedes Objekt im Präsentationsfenster hat einen Ankerpunkt. Das ist der Punkt wo das Objekt mit dem Fenster verbunden ist. Der Ankerpunkt kann auf mehrere Weisen an eine andere Stelle plaziert werden:

- Tastatur: Werte in dieser Dialog eingeben (direkt als Zahlenwert, oder mit den Hoch/Runter-Tasten in den beiden Eingabefelder).
- Maus: im Beispielfenster können die Elemente direkt mit der Maus verschleppt werden. Das kann natürlich nicht während diese Eigenschaftendialog gezeigt wird.

### Individuelle Gestaltung

Diese Option is aktuell immer eingeschaltet.

Jedes neue Objekt bekommt als Anfangseigenschaften die Werte die im Projekt, unter Vorlagen, vordefiniert sind. Nachträglich können diese Eigenschaften für jedes Objekt einzeln editiert werden.

Beim Kopieren und Einfügen werden diese individuelle Werte natürlich mitkopiert.

Sobald diese Option abgeschaltet werden kann, bekommt das Objekt automatisch die Eigenschaften die als Projektvorlagen definiert sind..

### Orientierung Inhalt zum Ankerpunkt

Ein Objekt kann sich auf verschiedene Weisen zum Ankerpunkt ausrichten: an den Ecken, die Mitte einer Seite, oder vollzentriert.

Auf diese Weise können mehrere Objekte einfach in alle Richtungen zu einander ausgerichtet werden

Rechts neben den Optionen wird das Resultat vereinfacht gezeigt.

### Wiedergabe

Die Standardwiedergabe ist **Beeldverhouding behouden**. Damit wird immer das ganze Bild gezeigt. Wenn die Seitenverhältnisse von Bild und Objekt gleich sind, wird das ganze Objekt vom Bild gefüllt. Wenn die Verhältnisse nicht gleich sind, wird das Bild nicht das ganze Objekt füllen.

Bei Anwendung von **Ausfüllen (stretch)** wird das Bild das ganze Objekt füllen. Bei ungleiche Bildverhältnisse führt das zu horizontale oder vertikale verzerrung des Bildes. Bei Verwendung von **Ausfüllen (Zoom aus der Mitte)** wird das Bild, von der Mitte aus, so weit eingezoomd bis das ganze Bildobjekt gefüllt ist.

### Größe

Hier bestimmen Sie wie groß das Bildobjekt sein soll. Die Größe wird als Prozentzahl der Breite und Höhe des Bildschirms angegeben.

Ob die Fläche des Bildobjekts auch völlig gefüllt wird, hängt von den Bildverhältnisse des Bilds und des Bildobjekts ab.

**Transparenz des Bildes**

Hier können Sie die Deckkraft (transparenz) des Bildes eingeben.

**Farbschicht auf Bild**

Hier können Sie angeben ob das Hintergrundbild mit einer farbigen transparenten Farbschicht überlagert werden soll. Sie können Farbe und Deckkraft frei wählen. Schwarz erzeugt eine farbneutrale Abdunklung des Hintergrundbildes (z.B. für verwendung von hellen Texten), und weiß macht das Bild heller für dunkle Texte. Und jede andere Farbe die Sie mögen kann natürlich verwendet werden.

Normalerweise ist die Größe der Farbfläche an den Textgröße angepasst. Aber Sie können auch ein vertikaler oder horizontaler Balken auswählen.

**Rand zeigen**

Hier haben Sie die Möglichkeit einen Rand/Rahmen um das Bild zu zeigen. Dabei sind Farbe, Breite und Deckkraft frei wählbar.


**Zurück zu Projektstandard**

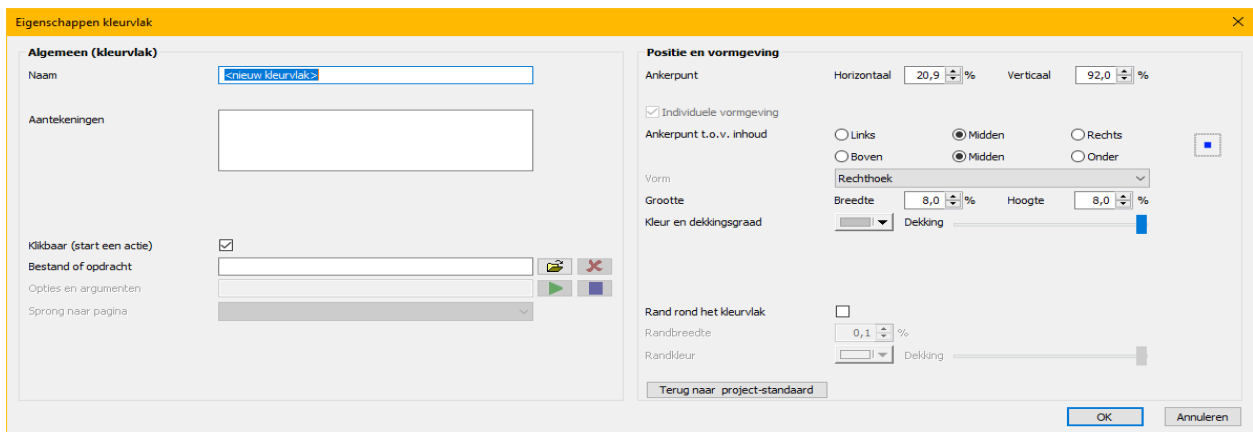
Mit einem Klick auf diesem Knopf werde alle Werte zurückgestellt auf den Anfangswerten (die Werte in der Projektvorlage für Bilder).

# Eigenschappen von Farbflächen

Die Eigenschaften von Objekte (Items), so auch von Textobjekte, werden über die Eigenschaftendialog bestimmt

Das Eigenschaftenfenster für Textobjekte kann auf mehrere Weisen geöffnet werden:

- mit der rechten Maustaste auf ein Textobjekt klicken (entweder in der Baumstruktur, oder im Beispieelfenster) und dann **Eigenschappen** wählen;
  - auf  in der Werkzeugleiste klicken; oder
  - die Tastenkombination **Alt + E** verwenden; oder
  - auf der **Enter**-Taste drücken
- wenn das Textobjekt im Beispieelfenster schon selektiert ist.



Genau wie bei alle anderen Eigenschaftenfenster enthält auch dieses Fenster zwei Teile:

## Allgemein

In der linke Hälfte, **Algemein (Textobjekt)**, gibt es die Basiselemente die vor allem die Wirkung des Objekts im Präsentationsfenster bestimmen.

### Titel

Der Text die in der Projektbaum gezeigt werden soll.

### Notitzen


Freier Raum für Ihre Notizen. Der Text kann größer sein als die sichtbare Eingabefläche. Es gibt eine obere Grenze an der Zeichenzahl, aber die befindet sich oberhalb der 30.000 Zeichen.

### Klickbar (startet eine Aktion)

Hier wird der Unterschied zwischen dekorative Elemente (Option **ausgeschaltet**) und eine ausführbare Aktion (Option **eingeschaltet**) bestimmt.

Wenn diese Option aktiviert ist, können in den nachfolgenden Zeilen die dazugehörige Aktionen bestimmt werden.

### Datei oder Aktion

Im Textbereich kann direkt der Namen einer Datei ingegeben werden, oder ein interner Aktion. Mit dem Knopf  kann eine Datei selektiert werden.

Mehr zu den Möglichkeiten zu **Datei oder Aktion** lesen sie im Kapitel mit dergleichen Namen.

## Position und Gestaltung

In der rechten Hälfte, **Position und Gestaltung**, befinden sich die Optionen die bestimmen wo und wie die Farbfläche im Präsentationsfenster gezeigt werden soll.

### Ankerpunkt

Jedes Objekt im Präsentationsfenster hat einen Ankerpunkt. Das ist der Punkt wo das Objekt mit dem Fenster verbunden ist. Der Ankerpunkt kann auf mehrere Weisen an eine andere Stelle plziert werden:

- Tastatur: Werte in dieser Dialog eingeben (direkt als Zahlenwert, oder mit den Hoch/Runter-Tasten in den beiden Eingabefelder).
- Maus: im Beispielfenster können die Elemente direkt mit der Maus verschleppt werden. Das kann natürlich nicht während diese Eigenschaftendialog gezeigt wird.

### Individuelle Gestaltung

Diese Option is aktuell immer eingeschaltet.

Jedes neue Objekt bekommt als Anfangseigenschaften die Werte die im Projekt, unter Vorlagen, vordefiniert sind. Nachträglich können diese Eigenschaften für jedes Objekt einzeln editiert werden.

Beim Kopieren und Einfügen werden diese individuelle Werte natürlich mitkopiert.

Sobald diese Option abgeschaltet werden kann, bekommt das Objekt automatisch die Eigenschaften die als Projektvorlagen definiert sind..

### Orientierung Inhalt zum Ankerpunkt

Ein Objekt kann sich auf verschiedene Weisen zum Ankerpunkt ausrichten: an den Ecken, die Mitte einer Seite, oder vollzentriert.

Auf diese Weise können mehrere Objekte einfach in alle Richtungen zu einander ausgerichtet werden

Rechts neben den Optionen wird das Resultat vereinfacht gezeigt.

### Form

Hier wählen Sie den Form der Farbfläche: Rechteck, Quadrat, Ellipse oder Zirkel.

### Größe

Hier bestimmen Sie wie groß die Farbfläche sein soll. Die Größe wird als Prozentzahl der Breite und Höhe des Bildschirms angegeben.

Wenn Sie Rechteck und Ellipse selektiert haben, werden Höhe und Breite beide verwendet. Bei Quadrat und Zirkel wird nur die Höhe verwendet.

### Farbe und Transparenz

Hier können Sie die Farbe und die Deckkraft (transparenz) der Farbfläche eingeben.

### Rand zeigen

Hier haben Sie die Möglichkeit einen Rand/Rahmen um die Farbfläche zu zeigen. Dabei sind Farbe, Breite und Deckkraft frei wählbar.

### Zurück zu Projektstandard

Mit einem Klick auf diesem Knopf werde alle Werde zurückgestellt auf den Anfangswerten (die Werte in der Projektvorlage für Bilder).

## Objekte positionieren

Sie können die Objekte im Fenster an jede gewünschte Position bringen, und die Größe nach Wunsch ändern. Mit Maus, Tastatur oder die Eingabe von Position und Größe im Eigenschaftenfenster.

### Über die Eigenschaftendialog

In der Eigenschaftendialog können die Position und die Größe als Zahlen eingegeben werden. Für Bilder und Farbflächen die Höhe und Breite (als Prozentzahl der Fensterhöhe und Fensterbreite). Für Texte als Schriftgröße in Prozente der Fensterhöhe.

### Mit der Maus

Verschieben ist ganz einfach: mit der linken Maustaste anklicken, und danach bei gedrückt gehaltener linken Maustaste verschieben.

Bei Bilder und Farbflächen kann auf diese Weise auch die Größe bearbeitet werden: einfach anfassen an einer der vier Seiten oder eine Ecke.

### Mit der Tastatur

Sie können Objekte auch per Tastendruck verschieben/positionieren. Dazu stehen diese Tasten und Tastenkombinationen zur Verfügung:

<b>Taste</b>	<b>Aktion</b>
←	Verschiebe den Ankerpunkt ein kleiner Schritt nach links (1%)
→	Verschiebe den Ankerpunkt ein kleiner Schritt nach rechts (1%)
↑	Verschiebe den Ankerpunkt ein kleiner Schritt nach oben (1%)
↓	Verschiebe den Ankerpunkt ein kleiner Schritt nach unten (1%)
Ctrl + ←	Verschiebe den Ankerpunkt ein großer Schritt nach links (10% oder bis zum nächsten Ankerpunkt in dieser Richtung)
Ctrl + →	Verschiebe den Ankerpunkt ein großer Schritt nach rechts (10% oder bis zum nächsten Ankerpunkt in dieser Richtung)
Ctrl + ↑	Verschiebe den Ankerpunkt ein großer Schritt nach oben (10% oder bis zum nächsten Ankerpunkt in dieser Richtung)
Ctrl + ↓	Verschiebe den Ankerpunkt ein großer Schritt nach unten (10% oder bis zum nächsten Ankerpunkt in dieser Richtung)
Shift + ←	Breite verringern (Bild, Farbfläche)
Shift + →	Breite vergrößern (Bild, Farbfläche)
Shift + ↑	Höhe verringern (Bild, Farbfläche)
Shift + ↓	Höhe vergrößern (Bild, Farbfläche)
Home	Plaziere Ankerpunkt an der linken Rand des Fensters
End	Plaziere Ankerpunkt an der rechten Rand des Fensters
Shift + Home	Plaziere Ankerpunkt an der oberen Rand des Fensters
Shift + End	Plaziere Ankerpunkt an der unteren Rand des Fensters
Backspace	Plaziere Ankerpunkt in der Mitte des Fensters

Andere wichtige Tasten:

<b>Taste</b>	<b>Aktion</b>
<b>Tab</b>	Selektiere das nächste Objekt
<b>Shift+Tab</b>	Selektiere das vorige Objekt
<b>Alt + E</b> <b>Enter</b>	Eigenschaftendialog öffnen
<b>PageUp</b>	Öffne die vorherige Seite
<b>PageDown</b>	Öffne die nächste Seite
<b>Strg +</b> <b>PageUp</b>	Öffne die erste Seite
<b>Strg +</b> <b>PageDown</b>	Öffne die letzte Seite

## Spezielle Texte

In Textobjekte können auch „Variablen“ verwendet werden. Das sind kurze Codes, die bei der Wiedergabe auf dem Bildschirm durch andere, dynamische Texte ersetzt werden.

Diese Variablen stehen Ihnen zur Verfügung:

<b>Code</b>	<b>wird ersetzt durch</b>
[D0]	das aktuelle Datum, in Form <i>tt-mm-jjjj</i>
[D1]	das aktuelle Datum, in Form <i>tt-mm-jj</i>
[D2]	das aktuelle Datum, in Form <i>tt Monat jjjj</i>
[DD]	der Name des heutigen Tages
[DM]	der Name des Monats vom aktuellen Datum
[Dd]	der Tag des aktuellen Datums (als Zahl)
[Dm]	der Monat des aktuellen Datums (als Zahl)
[DJ]	die aktuelle Jahreszahl (als Zahl mit 4 Ziffern, JJJJ)
[Dj]	die aktuelle Jahreszahl (als Zahl mit 0 oder 2 Ziffern, JJ)
[T0]	die aktuelle Uhrzeit, in Form <i>hh:mm</i> (24-Stundenformat)
[T1]	die aktuelle Uhrzeit, in Form <i>hh:mm</i> (12-Stundenformat)
[T2]	die aktuelle Uhrzeit, in Form <i>hh:mm:ss</i> (24-Stundenformat)
[T3]	die aktuelle Uhrzeit, in Form <i>hh:mm:ss</i> (12-Stundenformat)
[TH]	die Uhrzahl der aktuellen Uhrzeit, als zwei Ziffern ( <i>hh</i> , 00-23)
[TA]	die Uhrzahl der aktuellen Uhrzeit, als zwei Ziffern ( <i>hh</i> , 01-12)
[Th]	die Uhrzahl der aktuellen Uhrzeit, als eine oder zwei Ziffern ( <i>h</i> , 0-23)
[Ta]	die Uhrzahl der aktuellen Uhrzeit, als eine oder zwei Ziffern ( <i>h</i> , 1-12)
[TM]	die Minutenzahl der aktuellen Uhrzeit, als zwei Ziffern ( <i>mm</i> , 00-59)
[Tm]	die Minutenzahl der aktuellen Uhrzeit, als eine oder zwei Ziffern ( <i>m</i> , 0-59)
[TS]	die Sekundenanzahl der aktuellen Uhrzeit, als zwei Ziffern ( <i>ss</i> , 00-59)
[Ts]	die Sekundenanzahl der aktuellen Uhrzeit, als eine oder zwei Ziffern ( <i>s</i> , 0-59)
[TP]	AM oder PM (großgeschrieben)
[TP]	am oder pm (kleingeschrieben)
[TN]	VM oder NM (großgeschrieben)
[TN]	vm oder nm (kleingeschrieben)
[N]	der Dateiname der aktuellen ShowStarter-Datei (ohne Endung)
[V]	die Versionsnummer vom Programm ShowStarter
[P]	der Namen der laufenden Version vom Programm ShowStarter



## Dateien und Aktionen

Jedes Objekt auf eine Seite kann verwendet werden um eine Aktion zu starten, meist das Starten einer Präsentation oder Schau.


Aber: es gibt auch interne Aktionen die direkt von ShowMaster selbst ausgeführt werden, z.B. das aktivieren einer anderen Seite im Projekt (Springen zu einer bestimmten Seite).

Dazu verfügen alle Objekte in ihrem Eigenschaftendialog über ein Eingabeblock, dass normalerweise so aussieht:

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

Ihre Eingaben hier bestimmen ob noch andere Eingabefelder gezeigt werden.





Die Schaltfläche **Klickbar (Objekt starten Aktion)** ist standardmäßig aktiviert und ermöglicht die Eingabe bei **Datei**, **Schau** oder **Kommando**. Hier können Sie direkt einen Dateinamen oder andere Aktion eingeben.

Für Dateien ist es meist einfacher die Knöpfe zu verwenden: mit dem Knopf  öffnen Sie ein Selektionsfenster für Dateien. Jede Art von Dateien kann gewählt werden (exe, wmv, mpg o.a.), vorausgesetzt, man kann diese Dateien prinzipiell mit einem Doppelklick in Windows starten.





**Achtung:** Wenn man etwas anderes als eine Exe-Datei wählt, ist es notwendig, dass ein Programm installiert ist, das die gewählte Datei wiedergeben kann (z.B. ein Videoplayer zum Abspielen von Videodateien), und dass dieser Player mit der entsprechenden Datei (-endung) verknüpft ist. ShowMaster ist ein Starter, kein Player!

Mit  kann die Eingabe gelöscht werden,  startet die selektierte Datei oder das eingegebene Kommando. Knopf  wird  wenn die Wiedergabe gestartet ist. Damit kann die Wiedergabe beendet werden (harter Abbruch).

Im Eingabefeld **Optionen**, **Argumente** können extra Argumente an Schaudateien oder Programma weitergeleitet werden. Diese werden nicht von ShowMaster bestimmt, sondern von der selektierten Datei.

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"/>		

Falls die angegebene Datei nicht (mehr) existiert, wird der Dateinamen in rot gezeigt:

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"/>		

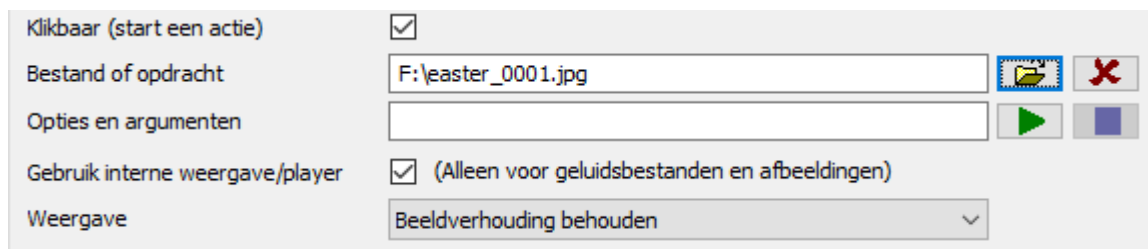
Nachdem die Testwiedergabe mit Knopf  gestartet ist, kann die Wiedergabe mit Knopf  beendet werden.

Falls die Datei ein 'echtes Programm' ist, also eine Exe-Datei ist, wird diese Datei von Windows selbst gestartet. Für andere Dateien, so wie Videodateien, gilt dass die durch anderen Programme verarbeitet und gezeigt werden. Für eine Videodatei ist das ein Videoplayer wie MPC-HC oder VLC-Player.

Einige Dateien können von ShowMaster selbst verarbeitet (vorgeführt) werden. Dabei handelt es sich um Bilddateien (.bmp und .jpg) und Tondateien (.wav, .mp3, .flac und .ogg).

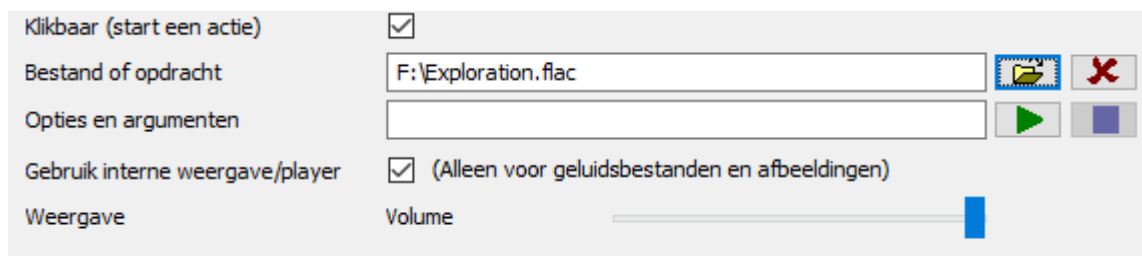
In diesen Fällen erscheint eine neue Schaltfläche **Interne Wiedergabe** für Ihre Wahl.

Bei Bilddateien gibt es dann auch noch die bekannte Auswahl wie das Bilder gezeigt werden soll: ganzes Bild (Bildverhältnis beibehalten), Vollbild (verzerrt, Stretch) oder Vollbild (Zoom aus der Mitte).



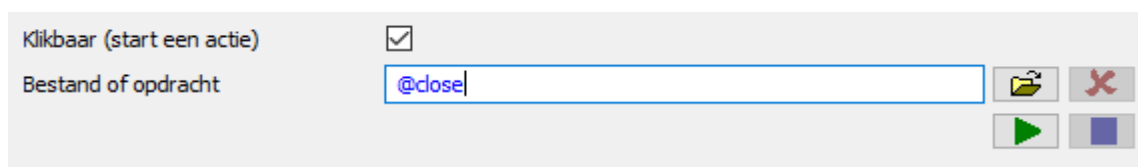
Bei Tondateien kann die Lautstärke eingestellt werden.

Dabei handelt es sich um die Lautstärke bei anfang der Wiedergabe. Änderungen der Schieberegler während die Wiedergabe werden nicht berücksichtigt.



## Interne Aktionen

Statt eine Datei kann auch eine interne Aktion eingegeben werden. Das geht nur über Tastatur. Interne Aktionen fangen immer mit @ an, und werden bei richtige Eingabe in blau im Eingabefeld gezeigt.



Bei den meisten Aktionen reicht nur den Namen. Sämtliche Aktionen erfordern extra Daten.

Eingabe	Aktion die ausgeführt wird
---------	----------------------------

@about	Zeigt das Informationfenster von ShowMaster.
@back	Navigiert eine Anzahl an Schritte zurück in die Geschichte der gezeigte Seiten. . Die Schrittzahl wird eingegeben in <b>Anzahl Schritte</b> .  Diese Aktion hat nie zu Folge dass das Präsentationsfenster geschlossen wird. Wenn die Schrittzahl höher ist als die Anzahl an Seiten in der Vorfürgeschichte, dann wird die zuerst gezeigte Seite wieder gezeigt.
@close @exit	Schließt das Präsentationsfenster.
@gong	Startet der eigene Gong des Projekts, falls eingegeben und verfügbar. Sonst wird der eingebauten Gong gestartet.
@GONG	Startet der eingegebene Gong (achte auf den Großbuchstaben).
@page	Öffnet eine andere Seite des Projekts. Für diese Aktion wird die Liste <b>Sprung zu Seite</b> aktiv.. Da soll die Seite selektiert werden, wohin der Sprung führen soll:

@pageDn	Öffnet die nächste Seite des Projekts.
@pageUp	Öffnet die vorherige Seite des Projekts.

***Diesie Aktionen sind als Experiment im Programm enthalten. Ob sie (in dieser Form) erhalten bleiben, ist noch nicht entschieden.***

@black	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe schwarz
@grey	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe grau
@lgrey	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe hellgrau
@dgrey	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe dunkel grau
@white	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe weiss
@red	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe rot
@dred	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe dunkel rot
@green	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe grün
@dgreen	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe dunkel grün
@blue	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe blau
@dblue	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe dunkel blau
@yellow	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe gelb
@dyellow	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe dunkel gelb
@cyan	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe cyan
@dcyan	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe dunkel cyan
@magenta	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe magenta
@dmagent	Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe dunkel magenta

a


@rgb Füllt das Präsentationsfenster mit der Farbe, deren Farbwert bei **Optionen und Argumenteten** festgelegt wird. Die Eingabe hat den Form von sechs hexadecimale Ziffer (0 ...9, a...f), mit je zwei für jede Farbkomponente rot, grün und blau (RRGGBB), zum Beispiel **32cc66** ergibt die grüne Farbe vom untenstehenden Farbverlauf.

@grad Füllt das Präsentationsfenster mit einer Gradiente von zwei Farben, deren Farbwerte bei **Optionen und Argumenteten** festgelegt werden. Die Eingabe hat den Form von zwei Mal sechs hexadecimale Ziffer (0 ...9, a...f), mit je zwei für jede Farbkomponente rot, grün und blau (RRGGBB). Zum Beispiel: **32cc66 9900ff** ergibt diesen Farbverlauf.



## Präsentationsfenster

Nach dem Entwerfen der Seite(n) im Vorschaufenster, wird es die höchste Zeit das Resultat groß zu beobachten: im Präsentationsfenster.

Das Präsentationsfenster wird geöffnet mit der Taste **F5**, oder mit Mausklick auf das Symbol in der Werkzeugleiste: .

Dann wird die aktive Seite in Vollbildmodus gezeigt.

### Bedienung mit der Maus

Bewegen des Mauszeigers an die Stelle der gewünschten Schau im Fenster platziert ist (mit Text, Bild oder Farbfläche) und mit einem Mausklick wird die Schau gestartet.

Wenn der Mauszeiger sich an einer Stelle befindet, wo eine Aktion ausgelöst werden kann (z. B. Schau starten, Aktion ausführen wie Fenster schließen), ändert sich die Form zu einer Hand mit Zeigefinger.

### Achtung

*Damit das Bild für die Zuschauer ruhig wirkt, wird der Mauszeiger ausgeblendet, wenn die Maus einige Zeit nicht bewegt wird (etwa eine halbe Sekunde). Wenn die Maus wieder bewegt wird, erscheint der Mauszeiger wieder.*

### Bedienung mit Tastatur

Um alle Ecken von ShowMaster bedienen und anwenden zu können, kommt man eigentlich nicht um die Verwendung der Tastatur vorbei.

Mit der Tastatur lassen sich Schauen starten, kann zwischen Seiten navigiert werden, der Gong gestartet werden. Ohne dass dafür Elemente im Präsentationsfenster platziert und/oder gezeigt werden müssen. Und ohne sichtbare Bewegung der Mauszeiger.

### Standard Tasten

<b>Toets</b>	<b>Actie</b>
<b>Page Down</b>	selektiere die nächste Seite im Projekt
<b>N, Spatie, ↓</b>	selektiere das nächste Objekt auf diese Seite
<b>Page Up</b>	selektiere die vorige Seite im Projekt
<b>P, Backspace, ↑</b>	selektiere das vorige Objekt auf diese Seite
<b>Enter</b>	starte die selektierte Schau
<b>Esc</b>	starte die selektierte Schau (nur wenn "Logitech, komplett" der aktive Presenter ist)
<b>B</b>	geh einen Schritt zurück in der Reihe der vorher gezeigte Seiten (wenn kein Presenter selektiert ist, oder wenn "Logitech" oder "Maxxter" der aktive Presenter ist)
	starte die selektierte Schau (wenn "Kensington" der aktive Presenter ist)
<b>C</b>	schließe das Präsentationsfenster
<b>X</b>	schließe das Präsentationsfenster

<b>G</b>	starte den Gong (eingebaut oder eigene Wahl)
<b>Shift + G</b>	starte den Gong (immer den eingebauten Gong)
<b>1, 2, 3, ... 0</b>	starte die Schau mit dieser Nummer (0 startet Schau 10) (*)  (wenn ein Seite mehr als 10 Schauen enthält, können nur die ersten 10 Zeilen mit Zifferntasten gestartet werden)
<b>Strg + L</b>	Loop-Wiedergabe ein- oder ausschalten (Wechselschalter, bei interner Audio-Wiedergabe)
<b>Strg + P</b>	Pausieren oder fortfahren (bei interner Audio-Wiedergabe)
<b>Strg + S</b>	Stopp Wiedergabe (bei interner Audio-Wiedergabe)
<b>+</b>	erhöht die Lautstärke der <i>aktuelle</i> interne Tondwiedergabe (*)  zeigt das nächste Bild bei interner Wiedergabe von Bildern
<b>-</b>	verringert die Lautstärke der <i>aktuelle</i> interne Tondwiedergabe (*)  zeigt das vorige Bild bei interner Wiedergabe von Bildern
<b>Shift + +</b>	erhöht die Masterlautstärke für <i>alle</i> interne Tonwiedergabe (*)
<b>Shift + -</b>	verringert die Masterlautstärke für <i>alle</i> interne Tonwiedergabe (*)

(\*) *funktioniert nur mit den Tasten auf dem Zifferblock der Tastatur.*

Die "selektierte Schau" wird im Präsentationsfenster angezeigt mit der **Selektionsindikator** die pro Seite bestimmt werden kann. Normalerweise eine Linie unterhalb des Objekts (Text, Bild oder Farbfläche).

Beim Öffnen des Präsentationsfensters ist noch keine Schau selektiert und keine Unterstreichung sichtbar. In dieser Situation hat die **Enter**-Taste keine Wirkung.

Mit den Navigationstasten wird die gewünschte Schau selektiert und kann dann mit **Enter** gestartet werden. Wenn die Schau zu Ende ist, bleibt die Selektierung erhalten.

### **Achtung**

*Die Reihenfolge womit die Schauen mit den Navigationstasten selektiert werden, wird bestimmt durch die Reihenfolge der Objekten in den Eigenschaften der Seite. NICHT durch die Positionen der Objekte im Fenster.*

Wenn bei den Projekteigenschaften die Optionen **<Automatisch nächste>** aktiviert wurde und Sie die Wiedergabe starten mit Tastatur oder PresentProer, dann selektiert ShowMaster automatisch das nächste Objekt.

## **Bedienung mit Presenter**

Diese Bedienungsart ist vor allem dann sinnvoll, wenn der Moderator/Sprecher nicht am Computer sitzt und keinen Helfer/Techniker dabei hat, der die Schauen startet.

Die meisten Presenter von Logitech verfügen über vier Tasten: **weiter**, **zurück**, **start/stop** und **„black“**. Bei den Modellen von Kensington sind es nur drei: **weiter**, **zurück** und **„black“**. Und andere Marken verwenden wieder andere Symbole und Beschreibungen. Nicht nur die Texte und Symbole sind unterschiedlich, auch die Signale (Tasten), die zum Programm geschickt werden, sind unterschiedlich. Diese Unterschiede machen es notwendig, dass bei den Optionen das richtige Modell selektiert wird.

Diese Unterschiede führen auch dazu, dass bei bestimmte Presenter die Tasten der Tastatur (denn der Presenter ist eigentlich auch eine Tastatur) eine andere Bedeutung bekommen.

### Logitech (komplett)

<b>Taste</b>	<b>Aktion</b>
<b>Weiter</b>	selektiere die nächste Schau im Menü (nach unten)
<b>Zurück</b>	selektiere die vorherige Schau im Menü (nach oben)
<b>Start/Stop</b>	starte die selektierte Schau (*)  Weil die "Stop"-Aktion eigentlich die <b>Esc</b> -Taste ist, kann diese Taste unerwünschte Ereignisse verursachen (wenn eine Schau mit mehreren Esc-Betätigungen abgebrochen wird, kann noch eine fehlerhafte Betätigung bei ShowStarter enden und dann direkt wieder eine Schau starten). Das wird verhindert mit der Wahl von "Logitech (sicher)"
<b>Black</b>	Ein Schritt zurück in der Reihe der Präsentationsfenster, oder schließe das Präsentationsfenster wenn es keine vorherige (mehr) gibt.

### Logitech (sicher)

<b>Taste</b>	<b>Aktion</b>
<b>Weiter</b>	selektiere die nächste Schau im Menü (nach unten)
<b>Zurück</b>	selektiere die vorherige Schau im Menü (nach oben)
<b>Start(/ Stop)</b>	starte die selektierte Schau (*)  Die "Stop"-Aktion ist eigentlich die <b>Esc</b> -Taste. Um Probleme vorzubeugen wird die <b>Esc</b> -Taste <b>nicht verarbeitet</b> . Das hat auch zur Folge, dass bei den meisten Modellen diese Taste <b>zwei mal</b> gedrückt werden muss, um die Schau zu starten.
<b>Black</b>	Ein Schritt zurück in der Reihe der Präsentationsfenster, oder schließe das Präsentationsfenster wenn es keine vorherige (mehr) gibt.

### Kensington

<b>Taste</b>	<b>Aktion</b>
<b>Weiter</b>	selektiere die nächste Schau im Menü (nach unten)
<b>Zurück</b>	selektiere die vorherige Schau im Menü (nach oben)
<b>Black</b>	starte die selektierte Schau (*)

### Maxxter

<b>Taste</b>	<b>Aktion</b>
<b>Nach oben</b>	kurz drücken: selektiere die vorherige Schau im Menü (nach oben)  lang drücken: starte den Gong (in Abwechselung: der eingebaute oder der eigene)
<b>Nach unten</b>	kurz drücken: selektiere die nächste Schau im Menü (nach unten)  lang drücken: Präsentationsfenster schließen
<b>Monitor</b>	starte die selektierte Schau (*)
<b>Play/Pause</b>	starte den Gong
<b>Schließen</b>	Ein Schritt zurück in der Reihe der Präsentationsfenster, oder schließe das Präsentationsfenster wenn es keine vorherige (mehr) gibt.

## Vorlagen (Sjablone, Templates)

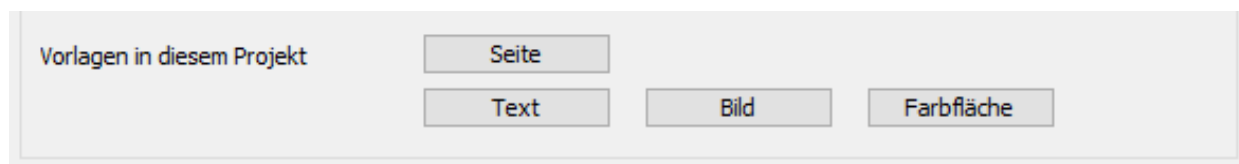
In den meisten Fällen wird erwünscht sein, dass alle gleichartige Objekte im gleichen Stil und Form gezeigt werden.

Zum Beispiel die gleiche Schriftart bei Texte, oder die gleiche Größe bei Bilder die als Startflächen für Schauen verwendet werden.

Deshalb werden von ShowMaster alle neue Objekte mit den gleichen Anfangswerte gefüllt. Aber... das sind nicht unbedingt die von Ihnen gewollte Werte.

Deshalb gibt es in ShowMaster die Möglichkeit für jede der vier Arten von Objekte (Seiten, Texte, Bilder und Farbflächen) eigene Anfangswerte zu bestimmen.

Der Weg dahin finden Sie im Eigenschaftensfensters des Projekts:

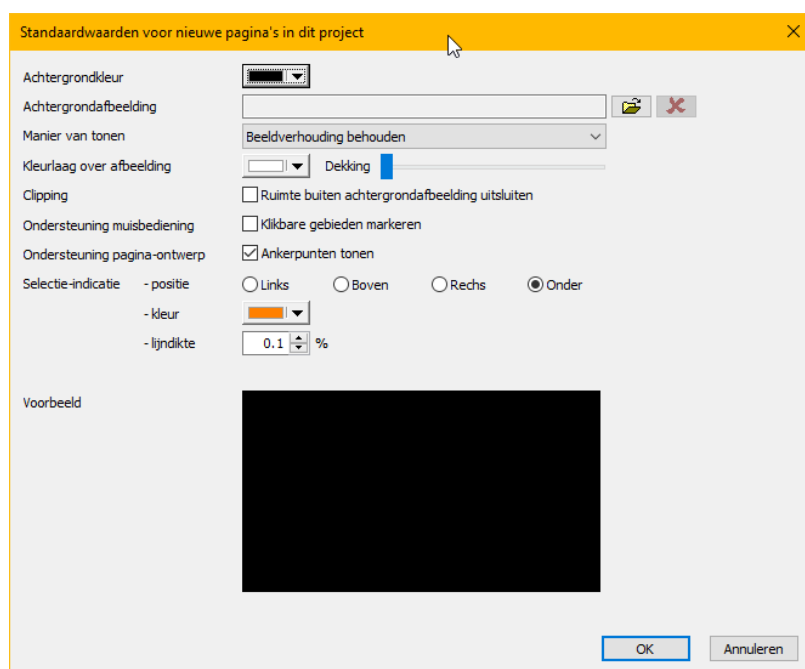


Jeder dieser Knöpfen öffnet eine Variante des dazugehörige Eigenschaftensfensters. In diese Fenster sind nur die Eigenschaften vertreten die sinnvoll vorab bestimmt werden können.

### Achtung

*Vorlagen werden pro Projekt, in der Projektdatei, gespeichert. Wenn Sie mehrere Projekt in gleicher Stil erstellen möchten, soll jedes neue Projekt eine Kopie des Grundprojekts sein. Das erreichen Sie z.B. über den Menüeintrag Datei – Speichern unter...*

## Vorlage für Seiten





## Vorlage für Texte

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

## Vorlage für Bilder

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

## Vorlage für Farbflächen

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

## Informationen

ShowStarter ist programmiert von Cuno Wegman für CeeGee Fotografie.

Vielen Dank an Manfred Weber, Klaus Fritzsche und Renke Bienert für die Unterstützung beim Erstellen der Deutsche Version dieser Anleitung.

Dieses Programm darf frei kopiert, verbreitet und verwendet werden. Namen und Urhebermeldungen dürfen nicht aus dem Programm entfernt werden oder geändert werden.

Eine Rückmeldung, wenn Sie ShowStarter verwenden, wäre nett.

Die neueste Version steht immer zum Herunterladen bereit auf der Downloadseite meiner Homepage: [www.ceegee.nl](http://www.ceegee.nl).

Bei Fragen, Anmerkungen, Wünschen, Fehler oder anderen Meldungen: schicke einen E-Mail an [showstarter@ceegee.nl](mailto:showstarter@ceegee.nl) (auf Deutsch, in English, of in het Nederlands).



© 2020–2024 CeeGee fotografie – Cuno & Gerda Wegman

# Historie

## 2023-09-24      *Version 0.0.2 Build 137*

- Die erste Version, die Testanwendern zur Verfügung gestellt wurde.
- Die erste Konzeptversion dieser Anleitung.

## 2023-10-23      *Version 0.0.2 Build 144*

- Zweite Beta-Version von ShowMaster für Beta-Anwender.
- Diese Anleitung bekommt immer mehr Inhalt.

## 2023-10-25      *Version 0.0.3 Build 147*

- Korrektur: die Knöpfe für die Reihenfolge von Seiten im Projekt funktionieren wieder.
- Neu: **@back** hinzugefügt als interne Aktion. Die Wirkung gleicht die der Taste **B** im Präsentationsfenster.
- Die Anleitung weiter ausgearbeitet. Ist noch nicht komplett (enthält noch Kapitel und Seiten von ShowStarter).

## 2023-12-05      *Version 0.0.4 Build 153*

- Änderung: mit der Taste **B** oder die Aktion **@back** kann das Präsentationsfenster nicht mehr geschlossen werden. Dazu können jetzt nur noch **C**, **X**, **@close** und **@exit** verwendet werden.  
Mit **B** oder **@back** wird nur noch zurückgesprungen zu vorherigen Seiten.
- Korrektur: Tastennavigation zwischen Seiten im Vorschaufenster (**PageUp**, **PageDown**) funktionierte nicht mehr.
- Neu: die gleichzeitige Anwendung von **Strg** mit **PageUp** und **PageDown** hinzugefügt (Vorschaufenster und Präsentationsfenster): direkt zur ersten bzw. letzten Seite.
- Neu: beim Selektieren von Bildern werden jetzt auch Dateien mit Endung **.jpeg** standardmäßig gezeigt.
- Neu: Tondateien, die über den internen Player abgespielt werden können, jetzt auch pausiert (**Shift+P**), abgebrochen (**Shift+S**) oder in Loop-Modus versetzt werden (Endlosschleife/repeat, **Shift+L**).
- Neu: während der Wiedergabe von Tondateien mit dem internen Player kann mit den Tasten **+** und **-** auf dem Zifferntastenblock die Lautstärke geändert werden.
- Neu: ein Versuch, den Gong zu starten, während der Gong schon aktiv ist, bewirkt jetzt das Abbrechen des laufenden Gongs.
- Korrektur: das Öffnen des Präsentationsfensters mit der Taste **F5** hat nicht mehr funktioniert.
- Korrektur: im Präsentationsfenster funktionierten die Zifferntasten **1** bis **0** nicht mehr (damit können die Schauen 1 – 10 direkt gestartet werden).
- Diese Anleitung wurde erweitert.

## 2024-10-02      *Version 0.0.5 Build 165*

- Neu: im Vorschaufenster kann jetzt auch mit Doppelklick auf ein Objekt die Eigenschaftendialoge geöffnet werden.
- Neu: wenn im Vorschaufenster ein Objekt selektiert ist, kann die Eigenschaftendialog mit der Taste **Enter** geöffnet werden.
- Neu: beim Öffnen des Präsentationsfensters wird eine Meldung gezeigt, die darauf hinweist, dass das Präsentationsfenster nur mit den Tasten **C** oder **X** geschlossen werden kann. Diese Meldung wird nur einmal pro Programmstart gezeigt.

- Korrektur: die 'Aktionsmauszeiger' wird nicht mehr gezeigt wenn die Mauszeiger sich auf ein Objekt befindet dass zwar die Eigenschaft 'Startet eine Aktion' hat, aber keine Datei, Aktion o.Ä. enthält.
- Neu: Objekt vom Typ Bild und Farbfläche können jetzt auch mit der Maus in der Größe geändert werden.
- Neu: bek der internen Aktion **@Back** kann jetzt auch einen Schrittzahl angegeben werden.
- Neu: interne Aktionen **@pageUp** und **@pageDn** hinzugefügt, inklusive Schrittzahl, um Seiten vor- oder rückwärts zu springen.
- Korrektur: der interne Player für Bilder verwendete nicht immer den richtigen Monitor.
- Neu (experimentell, beta): neue interne Aktionen: Vollbildfarbfläche zeigen (**@red**, **@dred**, **@green**, **@dgreen**, **@blue**, **@dblue**, **@yellow**, **@dyellow**, **@magenta**, **@dmagenta**, **@cyan**, **@dcyan**, **@grey**, **@dgrey**, **@lgrey**, **@black**, **@white**, **@rgb**, **@grad**).
- Neu (experimentell, beta): Fortschrittsbalken bei intern gezeigtes Bild oder Farbfläche. Horizontal mittig im Bild auf dem Monitor. Nach ablauf wird die Bildwiedergabe beendet.
- Diese Anleitung erweitert. Die Bilder sind meist noch auf die niederländische Version des Programms basiert. Über deutsche Bilder würde ich mich freuen.
- Diese Anleitung wurde erweitert.

### 2024-12-31      *Version 0.0.6 Build 166*

- Test: da Version 0.0.5 bei deutschen Anwendern öfter zu Probleme führte, sind in dieser Version alle deutsche Elemente entfernt. Sonnst hat sich nichts geändert.  
Wenn diese Version (technisch) einwandfrei unter die deutsche Version von Windows lauffähig ist, ist der Grund der Fehler eigentlich gefunden: Fehler bei der Erstellung der deutsche Version.  
Wenn auch diese Version nicht auf deutsche Rechner funktioniert, muss is weiter auf Fehlersuche.