

## **DEMO 'Suske en Wiske Stripmaker'**

### **SYSTEEMVEREISTEN**

PC, minimaal Pentium 120 MHz

Windows 95 of 98

minimaal 16 Mb Ram geheugen

cd-rom-speler (4x speed)

videokaart (ondersteunt minimaal 800x600, 256 kleuren)

### **OPSTARTEN**

Stel het beeldscherm in op 800 bij 600 pixels en minimaal 256 kleuren. Met de maximale instelling 24 bits, ware kleuren krijg je het mooiste resultaat. Weet je niet hoe je je beeldscherminstellingen moet veranderen? Ga naar 4a. Start je verrassings-rom. Klik in het startscherm van je verrassings-rom op Stripmaker-demo. Het programma start meteen op. Je kunt de demo nadien ook opstarten vanuit de map Programma's.

### **HANDLEIDING**

*Tip! Het vraagt extra tijd om de handleiding van de Suske en Wiske-STRIPMAKER-demo helemaal te lezen, maar... daarna maak je in een mum van tijd de leukste strips helemaal zelf!*

#### **1. Opstarten**

Let op! De STRIPMAKER-demo wordt niet geïnstalleerd op je harde schijf. De cd-rom moet dus altijd in je speler zitten als je met de STRIPMAKER-demo speelt.

#### **2. Het menu-scherm**

In het menu-scherm kun je een aantal plaatsen aanklikken:

- 2a. Printen
- 2b. Nieuw
- 2c. Openen
- 2d. Bewaren
- 2e. De strippagina
- 2f. De bladerpijltjes (vorige en volgende)
- 2g. De verdeelblokjes
- 2h. Einde

*Tip! De knoppen in het menu-scherm kun je aanklikken als je muispijltje de vorm van een duim heeft.*

## **2a. Printen**

De knop Printen vind je helemaal links in het menu-scherm. Klik op deze knop, dan zie je het Windows®-printvenster. Vul in welke pagina's je graag wilt printen! Klik op Ok en je strip wordt afgedrukt.

## **2b. Nieuw**

Als je de cd-rom start, verschijnt de eerste pagina van een nieuwe strip vanzelf. Je kunt meteen aan de slag! Als je na een tijdje een ander verhaal wilt maken, klik je op de knop Nieuw. De computer vraagt dan of je je vorige strip wilt bewaren. Als je Ja antwoordt, wordt je strip bewaard (lees meer hierover bij 2d) en verschijnt er een nieuwe lege strip. Als je Nee antwoordt, verschijnt er meteen een nieuwe lege strip.

*Let op! Klik je op Nee, dan verdwijnt je strip voor altijd!*

## **2c. Openen**

Als je meteen na het opstarten van de STRIPMAKER op de knop Openen klikt, verschijnt er een venster. In dit venster zie je een lijstje van alle bewaarde strips. Je kunt een titel uit dit lijstje kiezen:

1. door tweemaal op de titel te klikken
2. door de titel éénmaal aan te klikken en de Ja-knop te gebruiken

Het verhaal dat je gekozen hebt, wordt dan geopend.

Als je de knop Openen aanklikt terwijl je nog aan een ander verhaal aan het werken bent, verschijnt de vraag: 'Deze strip is veranderd; Wil je hem bewaren?'. Je kunt dan beslissen of het verhaal waar je aan bezig was, bewaard moet worden of niet (lees meer hierover bij 2d).

## **2d. Bewaren**

Als je éénmaal op de knop Bewaren klikt, dan verschijnt het venster Strip Bewaren.

*Tip! Bovenaan in dit venster kun je aangeven of je je verhaal op je hard disk of op een floppy disk wilt bewaren. Onderaan in het venster kun je je strip een naam geven. Klik op Ja om je strip te bewaren.*

Als je je strip een naam wilt geven die al bestaat, krijg je een waarschuwing:

*'Deze strip staat al op de disk; Wil je deze overschrijven?'*

Let op! Als je op Ja klikt verdwijnt de oude versie. Wil je de oude versie niet overschrijven, klik dan op Nee en typ een nieuwe naam in.

## **2e. De strippagina**

Door tweemaal te klikken op een vakje van de strippagina, kom je in het atelier-scherm waar je alle benodigdheden vindt om zelf de spannendste en grappigste strips te maken. Over het atelier-scherm vertellen we je alles onder punt 3! Zoals de strip er op de strippagina uitziet, zo wordt hij ook geprint.

*Let op! De tekst in de tekstballons zie je niet op de strippagina, maar hij wordt wel geprint.*

## **2f. De bladerpijltjes**

Een STRIPMAKER-album telt 42 pagina's. Klik op de pijlen links en rechts van de strippagina om te bladeren. Met de linkerpijl blader je terug. Met de rechterpijl blader je verder.

*Tip! Bovenaan de strippagina kun je zien op welke pagina je bent.*

## **2g. De verdeelblokjes**

De verdeelblokjes zijn de vijf kleine vierkantjes links van en onder de strippagina. Door op de verdeelblokjes te klikken, verander je het aantal vakjes van een strippagina. Je start altijd met drie lege vakjes op elke horizontale rij. Door op het vierkantje naast een rij te klikken, maak je er één, twee of vier vakjes van. Met het vierkantje links onderaan, verander je het aantal rijen. Je kunt kiezen voor drie, vier of vijf rijen.

*Tip! Ga met het muispijltje op de rand van een stripvakje staan en wacht tot de dubbele pijl verschijnt. Klik en sleep om de stripvakjes smaller, breder en hoger maken.*

## **2h. Einde**

Klik je op de knop Einde, dan kunnen er twee dingen gebeuren.

1. Heb je je strip nog niet bewaard, dan verschijnt de vraag:

*'Deze strip is veranderd: Wil je hem bewaren?'*

Klik je Ja, dan doe je net hetzelfde als bij 2d (Bewaren). Daarna verschijnt de vraag:

*'Weet je zeker dat je wilt stoppen?'*

2. Als je je strip wel bewaarde, dan vraagt de computer meteen: *'Weet je zeker dat je wilt stoppen?'*

Klik op Ja om de STRIPMAKER af te sluiten.



Zodra er een bewegende stippellijn rond een tekening staat kun je ermee aan de slag... De bewegende stippellijn verschijnt als je in het werkvakje op het plaatje klikt.

*Let op: Als er geen bewegende stippellijn rond je plaatje staat, kun je de knoppen Grootte, Spiegelen, Kleur, Knippen, Achter en Voor niet gebruiken!*

### **3c. Grootte**

Klik één-, twee-of driemaal op de knop Grootte om een plaatje te vergroten. *Tip! Klik een vierde keer om het plaatje weer te verkleinen.*

### **3d. Spiegelen**

Klik op de knop Spiegelen om de plaatjes te spiegelen.

### **3e. Kleur**

Met de knop Kleur kun je zelf een achtergrondkleur kiezen. Als je op de knop Kleur klikt, verschijnt er een venster met verschillende kleuren. Kies een achtergrondkleur en klik op Ok. Het werkvakje wordt gevuld met de kleur die je hebt gekozen.

Niet genoeg kleuren naar jouw keuze? Klik dan op de knop Aangepaste kleuren definiëren. Er verschijnt een groot kleurenvak, waarbinnen je een tint kunt kiezen. Met het schuifpijlje rechts van het grote kleurenvak maak je de tint donkerder of lichter. Kies een leeg vakje bij Aangepaste kleuren: en klik op de knop Toevoegen aan aangepaste kleuren om je zelfgemaakte kleur erin te bewaren.

*Tip! Klik op de knop Annuleren als je geen kleur wilt kiezen.*

### **3f. Knippen**

Klik op de knop Knippen, om een plaatje te verwijderen.

*Let op! Als je op Knippen klikt, is het plaatje waar een bewegende stippellijn omheen zit weg. Je moet het opnieuw in de schuifbalk gaan zoeken als je het terugwilt.*

### **3h. Achter en Voor**

Met de knoppen Achter en Voor verplaats je alle plaatjes naar de achtergrond of naar de voorgrond. Zo kun je Lambik heel gemakkelijk van achter een boom tevoorschijn toveren!

### **3i. Terug**

Ziezo, we zijn aan het einde van ons verhaal... Als je op de knop Terug klikt, kom je opnieuw in het menu-scherm terecht. Heb je deze handleiding aandachtig gelezen? Dan weet je vast wel hoe je vanuit het menu-scherm heel gemakkelijk je eigen strips kunt maken. Veel speelplezier!!

#### **4. Help, mijn STRIPMAKER doet het niet!**

Als de STRIPMAKER het op jouw computer niet doet, hoef je niet meteen in paniek te raken. Problemen met de kleur of het opstarten kun je vaak snel verhelpen door de instellingen van je computer te veranderen.

*Let op! Het is niet eenvoudig om de instellingen van je computer aan te passen. Als je de handleiding te moeilijk vindt, vraag dan je ouders of oudere broer of zus om hulp!*

#### **4a. Problemen met de kleur van de plaatjes**

Het mooiste resultaat krijg je als de kleurinstelling van je beeldscherm op 16 bits (hoge kleuren) of hoger (24 of 32 bits, ware kleuren) instelt. Zien de plaatjes van de STRIPMAKER er niet zo leuk uit, dan staat je beeldscherm ingesteld op 256 kleuren. De kleurinstelling van je beeldscherm kun je gemakkelijk veranderen:

Sluit alle programma's. Klik op Start onderaan je scherm, daarna op Instellingen en dan op Configuratiescherm. Dubbelklik op het woord Beeldscherm. Zo beland je in het venster Eigenschappen voor Beeldscherm. Klik de knop Instellingen aan.

Links kun je het kleurenpalet op hoge kleuren instellen.

Rechts kun je het bureaubladpijlje instellen op 800 bij 600 pixels.

Klik op Toepassen en herstart je computer als dat nodig is.

Als je dit allemaal doet, en nog steeds geen scherpe kleuren krijgt, lees dan je Windows95®-handleiding of vraag raad aan de Microsoft® Helpdesk.

#### **4b. Printproblemen**

Als je strippagina's niet volledig worden geprint, dan is dit een geheugenprobleem van je printer. Je kunt dit oplossen door het papierformaat in te stellen op een formaat dat kleiner is dan A4. Klik in het Windows®-printvenster op Eigenschappen. In het mapje Papier kun je een ander papierformaat kiezen.

#### **4c. Andere problemen**

Alle producten van STANDAARD MULTIMEDIA worden getest op verschillende multimediacomputers. Toch kan het altijd gebeuren dat een cd-rom zich op jouw computer net iets anders gedraagt. Stuur dan een briefje, waarin je het probleem uitlegt naar: Standaard Uitgeverij, probleem STRIPMAKER, Belgiëlei 147a, 2018 Antwerpen, België. Faxen kan ook: 03-2857299. Je e-mail kun je sturen naar [redactie.strips@standaard.com](mailto:redactie.strips@standaard.com).

We proberen je zo snel mogelijk te helpen!

### **Eindgebruikersovereenkomst**

De op deze gegevensdrager vastgelegde programmatuur tekst en grafische bestanden zijn auteursrechtelijk beschermd en mogen uitsluitend voor eigen gebruik aangewend worden. Het kopiëren, verhuren, uitlenen, verkopen of anderszins ter beschikking stellen aan derden, van de software is uitdrukkelijk verboden zonder voorafgaande toestemming van de uitgever. Vermeldingen van copyright, handelsmerken, eigendomsrechten, of waarschuwingen die zich op de software bevinden mogen niet verwijderd worden. De software wordt in gebruik gegeven in de toestand waarin hij zich bevindt op het moment van aankoop. In geen geval zal Standaard Uitgeverij de aansprakelijkheid aanvaarden voor enige schade aan hardware of software die zou kunnen voortvloeien uit, of verband houdt met enige fout die op deze cd-rom zou kunnen voorkomen.

### **Credits**

artwork: Studio Vandersteen

artistieke begeleiding: Anita Schauwvlieghe en Jeff Broeckx

redactie: Kathy Haemers

vormgeving: Christine Schoolmeesters

programmatie en realisatie Canvas Multi-Media: Aad Noordijk, Ben Bijkerk, Roger Kokos

copyright 1998 Standaard Uitgeverij