

Scanned  
by  
105 h

# SCALA

---

## MULTIMEDIA MM300

Taken from Amiga-Manuals-Website

# Bedienungs- handbuch

# **I N H A L T S V E R Z E I C H N I S**

---

## **Einführung**

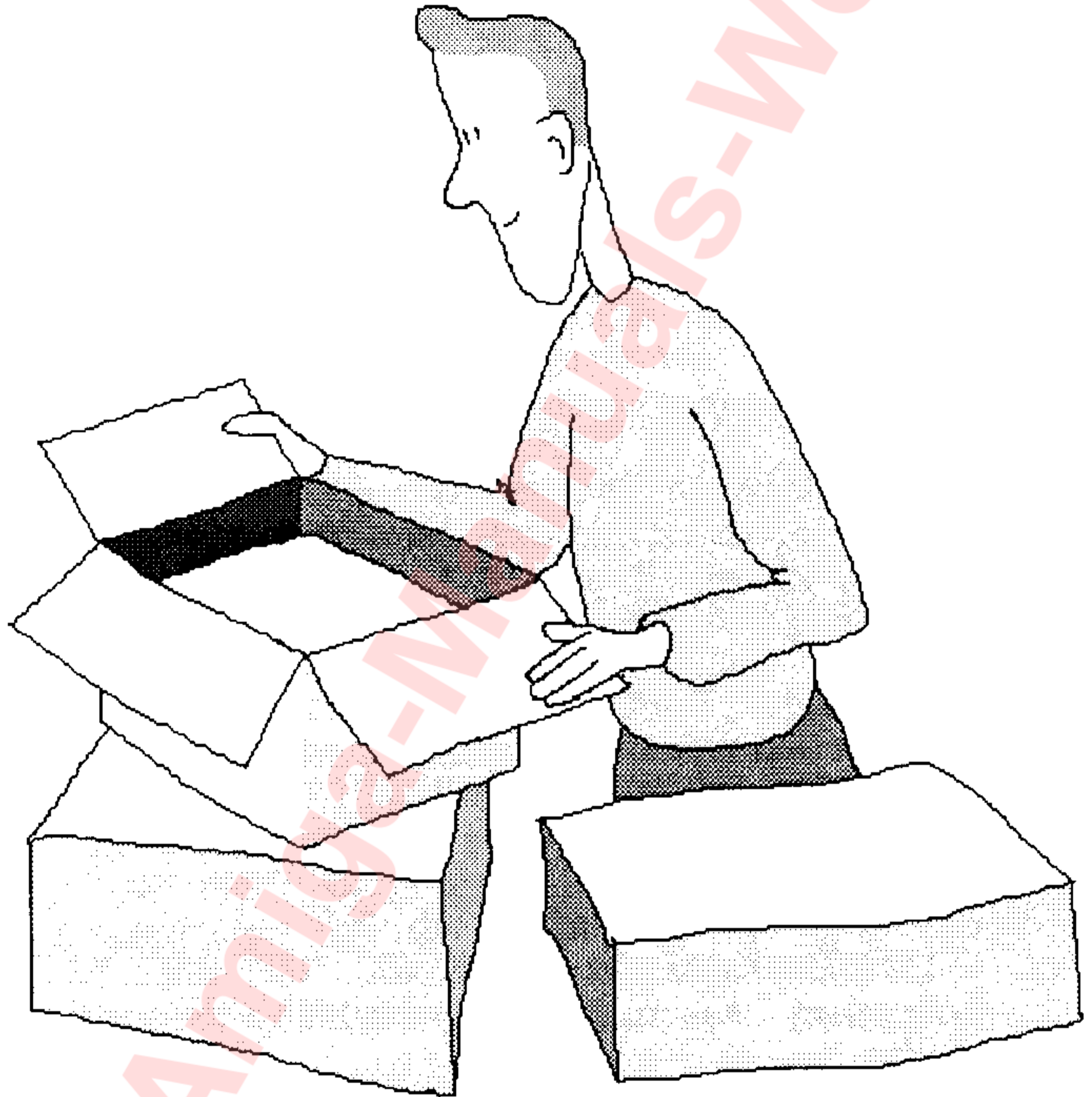
Willkommen	1
Was ist Scala Multimedia	2
Quickstart	3
Kopierschutz	4

## **Referenzteil**

Allgemein	5
Hauptmenü	6
Hauptmenü	9
Projektmenü	21
Systemmenü	25
Textmenü	33
Schriftmenü	42
Farbpalette	44
Layoutmenü	47
Texteffekte	53
Seitenmenü	56
Listenmenü	58
Interaktive Schalter	60
Animationsmenü	65
Arexx-Menü (Execute)	68
Variablen-Menü	70
Soundmenü	73
Scala EX Überblick	79

## **Anhang**

A Tastaturbefehle	83
B Hilfsprogramme	87



# Willkommen!

---

*Dieses Kapitel will Ihnen zeigen, was in Scala MultiMedia steckt, und es soll Ihnen den Start erleichtern. Sowohl Anfänger als auch erfahrene Anwender finden hier wichtige Informationen.*



## **Was ist Scala Multimedia?**

Neuerdings ist das Wort *Multimedia* in aller Munde und wird von Computergiganten und -zwerge gleichermaßen verwendet. Oft handelt es sich dabei nur um leere Verkaufsargumente, denn die Integration von Grafik, Video, Musik, Animation und anwenderprogrammierte Interaktion erfordert eine Menge Technologie. Der Amiga-Computer hat diese Technologie schon seit langem vereint, mit einer excellenten Grafikausgabe, integriertem 4-Kanal Synthesizer (natürlich Stereo) und unkompliziertem Anschluß von Videogeräten. Das einzige, was bisher fehlte, war eine ordentliche Software, die alle genannten Elemente steuern und mischen kann. Hier kommt das Scala Multimedia-System ins Spiel und vereint alle die faszinierenden Eigenschaften des Amigas.

Scala Multimedia ist ein Softwarepaket zur Erstellung von raschen und eleganten Schirmpräsentationen. Computergrafiken, Animationen, Texte, Musik und Video können unglaublich leicht zusammengestellt und gesteuert werden. Die Software enthält eine Reihe von fertigen Hintergrundgrafiken, Schrifttypen, Symbolen, Sounds und Musik, welche von bekannten skandinavischen Designern entwickelt wurden. Damit sind Sie sofort in der Lage, professionelle Präsentationen zu erstellen. Diese können dann entweder auf einem Monitor gezeigt, oder auf Videoband aufgezeichnet werden. Bei der Entwicklung von Scala Multimedia wurde übrigens besonders Rücksicht auf Anwender gelegt, die normalerweise wenig mit Computern zu tun haben.

### *Wie funktioniert das?*

Das Grundelement von Scala Multimedia ist das *Script*, welches eine Serie von verschiedenen *Seiten* beinhalten kann. Neue Seiten können auf verschiedene Arten eingefügt werden; das einfachste ist, eine der Grafiken zu laden und darauf Text einzugeben. Nach Beendigung erscheint diese Seite im Hauptmenü, in dem Sie entscheiden, mit welchem Effekt die Seite erscheint, wie lange sie auf dem Schirm stehen und ob gleichzeitig Musik oder Sound abgespielt werden soll. Mit der Option: *Start* beginnen Sie die Präsentation und kontrollieren das Resultat.



## Scala Multimedia Quickstart

Ist Ihnen der Amiga-Computer kein Unbekannter mehr, haben Sie jetzt die Möglichkeit, rasch durch die Programminstallation zu gehen und Scala Multimedia zum ersten Mal zu starten. Dem Anfänger empfehlen wir, zuerst den nächsten Abschnitt zu lesen.

- ◆ Setzen Sie den *Scala key* in einen der Joystick/ Mouse-Eingänge und schalten Sie den Computer ein.
- ◆ Sobald das Schirmbild mit der Workbench erscheint, legen Sie die Scala MultiMedia Programmdiskette in das Laufwerk ein.
- ◆ Doppelklicken Sie auf der *Install* -Ikone dieser Diskette. Danach wird Scala Multimedia automatisch auf Ihre Festplatte kopiert.
- ◆ Sobald die Installation beendet ist, klicken Sie auf der Scala MultiMedia-Schublade Ihrer Festplatte und danach klicken Sie doppelt auf der Programmikone.
- ◆ Das Hauptmenü von Scala Multimedia erscheint. Wählen Sie *Script laden*, und das Script mit dem Namen *ScalaButtons.script* (welches in der Scripts-Schublade gespeichert ist). Es handelt sich hierbei um eine interaktive Präsentation, welche Informationen zum Programm enthält.
- ◆ Wählen Sie im *Hauptmenü* die Option *Start*. Das Script wird beginnen, und nun können Sie mit der Maustaste verschiedene Themenbereiche auswählen, über die Sie mehr wissen möchten.

## **Der Kopierschutz: Scala Key**

Eine kleine Steckerkombination, welche in einen der Joystick/Mauseingänge gesteckt wird und wie ein Schlüssel funktioniert. Das heißt, Sie können das Programm nur mit Scala Key verwenden.

*Warnung: Am besten schalten Sie den Amiga-Computer vor dem Einsetzen von Scala Key AUS. Sie verhindern dadurch, die automatische Sicherung des Amigas zu aktivieren, der die Maschine abschaltet. Sollte es trotzdem einmal passieren, schalten Sie den Computer wieder ein.*

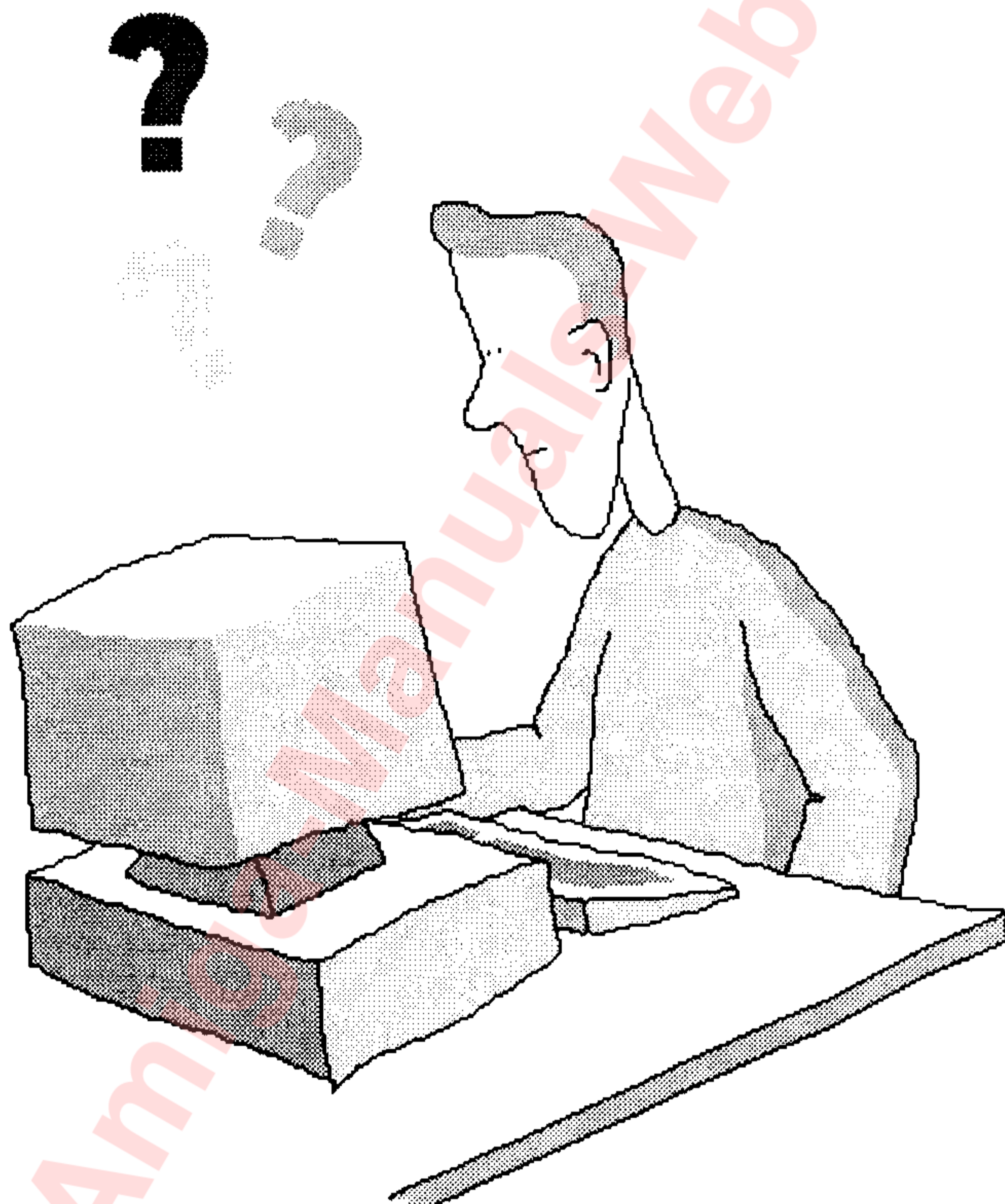


Dieser Stecker hat einen durchgeschleiften Ausgang, sodaß kein Eingang blockiert wird. Sie können weiterhin Joystick oder Maus anschließen, mit einer Ausnahme: Geräte die ein *Ausgangssignal* vom Computer benötigen, können nicht angeschlossen werden. Es handelt es sich dabei um einige Genlocks und RGB-Splitter. Diese Geräte müssen am 2. Joystickeingang angeschlossen werden, Scala Key und die Maus am 1. Eingang.

Starten Sie Scala Multimedia ohne Scala Key, erscheint eine Fehlermeldung mit der Aufforderung, ihn in einen beliebigen Eingang einzusetzen. Folgen Sie der Anweisung und wählen *OK*. Erhalten Sie diese Meldung, obwohl Scala Key eingesetzt ist, kontrollieren Sie bitte, ob die Verbindung richtig ist.

Sie können den Kopierschutz mit anderen Amiga-Computern verwenden, um ScalaMM zu starten, ja, Sie müssen ihn sogar bereit haben. Möchten Sie allerdings das Programm auf mehreren Computern gleichzeitig verwenden, müssen Sie sich weitere Programme anschaffen.





# Referenzteil

---

*In diesem Kapitel finden Sie alle Informationen zu den Menüs, Schaltern und anderen Optionen von Scala Multimedia.*



## Die Maus

Der Amiga Computer und Scala Multimedia werden hauptsächlich mit der Maus kontrolliert. Diese kleine "Kreatur" mit den zwei Tasten und dem Verbindungskabel zum Computer bewegt die Markierung, den *Cursor*, auf dem Schirm und durch Klicken auf bestimmte Bereiche werden Befehle ausgeführt.

### Linke Maustaste

Mit dieser Taste werden Symbole, Texte und Befehle gewählt. Wir können sie auch die "Wähltaste" nennen.

### Rechte Maustaste

Sie wird in Scala Multimedia dazu benutzt, das Textmenü ein- und auszuschalten. Drücken Sie die rechte Maustaste während des Editierens einer Textseite, so verschwindet das Menü, drücken Sie ein zweites Mal, taucht es wieder auf. Sie können auch mit dieser Taste in bestimmten Menüs das Tempo bei der Wahl von Werten erhöhen (s.Abb). Während der Präsentation eines Scripts wird die rechte Taste dazu verwendet, eine Seite weiter zu gehen, mit der linken Maustaste geht es dagegen eine Seite zurück.

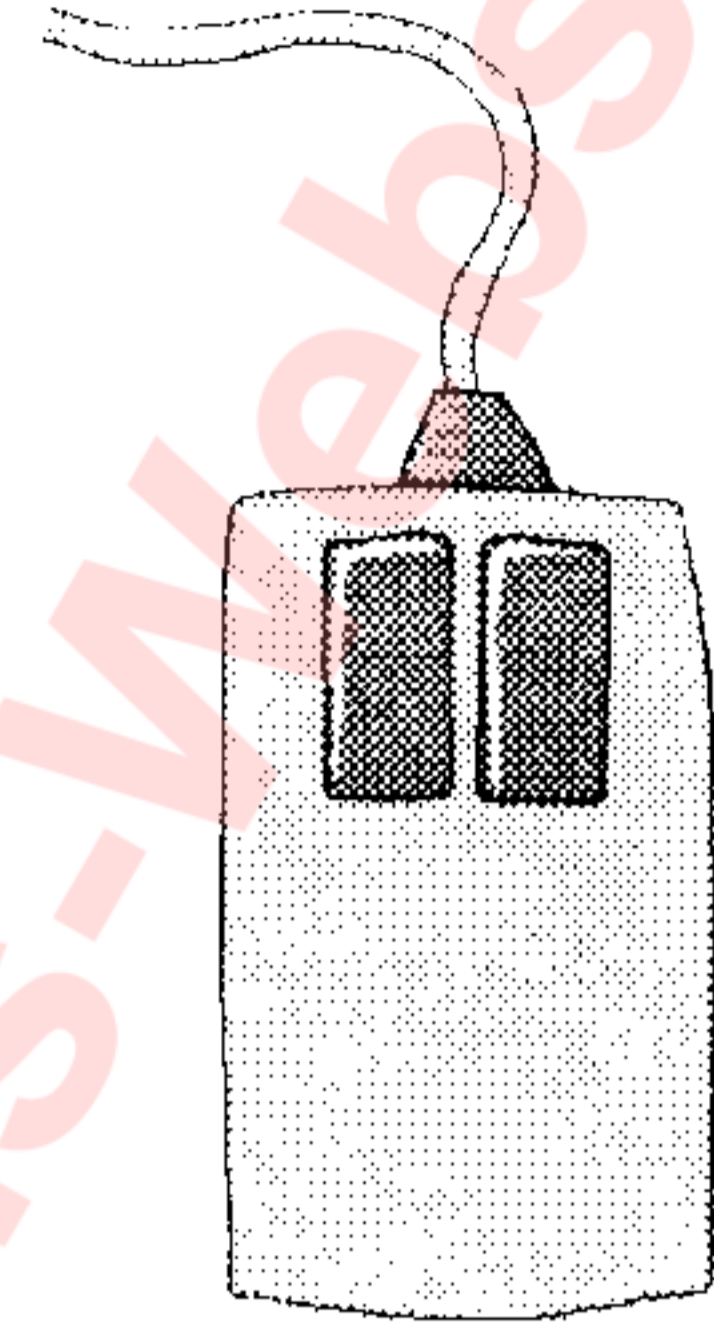
In einem interaktiven Script wählen Sie mit der Maustaste den gewünschten Schalter.

## Die Tastatur

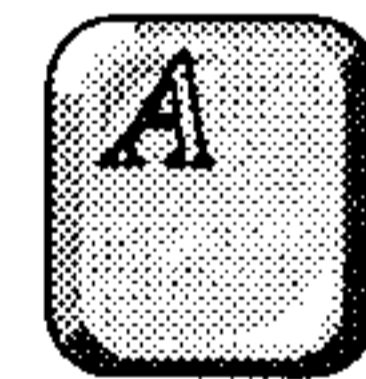
Obwohl SCALA mit Hilfe der Maus und den Menüs leicht zu bedienen ist, wird der fortgeschrittene Anwender immer häufiger auf direkte Tastaturbefehle zurückgreifen, weil das schneller geht. Die oberste Reihe auf Ihrer Tastatur enthält 10 *Funktionstasten* (F1..F10), und außerdem steht Ihnen eine Reihe von "Amiga-Tastenkombinationen" zur Verfügung. Diese Amiga-Tasten befinden sich links und rechts von der Leertaste, allerdings wird hauptsächlich die rechte Taste benutzt. Wenn z.B. im Handbuch steht: **A + b** Fette Schrift bedeutet das, daß Sie die rechte *Amiga-Taste* gedrückt halten und einmal auf: *b* drücken, um die aktuelle Zeile mit fetter Schrift zu versehen. In diesem Handbuch die Tastaturkombinationen mit Abbildungen am Seitenrand dargestellt. Eine vollständige Übersicht dieser Tasten ist im Anhang zu finden.

### Die ESCAPE-Taste (Unterbrechen)

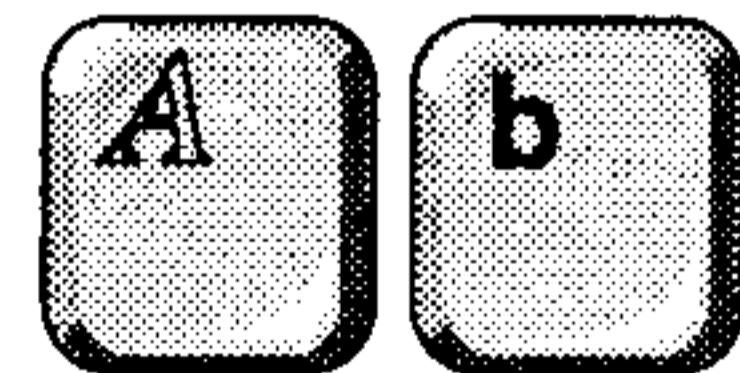
In der obersten linken Ecke der Tastatur befindet sich die ESC-Taste. Sie benutzen diese, um eine laufende Präsentation zu unterbrechen und in das Hauptmenü



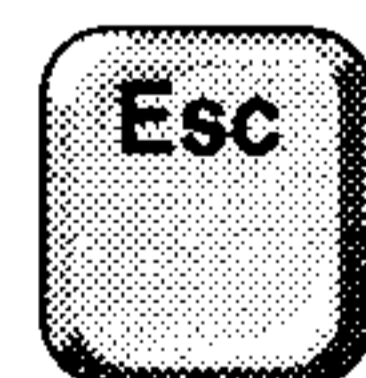
Drücken Sie beide Maustasten auf dem Pfeil, verändern sich die Werte schneller.



Das ist die rechte Amiga-Taste



Fetter Text



Script stoppen



zurückzukehren. Sie dient auch als Ersatz für die Optionen "Zurück" oder "Nein". Die *ENTER*-Taste bewirkt das Gegenteil, also ein "OK" oder "JA".

## Allgemeine Merkmale

SCALA hat eine Reihe von Menüs. Da gibt es das Hauptmenü, das Systemmenü, das Projektmenü und das Textmenü, welche in diesem Kapitel eingehend beschrieben werden. Außerdem erscheinen weitere Untermenüs, z.B. wenn ScalaMM mehr Information für die Ausführung eines Befehls braucht. Menüs und Untermenüs enthalten einige gemeinsame Merkmale:



### Schalter

Ein *Schalter* ist ein kleiner rechteckiger Bereich mit dreidimensionalem Aussehen. Mit der linken Maustaste klicken Sie in diesem Bereich, d.h. Sie drücken den Schalter ein und aus und wählen damit eine Option oder starten einen Prozeß.



### EIN/AUS-Schalter

Wählen Sie z.B. im Textmenü einen Schatteneffekt für Text. Klicken Sie auf dem "Schatten-Schalter", sehen Sie, daß dieser "gedrückt" bleibt und der Effekt im Text erscheint. Drücken Sie noch einmal, "springt" der Schalter zurück, und der Effekt verschwindet. Das war der eine "Schaltertyp", der von ScalaMM verwendet wird. Beim zweiten wird nur mit einem Haken verdeutlicht, welche Einstellung gegeben ist.



### "Befehls"-Schalter

Andere Schalter starten einen Befehl. Drücken Sie z.B. auf dem Schalter für Effekte (im Hauptmenü), so wird ein neues Menü erscheinen, in dem alle möglichen Übergangseffekte zu finden sind. Andere Beispiele im Hauptmenü sind die Schalter: *Script laden* oder *Script Speichern*.

### OK/Zurück

Diese beiden Schalter sind in allen Menüs zu finden. Mit **OK** bestätigen Sie die von Ihnen getroffene Wahl und mit **Zurück** können Sie einen Prozeß abbrechen und in das vorherige Menü zurückgehen.

### Schieberegler

Ähnlich wie die Regler eines Mischpultes, können Sie



# REFERENZTEIL: ALLGEMEIN

eingestellte Werte mit Hilfe dieser Schieberegler verändern. Ein Beispiel ist die Farbpalette, in der die Farbanteile für Rot, Grün und Blau justierbar sind. Sie klicken mit dem Mauszeiger auf dem gewünschten Regler, halten die Maustaste fest und verschieben den Regler. Schieberegler gibt es bei ScalaMM sowohl in horizontaler als auch in vertikaler Ausführung.

## Wertangaben

Einige Schalter werden für die Angabe von numerischen Werten benutzt, sie bestehen aus zwei Pfeilen und einer Zahl in der Mitte. Der rechte Pfeil erhöht, der linke vermindert den angegebenen Wert. Sie können das Tempo, mit dem sich der Zahlenwert ändert, auf die folgende Art steigern: halten Sie mit der linken Maustaste gleichzeitig die rechte Taste gedrückt

## Listen

Sobald Sie ein Bild oder eine Schrift laden wollen, erscheint eine Liste mit den existierenden Grafikdateien (oder Schriftdateien). Um durch eine solche Liste zu gehen, verwenden Sie einen speziellen Schieberegler. Speziell deshalb, weil sich die Länge des Reglers verändern kann. Nehmen wir einmal an, es befindet sich die doppelt Anzahl Dateien in der Liste von dem, was in dem "Fenster" angezeigt werden kann. Dann erscheint der Regler in halber Größe, macht Sie also darauf aufmerksam, daß weitere Dateien vorhanden sind. Ist dagegen die Liste vollständig, wird der Regler gar nicht zu bedienen sein.

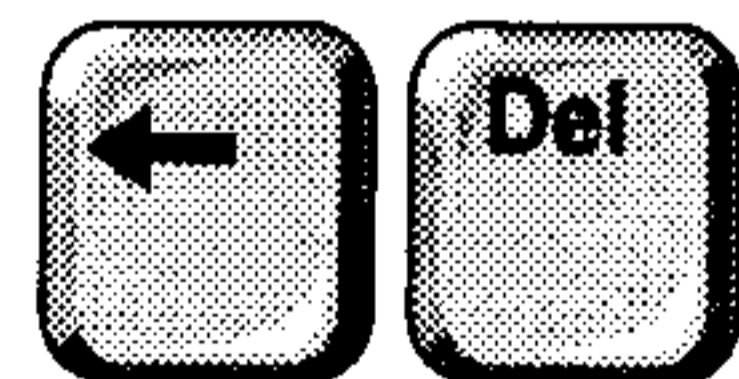
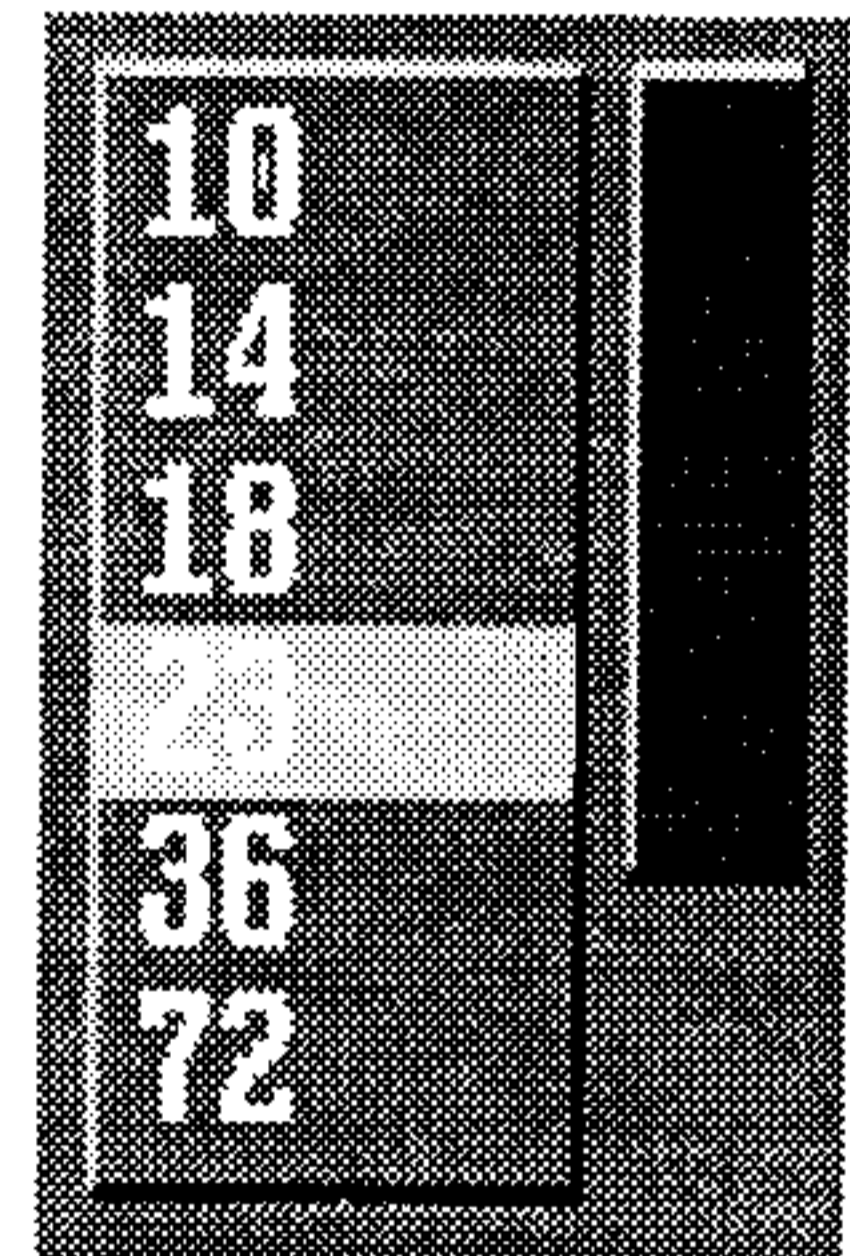
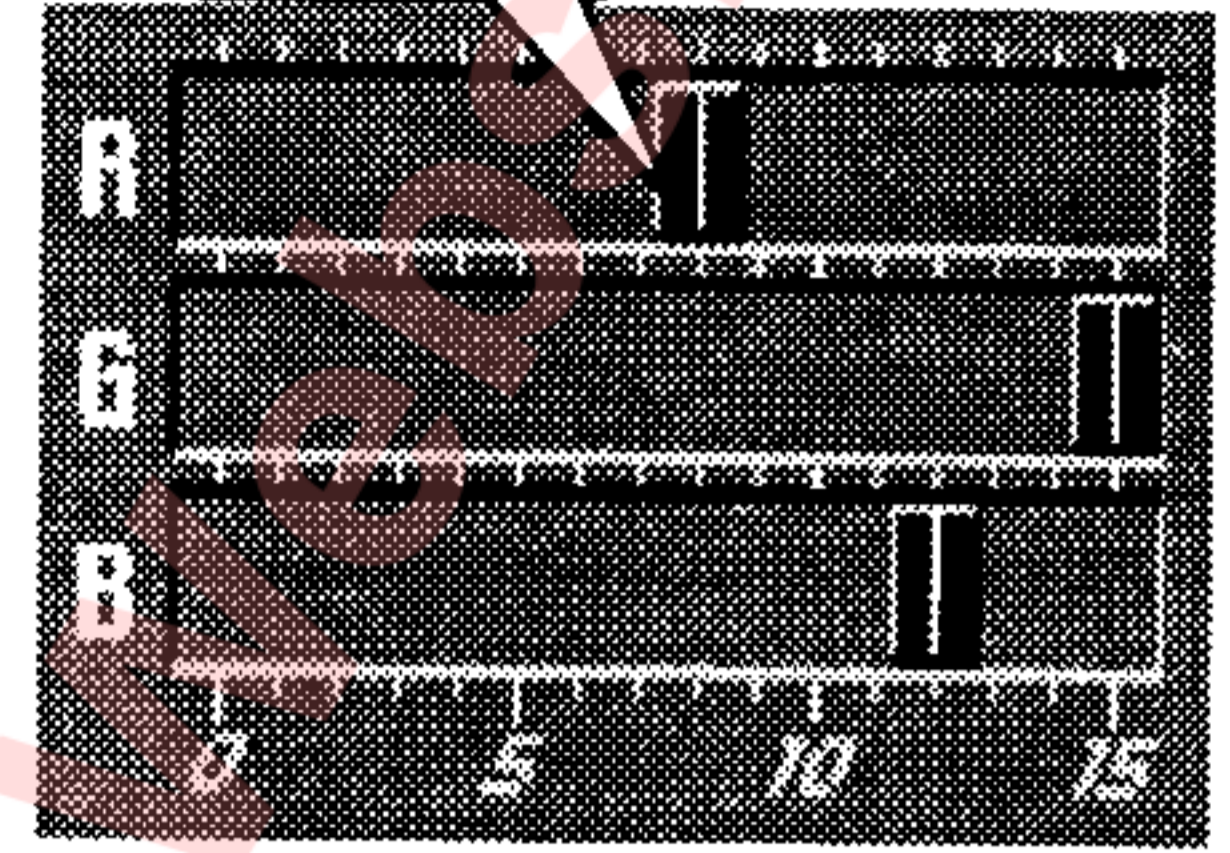
## Textfelder

Verlangt ScalaMM z.B. die Eingabe eines Bildnamens, so erscheint ein entsprechendes Feld, in der Sie mit der Tastatur den entsprechenden Text eingeben können. Zum Löschen eines Zeichens verwenden Sie die *DEL*- oder *Backspace*-Taste, und mit den Pfeiltasten bewegen Sie die Markierung. Um einen Textbereich zu löschen, drücken Sie *Amiga*- und *x*-Taste gleichzeitig.

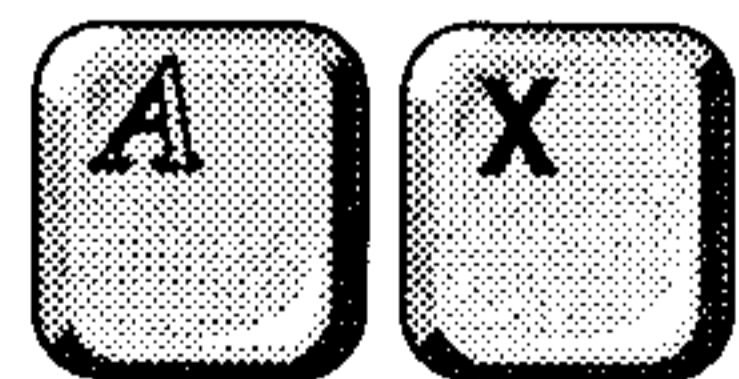
## OK/Zurück

Sie werden diese beiden Schalter in fast allen Menüs finden. Mit der OK-Taste bestätigen Sie die getroffene Wahl und mit der Zurück-Taste brechen Sie ab, ohne zu speichern oder zu verändern.

Schieben Sie dieses Feld nach links oder rechts, um den Wert zu verändern



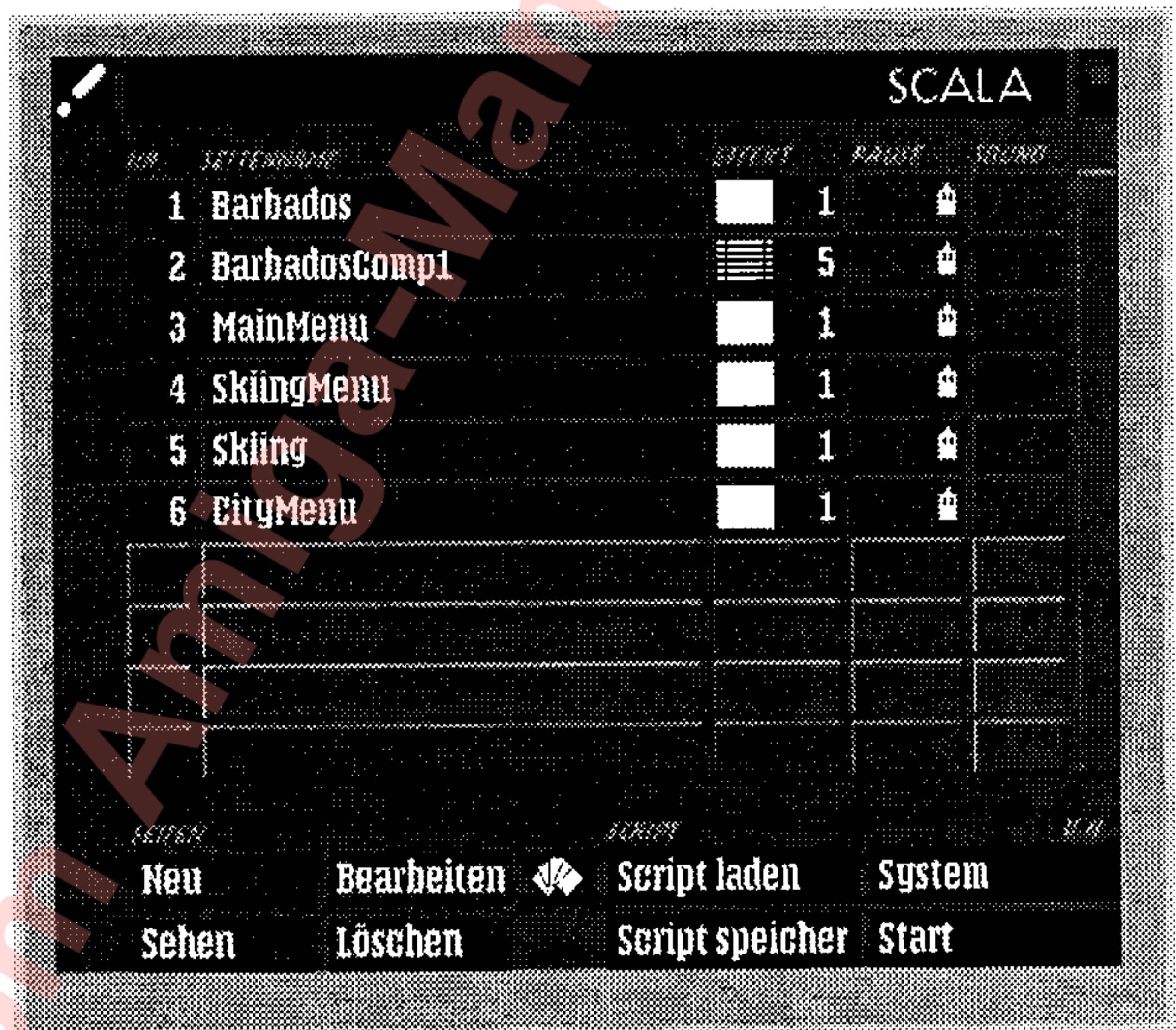
Die DEL-Taste löscht die Zeichen nach rechts, während die Backspace-Taste nach links löscht.



Löscht ein Textfeld



## Das Hauptmenü



Hier sehen Sie das Hauptmenü mit einem 6-seitigen Script.

Das Hauptmenü erscheint als erstes nach dem Starten von Scala Multimedia. Es zeigt eine Liste mit den Seiten des Scripts, den Seitenübergängen, Tempo und Pausen, sowie evtl. EX-Befehlen. Von diesem Menü haben Sie Zugang zu allen anderen Menüs. Sie können ein Script laden oder erstellen, die Reihenfolge der Bilder verändern u.s.w.

Das Hauptmenü kann Ihren Bedürfnissen individuell angepaßt werden. Für die Darstellung stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung.

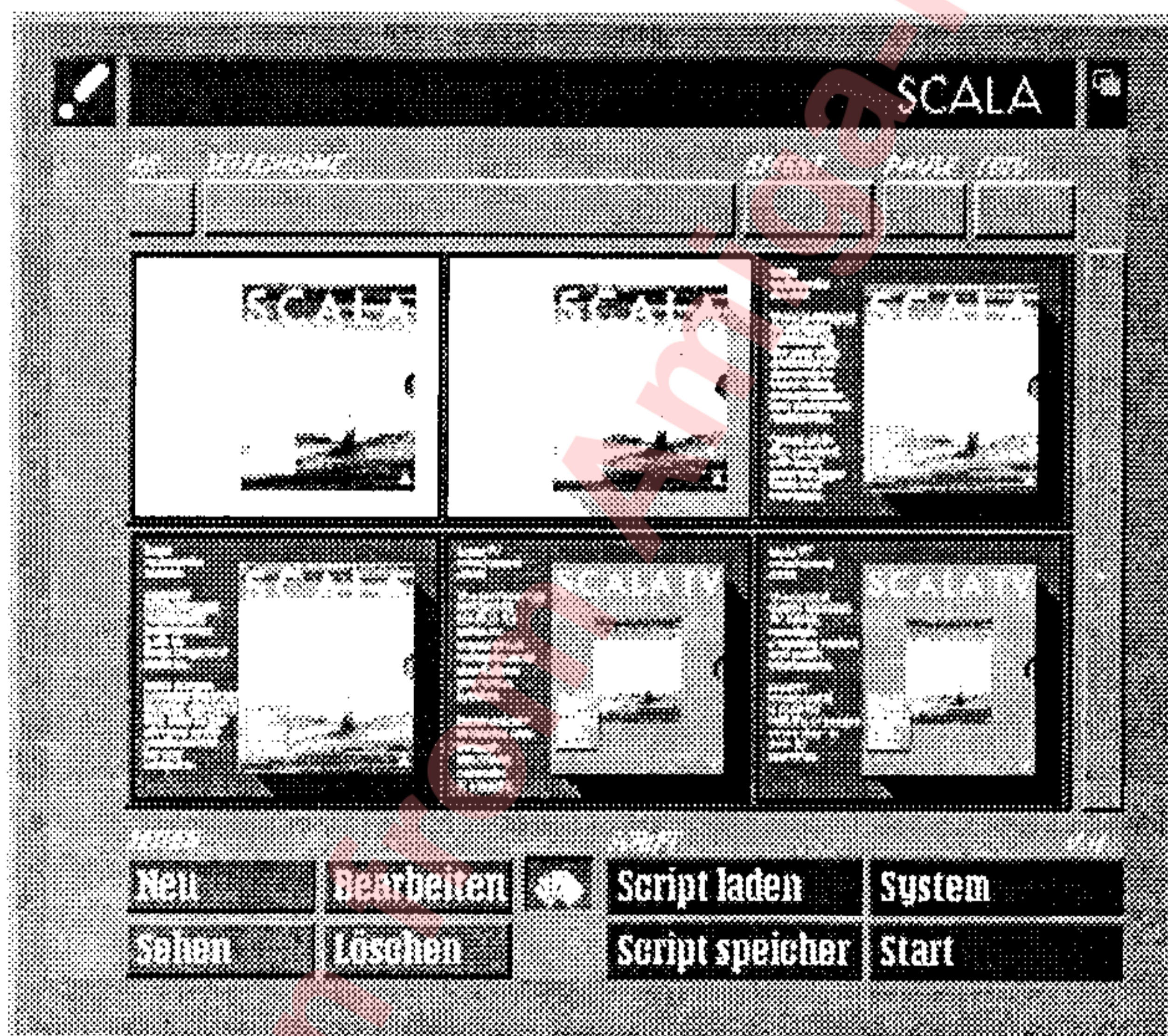


# REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

## Liste oder Scala Shuffler

Die "traditionelle" Art, Scripte zu kontrollieren und zu bearbeiten, ist, in einer Liste mit Namen senkrecht auf und ab zu gehen, einzelne Bilder zu bearbeiten, zu löschen etc. Nun haben Sie bei Scala Multimedia ein neues, revolutionierendes Hilfsmittel: den Scala Shuffler (s.oben). Dieser erlaubt Ihnen, ein oder mehrerer Bilder in Miniaturausgabe darzustellen und zu bearbeiten, Sie bewegen sich intuitiv im Script, wählen ein Bild zur Bearbeitung oder verschieben es an eine andere Stelle. Der Scala Shuffler erleichtert Ihnen durch seine grafische Darstellung die Übersicht und arbeitet als ein "Storyboard" für Ihre Präsentation.

Zwischen Scala Shuffler und der Liste kann jederzeit umgeschaltet werden (mit dem Schalter zwischen Seiten- und Scriptoptionen. Wir beginnen mit der Standardeinstellung in Listenform. Wie gesagt, können Sie das Hauptmenü nach Ihren Wünschen konfigurieren, wir kommen darauf später zurück.



## Der Scala "Shuffler"

ist eine Alternative für die Darstellung des Scripts im Hauptmenü. Hierbei werden anstelle der Liste mit Bilder Miniaturausgaben grafisch angezeigt. Sie können im Sys-



## REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

---

temmenü wählen, wieviel Bilder pro Zeile zu sehen sind, alles von einem Bild pro Seite bis hin zu max.  $14 \times 8 = 112$  Bildern. Über dem "Shuffler" finden Sie eine Zeile mit den Informationen zur gewählten (aktiven) Seite wie Effekt, Pause, Sound, EX etc. Die Reihenfolge der Minibilder entspricht der Scriptliste und beginnt oben links. Sollten mehr Bilder in Ihrem Script vorhanden sein, als auf einer Bildschirmseite angezeigt werden kann, verwenden Sie den Schieberegler rechts, um den Rest einsehen zu können. Wie in der normalen Listendarstellung können Sie Veränderungen von Effekten etc. an mehreren Seiten gleichzeitig vornehmen, ohne das entsprechende Menü verlassen zu müssen.

Verschieben Sie eine Seite mit der Maustaste an die gewünschte Stelle, sortiert ScalaMM automatisch. Mit einem Doppelklick können Sie sich eine Seite im Großformat ansehen (bewirkt das Gleiche wie die Option: *Sehen im Hauptmenü*).

### Seiten

Die wichtigsten "Ereignisse" bei Scala Multimedia sind die Seiten. Das kann ein getextetes Bild sein oder eine Animation. Wenn Sie neue Seiten erstellen, werden diese in der Liste des Hauptmenüs angezeigt. Dort ist Platz für 10 Seiten, sind mehr als diese im Script, verwenden Sie den Schieberegler rechts von der Liste, um die restlichen Seiten zu sehen.

### Die DAL-Zeile (*direct access line*)

Selbst, wenn Sie alle Seiten des Scripts löschen, steht immer noch eine leere Zeile im Hauptmenü. Sie wird *Direct Access Line* genannt, und kann zum Erstellen neuer Seiten oder Hinzufügen von Sounds etc. benutzt werden. Die DAL-Zeile wird für das Einfügen von Events benutzt, die selbst keine Bilder oder Animationen enthalten. Stellen Sie sich vor, Sie möchten zwei unterschiedliche Sounds spielen und dabei ein Bild zeigen. Legen Sie den ersten Sound in die entsprechende Spalte zu dem Bild. In der nächsten (leeren DAL-) Zeile klicken Sie in der Soundspalte und laden den zweiten Sound. In dieser Zeile befindet sich dementsprechend kein Bild, lediglich ein Sound. Das gleiche können Sie natürlich mit Midi-Dateien etc. machen.



# REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

Um ein Bild oder eine Animation einzufügen, klicken Sie einfach in der Spalte mit dem Seitennamen. Wollen Sie eine neue DAL-Zeile einfügen, halten Sie die *Shift*-Taste gedrückt und wählen im Hauptmenü: *Neu*.

Wenn kein Script geladen ist, befindet sich die *Direct Access Line* in der obersten Zeile der Scriptliste. Ansonsten ist es die letzte leere Zeile des Scripts. Deshalb befindet sich immer eine leere Zeile im Script, die sich nicht löschen läßt!

So könnte eine typische Zeile Ihres Scripts aussehen.



## Seitennummer

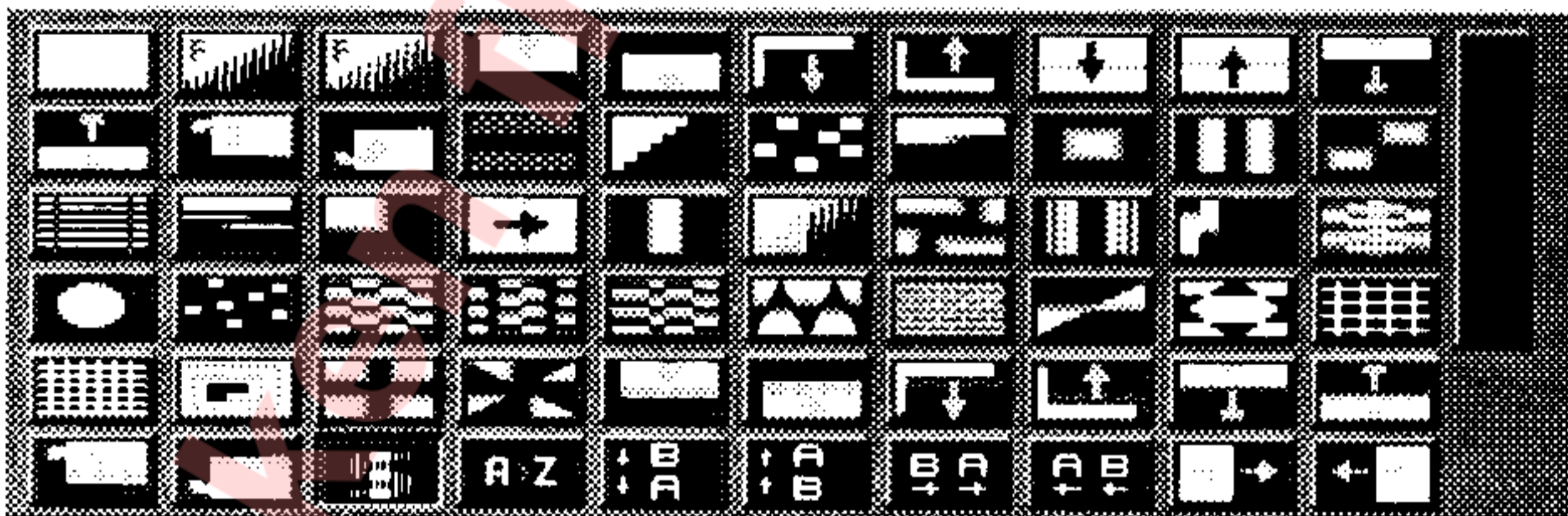
In der ersten Spalte steht die Seitennummer, welche mit 1 beginnt. Sie sehen hier, an welcher Stelle (im Script) ein bestimmtes Bild erscheinen wird. Klicken Sie auf der Zahl, können Sie die aktive Seite an eine andere Stelle verschieben oder auch kopieren.

## Seitenname

Nach der Nummer kommt der Name der Seite. ScalaMM schlägt automatisch die erste Textzeile auch als Namen für die Seite vor - natürlich können Sie das verändern. Geben Sie den Seiten einen Namen, der Ihnen das Bearbeiten des Skripts erleichtert, also anstelle von *AAA111* besser: *Einleitung* etc.

## Effekt

In dieser Spalte erhalten Sie Informationen über die Art des Übergangseffekts (und des Tempos) der jeweiligen Seite. Wenn Sie auf diesem Symbol klicken, erscheint folgendes Menü:

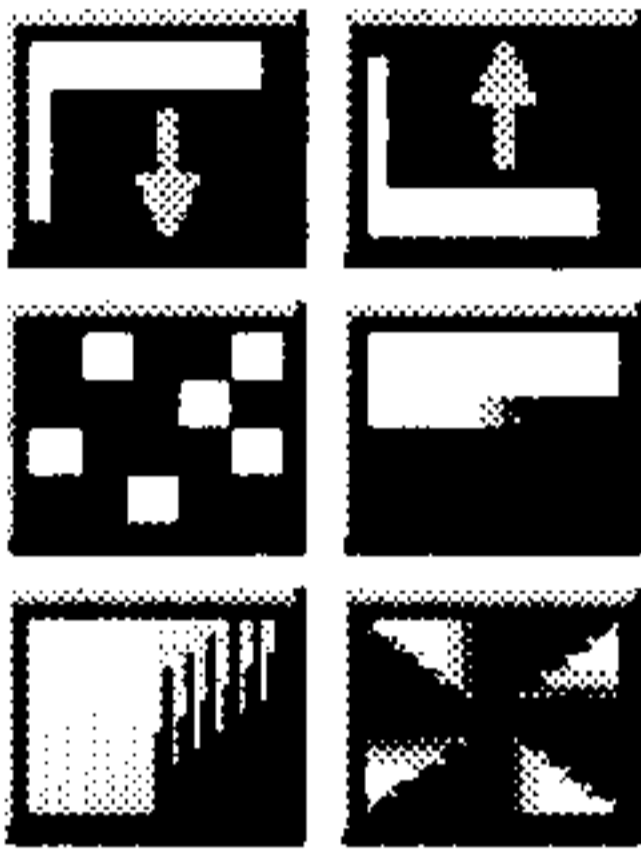




## REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

Alle verfügbaren Effekte werden in diesem Menü symbolisiert. Um einen Effekt auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Bestimmen Sie das Tempo, welches meist von 1 bis 10 geht, mit Ausnahme einiger Effekte, die Werte bis 30 haben. Sollen außerdem noch alle nachfolgenden Seiten den gleichen Effekt erhalten, wählen Sie die Option *Zum Ende*.

Wenn das Effektmenü angezeigt wird, können Sie die Effektspalte anderer Seiten direkt erreichen, ohne vorher auf OK klicken zu müssen.



Wir haben uns große Mühe gegeben, die Schalter für die Übergangseffekte so anschaulich wie möglich zu gestalten. Dabei stehen die weißen Bereiche für die Seite, welche auftauchen wird, und die dunklen Bereiche für die "alte" Seite. Pfeile verdeutlichen die Richtung der Effekte und weiche Kanten zeigen, daß der Effekt "gesoftet" ist.

Wählen Sie *OK*, um den Effekt zu speichern, oder *Zurück*, um in das Hauptmenü zurückzukommen, ohne eine Veränderung vorzunehmen. Denken Sie aber daran, daß bei der Veränderung mehrerer Seiten, ohne das Effektmenü verlassen zu haben, nur die letzte Operation abgebrochen wird.

### *Warten (Pause)*

Mit diesem Schalter stellen Sie die Zeit vom Einblenden der aktiven Seite zur nächsten. die Angabe erfolgt in Sekunden und *Frames*. Eine Sekunde wird beim europäischen PAL-System in 25 *Frames* (Teilbilder) geteilt, beim amerikanischen NTSC-System sind es 30 *Frames*.

### *Pause/Time*

In der Spalte: *Pause* kann eine absolute Zeitangabe stehen. Wählen Sie im Systemmenü die Option: *Absolutes Timing*, steht in dieser Spalte die absolute Zeit, die in Stunden, Minuten, Sekunden und *Frames* angegeben wird. Das Zählwerk beginnt mit 00:00:00:00 und setzt mit den entsprechenden Werten fort. Wählen Sie im Systemmenü dagegen: *Relatives Timing*, finden Sie hier die gewohnten "Pausenzeiten", also wie lange das betreffende Bild angezeigt werden soll. Besonders wichtig ist diese Funktion, wenn Sie eine externe Quelle zur Synchronisation des Scripts verwenden, wie z.B. einen Videorecorder mit SMPTE Timecode.



# REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

---



Verwenden Sie die Pfeile links und rechts von dem Zahlenwert, um kürzere oder längere Pausenzeiten einzustellen. Bei dem Wert 0 folgt die nächste Seite unmittelbar. Zwischen der Einstellung 99 und 0 finden Sie ein Maussymbol. Das bedeutet, daß in diesem Fall die folgende Seite erst dann gezeigt wird, wenn Sie *linke Maustaste* drücken.

Der Schalter: *Zeitname* läßt Sie die Pause interaktiv bestimmen. Klicken Sie darauf, beginnt Scala Multimedia mit der Präsentation des Scripts von der gewählten Seite und geht zur nächsten, nachdem Sie die *rechte Maustaste* gedrückt haben. Die Zeit, welche Sie bis zum Drücken der rechten Maustaste brauchen, wird für jede Seite gespeichert. Sie können sich so durch das gesamte Script klicken und die Pausen bestimmen. Mit der *Escape*-Taste können Sie jederzeit abbrechen. Sie werden sicher gleicher Meinung sein, daß sich auf diese Weise die Präsentation perfekt mit Musik, Videoband oder Kommentaren synchronisieren läßt.



Wie im Effektmenü, können Sie auch bei der Einstellung der Pausen mehrere Seiten bearbeiten, ohne das Menü verlassen zu müssen. Wählen Sie die Option: *Zum Ende*, wenn alle nachfolgenden Seiten die gleiche Pauseneinstellung bekommen sollen.

Mit *OK* speichern Sie und mit *Zurück* verlassen Sie das Menü, ohne die Einstellungen zu verändern. Haben Sie mehrere Pausenzeiten verändert, ohne das Menü zu verlassen, wird beim Wählen des *Zurück*-Schalters lediglich die Einstellung der letzten Seite storniert.

## *Sound*

Mit diesem Schalter gelangen Sie in das *Soundmenü*, wo Sie IFF-Klänge (Samples), Soundtracker oder DSS-Module starten und stoppen oder die Lautstärke regulieren.

## *EX Spalten*

Sind in dem Startup-Verzeichnis von Scala Multimedia EX-Module gespeichert, können sie im Hauptmenü erscheinen. Das heißt, sie werden "unsichtbar" sein, wenn ScalaMM keine direkte Eingabe von Ihnen braucht und nur im Hintergrund arbeiten. Ansonsten tauchen Sie rechts von der Spalte: *Sound* auf.



## Bestimmen der Spaltenbreite

Reihenfolge und Breite der Spalten kann von Ihnen individuell angepaßt werden. Verwenden Sie z.B. mehrere EX-Module, müssen sie die Spalten verändern, damit alle Elemente dorthin passen. Die Reihenfolge kann im Systemmenü verändert werden.

Um die Breite der Spalten zu verändern, klicken Sie links von der Spalte, welche Sie verändern möchten. Zwei senkrechte Linien erscheinen. Schieben Sie den Spaltenrand mit der Maustaste nach links oder rechts. Damit vergrößern oder verkleinern Sie die Spalte.

## Verschieben von Seiten im Script

Um eine Seite von einer Position in eine andere zu verschieben, klicken Sie zuerst auf dem Namen der gewünschten Seite, halten die Maustaste gedrückt und schieben sie nach oben oder unten an die gewünschte Stelle. Eine andere Möglichkeit ist, auf der Seitennummer zu klicken, wonach das *Verschieben/Kopieren*-Menü erscheint.

## Seitenwahl

In dem Script ist immer mindestens eine Seite gewählt. Klicken Sie auf einem Seitennamen, wird diese Seite gewählt und der Name erhält eine andere Farbe als Markierung. Alle Befehle beziehen sich nun auf diese Seite. Mehr dazu im nächsten Abschnitt.

Führen Sie einen Befehl aus, der für mehrere Seiten gilt, kann die Markierung die *erste Seite* anzeigen. Beispiel: Um Seiten aus dem Script zu entfernen, wählen Sie die Option: *Löschen*. Danach werden Sie gebeten, die *letzte Seite* zum Löschen zu wählen.

Das Script enthält immer eine leere Zeile, normalerweise am Ende. Diese wird bei ScalaMM: *Direct Access Line* genannt und das Hinzufügen von neuen Elementen, ohne notwendigerweise Bilder oder Animationen zu enthalten. Der schnellste Weg ein neues Bild oder eine Animation einzufügen, ist, den Befehl: *Neu* (im Hauptmenü) zu wählen. Alternativ können Sie mit einem Doppelklick auf der erwähnten DAL-Zeile (*Direct Access Line*) den gleichen Effekt erzielen.



# REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

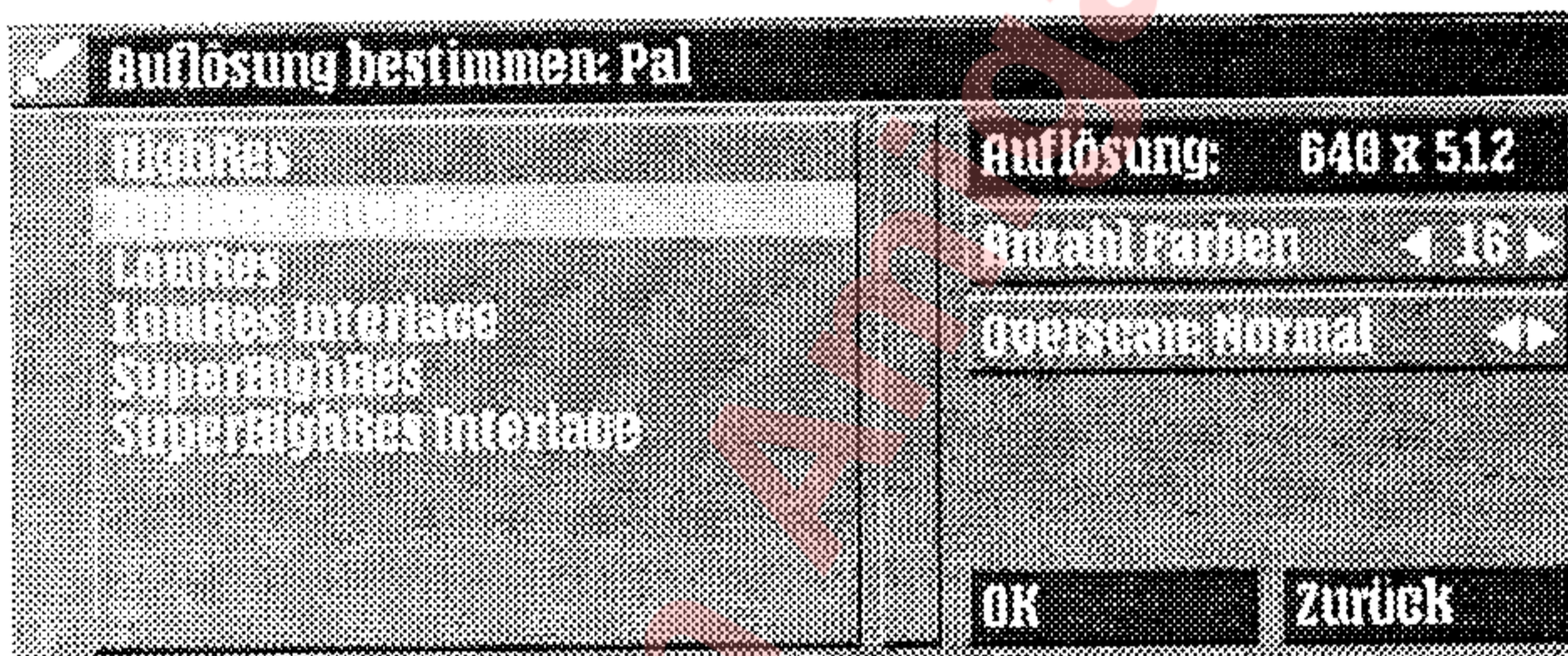
## Seitenbefehle

Unterhalb der Scriptliste (oder dem "Shuffler") finden Sie links vier Befehle, welche die Bearbeitung von Seiten angehen. Liegt ein leeres Script vor, ist nur einer davon verfügbar: Neu. Aus dem einleuchtenden Grund, daß es unmöglich ist, nicht vorhandene Seiten zu löschen, bearbeiten oder zu sehen.



### Neu

Mit diesem Befehl fügen Sie eine neue Seite ein. Das kann entweder eine leere Seite oder ein Hintergrundbild von der Festplatte oder Diskette sein. Zuerst taucht das Projektmenü mit einer Liste von Dateien, Verzeichnissen und Laufwerken auf, und Sie können ein gewünschtes Bild wählen. Drücken Sie aber einfach auf *OK*, werden Sie nach Schirmauflösung und Anzahl Farben für die leere Seite gefragt. Links sehen Sie eine Liste mit verfügbaren Auflösungen, deren aktuelle Größe rechts justiert werden kann. Mit der Option: *Farben* bestimmen Sie die Anzahl Farben und im Feld mit der Bezeichnung: *Overscan* die möglichen Overscan-Einstellungen. Ein ähnliches Menü erscheint übrigens, wenn Sie die aktuelle Bildschirmauflösung einer Seite verändern möchten.



Haben sie eine Animation gewählt, kommen Sie direkt in das *Animationsmenü*. Eine interessante Möglichkeit ist, mit dem Befehl: *Neu* auch ein *Script* wählen zu können. Der Scriptname erscheint dann in der Liste wie ein Seitenname.

### Sehen

Zur Kontrolle einzelner Seiten oder Teilsequenzen des Scripts kann die Option: *Sehen* benutzt werden. Wählen Sie die erste Seite der gewünschten Sequenz und klicken auf: *Sehen*. ScalaMM kommt mit einer Meldung, die letzte Seite zur Ansicht auszuwählen und "fährt" den gewählten Teil des Scripts.



# REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

## *Bearbeiten*

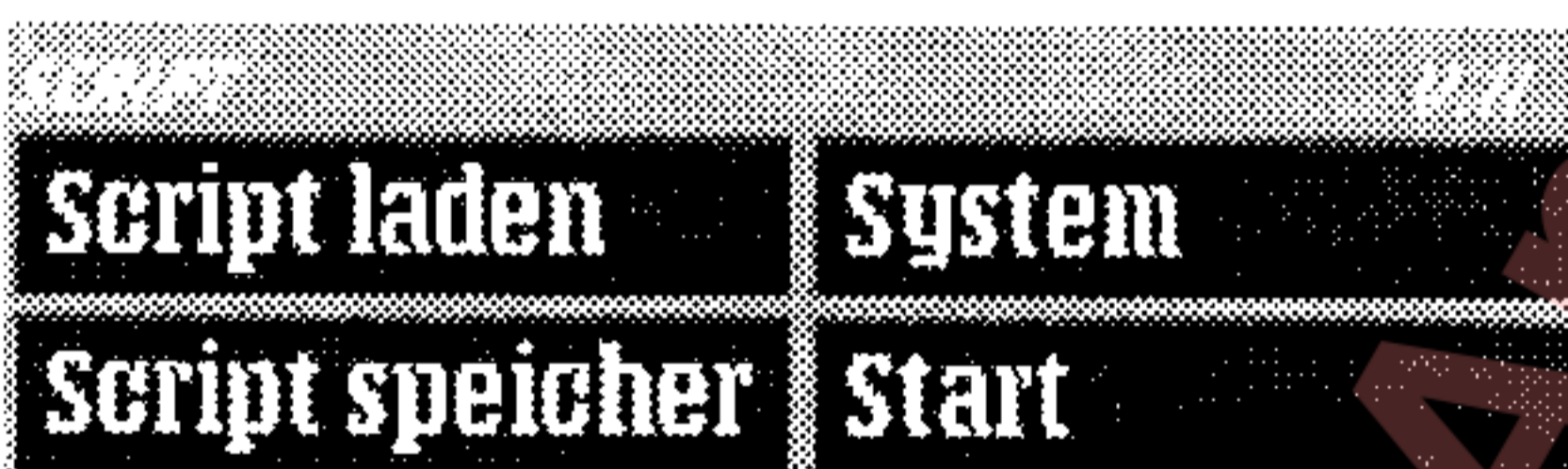
Möchten Sie eine Seite des Scripts editieren, klicken Sie auf dem gewünschten Seitennamen und danach auf: *Bearbeiten*. Handelt es sich um eine Animation, taucht das Animationsmenü auf, im anderen Fall das Textmenü. Noch einfacher wählen Sie mit einem Doppelklick auf der entsprechenden Seite.

## *Löschen*

Diesen Befehl verwenden Sie, um einzelne oder mehrere Seiten aus dem Script zu entfernen. Auch hier wählen Sie die erste Seite zum Löschen aus, klicken dann auf dem Befehl: *Löschen*. ScalaMM kommt mit der Meldung, die letzte Seite, welche gelöscht werden soll, zu wählen.

Das unbeabsichtigte Löschen von Bildern kann eine frustrierende Geschichte werden, deshalb werden Sie von ScalaMM noch einmal gefragt, ob Sie wirklich sicher sind und die markierten Bilder löschen wollen. Antworten Sie mit *OK*, werden sie gelöscht. Wählen Sie lieber: *Zurück*, wenn Sie nicht sicher sind und probieren es noch einmal.

*Zu Ihrer Beruhigung: die Bilder werden natürlich nur aus dem Script entfernt und liegen weiterhin auf der Festplatte oder Diskette!*



## **Scriptbefehle**

Rechts unterhalb der Scriptliste liegen die vier Befehle, welche das Script oder System allgemein betreffen. Das sind:

### *Script laden*

wählen Sie, um ein neues Script zu laden. Das bekannte *Projektmenü* mit einer Auswahl von Dateien, Verzeichnissen und Laufwerken erscheint auf dem Monitor.

Sind Sie im Zweifler über das zu wählende Script, klicken Sie zuerst auf dem Scriptnamen und danach auf der Option: *Sehen*. Das gewählte Script wird gestartet, Sie können kontrollieren, ob es das richtige ist und die Präsentation mit der *ESCAPE*-Taste abbrechen. Klicken Sie *OK*, wenn Sie zufrieden sind oder wählen Sie ein anderes Script.

Um mehr als ein Script gleichzeitig zu laden, halten Sie die *SHIFT*-Taste gedrückt und klicken auf den gewünschten Scriptnamen.. In dem Feld mit der Bezeichnung: *Datei* wird



# REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

---

die Zahl der gewählten Scripts angezeigt und nach Drücken von *OK* geladen. Sehen Sie bitte im Kapitel Projektmenü mehr zur Anwendung dieses Menüs.

Nachdem das Script geladen ist, kehrt ScalaMM in das Hauptmenü zurück. Befindet sich bereits ein anderes Script im Speicher, erhalten Sie Frage, ob es zu diesem gelegt werden soll. Auf diese Weise können Sie *mehrere Scripts* zu einer Präsentation zusammenfassen.

Wählen Sie *Ja*, wird das neue Script nach der markierten Zeile eingesetzt. Das bedeutet, Sie können ein Script z.B. nach Bild Nr. 5 einfügen und so mit einer Bibliothek von kleineren Scripts schnell verschiedene Präsentationen zusammenstellen.

Ein klares *Nein* von Ihnen löscht das aktive Script aus dem internen Speicher und lädt das oder die neuen Scripts. Mit *Zurück* kommen Sie in das Hauptmenü, ohne eine Veränderung vorgenommen zu haben.

## *Start*

Um Ihre komplette Präsentation mit allen Effekten, Sounds etc. zu "fahren" wählen Sie diesen Befehl.

## *Script speichern*

Es ist ungeheuer wichtig, die Ergebnisse Ihrer Arbeit in regelmäßigen Abständen zu speichern. Solange Sie an einem Script arbeiten, werden alle Daten im Internspeicher (RAM) festgehalten und verschwinden z.B. bei einem Stromausfall.

Arbeiten Sie zum ersten Mal mit dem zu speichernden Script, müssen Sie einen Namen unter der Rubrik: *Datei* eingeben, und *OK* wählen. Ist das Script bereits vorhanden, klicken Sie auf dem Namen und bestätigen, daß über die "alte" Datei geschrieben wird.

## **Kopieren von Bildern**

Ein Scala Multimedia-Script enthält die Beschreibung aller verwendeten Bilder, Animationen, Sounds, Texten etc. Speichern Sie ein Script auf einem anderen Laufwerk als dem ursprünglichen, werden nicht alle Bilder, Schriften etc. automatisch mit überführt. Scala Multimedia hat auch eine Möglichkeit für diesen "Transfer", nämlich alle zugehörigen



## REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ



Dateien mit dem Script zu kopieren. Das macht es einfacher, sog. Runtimedisketten anzufertigen oder ein Script mit allen notwendigen Daten von einem Computer zu einem anderen zu kopieren.

Speichern Sie ein Script auf einem anderen Laufwerk, erscheint ein Menü, in dem Sie folgendens bestimmen können:

Wir haben den Begriff Bilder verwendet, weil es sich in der Hauptsache um Dateien dieser Art handelt. Bei dieser Option werden allerdings auch *Animationen*, *Sounds*, *Symbole* und *Musikdateien* kopiert. Auf dem Ziellaufwerk werden Verzeichnisse eingerichtet, welche den Originalnamen erhalten.

Kommt z.B. ein Bild mit dem Namen: *Natur\_ aus* dem Originalverzeichnis: *Work:NBilder* auf Ihrer Festplatte, wird auf dem neuen Laufwerk ein gleichlautendes Verzeichnis erstellt und die Bilddatei dorthin kopiert.

### *Schrifttypen verschieben*

Am besten kopieren Sie die im Script verwendeten Schriften mit in das neue Laufwerk, wenn Sie nicht sicher sind, ob diese bereits im *FONTS:* Verzeichnis des Ziellaufwerks existieren.

### *Script speichern*

In diesem Menü ist eine neue Option hinzugefügt worden, die Ihnen eine bessere Übersicht mit den verschiedenen Scripts erlaubt. Der Befehl: *In ein Verz. kopieren* sammelt alle zu dem Script gehörenden Dateien und speichert sie an der gewünschten Stelle.

### *Runtimediskette erstellen*

Mit dieser Option werden die notwendigen Teile des Operativsystems und der ScalaMM Player mit auf die Diskette kopiert. Die Disketten müssen formatiert sein. Das Ergebnis ist eine Diskette, die automatisch startet (boot) und die Präsentation fährt, vorausgesetzt, der Computer hat genug Speicher und den Scala Key-Kopierschutz.

*Ist das Script zu umfangreich für eine Diskette, können Probleme beim Abspielen auftauchen. Hat nämlich der abzuspielende Computer nur ein Diskettenlaufwerk und keine Festplatte, und das*



# REFERENZTEIL: HAUPTMENÜ

---

*Script ist z.B. auf zwei Disketten gespeichert, müssen Sie nach Aufforderung Disketten im Laufwerk austauschen.*

Das ist natürlich nicht möglich bei einer Präsentation, welche in einer Schleife gefahren werden soll, ohne daß jemand zur Bedienung bereit steht. Da hilft die Investition in ein zweites Diskettenlaufwerk ab, noch besser (außerdem schneller und zuverlässiger) ist eine Festplatte.

*Ein Tip:* Sind Dateien dabei, welche so groß sind, daß sie auf der Diskette keinen Platz haben, müssen Sie auf andere Hilfsmittel zurückgreifen. Dann verwenden Sie am besten HD-Backup-Programme wie *Quarterback* or *BRU*. Letzteres ist ein Teil der Workbench 2.0 und erlaubt Ihnen, Backups auf Disketten oder Streamern anzufertigen.

## **Scala Multimedia beenden oder Scriptinhalt löschen**

Klicken sie auf dem Ausrufezeichen in der oberen linken Ecke des Bildschirms, öffnet sich eine Dialogbox. Dort werden Sie gefragt, ob Sie das Program wirklich beenden, oder ob Sie den Inhalt des Scripts löschen wollen. Wie immer finden Sie auch hier die Möglichkeit, in das Hauptmenü zurückzukehren, ohne eine Veränderung vorzunehmen. Wählen Sie dazu: *Zurück*.

Wählen Sie die Option: *Ende*, verlassen Sie ScalaMM und kehren zurück in die Workbench

Klicken Sie auf *Löschen*, kehren Sie in das Hauptmenü zurück, und die Scriptliste ist leer.

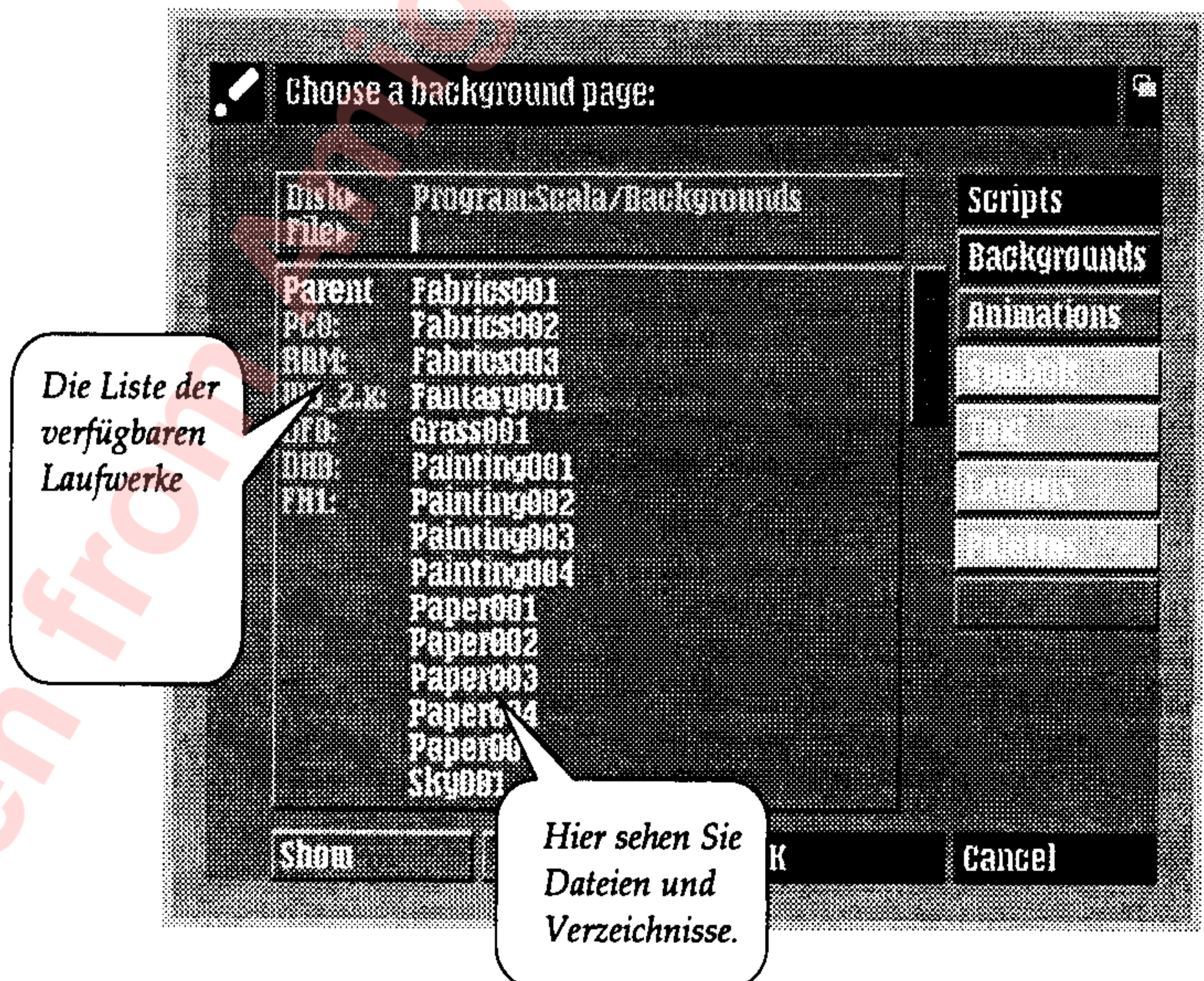
**Warnung:** *Ist Ihr Script noch nicht gespeichert und Sie wählen entweder Ende oder Löschen, verlieren Sie die Daten aus dem aktiven Script, im besten Fall die Veränderungen von der zuletzt gespeicherten Version. Sind Sie sich also nicht ganz sicher, wählen Sie: Zurück und speichern zuerst das aktive Script.*



## Das Projektmenü

Laden oder speichern Sie etwas von oder auf eine Diskette oder die Festplatte, erscheint ein Menü, welches wir bei ScalAMM das *Projektmenü* nennen.

In der oberen Bildschirmzeile sagt Ihnen Scala Multimedia, welchen Befehl Sie gerade gewählt haben. Mitten im Bild befindet sich das Feld, in dem Dateien, Verzeichnisse und Laufwerke aufgelistet sind (z.B. RAM:, DF0: and DH0: etc.).





# REFERENZTEIL: PROJEKTMENÜ

---

## *Dateiliste*

In der Mitte des Bildschirms werden die Dateien und Verzeichnisse des gewählten Laufwerks gezeigt, wobei Dateien durch eine hellere Schrift markiert sind.

Mit Verzeichnis meinen wir einen Teil der Diskette oder Festplatte mit eigenem Namen. Stellen Sie sich das bitte als eine Art Schublade vor, in der Sie Ihre Daten aufbewahren. Das kann z.B. ein Verzeichnis mit dem Namen: *Bilder* sein, in dem Sie Ihre eigenen Bilder speichern. Im Amiga-Handbuch erfahren Sie, wie ein solches Verzeichnis angelegt wird.

Um in ein Verzeichnis zu gelangen, klicken Sie auf dem gewünschten Namen. Daraufhin tauchen die darin enthaltenen Dateien auf. Möchten Sie dieses Verzeichnis verlassen, klicken Sie entweder auf der Bezeichnung: *Höh.Verz.* (höheres Verzeichnis) oder auf einem der Laufwerke.

Das Projektmenü, oder Dateiauswahlfenster von Scala kann Miniaturbilder von Bild-, Animations- und Brushdateien anzeigen. Sie kennen den Shuffler bereits aus dem Hauptmenü, nur ist er noch besser geworden. Alle Dateien, die nicht zu o.b. Formaten gehören, werden nicht grafisch, sondern als Text dargestellt. Einmal generiert, werden die Informationen des Minibildes zusammen mit der Ikone (*.info*) gespeichert. Das bedeutet, beim nächsten Abruf sind die Bilder bereits fertig und erscheinen blitzschnell auf dem Bildschirm!

Verwenden Sie im Projektmenü den *Shuffler*-Knopf (unterste Zeile, links vom **OK**-Knopf), um diese Option ein- und auszuschalten. Im Systemmenü bestimmen Sie, ob und wieviele Miniaturbilder pro Zeile angezeigt werden.

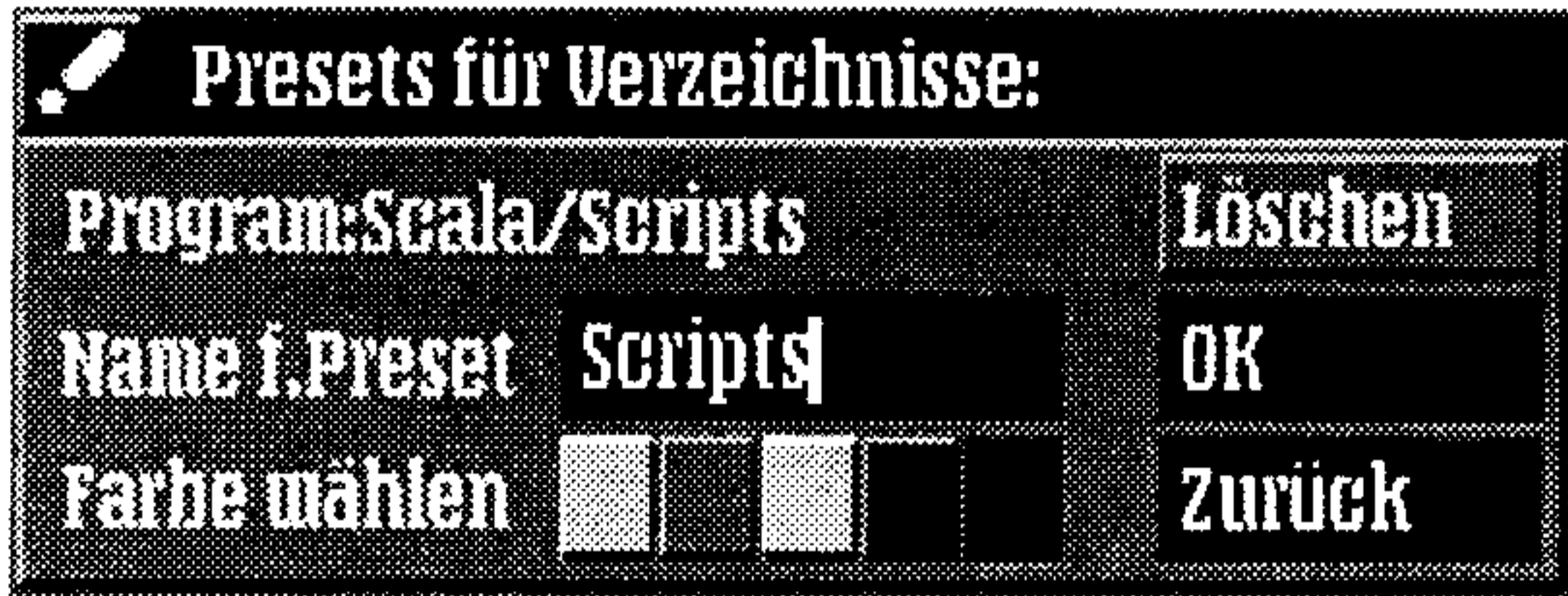
Sind mehr Dateien vorhanden als gleichzeitig angezeigt werden können, verwenden Sie den Schieberegler rechts, um die restlichen Dateien einzusehen. Im oberem Bildschirmteil befindet sich ein Feld, in dem die markierte Datei mit Laufwerksangabe eingetragen ist.

## *Laufw.*

Angabe des gewählten Laufwerks. Klicken Sie z.B. links auf *DF0:*, erscheint der Name der Diskette in dieser Zeile. Bei der Wahl eines Verzeichnisses von der Festplatte wird die



gesamte "Adresse" angegeben, z.B. *Work:Bilder*. Sie haben auch die Möglichkeit, einen der Schalter auf der rechten Seite zu verwenden, um direkt in ein vorprogrammiertes Verzeichnis zu kommen.



## Erstellen von eigenen Schaltern

ScalaMM kommt mit einigen Presets (rechts von der Dateiliste), Sie können aber auch eigene Schalter definieren und mit deren Hilfe Verzeichnisse direkt zu öffnen. Das machen Sie wie folgt:

- ◆ Wählen Sie das Verzeichnis aus, welches als Preset angelegt werden soll. Sagen wir einmal, Sie haben ein Verzeichnis auf der Festplatte (Work:) mit dem Namen: Bilder. Wählen Sie das Verzeichnis, sodaß die Dateien angezeigt werden.
- ◆ Beachten Sie, daß der unterste Schalter noch leer ist. Klicken Sie darauf, fragt ScalaMM nach dem Namen und der Farbe.
- ◆ Klicken Sie OK, wenn Sie die Angaben bestätigt haben. Sie sehen, der Schalter erhält den gewünschten Namen und ein weiteres, noch leeres Feld wird hinzugefügt.

Von nun an können Sie durch einfaches Klicken direkt in das Verzeichnis gelangen, egal in welchem Verzeichnis Sie gerade arbeiten. Um ein solches Preset zu editieren, halten Sie die *SHIFT*-Taste gedrückt und klicken auf dem entsprechenden Preset-Schalter. Ändern Sie den Namen und evtl. die Farbe und klicken auf *OK*.

Mit diesen Preset sind Sie in der Lage, Scala Multimedia nach Ihren Wünschen zu konfigurieren, und anstelle von zeitraubendem Suchen nach Verzeichnissen, erreichen Sie das Gleiche mit einem einzigen Knopfdruck!

## Datei

In dieser Zeile erscheint der gewählte Dateiname. Es besteht auch die Möglichkeit, einen Namen direkt über die Tastatur einzugeben. Wählen Sie mehr als eine Datei, wird dort nicht der Name, sondern die Anzahl gewählter Dateien.



# REFERENZTEIL: PROJEKTMENÜ

---

## Datei wählen

Wählen Sie eine bereits vorhandene Datei, wird diese durch eine andere Farbe markiert und in die erwähnte Zeile eingetragen.

Um eine Datei mit einem neuen Namen zu speichern, klicken Sie einmal mit der linken Maustaste in der Zeile mit der Bezeichnung: *Datei*. Der Cursor erscheint und Sie können den Dateinamen eingeben. Zum Korrigieren verwenden Sie die *DEL*-Taste (löscht Zeichen nach rechts), die *BACKSPACE*-Taste (löscht nach links) oder die rechte *Amiga*-Taste und X (löscht die Zeile).



## Mehrere Dateien laden

Halten Sie die *SHIFT*-Taste gedrückt und markieren mehrere Dateien, werden sie gleichzeitig geladen. Die gewählten Namen erhalten eine andere Farbe und im Dateifeld erscheint die Anzahl der markierten Dateien.

## Alle

Mit dieser Option wählen Sie alle Dateien eines Verzeichnisses zum Laden. Auch bei dieser Operation wird die Anzahl der markierten Dateien angezeigt.

## Sehen

Natürlich sollten Sie die Möglichkeit haben, vor dem Laden eines Scripts, Bildes oder Animation zu kontrollieren, ob es sich wirklich um die gewünschte Datei handelt. Klicken Sie auf *Sehen* (unten links). Sie bekommen danach das gewünschte Script oder Bild zu sehen, oder hören den gewählten Sound.

## OK

Nach erfolgter Wahl müssen Sie auf OK klicken, um den Befehl zum Laden, Speichern etc. auszuführen. Haben Sie z.B. ein Bild gewählt, erscheint es nach wenigen Augenblicken zusammen mit dem Textmenü auf dem Bildschirm.

## Zurück

Mit diesem Befehl brechen Sie den gerade begonnenen Prozeß ab und kehren in das Hauptmenü zurück. Haben Sie z.B. einige Dateien markiert und Sie überlegen es sich plötzlich anders, klicken Sie einfach auf: *Zurück*.



## Das Systemmenü

In diesem Menü nehmen Sie Einstellungen vor, welche die Wirkungsweise von Scala Multimedia generell beeinflusst. Klicken Sie im Hauptmenü auf *System*, erscheint folgendes:



Links oben im Systemmenü können Sie zwischen die Optionen: *Benutzerschnittstelle*, *Scala EX*, *Scala Schalter* und *Scala Timing* umschalten.



# REFERENZTEIL: SYSTEMMENÜ

---

## Benutzerschnittstelle:

### *Menüfarben*

Scala Multimedia bietet Ihnen die Gelegenheit, Bildschirmfarben nach Ihrem Geschmack einzustellen, am besten ausprobieren. Es stehen über 20 verschiedene Farbpaletten zur Verfügung, die übrigens von einem norwegischen Designer entwickelt wurden, wie auch das gesamte grafische Interface.

### *Shuffler Hauptmenü*

Ist der Shuffler eingeschaltet, generiert Scala Miniaturbilder, selbst wenn Sie im Hauptmenü die Listendarstellung gewählt haben. Er stiehlt eine ganze Menge vom internen Speicher, d.h. schalten Sie ihn ab, wenn diesbezüglich Meldungen erscheinen.

### *Datei-Shuffler*

Schaltet den Shuffler für das Projektmenü ein oder aus, und arbeitet ansonsten auf die gleiche Weise wie der o.g. Shuffler.

### *Ikonen erstellen*

Hier bestimmen Sie, ob die Informationen der Bilder vom Shuffler zusammen mit der Ikone (.info) gespeichert werden soll.

### *Workbench schließen*

Der Workbench-Schirm kann mit diesem Schalter geöffnet oder geschlossen werden. Sind andere Programme aktiv, können Sie die Workbench nicht schließen. Erhalten Sie Warnungen um zu wenig Speicher, hilft es, die Workbench zu schließen, weil dadurch ein Teil Speicher freigemacht wird.

### *Scala-Menüs schließen*

Diese neu hinzugekommene Funktion spart ebenfalls Platz im Internspeicher (CHIP RAM). Dabei werden alle Menüs von Scala geschlossen, solange das Script läuft.

### *Autoload*

Wählen Sie diese Option, startet ScalaMM automatisch mit diesem Script. Ein Datei mit dem Namen: *startup-script* wird im S-Verzeichnis des aktuellen Laufwerks angelegt und enthält den Namen des zu startenden Scripts.



## REFERENZTEIL: SYSTEMMENÜ

---

### *Zeiger*

Wahrscheinlich möchten Sie den Mauszeiger während der Präsentation unsichtbar machen. Nur in Fällen wie z.B. einem Vortrag ist er angebracht. Mit dieser Option schalten Sie ihn ein oder aus. Im eingeschalteten Zustand steht ein *Haken* rechts von der Bezeichnung: *Zeiger*.

### *Zählwerk*

Möchten Sie während einer Präsentation die Seitenzahlen einblenden, wählen Sie diese Option. Die Zahl kann in einem der vier Bildschirmecken plaziert werden oder ausgeschaltet bleiben.

### *Wiedergabe*

Ab Workbench 2.0 ist es möglich, verschiedene Arten von Bildschirmen zu benutzen. Verwenden Sie diese Option, um den Monitor Ihrer Wahl und die Wiedergabe der Scala-Scripts zu bestimmen. Besitzen Sie z.B. einen Multisync-Monitor zusammen mit einem Amiga 1200 oder 4000, können Sie DoublePAL anstelle von PAL wählen, um die Präsentation flimmerfrei vorzuführen.

### *Menüs*

Hier gilt das gleiche wie bei der Wiedergabe, mit dieser Einstellung bestimmen Sie, in welcher Auflösung die Menüs von Scala MultiMedia angezeigt werden.

### *Seitenpuffer:*

Bei der Einstellung: Statisch werden alle Bilder und Animationen des Scripts in den Speicher geladen (RAM), was die Wiedergabe in vielen Fällen schneller macht, da ein Laden von der Festplatte überflüssig ist. Diese Einstellung erfordert natürlich genügend Speicher, um alle Scriptelemente aufnehmen zu können. In der Einstellung: Dynamisch sorgt Scala für einen dynamischen Puffer für die Scriptseiten, entsprechend ihrer Größe. Bei der dritten Einstellung wird der Puffer ausgeschaltet.

### *Genlock Modus*

Läßt die Scala-Menüs transparent. Normaleinstellung: *aus*.

### **Die Scala EX-Spalte**

Wird der oberste Schalter von Benutzerschnittstelle in Scala EX verändert, erscheint das folgende Menü:



# REFERENZTEIL: SYSTEMMENÜ

---

Die darunterstehenden Zeilen zeigen alle verfügbaren EX-Module. Das wurde gemacht, um die Reihenfolge der Module individuell zu gestalten. Um ein Modul zu verschieben, klicken Sie in der gewünschten Zeile (z.B. Pause) und verschieben sie weiter nach oben oder unten. Alle Spalten des Hauptmenüs können auf diese Weise umorganisiert werden. Haben Sie mehr EX-Module in Betrieb als in der Liste angezeigt werden können, verwenden Sie den Schieberegler, um die restlichen Module sehen zu können.

Ausführliche Dokumentation für die EX-Module finden Sie am Ende des Referenzteiles.

## Hier sind die internen EX-Module:

<i>Nr.</i>	Die Seitennummer, normalerweise im Hauptmenü die Spalte am weitesten links
<i>Seitenname</i>	Der Name der Scriptseite, meistens die Spalte Nr. 2
<i>Effekt</i>	Die Effektspalte mit Symbol und Tempo
<i>Pause</i>	Pausenangabe, Wartezeit
<i>Sound</i>	Soundspalte

Weitere EX-Module werden hinzugefügt, wenn sie im *Startup*-Verzeichnis von ScalaMM liegen.

## Scala Schalter (Buttons)

Auch in der Spalte für interaktive Schalter sind einige Verschiebungen vorgenommen worden und eine Menge neuer Optionen aufgetaucht

### *Aus*

Schaltet alle interaktiven Schalter aus.

### *Sound beim Markieren*

Erlaubt die Wahl eines IFF-Samples (Geräusch, Sound), der dann ertönt, wenn der Benutzer über die den interaktiven Schalter fährt.



# REFERENZTEIL: SYSTEMMENÜ

---

## *Sound beim Wählen*

Bestimmt den IFF-Sound, der bei der Wahl eines interaktiven Bedienungsknopfes gespielt werden soll.

Weiterhin gibt es einige Wahlmöglichkeiten für die Art der Benutzereingabe.

## *Maus*

Markieren und wählen mit der Maustaste.

## *Touch Screen*

Ist ein berührungsempfindlicher Bildschirm angeschlossen, schaltet diese Option den Mauszeiger aus. Der Benutzer kann seine Wahl durch direkten Fingerdruck ausüben und wird nicht durch einen Mauszeiger abgelenkt.

## *Joystick*

Zur Benutzung mit einem normalen (digitalen) Joystick mit vier Richtungen und einem Knopf die Auswahl (Fire).

## *2-Weg Joystick*

Für einen Joystick, bei dem nur zwei Richtungen verwendet werden: *Nach Oben* und *Unten*.

## *Numerische Tasten*

Verwenden Sie die numerische Tastatur, um interaktive Schalter zu wählen. Die Taste "1" entspricht dem Schalter 1, die Taste "2" dem zweiten Schalter u.s.w. 0 entspricht dem Schalter Nr. 10.

## *Funktionstasten*

Hiermit können Sie die Funktionstasten zur Wahl der Bedienungsknöpfe verwenden. F1 wählt den ersten Schalter, F2 den zweiten u.s.w. F10 wählt den zehnten interaktiven Bedienungsknopf.

## **Scala Timing**

In dieser Spalte finden Sie die Optionen, die neuen Timingmodi von Scala MM300 zu konfigurieren: *absolute Timing* (intern und extern). Zum anderen behalten Sie den "alten" Modus mit relativem Timing bei, der für interaktive Anwendungen absolut notwendig ist. Befassen wir uns zunächst mit dem neuen Modus: *Absolute Timing*.



# REFERENZTEIL: SYSTEMMENÜ

---

Hierbei wird jeder Seite eine absolute Zeitangabe hinzugefügt, anstelle der gewohnten Pausenzeit. Die Definition der Zeitangabe erfolgt in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames. Dieser Timecode kann auf verschiedenen Zählheiten basieren: 24 fps (Film), 25 fps (PAL), 30 fps (NTSC) or 30 Drop Frame (NTSC color television), wobei fps für die Bezeichnung: Frames per Second (Bilder pro Sekunde) steht. Wird absolutes Timing gewählt, sind alle interaktiven Funktionen außer Betrieb gesetzt.

Das Scala EX-System erlaubt den Einsatz von externen Timing-Quellen wie Bandmaschinen, VCR oder MIDI-Geräte. Vorausgesetzt, daß das betreffende EX-Modul "Timecode-fähig" und in der Startup-Schublade installiert ist. Verwenden Sie z.B. SMPTE Timecode von einer Videobandmaschine (via entsprechendem EX-Modul), wird das gesamte Script mit dem Band synchronisiert. Drücken Sie Stop oder spulen Sie das Band, wie auch immer, das Scala-Script folgt dem Timecode und springt auf die richtige Seite. Wie schon erwähnt, ist dies eine wichtige Hilfe bei Musik- und Videoproduktionen. Das MIDI-EX kann nun durch den MIDI Timecode (MTC) ebenfalls als Timing-Quelle benutzt werden. SMPTE-Unterstützung ist außer bei den professionellen VCRs auch bei den Soundkarten von Sunrize Industries (mit dem Studio 16-EX) oder mit dem SMPTE-to-MTC- Konverter von Blue Ribbon verfügbar.

## *Relativ/Absolut*

Diese Option schaltet zwischen den beiden Timing-Alternativen um. Wird *Absolutes Timing* gewählt erscheinen folgende Schalter:

## *Frames per sec*

Bestimmt die den Zählwert für den Timecode: 24, 25, 30 oder 30 Drop Frame (siehe weiter oben).

## *Offset*

Startet die externe Timing-Quelle nicht mit dem Wert: 00:00:00:00, können Sie hier die Startzeit des externen Timecodes eingeben. Beginnt der Timecode auf Ihrem Band z.B. mit 12:10:00:00, geben Sie beim *Offset* diesen Wert ein.



# REFERENZTEIL: SYSTEMMENÜ

## Utilities

Auf der rechten Seite des Systemmenüs finden Sie eine Liste der installierten Hilfsprogramme. Diese sind auch dann zu sehen, wenn Sie zwischen Benutzerschnittstelle, ScalaEX, Buttons oder Scala Timing umschalten.

Die aufgeführten Hilfsprogramme erscheinen hier, sobald sie in das Verzeichnis: Utilities (Scala) kopiert werden. Im Anhang B werden die Hilfsprogramme von Scala beschrieben, wie ScalaPrint, AnimLab etc., Sie können aber auch andere Programme dorthin kopieren, mit denen z.B. Scriptelemente (Text, Bilder, Animationen etc.) bearbeitet werden. Nehmen wir einmal an, Sie möchten einen Texteditor für das Modifizieren der Scripts und ein Malprogramm zur Bearbeitung von Hintergrundgrafik installieren. Machen Sie folgendes:

1. Kopieren Sie das Programm in das Verzeichnis: Scala/Utilities.
2. Öffnen Sie die Workbench, wählen Sie die Programmikone und im Ikonenmenü die Option: Information.
3. In diesem Fenster fügen Sie die folgenden Tooltypes untr <type> hinzu, wobei <type> eine oder mehrere der folgenden Bezeichnung enthalten kann:

SCRIPT	Scala Scriptdatei
ILBM	IFF-Datei
ANIM	Animation
8SVX	8SVX Soundsample
SMUS	SMUS Musikdatei
MOD	Moduldatei (Musik)
DSS	DSS-Modul (Musik)

## *Das Team/System Information*

Scala Multimedia wurde von einer norwegischen Gruppe mit kreativen Köpfen entwickelt: hier finden Sie ihre Namen.

Um immer über den "Zustand" Ihres Computers informiert zu sein, finden Sie außerdem Informationen über die Menge



## REFERENZTEIL: SYSTEMMENÜ

---

verfügbaren Speicherplatzes auf Disketten, Festplatten und in den beiden internen Speichern: CHIP und FAST. Grafik muß im CHIP-RAM untergebracht werden, ist demnach zu wenig Speicher übrig, kann es problematisch werden.

### *Konfiguration speichern*

Diese Option läßt Sie alle Einstellungen von ScalaMM in einer Datei speichern. Es handelt sich dabei um: *scala.ccnfig*, welche im S-Verzeichnis der Festplatte liegt. Beim Starten des Programms sucht ScalaMM nach dieser Datei und lädt die gespeicherten Einstellungen.

### *OK/Zurück*

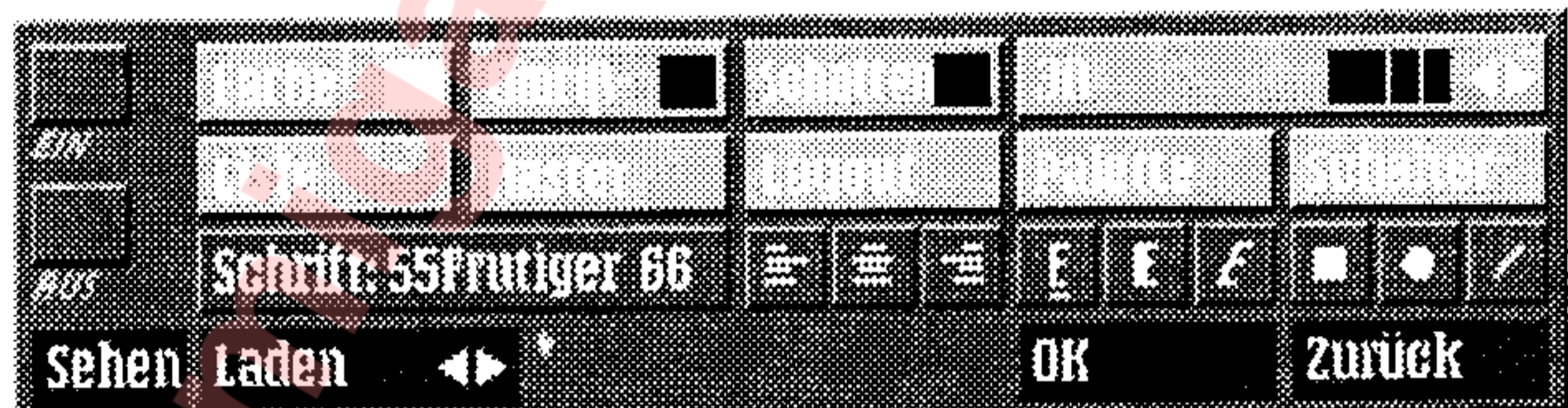
Um eventuelle Veränderung zu speichern, wählen Sie OK.

Klicken Sie dagegen auf: *Zurück*, kehren Sie in das Hauptmenü zurück und evtl. vorgenommene Veränderungen werden "vergessen".



## Das Textmenü

Dieses Menü enthält alle Funktionen für das Bearbeiten einer Seite im Script. Schriften, Farben, Zeileneffekte, Symbole etc. können hier editiert werden. Das Textmenü befindet sich im unteren Bildschirmbereich und kann mit der rechten Maustaste jederzeit ausgeschaltet werden. Nochmaliges Klicken der rechten Maustaste läßt das Menü wieder erscheinen.



### Wie bearbeitet Scala Multimedia Text?

Das Textmenü arbeitet bei Scala Multimedia wie eine Art grafische Textverarbeitung. Sie können Text eingeben, löschen und bearbeiten, allerdings möchten wir Sie auf einige wichtige Unterschiede aufmerksam machen.

Legen Sie Text auf ein Hintergrundbild, möchten Sie in der Regel mehr Kontrolle über Textzeilen als bei der Textverarbeitung. Deshalb bearbeitet Scala Multimedia alle Textzeilenweise, natürlich mit der Möglichkeit, mehrere Zeilen gleichzeitig zu editieren.

### Text eingeben

Bewegen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle des Hintergrundbildes und klicken mit der linken Maustaste.



# REFERENZTEIL: TEXTMENÜ

---

Ein *Cursor* (oder Markierung) erscheint in dieser Position und zeigt Ihnen damit, daß dort die Texteingabe beginnen wird. Geben Sie einen Buchstaben ein, geht der Cursor ein Zeichen weiter nach rechts u.s.w...

Nach dem Beenden der ersten Textzeile können Sie wie in der Textverarbeitung die *RETURN*-Taste drücken, um eine neue Zeile einzulegen.

## Zeilen

Wie gesagt, behandelt Scala Multimedia jede Textzeile als Einheit. Einstellungen wie Schrifttyp und -grad, Farbe, Kursivierung, Effekte etc. werden zeilenweise bestimmt. Verändern Sie die Textfarbe mit dem Cursor in der Zeilenmitte, wird die gesamte Zeile geändert.

Um bestimmte Textzeilen zu wählen, können Sie entweder die Pfeiltasten auf der Tastatur gebrauchen, oder mit dem Mauszeiger in der gewünschten Zeile klicken. Mit den Pfeiltasten geht es von einer Zeile zur nächsten in der gleichen Reihenfolge, wie sie erstellt wurden.

---

### Mehrere Zeilen markieren

Möchten Sie mehrere Zeilen gleichzeitig bearbeiten, machen Sie folgendes:

Bringen Sie den Cursor links außen über den zu markierenden Text, halten die *Maustaste* gedrückt und verschieben die Markierung so weit nach rechts unten, bis alle gewünschten Zeilen "berührt" sind. **Erinnern Sie sich: ScalaMM behandelt den Text zeilenweise. Sie können nicht die halbe Zeile verändern! Klicken Sie einmal auf der Seite, verschwindet das markiert Feld.** Es kann übrigens auch dazu benutzt werden, mehrere Zeilen gleichzeitig zu löschen. Drücken Sie die *DEL*-Taste, verschwinden alle Zeilen innerhalb der Markierung.

---

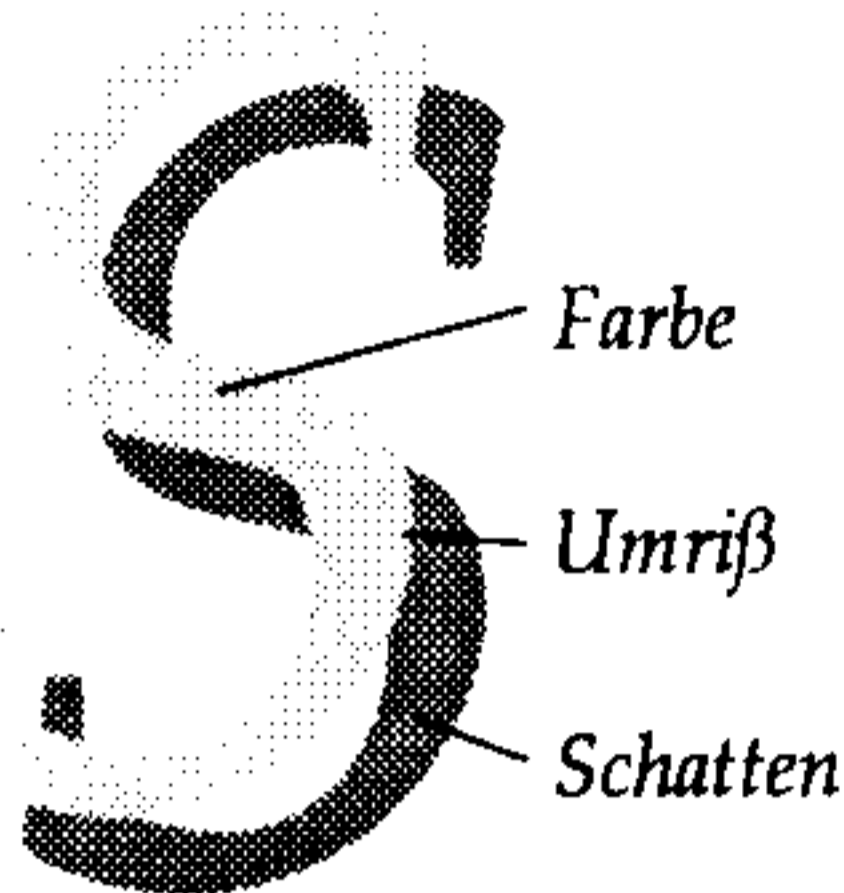
### Tastaturbefehle

Der erfahrene ScalaMM-Benutzer will sicher von der Möglichkeit Gebrauch machen, Befehle nicht mit der Maus, sondern direkt über die Tastatur ausführen zu können. Diese sind im Programm integriert und werden in diesem Handbuch an den Rändern abgebildet. Eine vollständige Übersicht aller Tastaturbefehle finden Sie im Anhang und in der Kurzreferenz.



# REFERENZTEIL: TEXTMENÜ

Es folgt nun eine Beschreibung der Symbole im Textmenü. Die verschiedenen Untermenüs, wie Farbpalette und Layoutmenü werden am Ende dieses Kapitels eingehend behandelt.



## Farbe

In diesem Feld wählen Sie die Schriftfarbe. Klicken Sie zuerst auf der gewünschten Farbe (oberhalb des Menüs) und danach in dem kleinen Farbfeld rechts von der Bezeichnung: Farbe. Die aktive Zeile verändert dann automatisch die Farbe.

## Umriß

Dieser Schalter hat zwei Funktionen: erstens bestimmen Sie, ob ein Umrißeffekt verwendet werden soll und zweitens, in welcher Farbe. Klicken Sie auf der Bezeichnung: Umriß (nicht auf dem Farbfeld daneben!), wird der Effekt eingeschaltet, was Sie deutlich sehen können. Klicken Sie noch einmal an der gleichen Stelle, verschwindet der Umrißeffekt. Die Farbe wählen Sie, indem Sie zuerst auf der gewünschten Farbe in der Palette klicken und danach auf dem kleinen Feld rechts neben der Bezeichnung: Umriß. Sie sehen, das funktioniert genauso wie bei der Schriftfarbe.

Klicken Sie hier, um die Farbe für den Umriß zu bestimmen.



...und hier, um ihn auszuschalten

## Schatten

Dieser Schalter aktiviert einen Schatteneffekt in der markierten Zeile. Einstellung der Schattenfarbe erfolgt wie oben beschrieben.

## Kombinierte Farbwahl

Ganz rechts finden Sie ein größeres Feld, mit dem Sie zwischen mehreren Effekten umschalten bzw. sie ein- und ausschalten können. Dort wird außerdem die Farbwahl für den gewünschten Effekt vorgenommen. Eine Art "intelligente" Farbwahl ist für den 3D und 3D-Plus-Effekt vorhanden, d.h. Sie wählen eine Basisfarbe (links), und Scala macht Ihnen einen Vorschlag zu den restlichen Farben. Gefallen Sie Ihnen nicht, können sie beliebig verändert werden.

## 3D

Hier bestimmen Sie, ob der Text einen dreidimensionalen Effekt bekommen soll. Dieser wird produziert, indem die Buchstaben auf eine spezielle Art mit zwei Farben gezeichnet werden, eine auf jeder Seite. Sie sollten zwei Farben wählen, welche den gleichen Farbton haben, wobei aber die



## REFERENZTEIL: TEXTMENÜ

---

eine etwas dunkler als die andere ist. Ein eleganter Effekt, der bei falschem Einsatz zu negativen Ergebnissen führt und Texte unleserlich machen kann.

### *Farbunterlage Textbox*

Zum besseren Hervorheben von Text (z.B. bei der Erstellung von Untertiteln) kann ein farbiger Rahmen um den Text gelegt werden. Er kann eine beliebige, vom Hintergrund unabhängige Farbe bekommen, durchsichtig sein oder mit einem Raster versehen werden. Im *Layoutmenü* können sie die entsprechenden Einstellungen vornehmen.

### *Unterstreichen*

Bestimmt die Farbe der unterstrichenen Linie.

### *Passiv*

Diese Option ist Ihnen bereits bekannt und dient zur Bestimmung der Farbe, nachdem das Objekt eingeblendet wurde.

### *3D-Plus-Effekt*

Funktioniert bei Rechtecken und zeichnet eine Art *3D-Schräge* mit vier Kantenflächen. Entsprechend können sie hier vier Farben bestimmen. Ideal für die Erstellung von interaktiven Knöpfen.

### *Effekt ein/aus*

Textzeilen und Symbole können auf dem Bildschirm mit verschiedenen Effekten und aus unterschiedlichen Richtung erscheinen und wieder verschwinden. Klicken Sie auf dem Schalter: *AUS* und wählen Sie den gewünschten Ausblendeffekt. Lesen Sie mehr dazu im Kapitel über das Listenmenü und Texteffektmenü.

### *Liste*

Klicken Sie auf diesem Schalter, erscheint eine Liste mit allem, was auf der aktiven Seite passiert: Textzeilen, Effekte, Symbole, Pausen etc. Siehe dazu im Kapitel: *Listenmenü*.

### *Raster*

Hier können Sie ein unsichtbares Netz über den Hintergrund legen, und Textzeilen können dann nicht mehr kontinuierlich verschoben werden, sie bewegen sich längs den unsichtbaren Netzlinien. Die Dichte des Netzes bestimmen Sie im *Layoutmenü*.



# REFERENZTEIL: TEXTMENÜ

## *Layout*

Dieser Schalter öffnet ein Untermenü, in welchem Sie eine Reihe von Parametern für die Bestimmung des Seitenlayouts einstellen können. Siehe dazu mehr unter: *Layoutmenü*.

## *Palette*

Optionen für das Bearbeiten der Farbpalette. Siehe dazu unter: *Farbpalette*.

## *Schrift*

Hier wählen Sie Schriftart und -grad, den der Text erhalten soll. Der Name und der Grad (Größe) der Schrift werden angezeigt. Mehr darüber im Kapitel: *Schriftenmenü*.

## *Zeichenwerkzeuge*

In dem vorliegenden Programm finden Sie im Textmenü einige neue Wahlschalter, unter anderem ein Feld mit drei Zeichensymbolen: *Rechteck*, *Strich* und *Elipse*. Möchten sie z.B. eine farbige Säule zeichnen, klicken Sie einmal auf dem entsprechenden Symbol und markieren den gewünschten Bereich auf dem Bildschirm. Lassen Sie die Maustaste los, wird ein Rechteck im Vektorformat gezeichnet, vorerst mit der aktiven Vordergrundfarbe.

Möchten Sie dem Element eine andere Farbe geben, klicken Sie in der *Farbpalette* auf der gewünschten Farbe. Um einen Umriß oder einen Schatten hinzuzufügen, gehen Sie genauso wie bei der Bearbeitung von Text vor. Im *Layoutmenü* können Sie Umrißdicke etc. bestimmen. Übrigens, mit einem 3D-Effekt und passenden Farben können Sie leicht eine wirkungsvolle Business-Präsentation erstellen.

## *Absatzformat*



Jede Zeile kann auf drei Arten formatiert werden: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig. Es versteht sich, daß nur eins der drei Formate gleichzeitig gewählt werden kann.

## *Zeichenformat*



Auch für die Formatierung von Zeichen stehen drei Möglichkeiten bereit: unterstrichen, **fett** und *kursiv*. Diese drei Formate könne beliebig miteinander kombiniert werden. Der Grad der Kursivierung, Fettheit, Strichdicke, sowie der Abstand der unterstrichenen Linie zur Grundlinie kann für jede Textzeile separat eingestellt werden. Das geschieht im *Layoutmenü*.



# REFERENZTEIL: TEXTMENÜ

---

## *Sehen*

Um die Seite mit allen Effekten zu kontrollieren, wählen Sie die Option: *Sehen*. ScalaMM wird dabei auch evtl. relatede Sounds abspielen und andere EX-Module starten, alles was im Hauptmenü in der Zeile zu dieser Seite steht.

## *Laden*

Dies erlaubt Ihnen, eine der folgenden Dateitypen zu laden:

### *Layout*

Lädt ein Layout, welches vorher im Layoutmenü gespeichert wurde.

### *Bild*

Wollen Sie das aktuelle Hintergrundbild durch ein anderes ersetzen, wählen Sie diese Option. Das Projektmenü erscheint, und Sie wählen ein Bild aus. Es wird dann auf dem Bildschirm gezeigt und behält den Text der Originalseite. Da das neue Bild wahrscheinlich eine andere Farbpalette enthält, ändern sich möglicherweise die Farben des Textes.

### *Auflösung*

Hiermit können Sie die Bildschirmauflösungen nach Wunsch verändern. Haben Sie z.B. ein Hintergrundbild mit 16 Farben geladen und brauchen mehr Farben, wählen Sie einfach diese Option und verändern die Anzahl Farben von 16 auf 32. In diesem Menü können Sie ein Bild in Low-Res konvertieren oder Overscan hinzufügen, um den gesamten Bildschirm auszufüllen. Verringern Sie die Anzahl Farben, kann das neue Bild mit dem Floyd-Steinberg-Filter generiert werden.

### *Symbol*

Symbole (brushes) sind kleine Bilder, welche in Zeichenprogrammen wie z.B. Deluxe Paint erzeugt werden können. Mit diesem Befehl können solche Bilder in die aktive Seite geladen werden (z.B. das Logo der Firma etc.).

Ein Symbol wird genau wie eine Textzeile bearbeitet, d.h. Sie können es z.B. frei bewegen. Handelt es sich um ein einfarbiges Symbol, können Sie eine andere Farbe wählen,



Umriß, Schatten, Absatzformt etc. Haben sie die entsprechenden EX-Module (PCX, TIFF etc.) installiert, können Sie praktisch jedes beliebige Bild in verschiedenen Größen und mit unterschiedlich Farbtiefen laden und bearbeiten. Auch hier kommt der Floyd-Steinberg-Filter zur Anwendung. Die geladenen Brushes können skaliert, beschnitten und die gleichen Layoutmerkmale wie normaler Text erhalten. Sogar 24-Bit-Bilder werden jetzt ohne Schwierigkeiten als Brush es geladen. Bei der Option: *Symbol speichern* werden alle installierten Grafikformate unterstützt.

### *Text*

Mit diesem Befehl sind Sie in der Lage, Texte, die mit einer Textverarbeitung erstellt wurden, direkt in Ihr Script zu laden. Der Text "fließt" über die Seite, und ScalaMM legt bei Bedarf neue Seite an, sodaß der gesamte Text plaziert werden kann.

Es ist von Vorteil, im *Layoutmenü* die Optionen: *Ränder* und *Zeilenumbruch* zu wählen, sodaß ScalaMM die Zeilen wenn nötig, automatisch umbrechen kann.

Der Text muß unformatiert vorliegen, mit anderen Worten, als sog. ASCII-Text. Fast alle Programme für die Textverarbeitung können in diesem Format speichern.

Sie haben eine Kontrollmöglichkeit: fügen Sie den Befehl: NEWPAGE (Großbuchstaben!) in die Textdatei ein, wird von ScalaMM eine neue Seite angelegt. Damit können Sie z.B. Überschriften für jede Seite produzieren - fügen Sie einfach NEWPAGE in die Zeile vor der Überschrift ein!



# REFERENZTEIL: TEXTMENÜ

---

## *Speichern*

Diese Option ist neu hinzugekommen und erlaubt das Speichern von Hintergrundbildern und Brushes.

## *Hintergrund m/ Text*

Speichert alle Bildelemente der aktuellen Scriptseite in einer Datei. Das mögliche Dateiformat hängt von den installierten EX-Modulen ab.

## *Hintergrund*

Die gleiche Speicherfunktion wie die obige, allerdings wird hier nur das Hintergrundbild gespeichert.

## *Symbol*

Speichert das gewählte Bildelement als einen Brush ab. Dabei kann es sich um eine Textzeile, einen Brush etc. handeln. Vor dem Speichern werden Sie gefragt, ob die zu speichernde Version das "alte" Bildelement im Script ersetzen soll.

Das kann in vielen Fällen hilfreich sein, z.B. wenn Sie eine Riesengrafik mit 24-Bit-Farbtiefe als Brush geladen und in Briefmarkengröße verkleinert haben.

Diese Grafik jedesmal zu importieren und verkleinern braucht seine Zeit, obwohl Scala mit einem sehr raschen Floyd-Steinberg-Filter arbeitet. Verwenden Sie dagegen das kleinere Bild im Brushformat, sparen Sie viel Zeit und RAM. Natürlich müssen Sie daran denken, daß Sie diesen Brush nicht ohne weiteres vergrößern können, da die Bildqualität dann miserabel sein kann.

Ein anderer Nachteil liegt in der Farbpalette: Laden Sie mehrere Bildelemente und müssen die Farbpalette optimieren, kann der kleine Brush möglicherweise zu viele Fehlerfarben bekommen. Wägen Sie deshalb die Vor- und Nachteile der beiden Möglichkeiten ab und verwenden Sie außerdem die "abgemagerte" Version des Bildes zum Schluß, d.h. in der letzten Phase bei der Bearbeitung Ihres Scriptes. Markieren Sie mehrere Bildelemente, kann der gesamte Bereich als ein (Symbol) Brush gespeichert werden.



## **Verschieben**

Möchten Sie Bildelemente verschieben, klicken Sie einfach darauf mit der linken Maustaste und verschieben es an die gewünschte Stelle. So einfach ist das! Um mehrere Elemente gleichzeitig zu verschieben, markieren Sie den gewünschten Bereich, gehen mit der linken Maustaste innerhalb des gestrichelten Feldes und verschieben die Objekte.

## **Skalieren von Brushes**

In der neuen Programmversion von ScalaMM können einmal importierte Brushes nach Belieben in der Größe verändert werden, das Seitenverhältnis kann dabei beibehalten oder verändert werden. Auch beim Skalieren kann der Floyd-Steinberg Filter benutzt werden, um das bestmögliche Resultat zu erzielen. Brushes kann man außerdem auch beschneiden. Das geschieht auf eine Weise, die sich von anderer Software gründlich unterscheidet: die Brushes werden unabhängig von dem Hintergrundbild bearbeitet, genau wie wie normaler Text, d.h. Sie können sie so oft verschieben, verkleinern oder beschneiden, wie Sie Lust haben. Zusätzlich hat Scala MM300 eine Funktion, die das Speichern von Brushes in der neuen Form ermöglicht. Diese werden dann beim späteren Gebrauch wesentlich schneller geladen.

## **OK**

Sobald Sie die Bearbeitung der Seite abgeschlossen haben, wählen Sie: **OK**. Sie erhalten die Frage nach einem Namen für die Seite und ScalaMM schlägt Ihnen automatisch die erste Textzeile vor. Das können Sie akzeptieren oder die Angaben löschen und einen Text Ihrer Wahl eingeben. Außerdem gibt es noch eine Option: *Speichern und Neu*, bei deren Wahl eine neue, leere Seite erstellt und die aktive gespeichert wird. Damit können Sie z.B. für Videoproduktionen eine Serie von fast identischen Bildern erzeugen.

## **Zurück**

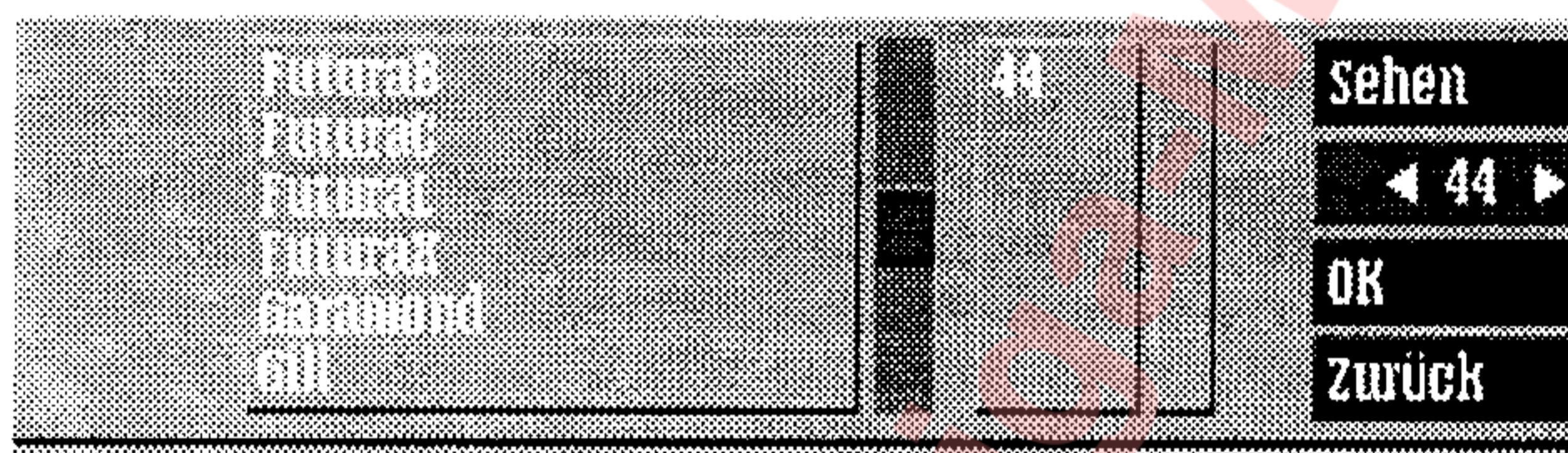
Wie gewohnt, finden wir ebenfalls hier diese Option. Sie wählen diese, um in das Textmenü zurückzukehren, ohne zu speichern.



# Das Schriftmenü

---

Dieses Menü wird nach dem Klicken auf der Option: *Schrift* im Textmenü aktiv. Sie können nun entscheiden, welche Schrift verwendet werden soll.



Auf der linken Seite haben wir eine Liste mit den verfügbaren Schrifttypen und rechts davon die Schriftgrade.

Um mit der gewünschten Schrift Text einzugeben, bringen Sie die Markierung an die gewünschte Stelle des Bildschirms, klicken auf der Option: *Schrift* und wählen die gewünschte Schriftart und -größe aus. Das gleiche machen Sie, um eine bereits vorhandene Textzeile zu verändern. Achten Sie darauf, daß der Cursor in der richtigen Zeile steht. Um einen Textblock zu verändern, markieren Sie alle Zeilen und wählen die neue Schrift.

Wählen Sie *Sehen*, um einige Buchstaben der markierten Schrift sehen zu können. Mit *OK* bestätigen Sie die getroffene Wahl und mit *Zurück* bleiben die "alten" Einstellung gültig.



## Skalierbare Schriften

Scala Multimedia unterstützt die neuen, skalierbaren "Bullet"- oder CG-Fonts der *Workbench 2.04*. Das bedeutet, Sie können eine dieser Schriften wählen und den Schriftgrad mit Hilfe der beiden Pfeilen kontinuierlich verändern. Das Betriebssystem errechnet daraufhin die neue Schriftgröße. Der Vorteil liegt in den vektorbasierten Informationen der einzelnen Schriften. Einfacher gesagt, die Qualität der auf diese Weise erzeugten Schriften ist besser (weniger "jaggies") als bei Bitmap-Schriften. Bei dem Vergrößern von Bitmap-Schriften werden die einzelnen Punkte aufgeblasen und damit grober.



Hier sehen Sie Unterschied zwischen einem skalierten 128 Punkt Times (Vektor) und einer 18 Punkt Schrift, vergrößert auf das gleiche Maß.

Die angezeigten Schriftgrade sind Voreinstellungen des Betriebssystems und können jederzeit erweitert werden. Mit der *Workbench 2.04* wird ein Hilfsprogramm zur Erzeugung von Schriftgraden und Bitmap-Schriften geliefert. Es heißt: *Fountain*. Da das Generieren von Schriften in "realtime" Zeit und Computerkraft braucht, empfehlen wir Ihnen, mit *Fountain* die gewünschten Schriften als "Bitmaps" zu erzeugen.

## Colorfont Unterstützung

Dem Amiga-Benutzer werden eine Reihe von sog. *Colorfonts* angeboten. Es handelt sich um Schriften, die mehrfarbig sind und oft wie "gemalt" aussehen. Meistens versucht man dabei, Material wie Holz, Metall, Stein etc. zu imitieren.

Diese können in Scala Multimedia auf die gleiche Art wie die normalen Schriften verwendet werden. Da diese Schriften mehrfarbig sind, verwenden Sie die Option: *Palette*, um evtl. Justierung vorzunehmen.

Die Option: *Remap* im *Layoutmenü* kann sehr nützlich sein, wenn Sie mit *Colorfonts* arbeiten. Diese Schriften verwenden in der *Palette* oft einen kontinuierlich Farbverlauf. Das kann zu Problemen führen, wenn die *Palette* des Hintergrunds eine ganz andere ist. Schalten Sie die Option: *Remap* ein, versucht *ScalaMM* automatisch, passende Farben zu produzieren.

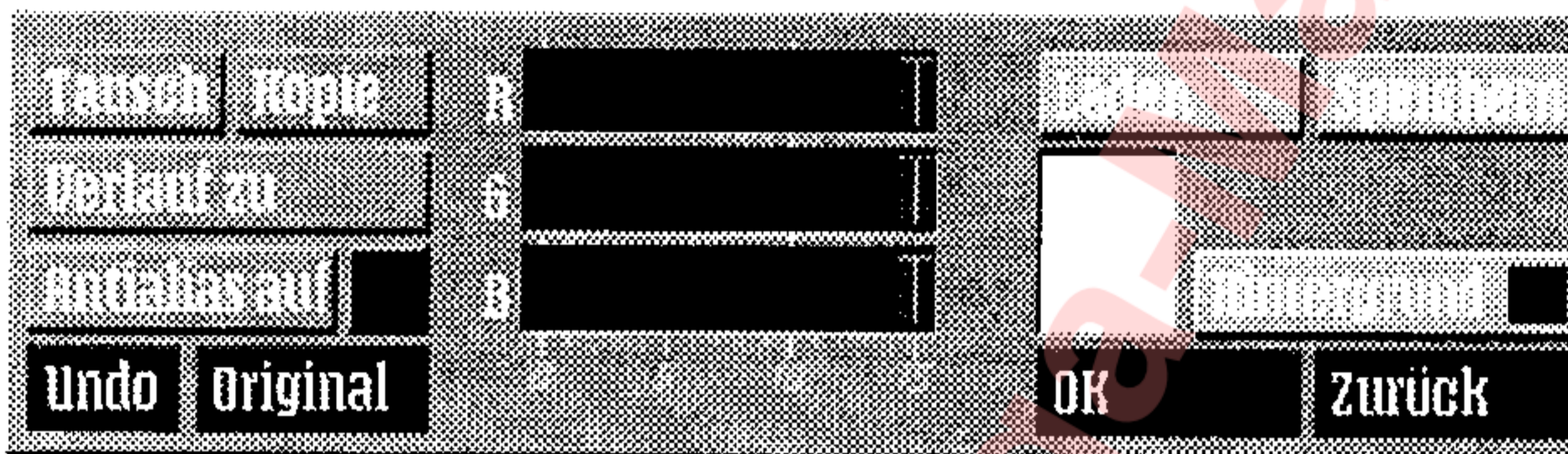
Kara Graphics hat eine Reihe von *Colorfonts* mit dem Namen "*Kara Fonts*" herausgegeben.



# Die Farbpalette

---

Das folgende Menü erscheint, wenn Sie im *Textmenü* die Option: *Palette* wählen. Hiermit können Sie Farben der aktuellen Seite bearbeiten.



Ein Bild kann von 2 bis 256 Farben beinhalten. Eine Farbe besteht aus den Farbanteilen: Rot, Grün und Blau (RGB), wobei jeder dieser Anteil 255 Intensitätsstufen hat. Haben alle drei Anteile den Wert 0, erhalten Sie die Farbe *Schwarz*, stehen sie auf 255, bekommen Sie ein reines *Weiß*.

Um Farbwerte zu verändern, klicken sie in der Palette (über dem Menü) auf der gewünschten Farbe oder direkt auf einer Schirmfarbe im Bild.

Die drei Schieberegler in der Mitte zeigen die Werte für die einzelnen Farbanteile. Klicken Sie auf einem der Regler und verschieben ihnen nach links oder rechts. Sie sehen, die gewählte Farbe verändert sich.

### *Tausch*

Hiermit vertauschen Sie die Position von zwei Farben. Klicken Sie auf der Farbe, die ausgetauscht werden soll, danach auf dem Schalter: *Tausch*, und schließlich auf der Farbe, mit der getauscht werden soll.



## REFERENZTEIL: FARBPALETTE

---

### *Kopie*

Mit diesem Befehl können Sie eine Farbe in der Palette an eine andere Stelle kopieren. Klicken Sie zuerst auf der zu kopierenden Farben, dann auf dem Schalter: *Kopiere*, und zum Schluß an der Stelle, wohin die Farbe kopiert werden soll.

### *Erweitern bis*

Mit dieser Option können Sie weiche Farbverläufe produzieren. Zuerst klicken Sie auf der gewünschten Farbe, danach auf dem Schalter: *Erweitere bis* und auf der anderen Farben. Alle Farben, welche zwischen den beiden markierten liegen, werden mit "Zwischenfarben" versehen.

### *Antialias auf*

Im *Layoutmenü* finden Sie die Einstellungen für das Antialiasing von Text. Dabei werden die Kanten der Buchstaben "gesoftet", man legt ein paar Farbsäume an die Kanten, deren Farben zwischen der Hintergrundfarbe und derjenigen des Buchstabens liegen. Die Qualität der Schrift kann bei einem mehrfarbigen Hintergrund deutlich verbessert werden. Mit dem Schalter: *Antialiase bis* bestimmen Sie, welche Hintergrundfarbe für die Berechnung dieses Effekts hergenommen wird.

### *Rotation (Color Cycling)*

Diese Technik wird häufig benutzt, um Bewegung auf einem Bild zu simulieren. Einige Farben der Palette rotieren dabei in regelmäßigen Abständen und man hat den Eindruck als würde sich etwas bewegen. Wurde diese Option bei der Erstellung eines Bildes mit z.B. Deluxe Paint definiert, kann sie in Scala MultiMedia aktiviert werden. Diese Option ist also nur verfügbar, wenn das Hintergrundbild solche Informationen enthält.

### *Hintergrund*

Erstellen Sie ein leere Seite, verwenden Sie diese Option zum Auswechseln der Hintergrund. Standardeinstellung ist immer der Farbe 1 (ganz links) in der Palette. Wählen Sie eine Farbe und klicken danach auf dem Feld rechts von der Bezeichnung: *Hintergrund*.



# REFERENZTEIL: FARBPALETTE

---

## *Undo*

"Bereuen" Sie etwas, was Sie gerade mit der Farbpalette veranstaltet haben, klicken Sie auf dem Schalter: *Undo*. Damit wird die Operation ungeschehen gemacht.

## *Original*

Dieser Befehl stellt wieder die Originalpalette des Hintergrundbildes her.

## *Optimieren*

Importieren Sie Brushes mit verschiedenen Farbpaletten, werden ihre Paletten normalerweise mit dem Remap- oder Floyd-Steinberg-Filter an den Hintergrund angepaßt. Ist in dem Brush aber z.B. viel Rot und im Hintergrund fast nur Gelb und Blau vorhanden, gibt es Probleme. Da schafft nun der Befehl: *Optimieren* Abhilfe. Dabei wird eine neue Palette ausgerechnet, die zu allen Brushes und dem Hintergrund am besten paßt.

## *Laden*

Alle Hintergrundbilder der ScalaMM Art Library haben Paletten, welche alle auf die gleiche Weise aufgebaut sind. Das bedeutet, daß Sie eine Palette von einem anderen Bild laden und damit manchmal interessante Effekte erzielen können. Wählen Sie die Option: *Laden*, erscheint das *Projektmenü* und die Frage, welche Palette geladen werden soll (in der Statuszeile ganz oben). Entweder wählen Sie ein Bild oder eine Paletten-Datei (*siehe unten*). Die Farben des aktiven Bildes werden direkt verändert. Gefällt Ihnen das Ergebnis nicht, wählen Sie *Undo* oder *Original*.

## *Speichern*

Mit diesem Befehl können Sie Ihre eigenen Paletten auf der Festplatte oder Diskette speichern und später wieder verwenden. Geben Sie einen Dateinamen für die Palette an, um sie speichern zu können.

Um die neue Palette zu verwenden, klicken Sie auf *OK*, während Sie mit *Zurück* das *Projektmenü* verlassen und die Palette in ihren ursprünglich Zustand versetzt wird.



# Das Layoutmenü

Wählen Sie im Textmenü die Option: *Layout*. In dem erscheinenden Layoutmenü können Sie eine Reihe von Einstellungen vornehmen, welche alle das Aussehen von Text und Schirmbild beeinflussen. Randeinstellung, Zeilenabstand, Richtung des Schatteneffekts etc. sind einige davon. Außerdem können Sie eine Layoutvorlage speichern und später wieder verwenden; eine Hilfe für die schnelle Produktion von Präsentationen.



Dieses Menü ist hauptsächlich für den fortgeschrittenen Anwender gedacht, um ihm mehr Flexibilität und Kontrolle über die einzelnen Elemente zu geben. Der "normale" Benutzer wird dieses Menü seltener brauchen, wir empfehlen ihm aber, mit den verschiedenen Einstellungen zu "spielen" und sich von den vorhandenen Möglichkeiten überraschen zu lassen.

### Ränder einstellen

Ganz oben im Layoutmenü finden Sie ein horizontales Feld, das sich über den Bildschirm streckt. Es enthält schwarze und weiße Pfeile, wobei die schwarzen die Seitenränder, und die weißen die Tabulatoreinstellungen anzeigen. Um die Einstellungen zu ändern, klicken Sie auf dem entsprechenden Pfeil und verschieben ihn in die gewünschte Richtung.



# REFERENZTEIL: LAYOUTMENÜ

---

In der Bildschirmmitte finden Sie eine Liste mit einer Reihe von Parametern, deren Werte durch Klicken auf den Pfeilen links und rechts der Zahl verändert werden können. Da nicht alle Einstellungen auf einer Seite Platz haben, verwenden Sie den Schieberegler links von der Liste, um die restlichen Parameter zu sehen. Es gibt folgende Möglichkeiten:

## *Antialiasing*

Scala Multimedia hat eine einzigartige Form von "Realtime antialiasing", eine Technik, bei der die sog. "Jaggies" entfernt werden. Das Programm fügt Punkte zwischen Schriftkante und Hintergrund ein, welche in der Farbpalette zwischen den beiden liegen. Texte wirken dadurch "schärfer", weil die typischen "Treppen", speziell bei schrägen und gebeugten Linien teilweise verschwinden. Nehmen wir einmal an, Sie haben einen weißen Text auf einem schwarzen Hintergrund. Der Antialiasing Algorithmus sucht nach den Grauwerten in der Farbpalette und zeichnet diese um den Text. Es gibt bei ScalaMM 4 Stufen von Antialiasing, wobei 0 keinen und 3 den größten Effekt hat. Die Palette des Hintergrundes und die Einstellung: *Antialiasing auf* (im Palettenmenü) spielen hier eine Rolle.

## *Farbunterlage*

Wählt die Art des Rasters, der bei einem Text als Farbunterlage sichtbar ist. Der Wert 0 steht für 100% Farbe, während 1-6 verschiedene Trans-parenteffekte darstellen.

## *Fettheitsgrad*

Wie fett soll die Schrift sein? Hier können Sie den Grad einstellen.

## *3DPlus-Stärke*

Bestimmt die Stärke der Kantenfläche bei eingeschalteter 3D Plus-Option (gilt nur bei Rechtecken).

## *Zeichenabstand*

Anzahl zusätzlicher Punkte zwischen den Zeichen. Durch Drücken der *CTRL-Taste* und der linken oder *rechten Pfeiltaste* können Sie ebenfalls die Werte verändern..

## *Kursivierung*

Hier bestimmen Sie den Grad, d.h. wie schräg die Zeichen stehen.



## REFERENZTEIL: LAYOUTMENÜ

### *Zeilenabstand*

Anzahl Punkte zwischen den Zeilen. Drücken Sie die RETURN-Taste, springt die Markierung eine Zeile (*Schriftgrad in Punkten + Wert für Zeilenabstand*) weiter nach unten. Ein Punkt ist die kleinste Schirmeinheit (HiRes = 512 Punkte).

### *Strichstärke*

Justiert die Stärke einer Linie, die mit dem Zeichenwerkzeug erstellt wurde.

### *Rasterabstand*

Im *Textmenü* können Sie ein unsichtbares "Netz" (oder *Raster*) aktivieren, in dem der Text "festhängt". Hier bestimmen Sie die Größe des Rasters.

### *Umrißdicke*

Die Dicke der Umrißlinie, gemessen in Punkten.

### *Remap*

Der aktuelle Brush (Symbol) kann nun auf zwei verschiedene Arten "remapped" (angepaßt) werden: *Standard* bedeutet, daß beim Brush die Farben mit den am nächsten liegenden Hintergrundfarben ersetzt werden. Wählen Sie: *Floyd-Steinberg*, wird der Brush mit dem Floyd-Steinberg Algorithmus gefiltert und neue Farben werden simuliert. In der Stellung: *Ohne* bleibt der Brush unverändert.

### *Transparent*

Mit dieser Option scheint der Hintergrund durch die Farbe 0 des importierten Brushes durch. Passend für Objekte, die nicht rechteckig sind.

### *Schattenlänge*

Abstand zwischen Originaltext und Schatten, angegeben in Punkten.

### *Unterstr. Abstand*

Der Abstand der unterstrichenen Linie von der Grundlinie.

### *Unterstr. Position*

Hier wird der Abstand der unterstrichenen Linie vom oberen Rand der Textzeile angegeben.

### *Unterstr. Größe*

Wie breit soll die unterstrichene Linie sein? Mit dieser Option können Sie das bestimmen.



# REFERENZTEIL: LAYOUTMENÜ

---

## *3D Länge*

Die Länge des 3-D-"Schattens"; wird in Punkten angegeben. (siehe nächste Seite).

## *Position*

Bestimmt die Position des gewählten Objektes.

## *Größe*

Hiermit kann das aktuelle Objekte in der Breite und Höhe skaliert werden.

## *SchnittXY*

bezeichnet die linke, obere Ecke des beschnittenen Brushes und wird in Pixeln des Originalbildes gemessen. Importieren Sie z.B. einen Brush mit der Originalgröße 400x400 Pixel und zeigen nur das obere linke Viertel, werden hier die Werte: 200,200 stehen, unabhängig davon, ob der Brush skaliert wurde.

## *SchnittHW*

Bestimmt die Breite und Höhe des sichtbaren Teils eines Brushes, gemessen in Pixeln (ausgehend von der Originalgröße des Brushes).

## *Schatten/3D Richtung*

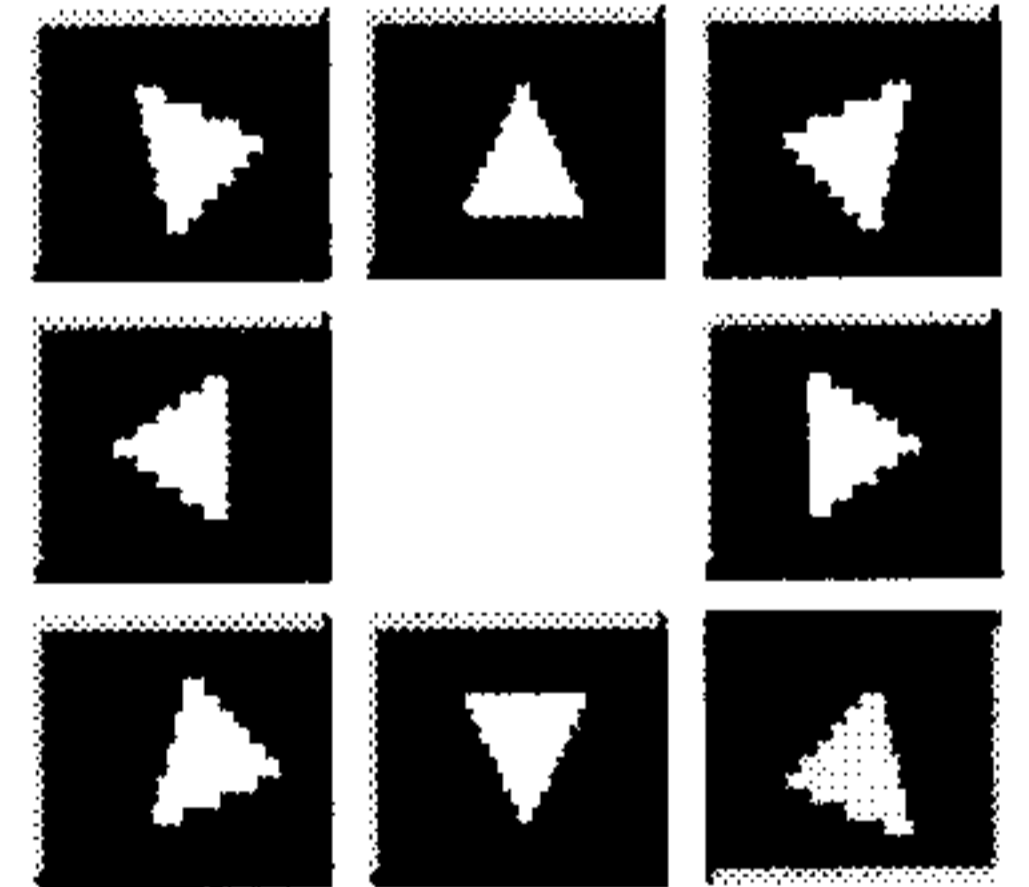
Im linken Teil des Layoutmenüs können Sie wählen, in welche Richtung der Schatten- oder 3D-Effekt verlaufen soll. Klicken Sie auf dem Schalter unterhalb der Pfeile, um zwischen den beiden Effekten umzuschalten.

## *Zeilenumbruch*

Möchten Sie, daß ScalaMM den Text automatisch in die nächste Zeile fließen läßt? Beim Eingeben oder Import von Text wird dann ein Zeilenumbruch vorgenommen, d.h. ist nicht genug Platz in der einen Zeile, wird der Text automatisch in der nächsten Zeile fortsetzen.

## *Layout speichern*

Mit diesem Befehl sind Sie in der Lage, alle Layouteinstellungen in einer speziellen Datei zu speichern und später wieder laden. Randeinstellungen, Tabulatoren, Seitenlayout, Farben, Schrift, Formate etc., werden in einer frei zu wählenden Datei gespeichert. Im Textmenü finden Sie den Befehl: *Laden/Layout*, welcher Ihnen ermöglicht, das Layout





bei mehreren Bildern zu verwenden. Typisches Beispiel bei Videotiteln: eine Textzeile pro Seite an genau der gleichen Stelle (für Ein- & Ausblenden).

### *Stand. speichern*

Speichert das aktuelle Layout als Standard. Das bedeutet, beim Laden eines Bildes wird auch dieses Layout automatisch mitgeladen. Die Funktion kann ein- und ausgeschaltet werden.

### *OK/Zurück*

Wie üblich, bestätigen Sie mit: *OK* Ihre Einstellung und mit der Option: *Zurück* verlassen Sie das Layoutmenü, ohne die Veränderungen zu speichern.

## **Einiges über Layouts**

Scala Multimedia kann Ihnen mit der Layoutfunktion eine Menge Zeit ersparen und bei der Erstellung von Präsentationen helfen. Da im Seitenlayout alle Angaben über Schrifttyp, Position von Text, Ränder, Farben etc. gespeichert sind, kann eine solche Vorlage bei der Erstellung von Präsentationen mit mehreren ähnlichen Seiten eingesetzt werden. Das einzige, was individuell hinzugefügt werden muß, ist der Text. Ist eine Layoutvorlage geladen, können Sie die Pfeiltasten verwenden, um in den Zeilen auf und ab zu gehen, obwohl noch kein Text eingetragen ist.

In Kombination mit der genannten Option: *Laden/Text* (im Textmenü) kann die Präsentation mit einem Programm für Textverarbeitung geschrieben und dann in ScalaMM geladen werden. Denken Sie daran, den Befehl: *NEWPAGE* als Kopfzeile zu verwenden, der Scala zwingt, eine neue Seite anzulegen.

Ein Layout kann auf drei verschiedene Arten benutzt werden:

### **Speichern eines Standardlayouts**

Wählen Sie im *Layoutmenü* die Option: *Stand. speichern*. Damit wird eine Datei namens: *s:ScalaMM.layout* erstellt, welche alle Layoutinformationen enthält. Das nächste Mal, wenn Sie eine neue Seite erstellen, werden die Daten automatisch aus der o.g. Datei geholt und verwendet. Möchten Sie dieses Layout nicht mehr weiterverwenden,



# REFERENZTEIL: LAYOUTMENÜ

---

klicken Sie noch einmal auf: *Stand. speichern*; die Funktion wird außer Betrieb gesetzt.

## Speichern eines Layouts mit Namen

Sie verwenden einen anderen Befehl des Layoutmenüs, um Ihre Layoutvorlage in einer eigenen Datei zu speichern: *Layout speichern*. Da Sie beliebig viele Layouts mit unterschiedlichen Namen speichern können, ist der Aufbau einer "Bibliothek" möglich, deren Inhalt nach Bedarf abgerufen werden kann. Im Textmenü finden Sie den Befehl: *Laden / Lay-out*, mit dem Sie die Layoutdatei laden. Damit Sie diese Dateien leichter finden, empfehlen wir Ihnen das Speichern mit anschaulichen Namen und außerdem dem Anhängen der Endung: *.layout*.

## Bild mit Layout verknüpfen

Speichern Sie ein Layout mit gleichem Namen wie das Hintergrundbild und hängen die Endung: *.layout* an, wird beim Laden des Bildes gleichzeitig das Layout geladen. Dabei müssen sich Bild- und Layoutdatei im gleichen Verzeichnis befinden.

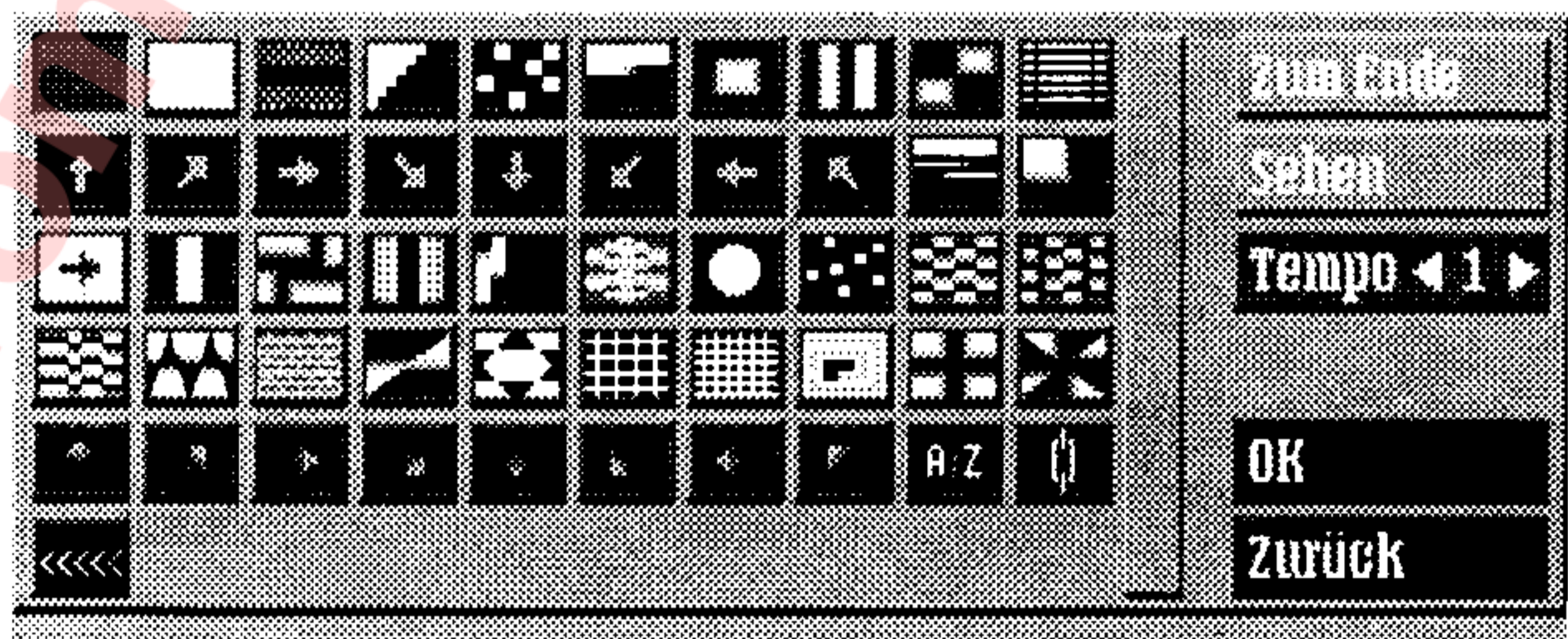
Beispiel: Sie speichern im Verzeichnis: *Backgrounds* ein Layout mit dem Namen: *Grass001.layout*. Jedesmal, wenn Sie dieses Bild laden, wird automatisch die Layoutvorlage mitgeladen.



# Menü für Texteffekte

In diesem Menü entscheiden Sie, ob die aktive Textzeile (oder das Symbol) einen Übergangseffekt erhalten soll, und welchen. Das heißt, wie die Textzeile erscheint oder verschwindet, kann von hier aus gesteuert werden. Scala MM enthält eine große Anzahl von verschiedenen Effekten, angefangen beim einfachen "links-nach-rechts"-Übergang, bis zu einem Effekt, bei dem der Text aus verschiedenen Richtungen in das Bild "segelt", und vor dem Erreichen der Endposition sogar noch weich "bremst".

Der gewählte Effekt gilt jeweils für die markierte (aktive) Zeile. Im Listenmenü ist die aktive Zeile andersfarbig markiert, im Textmenü ist es die Zeile, in welcher der Cursor steht. Sie können auch mehrere Zeilen markieren und denselben Effekt für diese Zeilen wählen (s. Kap. Textmenü).



Sie können dieses Menü mit den Schaltern links über der Option: *sehen* (im Textmenü) oder in der Spalte: *Effekt* (im Listenmenü) erreichen.



# REFERENZTEIL: TEXTEFFEKTE

---

Der Einfachheit halber erklären wir zuerst die Schalter im Textmenü. Danach sehen wir uns näher an, auf welche Weise die EIN- und AUS-Effekte funktionieren.

Die Standardeinstellung ist folgendermaßen: der Text wird auf das Bild "geschrieben", bevor die Seite erscheint und wird *nicht* ausgeblendet. Diese Funktion wird durch den leeren Schalter in der oberen linken Ecke repräsentiert. Alle anderen Schalter bewirken einen Übergang, nachdem das Hintergrundbild erschienen ist.

Um einen Effekt zu wählen, klicken Sie einfach auf dem gewünschten Schalter. Dieser erhält einen andersfarbigen Rahmen und zeigt damit an, daß er aktiviert wurde. Die letzte Einstellung wird storniert.

Selbst wenn das Menü für Texteffekte geöffnet ist, können Sie durch die Textzeilen gehen (mit den Pfeiltasten oder mit der Maus) und verschiedene Effekte für die einzelnen Zeilen wählen. Mit den Pfeiltasten gehen Sie in der gleichen Reihenfolge von Zeile zu Zeile, welche im Listenmenü angegeben ist.

## *Sehen*

Um zu sehen, daß der gewählte Effekt Ihren Wünschen entspricht, klicken Sie auf diesem Schalter.

## *Zum Ende*

Sollen alle nachfolgenden Zeilen den gleichen Effekt wie die aktive Zeile bekommen, wählen sie die Option: *Zum Ende*.

## *Tempo*

Natürlich kann auch das Tempo, mit dem der Übergangseffekt geschehen soll, reguliert werden. Bei den meisten Effekten geht das vom Wert 1 (langsam) bis 10 (schnell), einige haben eine noch höhere Geschwindigkeit.

## **Effekt ein**

Das Menü für: *Effekt ein(blenden)* wird entweder durch den gleichlautenden Schalter im Textmenü oder im Listenmenü gewählt.

## **Effekt aus**

Das gleiche gilt für die Option: *Effekt aus(blenden)* Wählen Sie diesen Effekt, wird am Ende des *Listenmenüs* eine neue



## REFERENZTEIL: TEXTEFFEKTE

---

Zeile hinzugefügt (mit dem gleichen Namen wie die bearbeitete Zeile), um den Ausblendeffekt zu symbolisieren.

### Einige spezielle Effekte

Drei der Texteffekte benötigen eine Erklärung, weil sie auf eine besondere Art funktionieren.



*A-Z*

Wenn Sie aus irgendeinem Grund verschiedene Effekte für jede einzelne Textzeile haben wollen, können Sie diese Option: *A - Z* wählen. Scala MultiMedia aktiviert dann automatisch den nächst verfügbaren Effekt für die folgende Zeile. Das ist eine Möglichkeit, sich *alle* zur Verfügung stehenden Effekte nacheinander anzusehen.



*Kette*

Das ist eigentlich kein Effekt, sondern ein Hilfsmittel, um mehrere Textzeilen oder Symbole miteinander zu verknüpfen. Wenden Sie diese Option bei den Elementen an, welche zusammen auf dem Bildschirm erscheinen sollen.



*Lauftext*

Ein kraftvoller Effekt, welcher das waagrechte "Kriechen" eines Textes in fast unegrenzter Länge erlaubt. Der Text bewegt sich (mit einem Streifen des Hintergrundbildes) von rechts nach links. Ein toller Effekt. Wählen Sie *Laden/Text*, wird der Text an derjenigen Stelle plaziert, wo der Cursor steht.



## Das Seitenmenü

---

Dieses Menü wird zum Verschieben oder Kopieren von Scriptseiten verwendet, außerdem können Sie bestimmte Seiten zeitweilig "ein- und ausschalten" und eine DAL-Zeile einfügen (*Direct Access Line*). Um in dieses Menü zu gelangen, klicken Sie im Hauptmenü auf der *Seitennummer* der gewünschten Scriptseite.



### *Seitenname*

Der Name einer Scriptseite kann durch direkte Texteingabe in diesem Feld verändert werden. Das ist besonders dann sehr nützlich, wenn die Seiten keine Bilder oder Animationen enthalten. Der von Scala MultiMedia vorgeschlagene Namen kann in diesem Menü beliebig verändert werden.

### *Bewegen*

Am einfachsten bewegen Sie die Scriptseite, indem Sie mit der linken Maustaste auf dem gewünschten *Seitennamen* klicken, die Taste gedrückt halten und die Seite verschieben. Mit dieser Technik können Sie sich allerdings nur im sichtbaren Bereich des Hauptmenüs bewegen.



## REFERENZTEIL: SEITENMENÜ

---

Um in einen Bereich außerhalb zu verschieben, verwenden Sie das o.g. Menü. Zuerst finden die Seitennummer heraus, nach welcher die gewünschte Seite plaziert werden soll. Dann klicken Sie auf der Scriptseite, welche verschoben werden soll (*Seitennummer*), und das obige Menü erscheint.

Wählen Sie: *Bewegen* und die Nummer in dem Feld mit der Bezeichnung: *Hinter Seite*. Klicken Sie nun auf *OK*, wird die Scriptseite an die definierte Stelle verschoben.

Sind Sie sich nicht sicher, können Sie die Option: *Zurück* wählen.

### *Kopie*

Mit diesem Befehl sind Sie in der Lage, auf einfache Art die identische Kopie einer beliebigen Scriptseite anzufertigen. Wählen Sie: *Kopie* und bestimmen Sie die *Anzahl Kopien*. Geben Sie außerdem noch einen Wert für die Position an (*Hinter Seite*), werden die Kopien automatisch plaziert.

### *Hinter Seite:*

Dieser Schalter wird zur Bestimmung der Position von Scriptseiten benutzt.

### *Bild ein/aus*

Möchten Sie, daß Scala MultiMedia bestimmte Scriptseiten nicht zeigen soll, können Sie diesen Schalter verwenden, um die *Anzeige* ein- oder auszuschalten.



# Das Listenmenü

---

Dieses Menü erscheint, sobald Sie im Textmenü auf dem Schalter mit der Bezeichnung: *Liste* klicken. Hier sehen Sie, ähnlich wie im Hauptmenü, eine Übersicht der vorhandenen Textzeilen und Symbole:

Effekte und Pausen können einfach durch Klicken eingegeben, und die Reihenfolge rasch verändert werden.

Wählen Sie z.B. einen *Effekt ein* oder *Effekt aus*, werden alle verfügbaren Möglichkeiten angezeigt. Sie können bei geöffnetem Menü mehrere Zeilen bearbeiten, d.h. ohne das Effektmenü verlassen zu müssen. Die aktive Zeile, also die Zeile, welche gerade bearbeitet wird, bekommt dabei eine andere Farbe. Das gleiche Prinzip gilt für das Editieren der Pausenzeiten, eine Spalte weiter nach rechts.

Um sich das Ergebnis Ihrer Arbeit anzusehen, wählen Sie die Option: *Sehen*. Mit *OK* verlassen Sie dieses Menü und speichern die Veränderungen.

### *Zeilennummer*

Zeigt die Nummer der aktiven Textzeile an.

### *Name*

Hier wird der Inhalt der Textzeile angezeigt, oder evtl. der Names des Symbols, welches im *Textmenü* mit der Option: *Laden/Symbol*. auf der Scriptseite eingefügt wurde. Verschieben Sie die Zeilen mit der Maustaste in die gewünschten Positionen.



## REFERENZTEIL: LISTENMENÜ

---

### *Pause*

In dieser Spalte bestimmen Sie, wie lange die aktive Zeile "warten" soll, bevor sie auf dem Bildschirm erscheint. Arbeitet wie die Pausenspalte im Hauptmenü.

Die Pausenzeit kann manuell durch Einstellung eines Wertes oder interaktiv mit der Option: *Record Timing* durchgeführt werden.

Die interaktive Arbeitsweise ist sehr nützlich, wenn Sie das Script mit anderen Ereignissen wie z.B. Musik oder Video synchronisieren möchten. Dabei wird zuerst die Seite angezeigt. Klicken Sie mit der *rechten Maustaste*, wenn die Textzeile erscheinen soll. Dieser Intervall wird in der Pausenspalte angezeigt und gespeichert. Drücken Sie die *Escape*-Taste, um die Bearbeitung abzubrechen.

### *Effekt ein*

Wählen Sie einen Schalter in dieser Spalte, um zu bestimmen, wie die Textzeile oder das Symbol erscheinen soll. Das *Effekt ein - Menü* wird daraufhin erscheinen.

### *Effekt aus*

Klicken Sie auf einem Schalter in dieser Spalte, wird die aktive Zeile an den Schluß der Liste kopiert und das *Effekt aus - Menü* erscheint. Wählen sie, auf welche Weise die Zeile vom Bildschirm "verschwinden" soll. Möchten Sie, daß die Zeile früher ausgeblendet wird, schieben Sie die betreffende Zeile weiter nach oben in der Liste.

### **Textverarbeitung**

Klicken Sie auf der Zeilennummer (oder doppelt auf dem Namen der Zeile), erscheint die Markierung am Ende der jeweiligen Textzeile, und Sie haben die Möglichkeit, Text zu löschen, einzugeben etc. *Sehr nützlich bei Lauftexten!*

### *Sehen*

Wählen Sie dieses Option, um die gesamte Seite mit allen Effekten zu kontrollieren.

### *OK/Zurück*

Bestätigt oder storniert die getroffene Wahl.



# Interaktive Schalter

---

In diesem Menü bestimmen Sie interaktive "Scala Schalter" auf dem Schirmbild. Wird ein Script mit solchen Schaltern in Gang gesetzt, können Sie durch Klicken auf einem Schalter bestimmte Bilder oder Animationen starten, auf andere Seiten oder Scripts hinweisen etc.. Sie machen Ihre Präsentation dadurch abhängig von den Reaktionen des Benutzers.

### **Scala Schalter - eine Einführung**

Das "Schaltersystem" von ScalaMM sieht einfach aus, beinhaltet aber eine Menge Funktionen, mit denen Sie fast alles machen können, was in einem interaktiven Präsentationssystem möglich ist. Um die Möglichkeiten voll ausnutzen zu können, sind zwar Kenntnisse in Programmierung und Technik sehr nützlich, Sie können aber auch ohne sie ziemlich weit kommen.

Ein Schalter ist nichts anderes als ein Bildschirmbereich, welcher auf Impulse (von der Maus, Joystick oder Touchscreen) reagiert. Läuft ein solches Script, findet ScalaMM heraus, wo auf dem Bildschirm sich der Zeiger befindet. Kommt dieser in einen Schalterbereich, kann der Schalter "aufleuchten" und dem Benutzer dadurch mitteilen, daß eine Wahl getroffen werden kann. Zusätzlich können Sie spezielle Klänge abrufen.

Klickt der Benutzer mit der Maustaste, führt ScalaMM die von Ihnen im Schalter definierten Arbeitsgänge aus. Das kann ein einfacher Befehl wie: "Gehe zur Seite Nr. ...." oder



# REFERENZTEIL: SCHALTER

eine verwickelte Funktion mit Variablen und Konditionen sein.



Wir sind sicher, daß Sie schon nach kurzer Beschäftigung mit den interaktiven Möglichkeiten von Scala Schaltern umfassende Anwendungen produzieren können.

Da ScalaMM externe Geräte wie Laserplattenspieler, CD-Abspielgeräte, Stillvideo und MIDI unterstützt, gibt es kaum begrenzte Möglichkeiten. Ob Sie ein einfaches Fragespiel auf dem Bildschirm entwerfen oder eine große Anwendung mit berührungsempfindlichem Bildschirm produzieren; nun haben Sie das passende Werkzeug bekommen.

### *Schalternummer*

Bei der Erstellung von Schaltern werden Nummern vergeben. Sie beginnen mit 1 und erhöhen sich mit jedem neuen Schalter. Verwenden Sie die Pfeile, um die Nummer des Schalters zu wählen, welchen Sie bearbeiten möchten. Wir nennen ihn den "aktiven" Schalter.

### *Gehe Zu*

Soll ScalaMM bei dem Aktivieren eines Schalters ein anderes Bild laden, wählen Sie hier die entsprechende Seitennummer aus. Eine Miniaturausgabe der gewählten Seite wird links im Menü angezeigt.

### *Markieren/Wählen*

Diese Option erlaubt, zwischen den Befehlen: *Markieren* und *Wählen* umzuschalten. Scala MultiMedia verwendet zwei Arten von Markierung (*Highlight*):

Die eine Möglichkeit ist: *Markieren*. Bei ihr "leuchtet" der Schalter auf, sobald der Benutzer mit dem Zeiger in den definierten Schalterbereich kommt. Damit wird das Vorhandensein eines interaktiven Schalters indiziert.



# REFERENZTEIL: SCHALTER

---

Die andere Möglichkeit ist: *Wählen*. Hier muß der Benutzer zuerst die Maustaste drücken, um eine Wahl vornehmen zu können.

Es gibt in diesem Menü also zwei Möglichkeiten für die Einstellungen, und hier wird lediglich zwischen den beiden Alternativen umgeschaltet.

## *Art der Markierung*

Dieser Befehl kann zwischen den Optionen: *Erstatten*, *Komplementär*, *Rahmen*, *Fällung* und *Keine* umschalten. Verwenden Sie diese, um zu bestimmen, welche Art von Markierung (Highlight) vorgenommen werden soll.

*Ersetzen* Verwenden Sie die Farbpalette oberhalb des Menüs, um zu bestimmen, welche Farben er-stattet werden sollen. Die obere Reihe zeigt die Originalfarben, während die untere Reihe die Farben zeigt, welche beim Markieren aktiv sind. Klicken Sie zuerst in der obersten Reihe auf der Farbe, welche sich verändern soll. Diese wird automatisch in die untere Reihe kopiert. Auf diese Weise können Sie z.B. "dreidimensionale" Schalter konstruieren. Wird ein solcher Schalter gedrückt, verändern sich die Farben an den Kanten, und der Eindruck von Tiefe entsteht.

*Komplementär* Diese Option "dreht die Farbpalette einfach um", besser gesagt, tauscht die Farben innerhalb des gewählten Schalters mit den Komplementärfarben aus. In einer Farbpalette mit 16 Farben bedeutet das, die Farbe 0 wird zur Farbe 15, 1 zu 14, 2 zu 13 u.s.w..

*Keine* Keine Markierung (Highlight).

## *Variable setzen*

Möchten Sie eine Variable setzen, z.B. wenn der Benutzer einen bestimmten Schalter drückt, klicken Sie in diesem Feld, und das Variablenmenü erscheint. Alle Einstellungen, die Sie hier vornehmen, werden beim Laufen des Scripts aktiv, sobald der Benutzer den entsprechenden Schalter drückt.



## *Sehen*

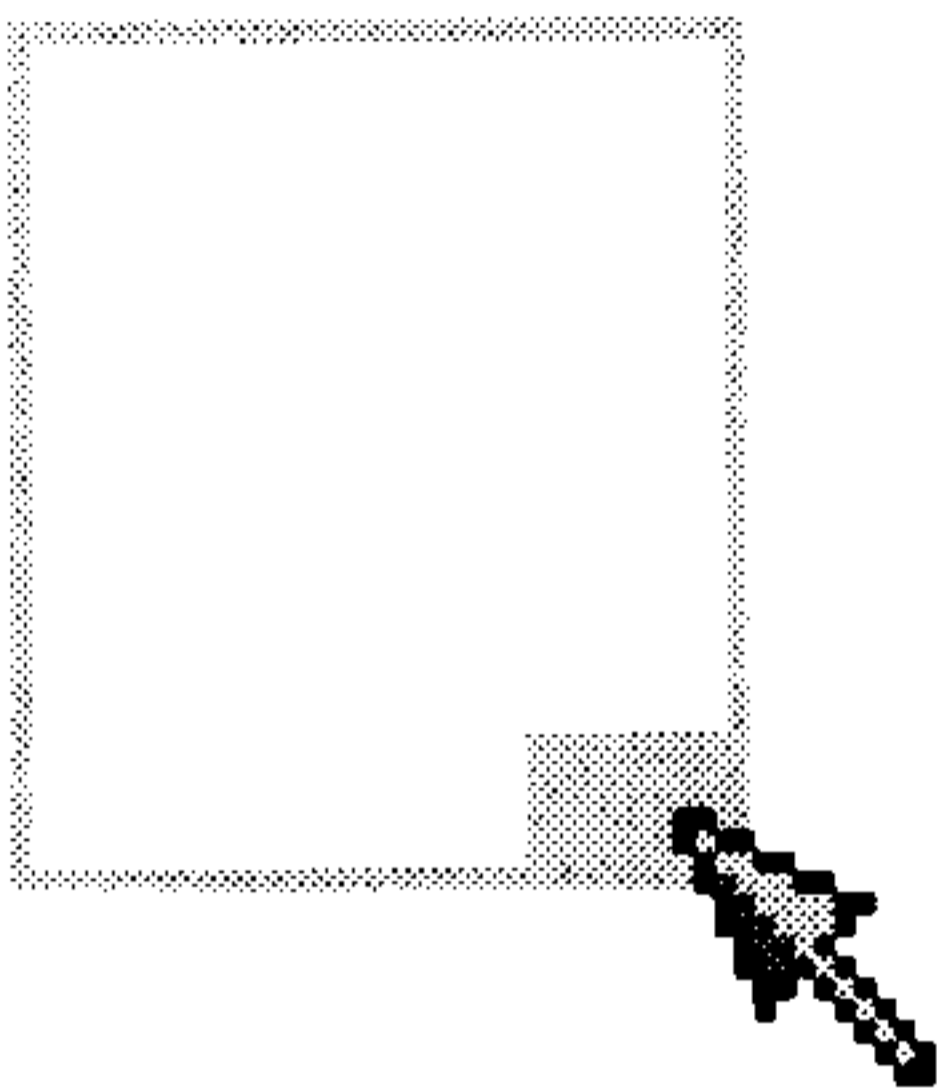
Zum Testen der interaktiven Schalter.

## *OK/Zurück*

Bestätigt oder storniert die Einstellungen.

## **Wie fange ich an?**

Es folgt nun eine Beschreibung, wie Sie die Schalter erstellen und bearbeiten, Schritt für Schritt.



## **Erstellen eines Schalters**

Ist das Menü für die Erstellung von Schaltern zu sehen, gehen Sie mit dem Mauszeiger dorthin, wo sich die obere linke Ecke des Schalters befinden soll. Halten Sie die Maustaste gedrückt und verschieben die Markierung so lange, bis die gewünschte Größe erreicht ist. Lassen Sie die Maustaste los, ist Ihr erster Schalter fast fertig. Möchten Sie mehrere Schalter auf dieser Seite haben, wiederholen Sie die Arbeitsgänge.

*Klicken Sie an der Stelle, wo die obere linke Ecke des Schalters beginnen soll und "ziehen" Sie die Markierung mit der Maustaste so weit nach rechts unten, bis die gewünschte Größe erreicht ist.*

*Um den Schalter zu verschieben, klicken Sie innerhalb der Markierung und verschieben ihn in die gewünschte Position.*

Um einen Schalter in der gleichen Größe eines Bildschirmobjekts zu erstellen, klicken sie einfach auf dem Objekt. Scala erledigt den Rest und fertigt einen interaktiven Schalter in der richtigen Größe an! Wenn nötig, kann er verschoben oder in der Größe verändert werden.

Klicken Sie auf einer Textzeile, versucht Scala einen "Event" (Scriptseite) zu finden, der zu dem Namen paßt. Nehmen wir einmal, Sie haben eine Textzeile: *Hauptmenü* und klicken auf der Zeile. Scala produziert den passenden Schalter und setzt den "Gehe Zu"-Schalter zu der Seite mit dem Namen "Hauptmenü", falls vorhanden.

Links im Menü sehen Sie die Nummern der Schalter. Durch Klicken auf den Pfeilen können Sie die Zahl verändern.

Auf der rechten Seite ist ein Feld zu sehen, in dem der Name und die Nummer der Scriptseite, welche nach Drücken des aktiven Schalters gezeigt werden soll.



## **Schalter löschen**

Drücken Sie einfach die *DEL*-Taste, und der aktive Schalter verschwindet.



# REFERENZTEIL: SCHALTER

---

## **Verschieben und Verändern der Größe des Schalters**

Mit der Maus ist es leicht, die Größe oder Position eines Schalters zu verändern. Die Größe verändert man, indem man mit dem Mauszeiger auf der unteren rechten Ecke klickt, die Taste gedrückt hält und verschiebt, bis die gewünschte Größe erreicht ist. Um den Schalter zu verschieben, klicken Sie innerhalb des Bereiches und bewegen ihn an eine andere Stelle.

## **Sound**

Im *Systemmenü* bestimmen Sie, welcher Sound beim Markieren des Schalters und welcher beim Wählen abgespielt werden soll.

## **Maus, Joystick, Tastatur und Touchscreen**

Scala MultiMedia kann Eingangssignale von allen o.g. Geräten behandeln. Im *Systemmenü* wählen Sie, ob die interaktive Präsentation vom *Joystick* oder von der *Maus* gesteuert wird, und diese beiden Eingabegeräte arbeiten auf verschiedene Weise.

Bei der Option: *Maus* erscheint ein Zeiger auf dem Bildschirm, welcher mit der Maus frei bewegt werden kann. Um einen Schalter zu aktivieren, klickt der Benutzer mit der Maustaste innerhalb des markierten Bereiches.

Verwenden Sie einen *Joystick*, werden die existierenden Schalter durch Bewegungen des Joysticks markiert. Der Schalter wird durch "Abfeuern" des Sticks aktiviert.

In der obersten Reihe Ihrer Amiga-Tastatur finden Sie 10 Funktionstasten: F1 ... F10, welche an die ersten zehn interaktiven Schalter "angeschlossen" sind, d.h. drücken Sie die Funktionstaste F1, wird der Schalter Nr.1 aktiviert u.s.w.

Berührungsempfindliche Bildschirme, kurz: *touch screens* genannt, werden mit Softwaretreibern geliefert, welche die Maus simulieren. Das bedeutet, daß Sie ScalaMM bei Verwendung von derartigen Bildschirmen so konfigurieren müssen, als ob die Maus benutzt würde.



# Das Animationsmenü

---

### Was ist eine Animation?

Eine Animation (in seriöser EDV-Sprache) ist eine Serie von Bildern, die in kurzen Abständen nacheinander gezeigt werden und so den Eindruck von filmähnlicher Kontinuität vermitteln. Der Amiga-Computer ist dafür besonders geeignet, weil er Grafik sehr schnell verarbeiten kann. Sie finden eine Reihe von Programmen, mit denen es ziemlich einfach ist, Animationen zu produzieren, wir wollen in diesem Handbuch allerdings nicht weiter darauf eingehen.

Eine Animation ist komprimiert ("delta compressed"), das heißt, es werden nicht alle Bilder separat gespeichert, sondern nur die Veränderung von einem Bild zum nächsten.

Von einem einfarbigen Logo, welches sich einmal um die eigene Achse dreht (produziert z.B. mit Deluxe Paint), bis zum digitalisierten Video, eine Animation kann alles Mögliche sein. Es ist klar, daß die letztere Art von Animation mehr "Datenkraft" zum Abspielen verlangt, weil die Anzahl verschiedener Farben und Punkte wesentlich größer ist.

Um die Echtzeitwiedergabe von digitalem Video möglich zu machen, hat Digital Vision AS ein eigenes 32-Bit ANIM-Format entwickelt.

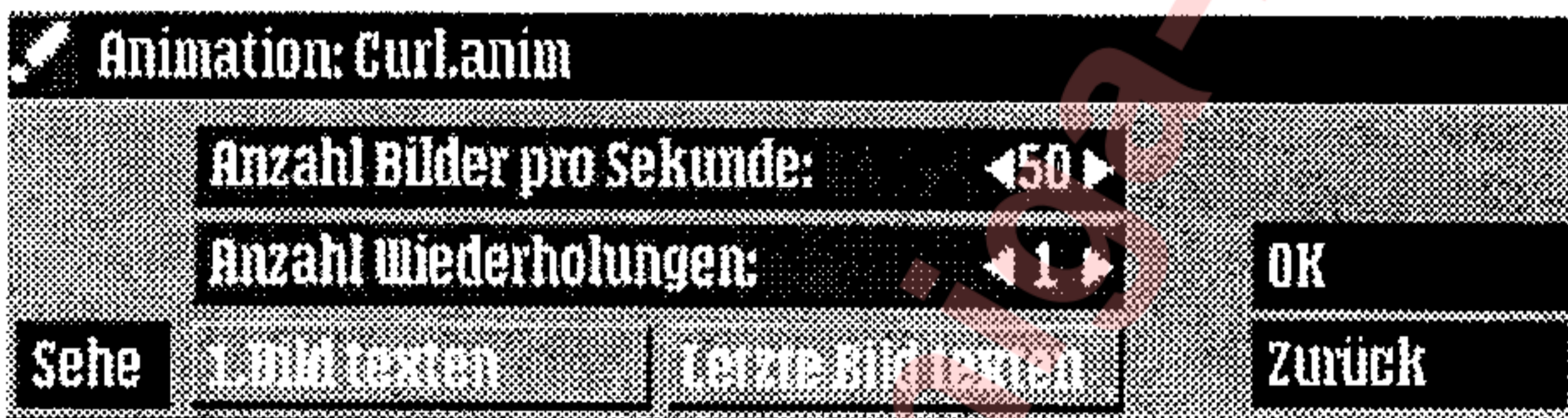
Mit dem Hilfsprogramm: *AnimLab* können Sie Ihre Animationen in dieses Format konvertieren. Das 32-Bit ANIM-Format ist mit dem Standard ANIM-Format



# REFERENZTEIL: ANIMATION

kompatibel und kann z.B. in Deluxe Paint geladen werden. Speichern sie die Animation dann im Standardformat, müssen Sie bei Problemen mit der Geschwindigkeit evtl. noch einmal in das 32-Bit Format konvertieren.

Bis jetzt ist es so gewesen, daß Animationen vor dem Abspielen in den internen Speicher geladen wurden. Scala Multimedia macht es nun auch möglich, Animationen von praktisch unbegrenzter Länge durch direktes Laden von der Festplatte abzuspielen. Das erfordert einen schnellen Computer und Festplatte, wird also nicht besonders auf einem Standard Amiga 2000 (ohne Turbokarte) funktionieren. Sollen die Animationen direkt von der Festplatte wiedergegeben werden, müssen Sie außerdem einen Index erhalten, damit ScalaMM weiß, welche Datenmenge geladen werden muß. Der Index wird bei diesen Animationen mit dem Programm *AnimLab* erstellt. Laden Sie eine indizierte Animation später in Deluxe Paint oder einem anderen Animationsprogramm, und speichern sie in diesem Programm ab, muß ein neuer Index angelegt werden.



## *Bilder pro Sekunde*

Hier bestimmen Sie, wieviele Bilder (Frames) pro Sekunde gezeigt werden sollen. Normalerweise liegt das Tempo zwischen 15 und 50. Bewegungen mit geringerer Geschwindigkeit wirken unrealistisch und "gehackt". Die Maximalwerte sind 50 (PAL) und 60 (NTSC) Bilder pro Sekunde.

## *Anzahl Wiederholungen*

Animationen werden oft so produziert, daß Anfang und Ende gleich sind. Nehmen wir einmal an, Sie haben eine Animation, bestehend aus einem Logo, welches sich einmal um die X-Achse dreht. Wählen Sie den Wert 3 für die Anzahl Wiederholungen, ist das Ergebnis ein Logo, welches drei Umdrehungen durchführt. (Nicht alle Animationen eignen sich gleich gut für Wiederholungen.).



### *1. Bild texten/Letzte Bild texten*

Sie können Text sowohl vor und nach der Animation einfügen, besser gesagt, auf dem 1. oder letzten Bild der Animation. Möchten Sie Text beim Beginn der Animation eingeben, sollten Sie darauf achten, daß Sie ihn an eine Stelle des Bildschirms setzen, an der sich in der Animation nicht viel bewegt. Ansonsten kann es zu Störungen kommen. In einigen Fällen kann allerdings die "Störung" wie ein interessanter Effekt wirken. Am besten ausprobieren!

Ansonsten geben Sie bei einer Animation Text auf die gleiche Weise wie bei einem normalen Bild ein.



# Das ARexx-Menü (Execute)

---

Das ARexx-Menü wird durch eine eigene Spalte im Systemmenü aktiviert und gibt Ihnen die Möglichkeit, ARexx-Programme und normale Amiga-Anwendungen zu starten. Damit können Funktionen ausgeführt werden, die alleine mit ScalAMM nicht möglich wären. Das ARexx-Menü sieht folgendermaßen aus:



Der Schalter links oben wird zum Wählen der verschiedenen Programmarten benutzt. Hier bestimmen Sie, ob ein *Workbench*-, *DOS*- oder *ARexx-Programm* gestartet werden soll.

- Workbench* Startet Programme, welche eine Workbench-Ikone besitzen.
- DOS* Startet Programme, welche vom CLI oder Shell ausgeführt werden.
- ARexx* Startet einen ARexx-Befehl oder ein ARexx-Script.

Scala MultiMedia braucht diese Einstellungen, um das gewählte Programm oder Script korrekt starten zu können.



## REFERENZTEIL: AREXXMENÜ

---

### *Befehl*

Dieses Feld enthält den Namen des auszuführenden Programms (Scripts). Entweder blättern Sie mit dem *Browse*-Schalter durch das Projektmenü, um die richtige Datei zu finden, oder Sie geben den Namen direkt im Textfeld ein. Zusätzlich Argumente müssen ohnehin manuell eingegeben werden.

### *Liste*

Mit diesem Befehl blättern Sie im Projektmenü, um nach Dateien zu suchen.

### *Warten*

Möchten Sie, daß Scala MultiMedia solange wartet, bis der Befehl ausgeführt wird, schalten Sie diese Funktion ein.

### *Interaktiv*

Ist sie *eingeschaltet*, wartet Scala mit der Fortsetzung des Scripts nicht auf ein anderes laufendes Programm. Ist diese Option *ausgeschaltet*, läuft das vom *Execute-Menü* gestartete Programm im Hintergrund.

### *Sehen*

Verwenden Sie diesen Schalter, um zu sehen, ob der Befehl oder das Script korrekt ausgeführt wird.

### *OK/Zurück*

Bestätigt oder storniert die getroffene Wahl.



# Das Variablen-Menü

---

Dieses Menü ist zum Definieren und Editieren von Variablen da, welche in interaktiven Scripts verwendet werden können. Hier können Sie auch die *Variablen* des Scripts testen und *Bedingungen* konstruieren, welche in andere Scriptseiten springen.

### Was ist ein Variable?

Die ScalaMM-Definition von Variablen gleicht der von ARexx, weil alle variablen Operators von ARexx ausgeführt werden. Einfach gesagt, eine Variable ist nicht mehr als ein Platz im Computerspeicher, in dem eine Zahl oder ein Text abgelegt werden kann.

### Namen für Variablen

Der Buchstabe X ist ein typischer Name für eine Variable, er erzählt aber wenig über ihren Inhalt. Ist X die Anzahl Kühe auf einem Feld, ein Eierpreis oder der Abstand von der Erde zum Mond? Variablen sind einfacher zu verstehen, wenn ihre Namen mit mehr Fantasie gewählt werden.

$EinEi = 12$

ist einfacher zu verstehen als die Zeile:

$x = 12.$



# REFERENZTEIL: VARIABLEN

---

Variablenbezeichnungen können aus Buchstaben (A-Z), Zahlen (0-9) oder den folgenden Zeichen bestehen: ( \$, \_ , ? ). Die Variable darf nicht mit einer Zahl beginnen.

## Funktionen

Alle mathematischen Ausdrücke, die in ARexx erlaubt sind, können auch in Scala MultiMedia benutzt werden. Enthält eine Variable lediglich Zahlen, können auch die arithmetischen Funktionen wie: +, -, \* und / verwendet werden. String Variablen werden mit den ||- Operanden eingeschlossen, über ihre Verwendung lesen Sie bitte mehr im Kapitel über ARexx (Workbench 2.0/3.0).

## Variablen anzeigen

Um den Inhalten von Variablen auf dem Bildschirm zu zeigen, geben Sie im Textmenü einfach den Namen der Variablen ein und setzen ein Ausrufezeichen (!) vor die Variable. Beim Durchlauf des Scripts wird auf dieser Seite der Inhalt der Variablen angezeigt, mit der gleichen Schrift, Farbe etc. wie Sie ihn eingegeben haben. Sie kann außerdem in einen Text eingebunden werden, wie z.B.:

Mein Name ist !name.

Beim Durchlauf des Scripts erscheint dann folgendes (Die Variable enthält den Namen Scala):

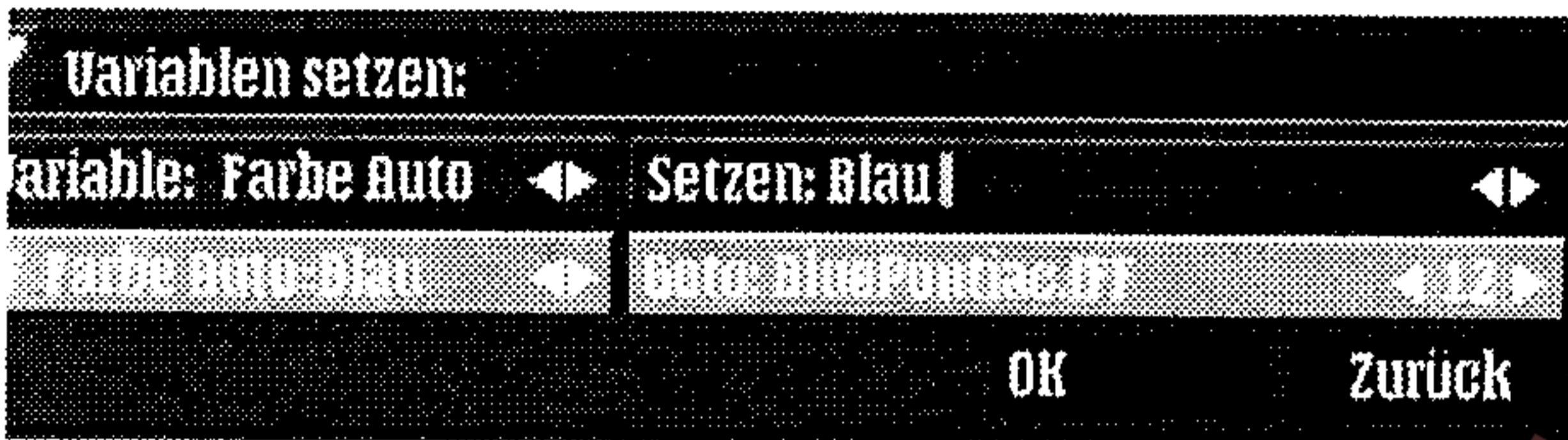
Mein Name ist Scala.

Sie können z.B. den Wert einer numerischen Variable (hier genannt: t) erhöhen, indem Sie in dem Feld: Variable setzen folgendes eingeben:  $t = t + 1$ . Alle gebräuchlichen mathematischen Funktion können verwendet werden, außerdem eine Reihe von den o.g. ARexx-Funktionen. Das Handbuch für die Workbench 2.0/3.0 hat ein eigenes Kapitel zum Thema ARexx, in dem Sie viele nützliche Informationen finden.



## Das Kontrollmenü

Klicken Sie in der Spalte Variablen auf einer gewünschten Zeile, erscheint folgendes Menü:



### *Variable*

Der Schalter links oben wird zur Auswahl einer Variablen benutzt. Mit den Pfeilen können Sie durch die Liste, die alphabetisch geordnet ist, "blättern". Möchten Sie eine neue Variable definieren, wählen Sie: Empty und geben einen Text ein.

### *Setzen*

In diesem Feld wird der Variablen ein Wert zugeordnet. Sie müssen den Ausdruck eingeben, und dieser muß den ARexx-Sprachregeln folgen.

### *IF*

In diesem Feld kann eine Überprüfung von Bedingungen und eine Verknüpfung vorgenommen werden, d.h. es kann z.B. auf eine andere Seite gesprungen. Alle REXX-Operatoren sind zugelassen. Mit den Pfeil bestimmen Sie mehr als eine Überprüfung. Die Seitenzahl in dem Feld: Goto kann für jede Einstellung verschieden sein.

### *Gehe zu (Goto)*

Ergibt die Überprüfung der IF-Bedingung den richtigen Wert, kann mit dem Goto-Befehl eine Seitenzahl bestimmt werden.



# Das Soundmenü

---

### Was ist Sound?

Der Amiga-Computer hat 4 Tongeneratoren eingebaut, welche in zwei Stereokanäle geteilt sind. Aufgrund der ausgefeilten Hardware und dem Multitasking-Betriebssystem des Amigas können diese Kanäle digitalisierte Musik oder Klänge (samples) wiedergeben, ohne das System zu sehr zu belasten und evtl. zu verlangsamen. Der interne Soundchip verfügt z.Zt. noch über eine 8-Bit Auflösung, welche für den professionellen Gebrauch meist nicht gut genug ist. Um eine bessere Klangqualität zu erreichen, können externe MIDI-Sampler/Synthesizer oder Commodores CDTV (mit dem CDTV EX-Modul) angesteuert werden.

Auf der anderen Seite kann Ihnen der Amiga-Soundchip dabei helfen, Effekte und Sounds in die Scripte einzubauen, ohne dabei viel Geld in Zusatzgeräte investieren zu müssen. Scala Multimedia unterstützt die beiden bekanntesten Dateiformate: *IFF sample* zum Abspielen von digitalisierten Klängen im Rohformat und *Soundtracker*-Module zur Wiedergabe von mehrspurigen Sequenzen.

### IFF Samples

Verwenden Sie einen Sampler (wie GVP's Digital Sound Studio), können Sie mit dem Amiga jede Art von Klängen digitalisieren, ähnlich wie bei professionellen Sampler-Keyboards, welche häufig von Musikern benutzt werden.

Die Klangqualität hängt von der Frequenz ab, mit der digitalisiert wird (*sample rate*), d.h. wie oft pro Sekunde die analoge Klangquelle in digitale Signale umgewandelt wird. Je höher diese Abtastfrequenz ist, desto besser wird die



# REFERENZTEIL: SOUNDMENÜ

---

Klangqualität. Natürlich steigt auch der Wert der Datenmenge proportional. Die maximale Samplingfrequenz des Amiga DMA-Chips beträgt *28000 Samples pro Sekunde*, und wenn Sie in Betracht ziehen, daß mit *8-Bit-Auflösung* digitalisiert wird, beansprucht eine Sekunde Sound ca. *36 KBytes Speicherplatz!*

Einige Sampler können sogar bis zu *56000 Samples/ Sekunde* auf einem Amiga mit Turbokarte ausführen. Bei der Wiedergabe dieser Sounds wird der Computer allerdings ziemlich hart beansprucht und kann die Multitasking-Möglichkeiten nicht mehr ausnutzen, ist damit uninteressant für Präsentationen mit ScalaMM. Einige Samplerprogramme schalten sogar den Bildschirm beim Abspielen der "Hifi-Samples" ganz ab, und das paßt wohl nicht in eine MultiMedia Landschaft. Beim Digitalisieren von Sounds kann man die Qualität oft mit einfachen Tricks erhöhen, z.B. bei der Wahl der Aufnahmequelle. Verwenden Sie besser eine Compact Disc anstelle der schlechten 3. Kopie von einem Kassettenband. Achten Sie darauf, daß die Lautstärkeregler am Samplereingang optimal eingestellt sind. Zu niedrige Einstellung führt zu Rauschen und zu hohe Einstellung zu Verzerrungen des Signals.

## Soundtracker-Module

Melodien, welche mit einer besonderen Art von 4-Spur Sequenzer auf dem Amiga produziert werden. Dieser Sequenzer erlaubt den Aufbau von vierkanaligen Musikstücken mit Hilfe von digitalisierten Klängen. Das sind meistens digitalisierte Instrumente, wobei die Software transponieren kann. Da hierbei einzelne Samples immer wieder verwendet werden, kann die Länge eines Musikstückes wesentlich länger sein als bei Samples im "Rohformat". Kompositionen werden als Module gespeichert, welche die Sequenz und Instrumente enthalten. Auf dem Markt sind eine Reihe Soundtracker-Module erhältlich, von Klassik bis Heavy Rock.

### Das Soundmenü

Im Hauptmenü finden Sie eine Spalte: *Sound*. Damit kontrollieren Sie Klangereignisse jeder einzelnen Scriptseite. Sie können Sounds laden, starten, Lautstärke einstellen oder stoppen. Zusätzlich können Sie das Script bei einem Bild solange anhalten, bis ein bestimmter Sound abgespielt ist.



# REFERENZTEIL: SOUNDMENÜ

Mit dem Schalter oben links wählen Sie einen der Soundbefehle: *Spielen, Lautstärke, Stop, Warten* oder *Kein Sound*.

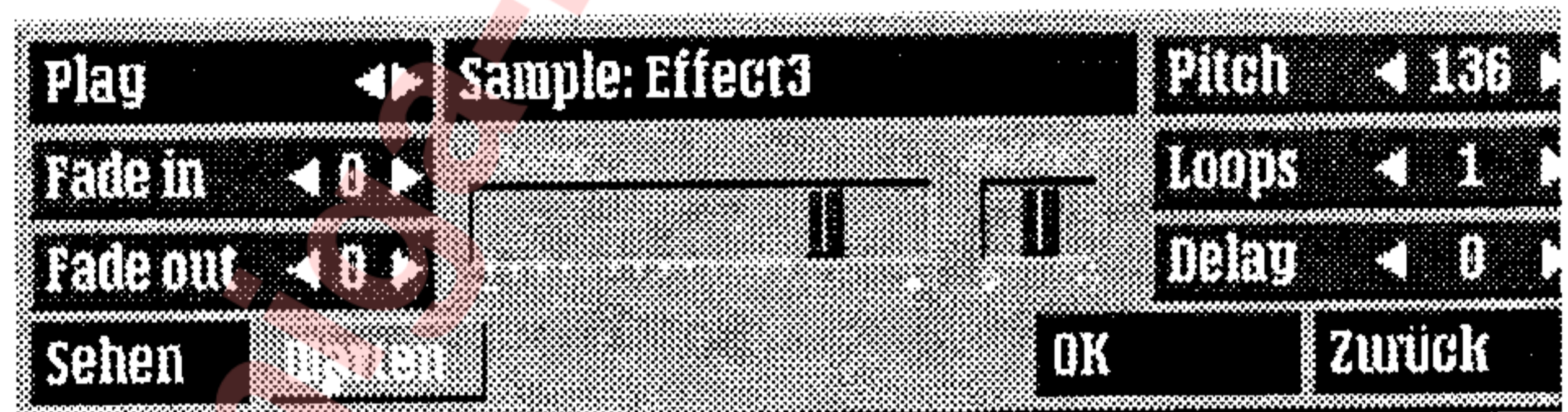
Das folgende Menü erscheint nach dem Drücken eines leeren Feldes in der Spalte: *Sound* (im Hauptmenü).



Wählen Sie: *Sound Laden*, erscheint das Projektmenü, wo Sie einen IFF-Sound oder ein Soundtracker-Modul laden können. Markieren Sie die gewünschte Datei und klicken auf: *OK*.

## *Play*

Daraufhin erscheint eine Reihe mit verschiedenen Schaltern:



Der Name des gewählten Sounds/Moduls wird in der Mitte angezeigt, die anderen Schalter und Regler lassen die Art der Wiedergabe kontrollieren.

Sie finden einen Lautstärkeregler, welcher von links nach rechts geschoben werden kann. Dabei klicken Sie mit der Maustaste auf dem Regler, halten die Maustaste gedrückt, und verschieben ihn in die gewünschte Richtung. In der äußersten Position *links* ist kein Sound zu hören, die Lautstärke ist auf Null gestellt. Nach ganz *rechts* geschoben, wird der Sound in der größtmöglichen Stärke abgespielt.

Rechts vom Lautstärkeregler sehen Sie den Regler für die Stereobalance. Dadurch kann ein *Monosignal* über den linken, rechten oder beide Stereokanäle des Amigas wiedergegeben werden. Soundtracker-Module verwenden normalerweise beide Kanäle und können deswegen nicht verschoben werden. Das gleiche gilt für Samples in Stereo.



# REFERENZTEIL: SOUNDMENÜ

---

## *Fade in*

Möchten Sie, daß der Sound von 0 auf das mit dem Lautstärkeregler bestimmte Volumen eingeblendet wird, wählen Sie mit dem Schalter: *Einblenden* die gewünschte Zeit. Die Standardeinstellung ist 0, d.h. der Sound wird direkt abgespielt und 99 Sekunden ist die größte Einblendzeit.

## *Fade out*

Hier gilt das Gleiche wie beim Einblenden, nur daß alle Einstellungen für das Ende des Sounds oder Moduls gelten.

## *Sound bearbeiten*

In diesem Menü kann einmal geladener Sound direkt bearbeitet werden. Mit dem Befehl: *Sound bearbeiten* kommen Sie in den Scala Recorder/Editor und können den Ton schneiden, kopieren etc.

## *Pitch (Tonhöhe)*

Dieser Schalter wird zum Ändern der Wiedergabefrequenz bei IFF-Samples verwendet. Die Zahlenangabe variiert von 124 (am schnellsten) bis 999 (am langsamsten). Scala MM paßt die Abspielfrequenz automatisch der Samplingfrequenz an, d.h. die Sounds werden in "natürlicher" Geschwindigkeit abgespielt. Ist der Sound mit einer höheren Frequenz gesampelt worden als zugelassen ist, wird der Wert auf 124 gesetzt. Die Wiedergabe wird dann zu langsam sein.

## *Schleife*

Möchten Sie, daß der Sound oder das Modul mehrmals wiederholt wird, können Sie mit diesem Schalter die Anzahl einstellen. Standardeinstellung ist 1 und kann bis auf 999 oder unendlich erhöht werden. Im letzten Fall wird der Sound so lange gespielt, bis ein Stop-Befehl kommt.

## *Sehen*

Um den Sound zusammen mit dem Bild zu kontrollieren, klicken Sie auf dem Schalter: *Sehen*.

## *Warten*

Hierbei können Sie bestimmen, ob ein Bild oder eine Animation angezeigt werden soll, nachdem ScalaMM mit der Wiedergabe eines Sounds fertig ist. Ein Haken zeigt an, ob diese Option eingeschaltet ist.



# REFERENZTEIL: SOUNDMENÜ

---

## *OK/Zurück*

Wie in fast allen Scala-Menüs, finden Sie diese beiden Befehle auch hier.

## *Volume (Lautstärke)*

Klicken Sie im Soundmenü auf dem oberen linken Pfeil, erscheint das folgende Menü. Hier stellen Sie die neue Lautstärke des Sounds, welcher gerade abgespielt wird, ein. Benutzen Sie den Regler in der Mitte, um die neue Lautstärke zu bestimmen. Sie können außerdem festlegen, wie lange der Übergang von der "alten" zur neuen Lautstärke dauern soll. Das machen Sie mit der Einstellung: *Fade in*.

## *Stop*

Wählen Sie diesen Befehl, um einen Sound auszuschalten.

Mit der Option: *Fade out* bestimmen Sie, wie viele Sekunden von der aktuellen Lautstärke bis zum vollständigen Verschwinden des Sounds vergehen sollen.

## *Warten*

Um die aktuelle Scriptseite erst nach dem Abspielen eines oder mehrerer Sounds anzuzeigen, wählen Sie den Befehl: *Warten*.

## *Ohne (Kein Sound)*

Klicken Sie in der Soundspalte des Hauptmenüs und wählen mit den Pfeilen links: *Kein Sound*, bedeutet das, die aktuelle Scriptseite bleibt "stumm", alle Sounds oder Module werden ausgeschaltet. Bestätigen Sie mit *OK*.

## **Scala Recorder**

Sind Sie im Besitz eines Soundsamplers, können Sie ohne weiteres Klänge digitalisieren, ohne andere Programme verwenden zu müssen. Der Scala Recorder unterstützt die meisten Soundsampler. Dazu klicken Sie im Soundmenü unten rechts auf der Option: *Record sound*, und das obige Menü erscheint.

## **Kontrolle**

Hier konfigurieren Sie den Sampler und nehmen verschiedene Einstellungen vor:



# REFERENZTEIL: SOUNDMENÜ

---

*Samplertyp:* Generic, GVP DSS1, DSS2 und Aegis Soundmaster werden unterstützt.

*Einstellungen:* Line/Mic (verschiedene Eingangsquellen)  
Mono/Stereo  
Komprimieren  
Pitch (Samplerfrequenz)

Bei einigen Sampler können Sie außerdem noch die Lautstärke einstellen und Filter ein- oder ausschalten.

## *Aufnahme!*

Ruhe im Studio, Aufnahme läuft! Mit diesem Schalter beginnen Sie das Digitalisieren des Klanges oder der Musik.

## *Speichern*

Hiermit speichern Sie die Samples auf der Festplatte oder Diskette.

## *Laden*

Um digitalisierte Sounds von der Diskette oder Festplatte zu laden, verwenden Sie diese Option.

## *Zurück*

Mit diesem Befehl kommen Sie in das Soundmenü zurück.

## *Oszillograph*

In dem Fenster über den Einstellungen wird die Musik oder der Klang während der Aufnahme grafisch angezeigt. Bei Aufnahme in Mono wird ein, bei Stereoaufnahme werden zwei Fenster sichtbar.



## Scala EX Überblick

---



Das Scala EX-System ist eine revolutionäre Neuheit für die Integration von externen oder internen Erweiterungen. Durch die Verwendung dieses Systems können sowohl die Firma Scala AS, als auch andere Produzenten Controller für neue Geräte entwickeln, oder Anwendungen für spezielle Kunden maßschneidern. Es muß also nicht die gesamte Software erneuert werden, sondern es reicht, das neue Scala EX-Modul in das richtige Verzeichnis zu kopieren, und fertig ist die Sache!

### **Was können die Module?**

Ein Scala EX-Modul kann fast alles machen, sowohl intern als auch im Zusammenspiel mit externen Geräten und Programmen.

### **Installation**

Im ScalaMM-Verzeichnis Ihrer Festplatte müssen sich zwei Unterverzeichnisse befinden: "EX" und "Startup". Im "EX"-Verzeichnis werden die verfügbaren Module gespeichert. Diejenigen Module, welche benutzt werden sollen, werden einfach in das "Startup"-Verzeichnis geschoben und von ScalaMM automatisch geladen (im Hauptmenü und in Scala Lingo).



# REFERENZTEIL: SCALA EX

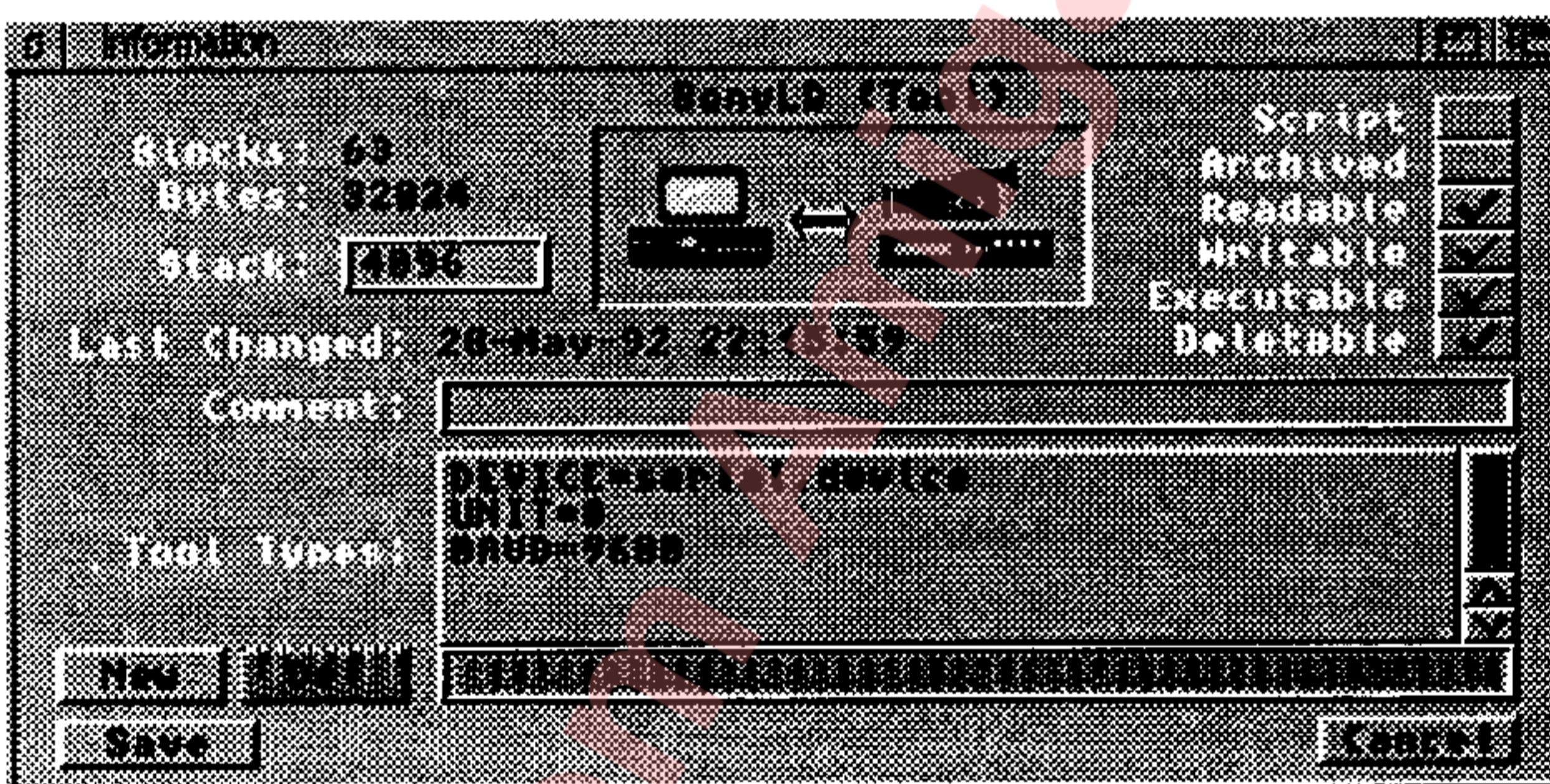
## Konfiguration

Einige der EX-Module müssen vorher konfiguriert werden, bevor Sie richtig arbeiten. Verwenden Sie zum Beispiel das MIDI EX-Modul, um Ihren Synthesizer zu steuern, und gleichzeitig einen zweiten seriellen Ausgang, um mit einem Sony Laserplattenspieler zu kommunizieren (mit dem Sony LD EX-Modul), müssen Sie diesem Modul "erzählen", daß es den zweiten Ausgang benutzen soll. Das machen Sie, indem Sie auf der betreffenden Workbench-Ikone klicken und im Menü die Option: *Info* (evtl. *Information*) wählen. Dort sehen Sie Dateiinformationen und einige Zeilen im Feld: *Tooltypes*. Beim Sony LD EX-Modul wird in diesem Feld folgendes stehen:

```
DEVICE = serial.device  
UNIT=0  
BAUD=9600
```

Sehen Sie im Kapitel über die EX-Module nach, um mehr Information zu den einzelnen Parametern zu erhalten.

Verwenden Sie die Workbench 2.0 oder höher, sieht das *Informationsfenster* folgendermaßen aus:



Um eine Zeile zu editieren, klicken Sie einfach auf ihr. Sie erscheint daraufhin im unteren Textfeld. Mit der Tastatur verändern Sie die Einstellung von 0 auf 1 und drücken die *Return* -Taste. Danach wählen Sie: *Save*.

## Kopieren und Umtaufen eines EX-Moduls

Nehmen wir einmal an, Sie haben zwei Sony Laserplattenspieler in Ihrem System. Dann müssen Sie das EX-Modul in zwei ähnliche Module teilen, und ein weiterer



serieller Ausgang muß hinzugefügt werden. Hierbei kopieren Sie das "Original" EX-Modul, geben ihm einen anderen Namen und verändern die o.g. Einstellungen. Das geschieht wie folgt:

Zuerst klicken Sie auf der Ikone des gewünschten EX-Moduls, welches kopiert werden soll, und wählen: *Duplicate* oder *Copy* im Workbenchmenü. Das Betriebssystem fertigt eine Kopie mit dem Vornamen: "Copy of..." an. Verändern Sie ihn in einen Namen Ihrer Wahl.

*Verändern Sie niemals den Namen eines EX-Moduls, ohne sich über die Konsequenzen klar zu sein. Unterläuft Ihnen dabei ein Fehler, können Probleme bei der Präsentation eines "älteren" Scripts auftauchen. ScalaMM findet dann das ursprünglich verwendete EX-Modul aufgrund der Namensänderung nicht wieder.*

Wenn ein EX-Modul nicht wie erwartet funktioniert, konsultieren Sie das Kapitel mit den EX-Modulen oder die Gebrauchsanweisung des verwendeten Gerätes, mit dem kommuniziert werden soll. Kontrollieren Sie, ob die richtigen Kabel benutzt werden und die Einstellungen am Gerät richtig sind.

Mehr Information zu den EX-Modulen finden Sie im Verzeichnis Scala.

### **Gute Ideen?**

Haben Sie einen Vorschlag für die Entwicklung neuer EX-Module, vergessen Sie alle Hemmungen und schreiben Sie uns! Sie finden unsere Adresse auf der Registrierungskarte, welche dem Programm beiliegt.

Mit freundlicher Aufforderung, Ihre Kreativität spielen zu lassen

Scala A/S



Taken from Amiga-Manuals-Website



## Anhang A: Tastaturbefehle

---

Obwohl alle verfügbaren Befehle in den Menüs gegeben werden können, wird man in vielen Fällen die Ausführung über die Tastatur vorziehen, weil es schneller geht.

### **Funtionstasten 1-10**

Diese Tasten befinden sich in der oberen Reihe auf der Tastatur und gehen beim Amiga-Comupter von F1 bis F10.

### **Amiga-Tastenkombinationen**

Die meisten Befehle können durch die Kombination der rechten Amiga-Taste (rechts von der Leerzeichen-Taste) mit einer anderen ausgeführt werden. Sie halten die rechte Amiga-Taste gedrückt und drücken auf eine andere Taste.

### **Andere Tasten**

Einige Tasten haben spezielle Funktionen, wie die ESCAPE-, ENTER- und SPACE (Leerzeichen)-Tasten.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine vollständige Übersicht der Tastaturbefehle von Scala MultiMedia.



## Textmenü

A + y	Layout laden
A + e	Symbol laden
A + l	Menü: Laden
A + r	Lädt ein Bild / Animation.
A + k	Konvertiert große Buchstaben in kleine - und umgekehrt.
F3	Speichert die aktuelle Seite und erstellt eine neue mit dem gleichen Hintergrund.
F4	Speichert und kopiert die aktuelle Seite.
F10	Bildschirm auffrischen.
A + DEL	Löscht den Seiteninhalt.
A + -	Absatzformat wählen. Links-, rechtsbündig oder zentriert.
Alt + left	Bewegt den Cursor ein Wort nach links.
Alt + right	Bewegt den Cursor ein Wort nach rechts.
F1, F2	Geht zur vorhergehenden/ nächsten Seite.
Shift DEL	Löscht den Rest der Zeile von der Cursorposition.
Shift BACKSP	Löscht Text vom Zeilenanfang bis zur Cursorposition.
A + x	Löscht die aktive Zeile und legt sie in den Puffer.



## Textmenü

A + c	Kopiert die aktive Zeile in den Puffer.
A + p	Kopiert den Pufferinhalt in die aktive Zeile.
A + b	Fette Schrift ein/ aus.
A + i	Kursiv ein/ aus.
A + u	Unterstrichen ein/ aus.
A + o	Umriß ein/ aus.
A + w	Schatten ein/ aus.
A + 3	3D ein/ aus.
A + v	Zeigt die aktuelle Seite mit allen Effekten, Texten etc..
A + s	Menü zum Speichern.
A + a	Kopiert Attribute.
A + g	Gibt der aktiven Zeile ein Attribut.
A + m	Gleichbedeutend dem Befehl: Bewegen.
Ctrl+rechte Pfeiltaste	Vermindert den Zeichenabstand.
Ctrl+linke Pfeiltaste	Vergößert den Zeichenabstand.
Backslash	Manuelles Kerning.
RETURN	Teilt eine Zeile oder legt eine neue Zeile an.



## Textmenü

Leerzeilentaste	Startet das Script.
F5	Fügt eine leere Zeile nach der aktiven ein.

## Hauptmenü

A + q	Beendet ScalaMM.
A + n	Erstellt eine neue Seite.
A + m	Löscht die Scriptseiten.
A + r	Script starten.
A + l	Script laden.
A + s	Script speichern.

## Während der Präsentation

ESCAPE	Unterbricht die Präsentation und kehrt in das Hauptmenü zurück.
SHIFT + ESCAPE	Unterbricht die Präsentation und geht in das <i>Textmenü</i> der Seite, bei der die Tasten gedrückt wurden.
Zahl+ RETURN	Springt automatisch zur angegebenen Seitennummer. Um zur Seite 23 zu gelangen, drücken Sie die 2, die 3 und danach die RETURN-Taste.



## Anhang B: Hilfsprogramme

---

Im Verzeichnis: Scala/Utilities finden Sie einige hilfreiche Programme für das Ausdrucken von Scripts, die Bearbeitung von Animationen und die Organisation von Scripts.

### **ScalaMMPrint**

Dieses Programm ist für die Druckausgabe auf verschiedenen Arten von Druckern gedacht: in Farbe oder Schwarzweiß, Graustufen oder Postscript. ScalaMMPrint kann vom *Systemmenü* oder mit der Programmikone im Verzeichnis: Scala/Utilities gestartet werden.

### **AnimLab**

Mit diesem Programm ist es möglich, Animationen in das 32-Bit ANIM-Format zu konvertieren, das von ScalaMM unterstützt wird. Die konvertierte Animation läuft weicher als die Original 8-Bit Animation.

AnimLab kann außerdem Animationen von PAL nach NTSC und umgekehrt konvertieren und enthält noch eine Reihe von ausgefeilten Hilfsmitteln.

### **FixScript**

Haben Sie Bilder oder andere Dateien, die in einem Script vorhanden waren, von Ihren Originalplätzen auf der Festplatte "weg"-kopiert, hilft Ihnen Fixcript bei der Suche und dem Aufräumen.



# HILFSPROGRAMME: SCALAMMPRINT

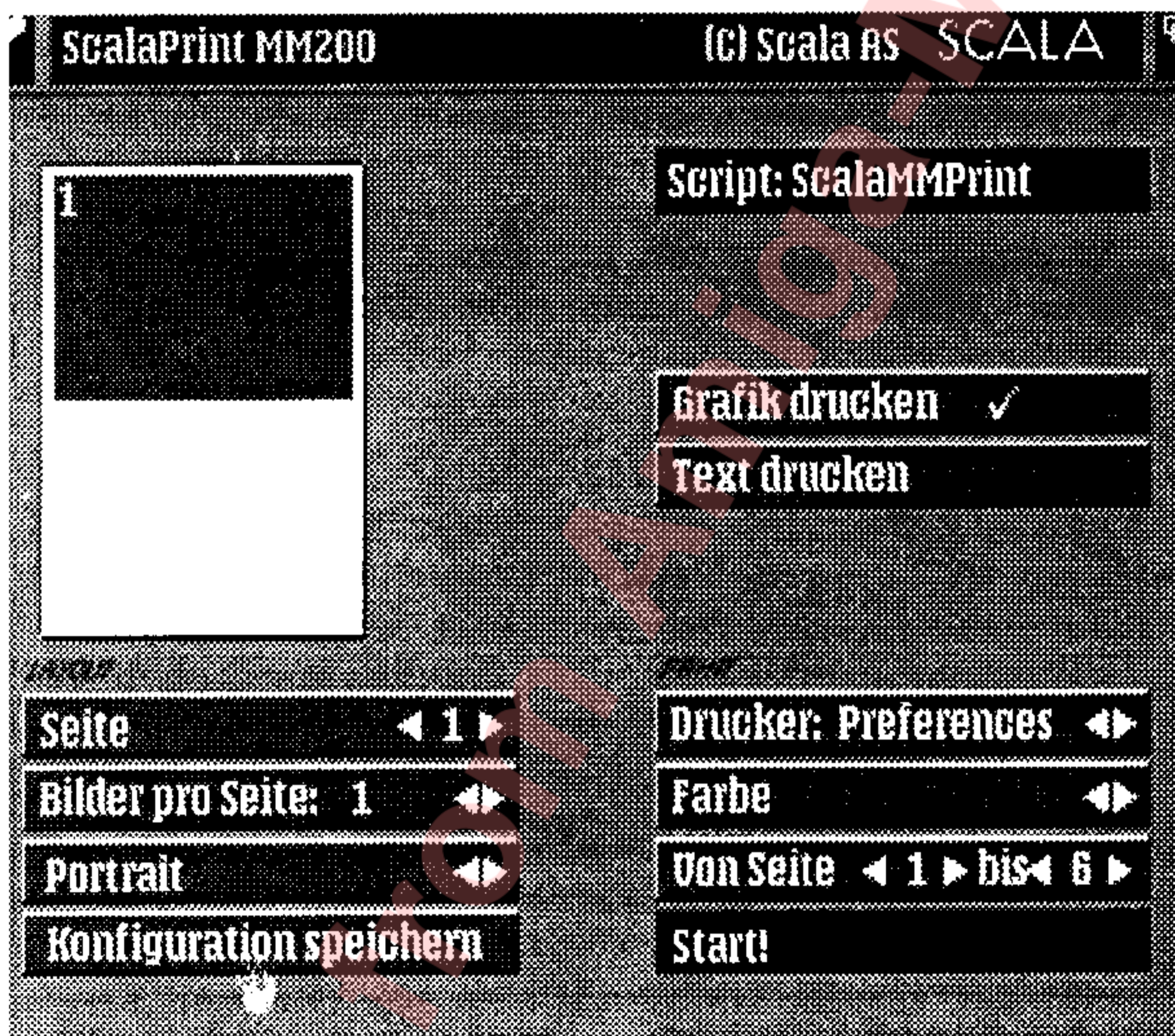
## ScalaMMPrint

Das Scala MultiMedia-System enthält auch ein nützliches Programm für die Ausgabe an verschiedene Arten von Druckern. Es werden alle Amiga-Preference-Drucker und Postscriptausgabegeräte unterstützt (Laserdrucker, Fotosatzgeräte, Thermal-Transfer-Drucker etc.).

ScalaMMPrint wird im *Systemmenü* oder mit der eigenen Workbenchikone gestartet. Nach dem Starten erscheint folgendes Menü:

ScalaMMPrint lädt in der Standardeinstellung das aktive Script. Möchten sie ein anderes Script ausdrucken, klicken Sie auf Schalter oben rechts (mit dem Scriptnamen). Daraufhin erscheint das *Projektmenü* und Sie können ein beliebiges Script wählen.

Wählen Sie *Grafik drucken*, erscheint das auf der nächsten Seite abgebildete Menü:



Oben links sehen Sie das Layout der Druckseite mit der Position der Bilder. Im unteren Bildschirmbereich befinden sich die folgenden Schalter:



## HILFSPROGRAMME: SCALAMMPRINT

---

<i>Seite</i>	Klicken Sie auf den Pfeilen, um die gewünschte Seite zu wählen.
<i>Bilder pro Seite</i>	Bestimmt, wie viele Bilder auf einer Seite gedruckt werden sollen.
<i>Portrait/Landscape</i>	Schaltet zwischen horizontalem und vertikalem Druckformat um.
<i>Konfiguration speichern</i>	Die aktuellen Daten werden in der Datei: <i>s:scala.config</i> gespeichert.
<i>Drucker</i>	Verschiedene Drucker können gewählt werden: PostScript parallel oder seriell, sowie alle in den Preferences gewählten Drucker.
<i>Grautöne</i>	Mit diesem Schalter wählen Sie, ob in Farbe oder Schwarzweiß gedruckt werden soll. Bei der Postscriptausgabe steht Ihnen außerdem das Ausdrucken in Graustufen zur Verfügung.
<i>Von Seite ... bis ...</i>	Wählen Sie die erste und letzte Seite des zu druckenden Bereiches aus.
<i>Drucke!</i>	Startet den Druckvorgang. Kontrollieren Sie vorher, ob der Drucker angeschlossen und auf ONLINE gestellt ist!

Möchten Sie nur den Text des Scriptes drucken, wählen Sie: *Text drucken*. Das obige Menü erscheint, in dem Sie die Schrift (bei *Postscript*) bzw. die Druckqualität (bei *Preference-Druckern* = Draft oder NLQ) bestimmen.



# HILFSPROGRAMME: FIXSCRIPT

---

## FixScript

FixScript ist ein kleines Hilfsprogramm, das versucht, beschädigte oder fehlerhafte Scripts zu reparieren. Es kommt ja oft vor, daß Scripts von einer Stelle an eine andere kopiert werden und vielleicht nicht alle Dateien mit dabei sind. ScalaMM kommt in diesem Fall mit einer Fehlermeldung, und weigert sich, das Script zu starten. Hier schafft *Fixscript* Abhilfe:

Zuerst kontrolliert Fixscript das geladene Script und findet die Fehler. Fehlt eine Datei, macht sich das Programm auf den Weg, in allen verfügbaren Partitionen und Laufwerken nach der verlorenen Datei zu suchen. Das ist normalerweise erfolgreich.

Nachdem FixScript die Datei gefunden hat, wird das Script berichtigt und ist klar zum Starten.

### *Starten von Fixscript*

Zuerst klicken Sie auf der Workbenchikone des gewünschten Scriptes, halten die SHIFT-Taste gedrückt und klicken dann auf dem Programm: FixScript (im Verzeichnis: Scala/Utilities).

Beim Starten vom CLI geben Sie den Namen des Scripts an, z.B.: *Fixscript Work:Scala/Script/Test.script*.

### *Hoppla - das falsche Script!*

Keine Angst, Fixscript zerstört Ihr Script nicht! Stellen Sie fest, daß Sie das falsche Script gewählt haben, halten Sie die CTRL-Taste und drücken die C-Taste. Am Originalscript ist nichts verändert worden.



# HILFSPROGRAMME: ANIMLAB

## Animlab

Diese nützliche Hilfsprogramm konvertiert Ihre Animationen in und von verschiedenen Formaten. Es wird dadurch möglich Animation direkt von der Festplatte abzuspielen. Sie finden das Programm in dem Verzeichnis: *Scala:Utilities*. Nach dem Starten erscheint folgendes Menü:



AnimLab unterstützt eine Reihe von Animationsformaten. Das gängigste Format auf dem Amiga ist Anim 5, das z.B. von Deluxe Paint verwendet wird. Mit Scala MM200 stellten wir das Anim16- und Anim32-Format vor, das wesentlich schnellere Kompressionsrate und Wiedergabe hatte. Nachteil war, daß die konvertierten Dateien in manchen Fällen beträchtlich größer waren als das Original. Jetzt unterstützt AnimLab die Formate: Anim8W und Anim8L, die von Programmen wie Brilliance u.a. benutzt werden.

Außerdem ist es möglich, das Bildschirmformat von Animationen zu verkleinern oder vergrößern, oder eine Animation aus Einzelbildern zu erstellen. Umgekehrt kann eine Animation in einzelne Bilder zerlegt werden. AnimLab kann als "Motor" bei der Bildverarbeitung eingesetzt werden, z.B. wenn mehrere Bilder in ein bestimmtes Format konvertiert werden sollen.

Eine andere Neuheit von AnimLab ist das Einfügen von Scripttext auf allen Frames, sodaß eventuelle "Bildstörungen", die bei normaler Texteingabe entstehen können, wegfallen.

### Hardwareanforderungen

AnimLab arbeitet auf einer Bild-für-Bild-Basis, d.h. jedes Bild (Frame) wird bei Gebrauch von der Festplatte geladen. Das bedeutet, daß Sie mit Animationen arbeiten können, die



# HILFSPROGRAMME: ANIMLAB

---

größer sind als der verfügbare Internspeicher Ihres Computers (RAM). Außerdem schreibt AnimLab nicht über existierende Animationen, sondern generiert eine neue. Es wird eine Extrakopie angefertigt, wenn die Option: *Add DiskANIM INDX* gewählt ist, in der Praxis bedeutet das, Sie brauchen im schlimmsten Fall doppelt soviel freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte wie die Animationsdatei enthält.

## **AnimLab starten**

Sie finden das Programm in der rechten Hälfte des Systemmenüs. Klicken Sie doppelt auf dem Feld: AnimLab, startet das Programm. Es folgt eine Beschreibung der einzelnen Befehle:

### *Laden*

Mit diesem Befehl wählen Sie die Datei(en) aus, die bearbeitet werden sollen. Das Dateiauswahlfenster erscheint, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, wenn Sie mehrere Dateien auf einmal markieren möchten.

### *Animationstyp*

Sie finden hier verschiedene Untergruppen des internen IFF-Formates und er Formate von EX-Modulen. Alle IFF-Formate werden mit einem Index beschrieben, damit sie schneller von der Festplatte abgespielt werden können. Haben Sie IFF gewählt, stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| <i>Anim5</i>               | Das gebräuchlichste Animationsformat auf dem Amiga, wird von den meisten Programmen unterstützt. Bietet eine gute Kompressionrate, leider ist das Abspielen nicht besonders gut.          |
| <i>Anim8w/Anim8L</i>       | Diese beiden Formate wurden mit dem Gedanken an eine hohe Abspielgeschwindigkeit entwickelt, sind aber nicht so kompakt wie Anim5. Das Programm: Brilliance verwendet u.a. dieses Format. |
| <i>Anim16 &amp; Anim32</i> | Wurde von Scala vor den Anim8-Formaten entwickelt. Nun empfehlen wir Ihnen eher die Verwendung von Anim8.   |



# HILFSPROGRAMME: ANIMLAB

---

*Anim16i & Anim32i* Diese beiden Formate wurden für Animationen entwickelt, die immer möglichst schnell abgespielt werden sollen und arbeiten mit einem Trick: Wird eine "interlaced" Animation mit max. Tempo abgespielt, kommen nicht alle Bildzeilen zur Anzeige aufgrund der Art und Weise, wie der Interlace-Modus arbeitet. Diese Bildzeilen werden deshalb aus der Animation entfernt und gestatten eine Verdopplung des Abspieltempos und einer Halbierung des Dateigröße. Um eine "weiche" Wiedergabe zu erhalten, muß sie mit 50 Bilder pro Sekunde abgespielt werden und im Interlace-Format vorliegen. Enthält sie außerdem verschiedene Farbpaletten, können unerwartete Effekte auftreten. Es gibt nur eine Möglichkeit, das zu überprüfen, da es von Anim zu Anim verschieden ist: Ausprobieren!

*Bildformat* Bestimmt das Format, mit dem gespeichert werden soll. Sind entsprechende EX-Module installiert, finden Sie mehrere Möglichkeiten.

*Nur die ersten AnimBilder* Zwingt AnimLab dazu, nur den ersten Frame der gewählten Animation(en) zu benutzen.

*Einschließlich Scripttext* Der Scripttext wird bei allen Bildern eingefügt.

*Palette fixieren* Kontrolliert die Palette während des Konvertierens.

*Start!* Beginnt mit der Bearbeitung der Animation.

*Stop* Unterbricht den Konvertierungsprozeß



