

Lieber Käufer,

ich verzichte an dieser Stelle ganz bewußt auf den ganzen "herzlichen Glückwunsch zum Kauf des Programms"-Blödsinn. Ein Programm ist gut, wenn Sie sich selbst zum Kauf gratulieren können. Ich hoffe, PRO-DESIGN MASTER-EDITION gehört Ihrer Meinung nach zu diesen Programmen.

Sicherlich werden Sie sich fragen, ob es sich heute überhaupt noch lohnt, kommerzielle Software für die CPC-Reihe zu entwickeln. Die Antwort hierauf lautet schlicht und ergreifend NEIN! Daß ich es trotzdem getan habe, hat zwei Gründe. Ich besitze eine sentimentale Ader und habe mich von der großen PRO-DESIGN Fangemeinde erweichen lassen. Der Preis, den ich für das Programm verlange, hat deshalb auch nur symbolischen Character, einen betriebswirtschaftlichen Bezug zur investierten Zeit hat er nicht!

Ich gewähre allen registrierten Käufern auch weiterhin die volle Unterstützung, was Fragen zum Programm sowie die Lieferung von Erweiterungsschriften, Clipartsammlungen, Grafiken und Druckertreibern angeht. Sollten Sie das Programm über einen Händler erworben haben, senden Sie also unbedingt das Registrierformular vollständig ausgefüllt an mich zurück!

Registrierung

NAME

VORNAME

STRASSE

PLZ

WOHNORT

PROGRAMM REGISTRIERT FUER IM TITELBILD

Geschäftsbedingungen

Zur Beachtung

Axel Weber behält sich das Recht vor, dieses Handbuch oder das in diesem Handbuch beschriebene Produkt zu jeder Zeit und ohne Ankündigung zu ändern.

Haftung und Garantie

Axel Weber gibt keine Garantie, weder ausdrücklich noch unausgesprochen, bezüglich dieses Handbuchs und der darin beschriebenen Software, ihrer Durchführbarkeit, Verkäuflichkeit, Qualität oder Verwendbarkeit für einen bestimmten Zweck. Das Risiko für die Qualität und die Durchführbarkeit liegt ganz beim Käufer. Sollte sich dieses Produkt nach dem Kauf als fehlerhaft erweisen, trägt der Käufer, und nicht Axel Weber, dessen Distributor oder Einzelhändler, die gesamten Kosten für alle daraus resultierenden Arbeiten, Reparaturen, Korrekturen oder Schäden. In keinem Fall ist Axel Weber haftbar für direkte, indirekte, verursachte oder gefolgte Schäden, die aus irgendwelchen Schäden aus der Software resultieren, selbst wenn Axel Weber auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde.

Urheberrechte

Dieses Handbuch und die auf der Diskette gelieferte Software sind urheberrechtlich geschützt. Axel Weber behält sich alle Rechte vor. Dieses Handbuch und die Diskette dürfen weder in Teilen noch im Ganzen kopiert, reproduziert, fotokopiert, verkleinert, vergrößert, übersetzt oder auf irgendeinem elektronischen Medium be- und/oder verarbeitet werden. Kein Verleih! Keine Vervielfältigung, Vermietung, Aufführung! Zuwiderhandlungen werden straf- und zivilrechtlich verfolgt!

Copyright © 1995,1996

Axel Weber

Postfach 20 20 16

D 42220 Wuppertal

Tel.: 0202 / 59 23 03



Credits

Konzept und Programmdesign: Axel Weber

Programmierung: Axel Weber

Schriften: Gunter Förschl, Klaus Schnitker, Wolfgang Schubert (in memoriam), Alexander Trost, Helmut Tumelshammer, Axel Weber

Grafiken und Cliparts: Jürgen Becker, Walter Bergsch, Gerd Möller, Axel Weber

Dokumentation: Axel Weber

Tester: Jürgen Becker, Ulrich Cordes, Angelika Weber

Hardwaresupport: Jürgen Becker, Walter Bergsch, René Müller

Besonderer Dank an: Jürgen Becker, Ulrich Cordes, Günter Woigk (Das Schneider CPC Systembuch) und Otis!

Hardware

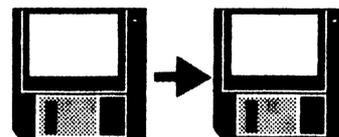
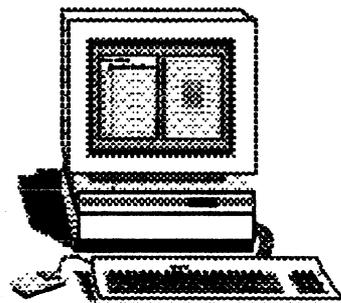
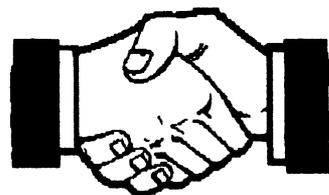
Mindestens: CPC 6128 oder 100% kompatibler Rechner.

Unterstützt werden: Dobbertin^x RAM-Disc (RDOS^x) oder 100% kompatible, 720 kB B-Laufwerke unter XDDOS^x oder 100% kompatible, Joystick, AMX^x-Maus oder 100% kompatible, Epson^x-kompatible 9-Nadel-, 24-Nadel oder Tintenstrahldrucker mit einer horizontalen Grafikauflösung von mindestens 240 dpi (4fache Dichte) sowie NLQ401^x, OKI^x Mikroline 192/193 und 292/293, Seikosha^x SP 1000 CPC, STAR^x SG 10, Gemini und Radix, 8-Bit-Druckerschnittstelle (sofern eine fachgerechte Verbindung des Tape-Data-Out-Pins der Pio mit dem Druckerport vorhanden ist).

^x Dobbertin, RDOS, XDDOS, AMX, Epson, NLQ401, OKI, Seikosha und STAR sind eingetragene Warenzeichen.

Sicherheitskopie

Es wird dringend empfohlen, eine Sicherheitskopie der Programmdiskette anzufertigen. Verwenden Sie dazu ein geeignetes Kopierprogramm und achten Sie darauf, daß Sie während des Kopierens den Schreibschutz an der Originaldiskette aktivieren!



INHALT

Start

- Programmstart..... 4
- INSTALL.BAS: Installation von Erweiterungs-ROMs..... 4

Grundlegendes

- Programmkonzept..... 6
- Programmaufbau..... 7
- Programmsteuerung..... 8

Das Desktop

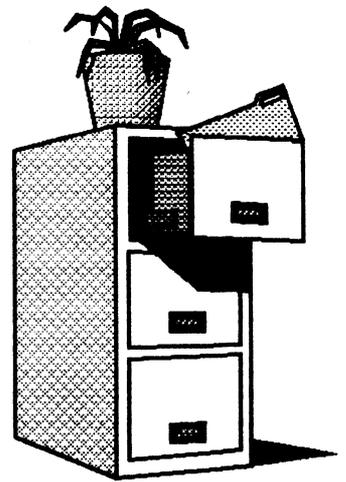
- Datei-Menü..... 13
- Text-Menü..... 16
- Grafik-Menü..... 17
- Ausschnitt-Menü..... 19
- Lupe-Option..... 22
- Stil-Menü..... 22
- Lineal-Option..... 25
- Arbeit-Option..... 26
- Ablage-Option..... 28
- Schrift1- / Schrift2-Option..... 29
- Drucker-Option..... 30
- Tastatur-Option..... 31
- Joy/Maus-Option..... 31
- Monitor-Option..... 31

Der Editor

- Lineal und Steuerung..... 33
- Wechseln des Werkzeugs per Hotkey..... 35
- Die Editor-Dialogbox..... 36
- Text..... 37
- Grafik..... 37
- Ausschnitt..... 39
- Lupe..... 44
- Seuerbefehle auf einen Blick..... 46

Schriften erstellen

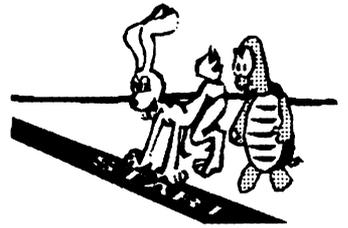
- FONT.BAS: Das Schrift-Editor-Programm..... 47



Programmstart

Legen Sie die Programmdiskette in Laufwerk A oder B und geben Sie RUN*PRO ein. Nach kurzer Zeit erscheint das Titelbild. Nach Abschluß des Ladevorgangs erscheint das Desktop (Benutzeroberfläche).

Sollte sich das Programm nicht einwandfrei starten lassen, schalten Sie Ihren CPC aus, warten ca. 15 Sekunden, und schalten ihn wieder an. Versuchen Sie jetzt erneut, das Programm zu starten. Sollte sich PRO-DESIGN MASTER-EDITION immer noch nicht einwandfrei starten lassen, liegt offenbar ein Hardwarekonflikt mit einem Erweiterungs-ROM vor. Diesen Konflikt können Sie mit Hilfe des Programms INSTALL.BAS, das sich ebenfalls auf der Programmdiskette befindet, beheben.



INSTALL.BAS

PRO-DESIGN MASTER-EDITION bietet Ihnen die Möglichkeit, angeschlossene Erweiterungs-ROMs softwaremäßig zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Starten Sie dazu das Hilfsprogramm INSTALL.BAS mittels RUN*INSTALL. Es werden daraufhin die Programmzeilen 1070 bis 1220 aufgelistet. Durch Editieren einer der Zeilen 1070 bis 1210 läßt sich das zugehörige ROM aktivieren (ROMx = AN) oder deaktivieren (ROMx = AUS). Standardmäßig sind alle ROMs aktiviert. Um z.B. ROM1 zu deaktivieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. EDIT 1070
2. AN in AUS ändern
3. ENTER drücken

Wenn Ihnen der Name eines ROMs bekannt ist (z.B. RDOS), so können Sie zusätzlich ROMx durch den Namen des ROMs ersetzen. Im obigen Beispiel also ROM1 durch RDOS.

Wenn sie ein XDDOS-kompatibles Erweiterungs-ROM angeschlossen haben und ein 720kB-B-Laufwerk einsetzen, stellen Sie bitte den entsprechenden Eintrag in Zeile 1220



auf AN. PRO-DESIGN MASTER-EDITION initialisiert dann für dieses Laufwerk ein 128-Datei Disketteninhaltsverzeichnis.

Wenn sie alle Einstellungen nach Ihren Wünschen vorgenommen haben, geben Sie bitte direkt RUN 3000 ein. INSTALL.BAS schreibt dann die Werte in die Konfigurations-Datei PRO4.CFG und startet danach PRO-DESIGN direkt mit diesen Werten. Bei jedem weiteren Start von PRO-DESIGN MASTER-EDITION mittels RUN*PRO werden ebenfalls diese Werte verwendet.

Bei Startschwierigkeiten sollten Sie immer nur das AMS-DOS-ROM und ein weiteres ROM auf AN stellen und PRO-DESIGN MASTER-EDITION mit dieser Einstellung starten. Auf diese Weise finden Sie schnell heraus, welche(s) ROM(s) für die Startschwierigkeiten verantwortlich ist (sind). Stellen Sie in der endgültigen Einstellung alle ROMs auf AUS, die zu Startschwierigkeiten führen.

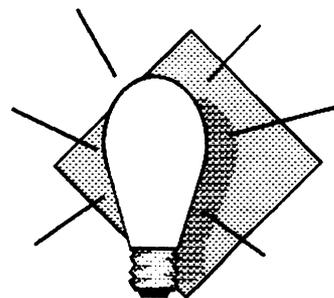
Falls Sie das XDDOS-ROM angeschlossen haben, damit aber ein normales 3"-B-Laufwerk betreiben, empfiehlt es sich, das XDDOS-ROM zu deaktivieren!

Pogrammkonzept

PRO-DESIGN MASTER-EDITION ist ein ausdruckorientiertes DTP-Programm auf Bitmap-Basis. Daher arbeitet es ausschließlich in MODE 2 (höchste Auflösung). Auf Farbunterstützung wurde aus zwei Gründen verzichtet. Erstens würde das zu Lasten der Auflösung von 640x456 Bildpunkten gehen (MODE 1 statt MODE 2) und zweitens sind die Farbfähigkeiten des CPC 6128 sowieso bescheiden. Zwar läßt sich PRO-DESIGN MASTER-EDITION auch als Malprogramm verwenden, doch wird dieser Einsatz seiner Bestimmung und seinen Fähigkeiten nicht gerecht.

Das Programm verzichtet bewußt auf "Schnickschnack" wie Freihandzeichnen (die Ergebnisse bei Steuerung des elektronischen Pinsels per Tastatur oder Joystick haben mit tatsächlichem Freihandzeichnen herzlich wenig gemeinsam) bietet dafür aber Optionen, die man sonst meist vergeblich sucht. So lassen sich Ausschnitte innerhalb eines frei wählbaren Rahmens gleichzeitig horizontal und vertikal zentrieren, man kann mit weißer Tinte transparent auf gerastertem Hintergrund schreiben. Es ist möglich, gleichzeitig mehr als 180 Füllmuster (8x8 bis 24x24 Pixel) bzw. zwei Effektschriften, eine komplette DIN A4-Druckseite und einen normalen Screen im Speicher (ohne Speichererweiterung!) zu halten!

Außerdem bietet PRO-DESIGN MASTER-EDITION eine Umsetzung Ihrer Entwürfe in Druckergebnisse, die auf dem CPC ihresgleichen sucht. Schon im Programm können Sie millimetergenau sehen, wie groß etwas im Ausdruck wird, wieviel Millimeter es von den Rändern entfernt ist, und das abhängig vom gewählten Ausdruckformat DIN A4 oder DIN A5! Ein Kreis auf dem Bildschirm ist auch ein Kreis im Ausdruck! PRO-DESIGN MASTER-EDITION unterstützt nicht nur alle Epson-kompatiblen 9-Nadel-, 24-Nadel- und Tintenstrahldrucker (mit mindestens 4facher Grafikdichte), sondern auch eine eventuell vorhandene 8-Bit-Druckerschnittstelle (technische Voraussetzung siehe HARDWARE). Daß der Ausdruck trotz hoher Qualität in einer erstaunlichen Geschwindigkeit erfolgt, liegt daran, daß das Programm beim Druck direkt auf die CPC-Hardware zugreift.



Programmaufbau

PRO-DESIGN MASTER-EDITION besteht aus drei unabhängigen Programmen, den Schriften, den Cliparts und den Druckertreibern:

Seite A:

- INSTALL.BAS : Installations-Programm
- PRO.BAS : Hauptprogramm
- FONT.BAS : Schrift-Editor
- *.PRN : Druckertreiber

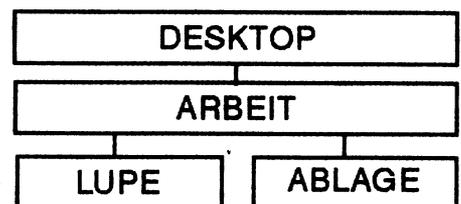
Seite B:

- *.FN1 : Schriften Typ 1 (16*16 oder 24*24 Pixel)
- *.FN2 : Schriften Typ 2 (8*8 Pixel)
- *.ABL : Cliparts

Das Hauptprogramm gliedert sich für den Benutzer in drei Ebenen. Die oberste Ebene ist das Desktop. Es präsentiert sich nach dem Laden. Von hier aus lassen sich alle Grundeinstellungen vornehmen, es läßt sich alles erledigen, was mit dem Laden und Sichern von Dateien zusammenhängt und der Ausdruck wird von hier gestartet. Ebenfalls von hier aus gelangt man in die Arbeit, also den Entwurf des Anwenders. Dazu wählt man einfach das Werkzeug (Schrift, Rechteck usw.), mit dem man im Entwurf arbeiten möchte.

Die Arbeit selbst besteht aus ca. zweieinviertel untereinanderliegenden Bildschirmseiten, durch die man scrollen kann. Ein Entwurf kann aus maximal 640*456 Pixeln bestehen. Aus der Arbeit heraus kann man auf eine weitere Ebene wechseln. Hier kann man entweder mit der Lupe die Arbeit in 8facher Vergrößerung auf Pixelebene bearbeiten oder in die Ablage wechseln.

Die Ablage stellt einen eigenen, 16 kB großen Bildspeicher dar, und erfüllt mehrere Aufgaben. Sie dient als Zwischenspeicher zum Laden/Sichern von Screen-Dateien und Pro-Design 3.0 - Arbeiten, als Speicher für Cliparts und Bildausschnitte und als zusätzlicher Bearbeitungsspeicher für die Arbeit. Es lassen sich drei Dateiformate in die Ablage laden und aus der Ablage sichern, nämlich Screen-Format, Pro-Design 3.0-Format und Ablage-Format.



Programmsteuerung

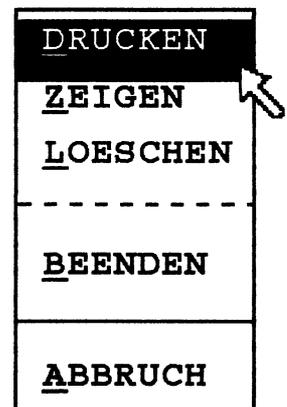
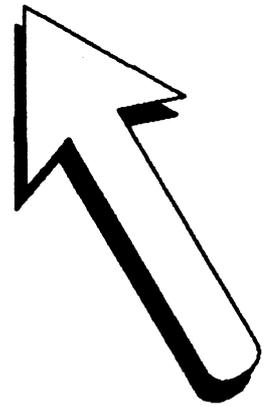
Die Programmsteuerung entspricht im wesentlichen der von modernen PC-Systemen. Ein Mauszeiger (Pfeil) läßt sich mittels einer Maus, eines Joysticks, der Cursortasten oder durch Drücken von Hotkeys (Taste, auf der sich der Buchstabe befindet, der auf dem Bildschirm unterstrichen ist) bewegen. Befindet sich der Mauszeiger auf einer Option, einem Knopf, einem Schalter oder einem Einstellwert, läßt sich diese / dieser durch Drücken von linker Maustaste, Feuer 1 oder Space-Taste anklicken. Durch das Anklicken wird die entsprechende Option ausgeführt, der gewählte Knopf gedrückt, der gewünschte Schalter betätigt oder es kann der entsprechende Wert eingestellt werden. Beim Drücken von Hotkeys wird das Anklicken nach der Bewegung des Mauszeigers automatisch ausgeführt. Alle oben genannten Steuerungsarten sind frei miteinander kombinierbar.

Menüs

Die einzelnen Optionen eines Menüs befinden sich untereinander in einem Rahmen. Dabei können Gruppen zusammengehöriger Optionen jeweils durch eine gestrichelte Linie voneinander getrennt sein. Um eine Option eines Menüs auszuwählen, bewegt man den Mauszeiger auf diese Option. Sobald sich der Mauszeiger auf der Option befindet, wird diese invertiert dargestellt. Durch Anklicken wird die Option ausgeführt. Beim Drücken eines Hotkeys (z.B. Taste D zur Ausführung der Option DRUCKEN) wird in einem Arbeitsgang der Mauszeiger auf die Option bewegt und die Option angeklickt. Um ein Menü zu schließen, muß man entweder die Option ABBRUCH anklicken oder irgendwo neben das Menü klicken. Eine Ausnahme bildet nur das Haupt-Menü: seine Optionen befinden sich nebeneinander in zwei Zeilen am oberen und unteren Bildschirmrand und es läßt sich nicht schließen.

Dialogboxen

Das Programm verfügt über eine große Anzahl von Dialogboxen. Diese Boxen dienen der Einstellung von Programm-

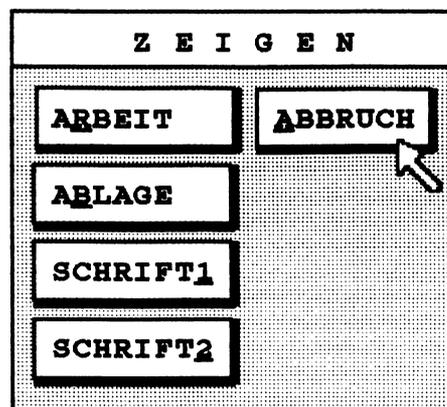


parametern oder der weiteren Verzweigung einer Option. Im Gegensatz zu den Menüs kann der Mauszeiger nicht aus einer Dialogbox herausbewegt werden. Eine Dialogbox läßt sich nur durch Anklicken eines Knopfes verlassen.

Dialogboxen - Knöpfe

Einen Knopf erkennt man an einem schattierten Rechteck, in dem sich ein Text mit der Funktion des Knopfes befindet. Das Beispiel rechts zeigt die Dialogbox, die erscheint, wenn man im DATEI-Menü die Option ZEIGEN anklickt. Sie besteht aus fünf Knöpfen. Knöpfe lassen sich auf die gleiche Weise wie Optionen anklicken, nur wird der Knopf-Text nicht invertiert, wenn der Mauszeiger darüber steht.

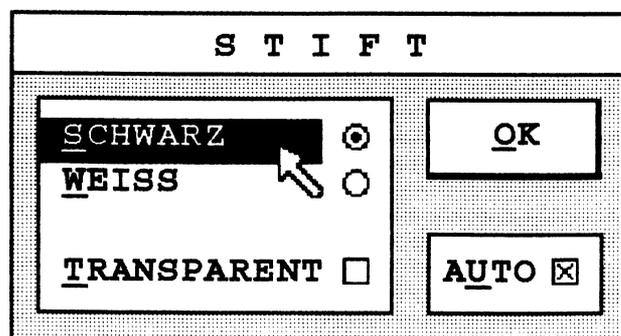
Das Drücken (Anklicken) eines Knopfes hat immer eine direkte Aktion zur Folge.



Dialogboxen - Schalter

Neben den Knöpfen gibt es zwei Arten von Schaltern, nämlich normale und Radio-Button-Schalter. Während normale Schalter keinen Einfluß auf anderer Schalter haben, ist genau dies bei Radio-Button-Schaltern der Fall. Da man z.B. nicht gleichzeitig mit schwarz und weiß schreiben kann, führt ein Anklicken des SCHWARZ-Schalters automatisch zum Ausstellen des WEISS-Schalters und umgekehrt. Normale Schalter erkennt man an einem kleinen Quadrat hinter dem Schalter-Namen. Ist das Quadrat leer, so ist der Schalter in Stellung AUS, befindet sich ein X im Quadrat, so ist der Schalter in Stellung EIN. Radio-Button-

Schalter erkennt man an einem kleinen Kreis hinter dem Schalter-Namen. Ist der Kreis leer, ist der Schalter in Stellung AUS, befindet sich ein Punkt im Kreis, so ist der Schalter in Stellung AN. Schalter lassen sich auf die gleiche Weise wie Optionen anklicken, der Schalter-Name wird ebenfalls invers dargestellt, wenn sich der Mauszeiger darüber befindet. Die Quadrate bzw. Kreise hinter den



Schaltern können nicht angeklickt werden!

Dialogboxen - AUTO-Schalter

Ein besonderer unter den normalen Schaltern ist der AU-TO-Schalter! Wenn er in Stellung EIN ist, erscheint die entsprechende Dialogbox automatisch immer dann, wenn es von der Programmsituation her sinnvoll erscheint. Haben sie z.B. in der oben abgebildeten Dialogbox zur Einstellung der Stift-Parameter diesen Schalter in Stellung EIN gebracht, erscheint diese Dialogbox automatisch jedesmal, wenn Sie zur Gestaltung Ihres Entwurfes ein neues Werkzeug (z.B. Linie) wählen. Wollen Sie über längere Zeit mit einer bestimmten Einstellung (z.B. immer mit schwarzem Stift) arbeiten, ist es komfortabler, diesen Schalter auf AUS zu stellen.



Dialogboxen - Einstellwerte

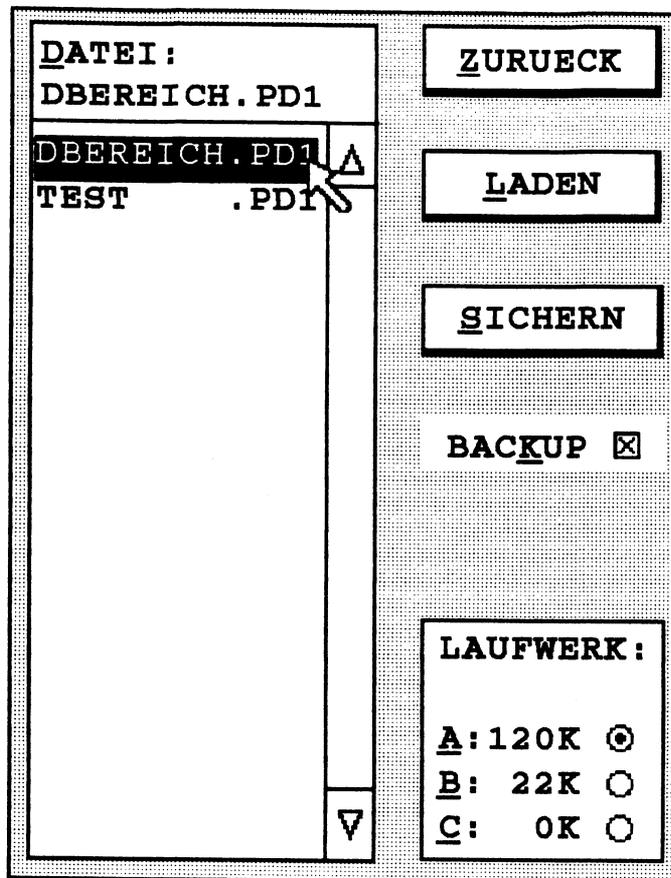
Natürlich lassen sich nicht alle Programmparameter über Schalter bestimmen. Hier und da müssen auch Zahlenwerte eingestellt werden. Zu diesem Zweck gibt es die Einstellwerte, zu erkennen an einer Zahl hinter dem Wert-Namen. Einstellwerte lassen sich wie Schalter durch das Anklicken ihres Namens verändern. Nach dem Anklicken ändert sich der Mauszeiger in ein +-Symbol. Jetzt läßt sich der Wert durch Drücken der Cursor-Hoch-Taste, Bewegen des Joysticks oder der Maus nach oben erhöhen und durch Drücken der Cursor-Runter-Taste, Bewegen des Joysticks oder der Maus nach unten verringern. Die Einstellung wird durch erneutes Anklicken beendet. Der Mauszeiger ändert sich wieder in einen Pfeil.

M O N I T O R	
<u>B</u> ORDER 22	<input type="button" value="OK"/>
<u>P</u> PAPER <input type="checkbox"/> 26	
<u>P</u> EN 0	
<u>S</u> CHONER 0 MIN	

Dialogboxen - Die Datei-Auswahl-Box

Als vorletzter Vertreterin der Dialogboxen wollen wir uns der Datei-Auswahl-Box zuwenden. Immer, wenn Sie etwas von Diskette laden oder auf Diskette sichern möchten, muß das Programm natürlich wissen, welches Laufwerk Sie wünschen und wie die Datei heißt, die Sie laden oder

sichern möchten. All diese Aufgaben übernimmt die Datei-Auswahl-Box. Direkt nach dem Öffnen der Box erscheint ein Inhaltsverzeichnis aller zur gewählten Dateiarart (Arbeit, Ablage, Drucker usw.) passenden Dateien auf dem aktuellen Laufwerk. Alle Dateinamen des Inhaltsverzeichnisses lassen sich wie Optionen anklicken und so auswählen. Der Name der ausgewählten Datei wird in das Datei-Fenster, das sich über dem Inhaltsverzeichnis befindet, kopiert. Eine Auswahl der Dateinamen über Hotkeys ist nicht möglich! Enthält das Inhaltsverzeichnis mehr Dateinamen, als sich in der Box darstellen lassen, so kann man das rechts neben dem Inhaltsverzeichnis befindliche

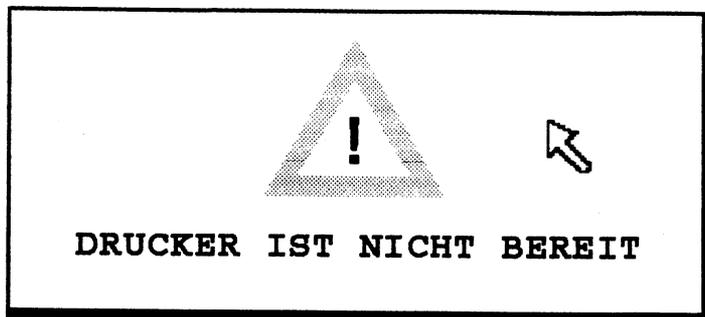


Pfeil-hoch- bzw. Pfeil-runter- Symbol anklicken, um durch das Inhaltsverzeichnis zu scrollen. Auch diese Symbole lassen sich nicht per Hotkey bedienen! Statt einen Dateinamen durch Anklicken auszuwählen, läßt er sich auch per Eingabe über Tastatur direkt im Dateifenster bestimmen. Dazu muß man lediglich die DATEI-Option anklicken. Die Eingabe wird durch Drücken von ENTER abgeschlossen. Im Laufwerks-Fenster läßt sich durch Anklicken des Laufwerksbuchstaben das gewünschte Laufwerk wählen. Hinter diesem erscheint die Information über den aktuell zur Verfügung stehenden Speicherplatz auf dem jeweiligen Laufwerk. Mit dem Schalter BACKUP legt man fest, ob eine bereits auf Diskette vorhandene Datei gelöscht wird, wenn man eine Datei mit gleichem Namen sichert. Ist der Schalter in Stellung EIN, so wird eine Kopie der alten Datei mit dem Extender BA1 bei Arbeiten bzw. BAK bei allen anderen Dateiararten angelegt. Der Knopf ZURUECK bricht die Datei-Auswahl-Box ab.

Dialogboxen - Fehlermeldung

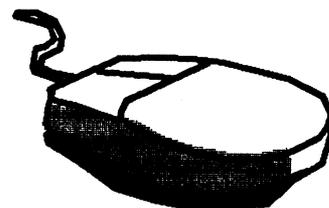
Last, but not least kommen wir zu den Fehlermeldungs-

Boxen. Fehler lassen sich nie vermeiden, sei es, daß eine Diskette nicht mehr genügend freien Speicherplatz zur Verfügung hat, um eine Datei zu sichern, sei es, daß der Drucker nicht bereit ist, um zu drucken. Pro-Design MASTER-EDITION läßt Sie hier nicht im Unklaren. Sobald ein Fehler auftritt, erscheint eine Dialogbox mit einer Beschreibung des Fehlers. Fehlermeldungs-Boxen erkennen Sie am Warnschild. Durch einen Klick irgendwo in der Box wird diese geschlossen und Sie haben die Möglichkeit, den Fehler zu beseitigen.



Mäuse

PRO-DESIGN MASTER-EDITION unterstützt die Verwendung AMX-kompatibler Mäuse, also aller Mäuse, die am Joystickport angeschlossen werden und Joystick-kompatible Signale liefern. Aufgrund der relativ geringen Rechnerleistung (im Vergleich zu modernen PCs) läßt sich eine gleichzeitig geschwindigkeitsproportionale, flimmerfreie und präzise Steuerung mittels Maus auf dem CPC nicht realisieren. Aus diesem Grund wurde eine Kompromiß zu Lasten der Geschwindigkeitsproportionalität eingegangen. Bei Verwendung einer Maus bewegt sich der Mauszeiger unabhängig von der tatsächlichen Geschwindigkeit, mit der Sie die Maus bewegen, mit mittlerem Tempo und absolut flimmerfrei über den Bildschirm. Da sich der Mauszeiger auf diese Weise nicht pixelgenau positionieren läßt (was für ein Grafikprogramm aber unerlässlich ist), verfügt der PRO-DESIGN Maus-Treiber über einen Präzisionsmodus. Sobald Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, wechselt das Programm in diesen Modus und der Mauszeiger bewegt sich quasi in Zeitlupe. Sobald Sie die rechte Maustaste loslassen, bewegt sich der Mauszeiger wieder mit normaler Geschwindigkeit. Erfahrungsgemäß erzielen Sie die besten Ergebnisse, wenn Sie die Maus eher langsam bewegen. Natürlich muß bei Verwendung einer Maus der entsprechende Programmparameter (Option JOY / MAUS im Haupt-Menü) auf AMX MAUS gestellt sein!



Das Desktop

Das Desktop gliedert sich in drei Teile:

- Haupt-Menü
- Statuszeile
- Arbeitsfläche

Das Haupt-Menü besteht aus zwei Teilen am oberen und unteren Rand des Bildschirms. Während die Optionen am oberen Rand (DATEI, TEXT, GRAFIK, AUSSCHNITT, LUPE, STIL und LINEAL) ausschließlich der Bearbeitung und dem Ausdruck der Arbeit dienen, erledigen die Option am unteren Rand (ARBEIT, ABLAGE, SCHRIFT1, SCHRIFT2, DRUCKER, TASTATUR, JOY/MAUS und MONITOR) alles, was mit dem Laden und Sichern von Dateien und den Grundeinstellungen des Programms zu tun hat. Damit der Anwender stets einen Überblick über die wichtigsten Programmeinstellungen und die gerade im Speicher befindlichen Dateien hat, befindet sich am unteren Bildschirmrand eine Informationszeile, die darüber Auskunft gibt. Auf der Arbeitsfläche in der Mitte des Bildschirms erscheinen die durch Anklicken der Haupt-Menü-Optionen zu öffnenden Unter-Menüs sowie die verschiedenen Dialogboxen.

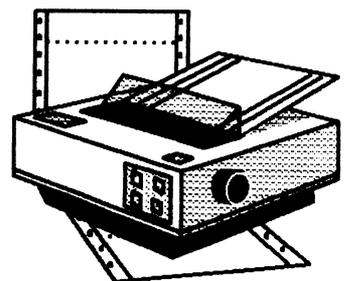
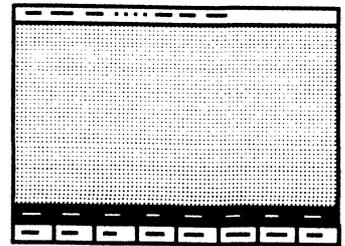
Das Datei-Menü

- DATEI im HAUPT-Menü anklicken
- DATEI-Menü erscheint

Datei drucken

- DRUCKEN im DATEI-Menü anklicken
- Dialogbox DRUCKEN wird geöffnet
- Format, Ränder und Sättigung einstellen
- OK-Knopf anklicken, um Arbeit auszudrucken
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um Ausdruck abubrechen

Diese Option bewirkt den Ausdruck der im Speicher befindlichen Arbeit im gewählten Ausdruckformat. Der Ausdruck erfolgt grundsätzlich immer nur bis zur letzten Pixelzeile der Arbeit, die noch Grafikinformaten enthält. Besteht Ihre Arbeit z.B. nur aus einer Linie in der obersten Zeile, wird



nur diese Zeile ausgedruckt.

Über das Format bestimmen Sie die Ausdruckgröße der gesamten Arbeit (z.B. Rahmen von ganz links bis ganz rechts und ganz oben bis ganz unten).

Im DIN A4-Format beträgt die Abmessung des Ausdrucks der gesamten Arbeit 203 * 289 mm. **Achtung: Wegen nicht bedruckbarer Randbereiche am oberen und unteren Blattrand sind nicht alle Drucker in der Lage, dieses Format im Einzelblatt-Betrieb auszudrucken!** Verwenden Sie in diesem Falle Endlospapier oder nutzen sie in Ihrer Arbeit nur die durch Ihren Drucker ausdrückbare Höhe (das Druck-Lineal zeigt Ihnen diese Höhe in der Arbeit millimetergenau an).

Im DIN A5-Format beträgt die Abmessung des Ausdrucks der gesamten Arbeit 142 * 201 mm. Falls Sie DIN A5-Einzelblätter bedrucken möchten, gilt die gleiche Einschränkung wie für das DIN A4-Format!

Achtung: Die Wahl des Ausdruckformats hat direkten Einfluß auf das Drucker-Lineal in der Arbeit. Die dort angezeigten Längenangaben beziehen sich immer auf das eingestellte Druckformat. Bedenken Sie also zuerst, in welchem Format Sie Ihre Arbeit später ausdrucken möchten und stellen Sie dieses Format in der DRUCKEN-Dialogbox ein!

Über die Rand-Einstellung wählen Sie einen zusätzlichen oberen bzw. linken Rand beim Ausdruck, wobei der linke Rand nur im DIN A5-Format zur Anwendung kommt, da im DIN A4-Format bereits die gesamte Breite des Papiers genutzt wird.

Mit Sättigung stellen Sie ein, wie oft jede Zeile ausgedruckt wird. Mit Werten größer als 1 können Sie altersschwachen Farbbändern auf die Sprünge helfen.

Nach Anklicken des QK-Knopfes beginnt der Ausdruck und der Mauszeiger springt auf den ABBRUCH-Knopf. Durch Drücken einer beliebigen Taste können Sie den Ausdruck jederzeit abbrechen. Bitte beachten Sie, daß es aufgrund der großen Datenmenge einen kleinen Augenblick dauern kann, bis der Drucker tatsächlich loslegt! Sollte Ihre Arbeit leer sein oder Ihr Drucker nicht betriebsbereit, erscheint eine entsprechende Dialogbox, die Sie durch einen Klick ins Haupt-Menü verlassen können.

Datei zeigen

- ZEIGEN im DATEI-Menü anklicken
- ZEIGEN-Dialogbox erscheint
- ARB EIT-Knopf anklicken, um Arbeit anzusehen
- ABLAGE-Knopf anklicken, um Ablage anzusehen
- SCHRIFT1-Knopf anklicken, um Schrift 1 anzusehen
- SCHRIFT2-Knopf anklicken, um Schrift 2 anzusehen
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um ZEIGEN abubrechen

Diese Option dient dazu, sich einen Überblick über die geladenen Dateien zu verschaffen. Bei Ansehen der Arbeit kann man durch Drücken von CONTROL O, CONTROL M und CONTROL U den oberen, mittleren bzw. unteren Teil der Arbeit wählen. Durch Drücken einer beliebigen Taste gelangt man bei allen Anseh-Optionen zurück ins Haupt-Menü.

Datei löschen

- LOESCHEN im DATEI-Menü anklicken
- LOESCHEN-Dialogbox erscheint
- ARB EIT-Knopf anklicken, um Arbeit zu löschen
- ABLAGE-Knopf anklicken, um Ablage zu löschen
- BEIDES-Knopf anklicken, um Arbeit u. Ablage zu löschen
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um Löschen abubrechen

Datei beenden

- BEENDEN im DATEI-Menü anklicken
- BEENDEN-Dialogbox erscheint
- SOFORT BEENDEN-Knopf anklicken, um Programm zu beenden
- ZUERST PARAMETER SICHERN-Knopf anklicken, um zuerst sämtliche Programmeinstellungen zu sichern und Programm anschließend zu beenden
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um Beenden abubrechen

Sichern der Parameter schreibt folgende Einstellungen auf die Programmdiskette, die ab sofort bei jedem neuen Start von PRO-DESIGN MASTER-EDITION verwendet werden:

- Alle Einstellungen des Stil-Menüs

DATEI

DRUCKEN

ZEIGEN

LOESCHEN

BEENDEN

ABBRUCH

DATEI

DRUCKEN

ZEIGEN

LOESCHEN

BEENDEN

ABBRUCH

DATEI

DRUCKEN

ZEIGEN

LOESCHEN

BEENDEN

ABBRUCH

- Schrift 1 und Schrift 2
- Druckertreiber
- Tastaturbelegung (CPC/DIN)
- Joystick/Maus-Schalter
- Monitor-Einstellungen

Sollte sich die Programmdiskette nicht im zuletzt ange-
wählten Laufwerk befinden, erscheint eine entsprechende
Dialogbox. Durch einen Klick gelangen Sie dann zurück
ins Haupt-Menü. Legen Sie die Programmdiskette ins aktu-
elle Laufwerk oder wechseln Sie zum Laufwerk, in dem
sich die Programmdiskette befindet. Klicken Sie dazu die
Option ARBEIT im Haupt-Menü an, wählen in der Datei-
Auswahl-Box das entsprechende Laufwerk an und kehren
Sie durch Anklicken des ZURUECK-Knopfes zurück ins
Haupt-Menü. Jetzt Beenden-Aktion wiederholen.

Das Text-Menü

- TEXT im HAUPT-Menü anklicken
- TEXT-Menü erscheint

Text, Schrift 1

- SCHRIFT1 im TEXT-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in SCHRIFT-Dialogbox für Schrift 1
in Stellung EIN ist, erscheint SCHRIFT-Dialogbox für
Schrift 1. Dann Einstellungen vornehmen und durch An-
klicken von QK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN
ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vor-
nehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung SCHRIFT-Dialogbox und STIFT-Dialogbox
siehe Stil-Menü.

Text, Schrift 2

- SCHRIFT2 im TEXT-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in SCHRIFT-Dialogbox für Schrift 2
in Stellung EIN ist, erscheint SCHRIFT-Dialogbox für
Schrift 2. Dann Einstellungen vornehmen und durch An-

TEXT

SCHRIFT1
SCHRIFT2

ABBRUCH

TEXT

SCHRIFT1
SCHRIFT2

ABBRUCH

klicken von QK-Knopf bestätigen

- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung SCHRIFT-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Das Grafik-Menü

- GRAFIK im HAUPT-Menü anklicken
- GRAFIK-Menü erscheint

Grafik, Linie

- LINIE im GRAFIK-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in LINIEN-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint LINIEN-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung LINIEN-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Grafik, Polygon

- POLYGON anklicken
- Falls AUTO-Schalter in LINIEN-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint LINIEN-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung LINIEN-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

GRAFIK

<u>L</u> INIE
<u>P</u> OLYGON
<u>S</u> TRAHLEN

<u>Q</u> UADRAT
<u>R</u> ECHTECK

<u>K</u> REIS
<u>E</u> LLIPSE

<u>A</u> BBRUCH

GRAFIK

<u>L</u> INIE
<u>P</u> OLYGON
<u>S</u> TRAHLEN

<u>Q</u> UADRAT
<u>R</u> ECHTECK

<u>K</u> REIS
<u>E</u> LLIPSE

<u>A</u> BBRUCH

Grafik, Strahlen

- STRAHLEN im GRAFIK-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in LINIEN-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint LINIEN-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung LINIEN-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Grafik, Quadrat

- QUADRAT im GRAFIK-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in LINIEN-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint LINIEN-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung LINIEN-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Grafik, Rechteck

- RECHTECK im GRAFIK-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in LINIEN-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint LINIEN-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung LINIEN-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

GRAFIK

LINIE
POLYGON
STRAHLEN

QUADRAT
RECHTECK

KREIS
ELLIPSE

ABBRUCH

GRAFIK

LINIE
POLYGON
STRAHLEN

QUADRAT
RECHTECK

KREIS
ELLIPSE

ABBRUCH

GRAFIK

LINIE
POLYGON
STRAHLEN

QUADRAT
RECHTECK

KREIS
ELLIPSE

ABBRUCH

Grafik, Kreis

- KREIS im GRAFIK-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in LINIEN-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint LINIEN-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung LINIEN-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Grafik, Ellipse

- ELLIPSE im GRAFIK-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in LINIEN-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint LINIEN-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung LINIEN-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Das Ausschnitt-Menü

- AUSSCHNITT im HAUPT-Menü anklicken
- AUSSCHNITT-Menü erscheint

Ausschnitt verschieben

- VERSCHIEBEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

GRAFIK

LINIE
POLYGON
STRAHLEN

QUADRAT
RECHTECK

KREIS
ELLIPSE

ABBRUCH

GRAFIK

LINIE
POLYGON
STRAHLEN

QUADRAT
RECHTECK

KREIS
ELLIPSE

ABBRUCH

AUSSCHNITT

VERSCHIEBEN
KOPIEREN
ZENTRIEREN

SPIEGELN
DREHEN

INVERTIEREN
FUELLEN

ZOOMEN

LOESCHEN

IN ABLAGE
AUS ABLAGE

ABBRUCH

Ausschnitt kopieren

- KOPIEREN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Ausschnitt zentrieren

- ZENTRIEREN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Ausschnitt spiegeln

- SPIEGELN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Dialogbox SPIEGELN erscheint. Dort Spiegelart einstellen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung SPIEGEL-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Ausschnitt drehen

- DREHEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Dialogbox DREHEN erscheint. Dort Drehart einstellen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung DREH-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

AUSSCHNITT

VERSCHIEBEN

KOPIEREN

ZENTRIEREN

SPIEGELN

DREHEN

INVERTIEREN

FUELLEN

ZOOMEN

LOESCHEN

IN ABLAGE

AUS ABLAGE

ABBRUCH

AUSSCHNITT

VERSCHIEBEN

KOPIEREN

ZENTRIEREN

SPIEGELN

DREHEN

INVERTIEREN

FUELLEN

ZOOMEN

LOESCHEN

IN ABLAGE

AUS ABLAGE

ABBRUCH

Ausschnitt invertieren

- INVERTIEREN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Editor wird aktiviert

Ausschnitt füllen

- FUELLEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Dialogbox FUELLEN erscheint. Dort Füllart einstellen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung FUELLEN-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Ausschnitt zoomen

- ZOOMEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Dialogbox ZOOMEN erscheint. Dort Zoomart einstellen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung ZOOMEN-Dialogbox und STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Ausschnitt löschen

- LOESCHEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Editor wird aktiviert

Ausschnitt in Ablage kopieren

- IN ABLAGE im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

AUSSCHNITT

VERSCHIEBEN
KOPIEREN
ZENTRIEREN

SPIEGELN
DREHEN

INVERTIEREN

FUELLEN

ZOOMEN

LOESCHEN

IN ABLAGE
AUS ABLAGE

ABBRUCH

AUSSCHNITT

VERSCHIEBEN
KOPIEREN
ZENTRIEREN

SPIEGELN
DREHEN

INVERTIEREN
FUELLEN

ZOOMEN

LOESCHEN

IN ABLAGE
AUS ABLAGE

ABBRUCH

Ausschnitt aus Ablage kopieren

- AUS ABLAGE im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Falls AUTO-Schalter in STIFT-Dialogbox in Stellung EIN ist, erscheint STIFT-Dialogbox. Dann Einstellungen vornehmen und durch Anklicken von QK-Knopf bestätigen
- Editor wird aktiviert

Beschreibung STIFT-Dialogbox siehe Stil-Menü.

Die Lupe-Option

- LUPE im HAUPT-Menü anklicken
- Editor wird aktiviert

Das Stil-Menü

- STIL im HAUPT-Menü anklicken
- STIL-Menü erscheint

Stil Schrift 1

- SCHRIFT1 im STIL-Menü anklicken
- Dialogbox SCHRIFT1 erscheint
- Werte wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von QK-Knopf verlassen

Die Vergrößerungsfaktoren bestimmen die Vergrößerung der Buchstaben in Breite und Höhe.

Unter Abstand in Pixel läßt sich jeweils bestimmen, wieviel Pixel Buchstaben, Wörter, und Schreibzeilen voneinander entfernt sind. Der unter Schreibzeilen eingestellte Wert führt beim Drücken der RETURN- oder ENTER-Taste beim Schreiben mit Schrift 1 oder Schrift 2 zu einem Zeilenvorschub um die angegebene Zahl von Pixeln.

Unter Stil läßt sich bestimmen ob die Buchstaben aufrecht stehen (NORMAL) oder nach rechts (KURSIV RECHTS) bzw. links (KURSIV LINKS) geneigt sind.

Wenn der AUTO-Schalter in Stellung EIN ist, erscheint diese Dialogbox automatisch beim Anklicken von SCHRIFT1 im TEXT-Menü.

LUPE

STIL

SCHRIFT1

SCHRIFT2

STIFT
LINIEN

DREHEN
SPIEGELN
ZOOMEN

FUELLEN

ABBRUCH

Stil Schrift 2

- SCHRIFT2 im STIL-Menü anklicken
- Dialogbox SCHRIFT 2 erscheint
- Werte wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von QK-Knopf verlassen

Erläuterung siehe Dialogbox SCHRIFT 1

Stil Stift

- STIFT im STIL-Menü anklicken
- Dialogbox STIFT erscheint
- Schalter wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von QK-Knopf verlassen

Wenn der AUTO-Schalter in Stellung EIN ist, erscheint diese Dialogbox automatisch beim Anklicken folgender Optionen:

TEXT-Menü:

Alle Optionen bis auf ABBRUCH

GRAFIK-Menü:

Alle Optionen bis auf ABBRUCH

AUSSCHNITT-Menü:

VERSCHIEBEN, KOPIEREN, ZENTRIEREN, DREHEN,
ZOOMEN, IN ABLAGE, AUS ABLAGE

Die Einstellungen der STIFT-Dialogbox haben weitreichende Auswirkungen auf die Werkzeuge.

Die Stifffarbe SCHWARZ oder WEISS beeinflusst die Farbe der Buchstaben beim Schreiben und der Linien bei allen Grafik-Werkzeugen. Die Einstellung SCHWARZ hat die normalen Ergebnisse zur Folge, wobei man mit dem Schalter TRANSPARENT bestimmen kann, ob Buchstabenhintergrund und Lücken bei gestrichelten Linien durchsichtig sind.

Die Einstellung WEISS bei gleichzeitiger AUS-Stellung des TRANSPARENT-Schalters führt zur Vertauschung von Vorder- und Hintergrundfarbe bei Linien und Buchstaben. Bei nicht gestrichelten Linien hat das natürlich zur Folge, daß man sie auf weißem Hintergrund nicht mehr sieht.

ACHTUNG: Bei Stifffarbe WEISS und TRANSPARENT-

STIL

SCHRIFT1
SCHRIFT2

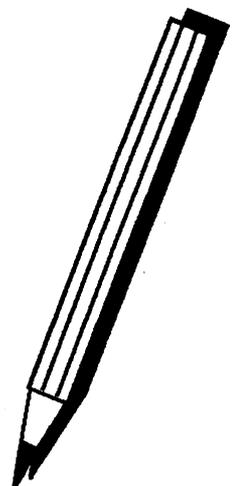
STIFT

LINIEN

DREHEN
SPIEGELN
ZOOMEN

FUELLEN

ABBRUCH



Schalter in Stellung EIN sind auf weißem Hintergrund weder Schrift noch Linien sichtbar. Das ist kein Programmfehler, sondern so gewollt! Die Einstellung WEISS bei gleichzeitiger EIN-Stellung des TRANSPARENT-Schalters ist für das Zeichnen bzw. Schreiben auf schwarzem oder gerastertem Hintergrund (z.B. Rechteck gefüllt mit 50% Raster) vorgesehen.

Der TRANSPARENT-Schalter hat darüber hinaus Einfluß auf die o.g. Optionen des AUSSCHNITT-Menüs. Er bestimmt, ob der gewählte oder bearbeitete Ausschnitt an der Zielposition den Hintergrund vollkommen verdeckt, oder ob er ihn transparent überlagert (logisch ODER).

Stil Linien

- LINIEN im STIL-Menü anklicken
- Dialogbox LINIEN wird geöffnet
- Schalter wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von QK-Knopf verlassen

Der Schalter ANPASSUNG SENKRECHTE LINIEN bewirkt in Stellung EIN, daß senkrechte Linien in doppelter Stärke gezeichnet werden. Auf diese Weise sind senkrechte Linien genauso dick wie waagerechte Linien, was beim CPC in MODE 2 sonst nicht der Fall ist.

Wenn der AUTO-Schalter in Stellung EIN ist, erscheint diese Dialogbox automatisch beim Anklicken aller Optionen (außer ABBRUCH) des GRAFIK-Menüs.

Stil Drehen

- DREHEN im STIL-Menü anklicken
- Dialogbox DREHEN wird geöffnet
- Schalter wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von QK-Knopf verlassen

Stil Spiegeln

- SPIEGELN im STIL-Menü anklicken
- Dialogbox SPIEGELN wird geöffnet
- Schalter wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von QK-Knopf verlassen



Stil Zoomen

- **ZOOMEN** im STIL-Menü anklicken
- Dialogbox ZOOMEN wird geöffnet
- Schalter wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von **OK**-Knopf verlassen

Während beim stufenlosen Zoomen die Ausgangsfläche beliebig waagrecht und senkrecht unabhängig voneinander vergrößert bzw. verkleinert werden kann (also z.B. waagrecht 1,5-fach vergrößert und senkrecht gleichzeitig 2,3-fach verkleinert), ist dies bei den beiden anderen Schalterstellungen nicht möglich. Hier erfolgt die Vergrößerung bzw. Verkleinerung mit den unten eingestellten Faktoren, dafür aber absolut verzerrungsfrei.

Stil Füllen

- **FUELLEN** im STIL-Menü anklicken
- Dialogbox FUELLEN wird geöffnet
- Schalter und Wert wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von **OK**-Knopf verlassen

Eine Rasterdichte von 100% entspricht einer Füllung mit Schwarz, eine Rasterdichte von 0% einer Füllung mit Weiß. Alle Werte zwischen 0% und 100% werden über eine Füllung mit einem Punktraster realisiert, wobei bei 50% Rasterdichte das Raster aus 50% weißen und 50% schwarzen Punkten besteht. Die Rasterdichte hat keinen Einfluß auf das Füllen mit einer Schrift.

Beim Füllen mit einer Schrift wird der beim Füllvorgang gewählte Buchstabe als Füllmuster verwendet. Auf diese Weise ist es möglich, mit dem Schrift-Editor eigene Füllmuster zu erstellen.

Die Lineal-Option

- **LINEAL** im HAUPT-Menü anklicken
- Dialogbox LINEAL wird geöffnet
- Schalter wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von **OK**-Knopf verlassen

STIL

SCHRIFT1
SCHRIFT2

STIFT
LINIEN

DREHEN
SPIEGELN
ZOOMEN

FUELLEN

ABBRUCH

STIL

SCHRIFT1
SCHRIFT2

STIFT
LINIEN

DREHEN
SPIEGELN
ZOOMEN

FUELLEN

ABBRUCH

LINEAL

Das Lineal bietet Ihnen neben einer genauen Information über Lage und Abmessung der einzelnen Objekte in Ihrem Entwurf (wahlweise in Grafik-, Text- oder Druckkoordinaten) auch Informationen über Seitenausschnitt, Tabulatoren und gewähltes Werkzeug. Es läßt sich mit dem Schalter LINEAL aber auch ausschalten, um ein Arbeiten im Ganz-Screen-Modus oder das Kopieren eines kompletten Screens zu ermöglichen. Weitere Einzelheiten erfahren Sie bei den Erläuterungen zum Editor. **Achtung: Die Wahl des Ausdruckformats hat direkten Einfluß auf das Drucker-Lineal in der Arbeit. Die dort angezeigten Längenangaben beziehen sich immer auf das eingestellte Druckformat. Bedenken Sie also zuerst, in welchem Format Sie Ihre Arbeit später ausdrucken möchten und stellen Sie dieses Format in der DRUCKEN-Dialogbox ein!**

Die Arbeit-Option

- ARBEIT im HAUPT-Menü anklicken
- DATEI-AUSWAHL-BOX wird geöffnet
- Gewünschtes Laufwerk anklicken, falls nicht gewählt
- Inhaltsverzeichnis aller Arbeiten wird ausgegeben
- BACKUP-Schalter in gewünschte Stellung bringen
- Gewünschten Dateinamen anklicken oder eingeben
- LADEN anklicken, um eine Arbeit von Diskette zu laden
- SICHERN anklicken, um Arbeit auf Diskette zu sichern
- ZURUECK anklicken, um Box ohne Aktion zu verlassen
- Nach Abschluß von Laden oder Sichern wird der Name der Arbeit in die Informationszeile eingetragen

PRO-DESIGN MASTER-EDITION verwendet ein völlig neuartiges Verfahren, um Ihre Arbeit zu sichern. Es handelt sich dabei um eine Kombination aus Komprimierung und Schreiben ganzer Blöcke. Dadurch wird einerseits eine durchschnittliche Reduktion des auf Diskette benötigten Speicherplatzes von 50% (eine komplette DIN A4-Druckseite benötigt im Durchschnitt nur 20 kB statt 39 kB auf Diskette) und andererseits eine hohe Ladegeschwindigkeit erreicht. Dazu stellt das Programm zunächst fest, wieviele der drei Screenbereiche (die komplette Arbeit besteht aus

<u>A</u> RBEIT

NAMENLOS

zweieinviertel Screens) von der Arbeit belegt sind. Jeder belegte Screenbereich wird einzeln komprimiert und als eigene Datei gesichert. Auf Diskette kann Ihre Arbeit also aus einer, zwei oder drei Dateien bestehen. Diese unterscheiden sich durch eine fortlaufende Numerierung im Extender des Dateinamens. Haben Sie eine Arbeit, die alle drei Screenbereiche (z.B. Rahmen um komplette Arbeit) belegt, unter dem Namen BEISPIEL gesichert, so finden Sie diese Arbeit auf Diskette als Dateien BEISPIEL.PD1, BEISPIEL.PD2 und BEISPIEL.PD3 wieder. Belegt eine Arbeit nur zwei Screenbereiche, so wird sie in zwei Dateien mit den Endern PD1 und PD2 aufgeteilt usw.

Für Sie ist dies i.a. nicht von Belang, da sich PRO-DESIGN MASTER-EDITION selbst um all diese Dinge kümmert. Anders ist dies nur, wenn Sie eine Arbeit unter einem Namen sichern, der bereits auf Diskette vorhanden ist. Wenn der BACKUP-Schalter in Stellung EIN ist, legt das Programm automatisch eine Sicherheitskopie (Backup) der alten Datei(n) an. Die bereits auf Diskette vorhandenen Dateien werden dem obigen Beispiel folgend in BEISPIEL.BA1, BEISPIEL.BA2 und BEISPIEL.BA3 umbenannt. Wollen Sie diese aus drei Dateien bestehende Arbeit zu einem späteren Zeitpunkt wiederbeleben, müssen Sie die Dateien mittels des RENAME-Befehls in BEISPIEL.PD1, BEISPIEL.PD2 und BEISPIEL.PD3 umbenennen. Ist der BACKUP-Schalter beim Sichern in Stellung AUS, wird eine Arbeit auf Diskette, die den gleichen Namen wie der von Ihnen gewählte hat, zuvor gelöscht!

Diese Option verwendet den Bildschirm als Zwischenspeicher. Aus diesem Grunde verschwindet das Desktop während des Ladens bzw. Sicherns ein- oder mehrmals. Es handelt sich dabei nicht um einen Programmabsturz!

Tritt bei der Verwendung der Datei-Auswahl-Box ein Fehler auf, so erscheint eine entsprechende Dialogbox. Diese können Sie durch einen Klick irgendwo innerhalb der Box ins HAUPT-Menü verlassen.

Die Ablage-Option

ABLAGE

NAMENLOS

- **ABLAGE** im HAUPT-Menü anklicken
- Dialogbox ABLAGE wird geöffnet
- Gewünschtes Dateiformat für Ablage-Datei wählen und durch Anklicken von OK-Knopf bestätigen
- DATEI-AUSWAHL-BOX wird geöffnet
- Gewünschtes Laufwerk anklicken, falls nicht gewählt
- Inhaltsverzeichnis aller Dateien wird ausgegeben
- **BACKUP**-Schalter in gewünschte Stellung bringen
- Gewünschten Dateinamen anklicken oder eingeben
- **LADEN** anklicken, um eine Datei von Diskette zu laden
- **SICHERN** anklicken, um Ablage auf Diskette zu sichern
- **ZURUECK** anklicken, um Box ohne Aktion zu verlassen
- Nach Abschluß von Laden oder Sichern wird der Name der Ablage in die Informationszeile eingetragen

Ablage-Dateien können drei Dateiformate haben:

- *.ABL = PRO-DESIGN MASTER-EDITION - Format
- *.PRO3.0 = PRO-DESIGN 3.0 - Format (MODE 2)
- *.SCR = CPC-Screen - Format (17k)
- *.* = CPC-Screen - Format (17k)

Das *.ABL - Format ist zur Archivierung von Clipartsammlungen und Bildausschnitten bestimmt. Es bietet den höchsten Kompressionsgrad. Die übrigen Formate dienen dem Datenaustausch mit anderen Grafikprogrammen. Über die Option AUS ABLAGE des AUSSCHNITT-Menüs lassen sich Teile der Ablage oder die komplette Ablage in die Arbeit kopieren. Entsprechend lassen sich mit der Option IN ABLAGE des AUSSCHNITT-Menüs Teile der Arbeit in die Ablage kopieren.

Diese Option verwendet den Bildschirm als Zwischenspeicher. Aus diesem Grunde verschwindet das Desktop während des Ladens bzw. Sicherns ein- oder mehrmals. Es handelt sich dabei nicht um einen Programmabsturz!

Tritt bei der Verwendung der Datei-Auswahl-Box ein Fehler auf, so erscheint eine entsprechende Dialogbox. Diese können Sie durch einen Klick irgendwo innerhalb der Box ins HAUPT-Menü verlassen.

Die Schrift1-Option

- SCHRIFT₁ im HAUPT-Menü anklicken
- DATEI-AUSWAHL-BOX wird geöffnet
- Gewünschtes Laufwerk anklicken, falls nicht gewählt
- Inhaltsverzeichnis aller Schriften wird ausgegeben
- Gewünschten Dateinamen anklicken oder eingeben
- LADEN anklicken, um eine Schrift von Diskette zu laden
- ZURUECK anklicken, um Box ohne Aktion zu verlassen
- Nach Abschluß des Ladens wird der Name der Schrift in die Informationszeile eingetragen

Diese Option verwendet den Bildschirm als Zwischenspeicher. Aus diesem Grunde verschwindet das Desktop während des Ladens. Es handelt sich dabei nicht um einen Programmabsturz!

Tritt bei der Verwendung der Datei-Auswahl-Box ein Fehler auf, so erscheint eine entsprechende Dialogbox. Diese können Sie durch einen Klick irgendwo innerhalb der Box ins HAUPT-Menü verlassen.

Die Schrift2-Option

- SCHRIFT₂ im HAUPT-MENÜ anklicken
- DATEI-AUSWAHL-BOX wird geöffnet
- Gewünschtes Laufwerk anklicken, falls nicht gewählt
- Inhaltsverzeichnis aller Schriften wird ausgegeben
- Gewünschten Dateinamen anklicken oder eingeben
- LADEN anklicken, um eine Schrift von Diskette zu laden
- ZURUECK anklicken, um Box ohne Aktion zu verlassen
- Nach Abschluß des Ladens wird der Name der Schrift in die Informationszeile eingetragen

Diese Option verwendet den Bildschirm als Zwischenspeicher. Aus diesem Grunde verschwindet das Desktop während des Ladens. Es handelt sich dabei nicht um einen Programmabsturz!

Tritt bei der Verwendung der Datei-Auswahl-Box ein Fehler auf, so erscheint eine entsprechende Dialogbox. Diese können Sie durch einen Klick irgendwo innerhalb der Box ins HAUPT-Menü verlassen.

SCHRIFT ₁

BUTTON

SCHRIFT ₂

BUTTON

Die Drucker-Option

DRUCKER

EPSON9 - 7

- DRUCKER im HAUPT-Menü anklicken
- DATEI-AUSWAHL-BOX wird geöffnet
- Gewünschtes Laufwerk anklicken, falls nicht gewählt
- Inhaltsverzeichnis aller Druckertreiber wird ausgegeben
- Gewünschten Dateinamen anklicken oder eingeben
- LADEN anklicken, um einen Druckertreiber zu laden
- ZURUECK anklicken, um Box ohne Aktion zu verlassen
- Nach Abschluß des Ladens wird der Name des Druckertreibers in die Informationszeile eingetragen

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Gruppen von Druckertreibern, nämlich eine für die normale 7-Bit-Druckerschnittstelle des CPCs und eine für eine nachträglich eingebaute 8-Bit-Druckerschnittstelle. Treiber der ersten Gruppe erkennt man daran, daß ihr Dateiname mit -7.PRN endet, Treiber der zweiten Gruppe daran, daß ihr Dateiname mit -8.PRN endet. Während die 7-Bit-Treiber auch mit einer 8-Bit-Schnittstelle funktionieren, ist dies umgekehrt nicht der Fall. Die ersten sechs Buchstaben des Treibernamens geben darüber Auskunft, für welchen Drucker der Treiber zuständig ist:

EPSN24 = eponkompatible 24-Nadel-Drucker

EPSON9 = eponkompatible 9-Nadel-Drucker

NLQ401 = NLQ401 und OKI Mikroline 192/193

OKI292 = OKI Mikroline 292/293

SP1000 = Seikosha SP 1000 CPC

STAR10 = Star SG 10

STARGE = Star Gemini und Star Radix

STYLUS = eponkompatible 48-Düsen-Tintenstrahldr.

Tritt bei der Verwendung der Datei-Auswahl-Box ein Fehler auf, so erscheint eine entsprechende Dialogbox. Diese können Sie durch einen Klick irgendwo innerhalb der Box ins HAUPT-Menü verlassen.

Die Tastatur-Option

Durch Anklicken dieser Option schalten Sie zwischen normaler CPC- und DIN-Tastaturbelegung hin und her. Die momentan eingestellte Belegung wird in die Informationszeile eingetragen. Bei der CPC-Belegung befinden sich die deutschen Sonderzeichen (falls in geladener Schrift enthalten) auf folgenden Tasten:

[-Taste = ä, Ä
] -Taste = ü, Ü
\
 -Taste = ö, Ö
£ -Taste = ß

Die Joy/Maus-Option

Durch Anklicken dieser Option schalten Sie zwischen normaler Mauszeigersteuerung per Joystick und Mauszeigersteuerung per Maus hin und her. Die momentan eingestellte Steuerungsart wird in die Informationszeile eingetragen. Diese Einstellung hat keinen Einfluß auf die Steuerung per Cursorstasten. Eine Falsche Einstellung (z.B. JOYSTICK bei angeschlossener Maus) hat außer einer schlechten Steuerbarkeit des Mauszeigers keine Auswirkungen.

Die Monitor-Option

- MONITOR im HAUPT-Menü anklicken
- Dialogbox MONITOR wird geöffnet
- Werte wie gewünscht einstellen
- Dialogbox durch Anklicken von OK-Knopf verlassen

Zwar können Sie für BORDER jeden beliebigen Wert zwischen 0 und 26 einstellen, doch empfiehlt sich keine Einstellung, die in der Wirkung dem Wert 15 (das ist für Grün- und Farbmonitor unterschiedlich) nahekommt! Im Editor wird nämlich zur Unterscheidung zwischen Arbeit und Ablage bei abgeschaltetem Lineal in der Ablage die BORDER-Farbe auf den Wert 15 (orange) gestellt.

Der Wert SCHONER bestimmt, ob Sie den eingebauten Monitorschoner aktivieren. Eine Einstellung von 0 deakti-

T <u>A</u> STATUR

CPC

<u>J</u> OY/MAUS

JOYSTICK

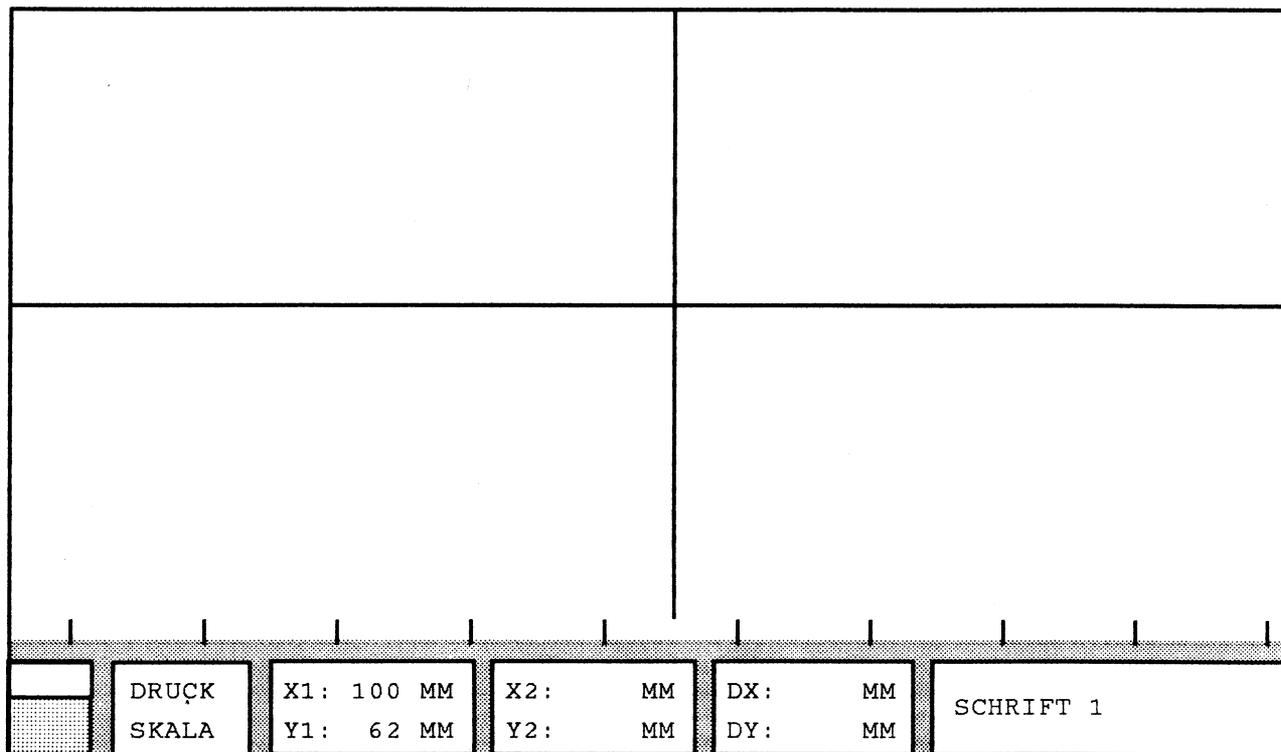
<u>M</u> ONITOR

3 MIN

viert den Schoner, alle anderen Werte geben die Zeit in Minuten an, die ohne Tastendruck und Mauszeigerbewegung vergehen muß, bis der Monitorschoner den Bildschirm dunkelstellt. Der dunkel gestellte Bildschirm wird durch Drücken einer beliebigen Taste oder Bewegen des Mauszeigers reaktiviert. Während des Ausdrucks wird der Monitorschoner automatisch deaktiviert. Nach Beendigung des Ausdrucks wird der ursprüngliche Wert wieder eingestellt.

Der Editor

Nach dem Anklicken einer Option aus den Menüs TEXT, GRAFIK, AUSSCHNITT oder LUPE wird der Editor aktiviert und Sie können Ihre Arbeit mit dem gewählten Werkzeug bearbeiten. Haben Sie als Werkzeug z.B. SCHRIFT1 aus dem TEXT-Menü gewählt, präsentiert sich Ihnen der Editor so:



Das Lineal

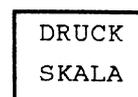
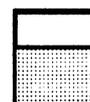
Am unteren Bildschirmrand ist das Lineal mit seinen diversen Informationen eingeblendet:

Die 10 senkrechten Striche am oberen Rand markieren die eingestellten Tabulator-Positionen (TAB-Positionen).

Das Fenster am linken Rand ist das Ausschnittsfenster. Es zeigt an, welchen Ausschnitt der Gesamtseite Sie gerade im Bearbeitungsfenster über dem Lineal sehen. Dabei symbolisiert die weiße Fläche den aktuellen Ausschnitt und die grob schraffierte Fläche den momentan nicht sichtbaren Teil der Gesamtseite.

Neben dem Ausschnittsfenster liegt das Skalen-Fenster. Es informiert Sie darüber, welche Koordinatenart (Grafik, Text oder Druck) sie für das Lineal eingestellt haben.

Es folgt das Fenster mit der Angabe der Fadenkreuz-Po-



sition. Bei Druck-Koordinaten wird der Abstand zur oberen, linken Ecke der Arbeit in Millimeter angegeben. Bei Grafikkoordinaten wird der Abstand zur linken, unteren Ecke der Arbeit in Pixel (Echtpixel, also 640*200 Pixel pro Screen) angegeben. **Achtung: Die Wahl des Ausdruckformats hat direkten Einfluß auf die Druck-Koordinaten. Die angezeigten Längenangaben beziehen sich immer auf das eingestellte Druckformat. Bedenken Sie also zuerst, in welchem Format Sie Ihre Arbeit später ausdrucken möchten und stellen Sie dieses Format in der DRUCKEN-Dialogbox ein!** Bei Textkoordinaten schließlich wird der Abstand zur linken, oberen Ecke der Arbeit in Spalten (MODE 2) und Zeilen angegeben. Dabei gibt die Zahl vor dem Komma die jeweilige Spalte bzw. Zeile an, und die Zahl nach dem Komma, wieviele Pixel das Fadenkreuz von dieser Printposition entfernt ist.

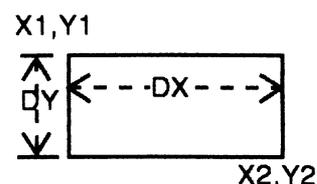
Wenn Sie irgendetwas zeichnen oder bearbeiten, was einen Start- und einen Endpunkt (z.B. Linie) bzw. einen Starteckpunkt- und einen diagonal gegenüberliegenden Endeckpunkt (Rechteck, Ausschnitt usw.) hat, kommen die nächsten beiden Fenster ins Spiel. Das erste der beiden bietet die gleichen Informationen wie das eben beschriebene Fadenkreuz-Positionsfenster, nur nicht für den Start-, sondern für den Endpunkt (oder Endeckpunkt). Das zweite der beiden Fenster gibt schließlich die Entfernung von Start- und Endpunkt in horizontaler (DX) und vertikaler (DY) Richtung an. Auch hier in der jeweils gewählten Koordinatenart.

Ganz rechts liegt das Info-Fenster. Hier können Sie immer sehen, welches Werkzeug (Schrift, Rechteck usw.) Sie gerade gewählt haben.

Das Fadenkreuz

Der Mauszeiger hat sich in ein Fadenkreuz verwandelt, das Sie pixelgenau positionieren können. Zu den bisher geschilderten Steuerungsmöglichkeiten kommen beim Fadenkreuz zwei weitere hinzu: **Durch Drücken der TAB-Taste bewegen Sie das Fadenkreuz zur nächsten TAB-Position, durch Drücken der RETURN- oder ENTER-Taste an den linken Rand.** Das Fadenkreuz läßt sich

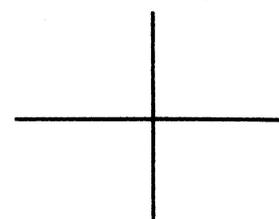
X1:	100	MM
Y1:	62	MM



X2:	MM
Y2:	MM

DX:	MM
DY:	MM

SCHRIFT 1



nicht über die Grenzen des aktuellen Seitenausschnitts hinweg bewegen.

Der Seitenausschnitt

Nun möchten Sie aber nicht nur einen Ausschnitt der Seite, sondern die gesamte Seite bearbeiten können. Dazu bietet PRO-DESIGN MASTER-EDITION mehrere Möglichkeiten, den Seitenausschnitt zu steuern:

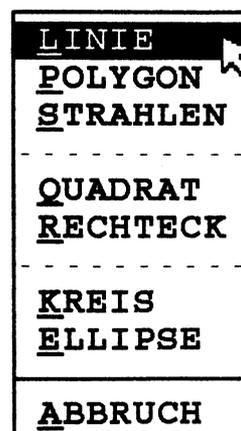
- CONTROL O = Ausschnitt von oberem Seitenrand
- CONTROL M = Ausschnitt von Seitenmitte
- CONTROL U = Ausschnitt von unterem Seitenrand
- CONTROL Cursortaste hoch = Ausschnitt 8 Pixel hoch
- CONTROL Cursortaste runter = Ausschnitt 8 Pixel runter
- SHIFT Cursortaste hoch = Ausschnitt 1 Pixel hoch
- SHIFT Cursortaste runter = Ausschnitt 1 Pixel runter

Die Tabulatoren

Natürlich sind Sie nicht an die vom Programm vorgegebenen Tabulator-Positionen gebunden. Es lassen sich bis zu 640 TAB-Positionen einrichten. Zum Setzen eines Tabulators bewegen sie das Fadenkreuz an die gewünschte Position und drücken Sie CONTROL TAB. Das Löschen eines Tabulators geschieht auf die gleiche Weise. Bewegen Sie das Fadenkreuz zur TAB-Position und drücken Sie CONTROL TAB. TAB-Positionen beziehen sich immer nur auf die horizontale Position.

Wechsel der Werkzeuge per Hotkey

Wenn Sie das Werkzeug wechseln möchten (z.B. LINIE statt SCHRIFT1) müssen Sie nicht den Umweg über das Desktop gehen, also den Editor verlassen und im Desktop ein neues Werkzeug wählen. Das TEXT-, GRAFIK-, AUSSCHNITT-, LUPE-, STIL- und LINEAL-Menü lassen sich durch Drücken von CONTROL und dem entsprechenden Hotkey (also T, G, A, L, S oder I) direkt im Editor öffnen. Der Mauszeiger verwandelt sich wieder in einen Pfeil und Sie können die gewünschte Option wie gewohnt anklicken. Die Verwendung der Hotkeys ist nur im Editor (nicht im



Lupe-Modus oder in der Ablage) und hier nicht während einer laufenden Aktion (z.B. Festlegen eines Linienendpunktes) möglich. Laufende Aktionen müssen erst beendet (z.B. Endpunkt Linie anklicken) oder mit der DEL-Taste abgebrochen werden!

Die Editor-Dialogbox

Der Editor verfügt über eine eigene Dialogbox, die Sie durch Drücken der ESC-Taste öffnen. Hier lassen sich drei fundamentale Aktionen auslösen.

Durch Anklicken des DESKTOP-Knopfes übernehmen Sie die Arbeit im augenblicklichen Zustand und verlassen den Editor Richtung Desktop.

Durch Anklicken des RUECKGAENGIG-Knopfes machen Sie alle Änderungen, die Sie seit der letzten Übernahme in Ihrem Entwurf vorgenommen haben, rückgängig. **Diese Aktion ist nicht widerrufbar!** Es handelt sich also um eine mächtige UNDO-Funktion, die wenig mit den "letzte Aktion-rückgängig-machen-Funktionen" anderer Grafikprogramme zu tun hat, die aber auch einen verantwortungsvollen Anwender erfordert. **Machen Sie es sich unbedingt zur Angewohnheit, Zwischenergebnisse, mit denen Sie zufrieden sind, per Anklicken des UEBERNEHMEN-Knopfes dauerhaft zu übernehmen!**

Durch Anklicken des UEBERNEHMEN-Knopfes übernehmen Sie die Arbeit in ihrem augenblicklichen Zustand in den Speicher. **Neben dem Anklicken des UEBERNEHMEN-Knopfes führen auch das Verändern des Seitenausschnittes und das Aus- bzw. Einschalten des Lineals und der Ablage im Editor zur Übernahme der Arbeit in den Speicher!**

Das Öffnen der Editor-Dialogbox ist nur im Editor (nicht im Lupe-Modus oder in der Ablage) und hier nicht während einer laufenden Aktion (z.B. Festlegen eines Linienendpunktes) möglich. Laufende Aktionen müssen erst beendet (z.B. Endpunkt Linie anklicken) oder mit der DEL-Taste abgebrochen werden!



Arbeiten mit dem Editor

Nachdem Sie jetzt die grundlegende Handhabung des Editors kennengelernt haben, können wir uns auf das Gestalten Ihres Entwurfes stürzen. Während Sie mit dem Pfeil in den Menüs und Dialogboxen Optionen, Knöpfe usw. anklicken können, können Sie im Editor mit dem Fadenkreuz Punkte anklicken. Sie legen damit die Positionen von Start- und Endpunkt einer Linie oder der Eckpunkte eines Rechtecks oder Ausschnitts usw. fest.

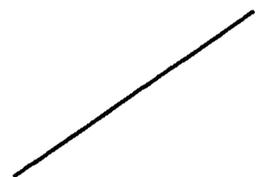
Schrift

- Im TEXT-Menü SCHRIFT1 oder SCHRIFT2 anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogboxen vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Fadenkreuz an gewünschte Position bewegen
- Schreiben
- RETURN / ENTER erzeugt Zeilenvorschub
- DEL löscht zuletzt geschriebenen Buchstaben

Führt der Zeilenvorschub nach dem Drücken der RETURN- oder ENTER-Taste zu einer Überschreitung des unteren Randes des Seitenausschnitts, wird der Seitenausschnitt automatisch nach unten bewegt. Das Programm speichert die letzten 400 Schreibpositionen unabhängig davon, ob Sie das Fadenkreuz während des Schreibens zusätzlich bewegt oder den Seitenausschnitt gewechselt haben. Sie können also mit der DEL-Taste bis zu 400 der zuletzt geschriebenen Buchstaben löschen.

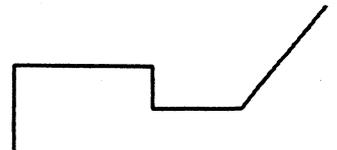
Linie

- LINIE im GRAFIK-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogboxen vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Startpunkt der Linie anklicken
- Endpunkt der Linie anklicken
- Abbruch mit DEL



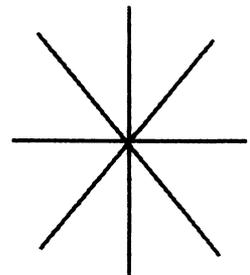
Polygon

- POLYGON im GRAFIK-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogboxen vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Startpunkt der ersten Linie anklicken
- Startpunkt der nächsten Linie anklicken
- Letzten Schritt so oft wie gewünscht wiederholen
- Endpunkt des Linienzuges anklicken
- Polygon durch Drücken von DEL beenden



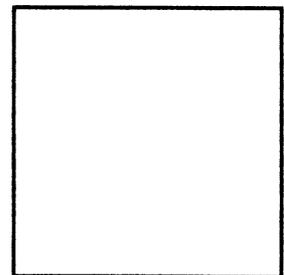
Strahlen

- STRAHLEN im GRAFIK-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogboxen vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Mittelpunkt der Strahlen anklicken
- Endpunkt eines Strahls anklicken
- Letzten Schritt so oft wie gewünscht wiederholen
- Strahlen durch Drücken von DEL beenden



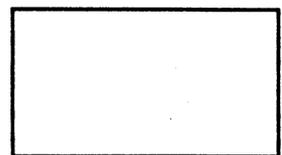
Quadrat

- QUADRAT im GRAFIK-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogboxen vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Linken/oberen oder rechten/unteren Eckpunkt des Quadrats anklicken
- Diagonal gegenüberliegenden Eckpunkt anklicken
- Abbruch mit DEL



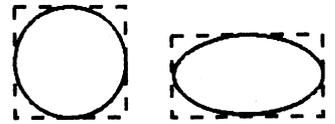
Rechteck

- RECHTECK im GRAFIK-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogboxen vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Beliebigen Eckpunkt des Rechtecks anklicken
- Diagonal gegenüberliegenden Eckpunkt anklicken
- Abbruch mit DEL



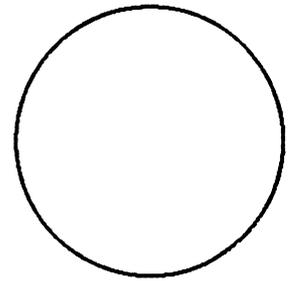
Kreis und Ellipse

Bei Kreis und Ellipse erfolgt die Bestimmung von Lage und Größe über ein umgebendes Quadrat bzw. Rechteck wie in der Abbildung rechts dargestellt.



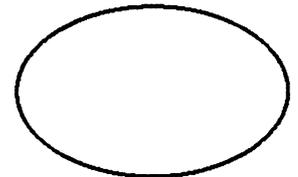
Kreis

- KREIS im GRAFIK-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogboxen vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Linken/oberen oder rechten/unteren Eckpunkt des umgebenden Quadrats anklicken
- Diagonal gegenüberliegenden Eckpunkt anklicken
- Abbruch mit DEL



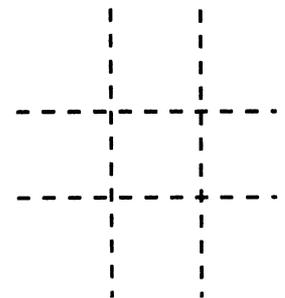
Ellipse

- ELLIPSE im GRAFIK-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogboxen vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Beliebigen Eckpunkt des umgebenden Rechtecks anklicken
- Diagonal gegenüberliegenden Eckpunkt anklicken
- Abbruch mit DEL



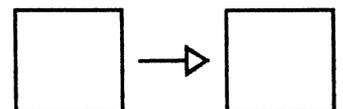
Festlegen einer Fläche

Das Festlegen einer Fläche geschieht wie das Zeichnen eines Rechtecks. Zuerst klicken Sie einen beliebigen Eckpunkt der Fläche an. Dann bewegen Sie das Fadenkreuz zum diagonal gegenüberliegenden Eckpunkt und klicken auch diesen an. Nachdem Sie so eine Fläche festgelegt haben, verändert sich der Mauszeiger in ein gestricheltes Doppelfadenkreuz, das die Umrisse der Fläche symbolisiert. Dieses Verfahren wird im folgenden als "Fläche festlegen" bezeichnet.



Ausschnitt verschieben

- VERSCHIEBEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogbox vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen



- Fläche festlegen, die verschoben werden soll
- Ausgangsfläche wird gelöscht
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Doppelfadenkreuz zur gewünschte Position bewegen
- Zielpunkt anklicken
- Abbruch jederzeit mit DEL

Eine Fläche kann auch von einem Seitenausschnitt in einen anderen verschoben werden!

Ausschnitt kopieren

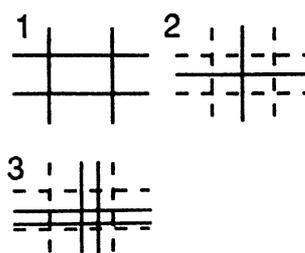
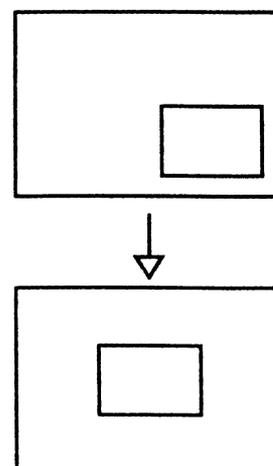
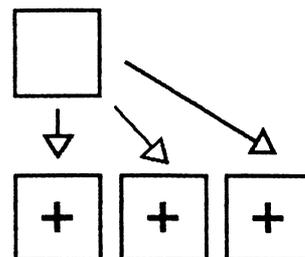
- KOPIEREN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogbox vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Fläche festlegen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Doppelfadenkreuz zur gewünschte Position bewegen
- Zielpunkt anklicken
- Die letzten beiden Schritte so oft wie gewünscht wiederh.
- Abbruch jederzeit mit DEL

Eine Fläche kann auch von einem Seitenausschnitt in einen anderen kopiert werden!

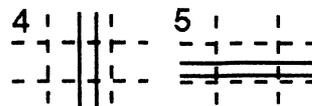
Ausschnitt zentrieren

- ZENTRIEREN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogbox vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Fläche festlegen, die als Zentrierrahmen dient (Abb. 1)
- Zentrierrahmen wird durch gestrichelte Linien angezeigt
- Fadenkreuz erscheint in Mitte d. Zentrierrahmens (Abb.2)
- Fläche festlegen, der zentriert werden soll (Abb. 3)
- Abbruch jederzeit mit DEL

Die zu zentrierende Fläche muß innerhalb des Zentrierrahmens liegen. Die Zentrierung erfolgt immer sowohl in horizontaler als auch in vertikaler Richtung. Wünscht man lediglich eine Zentrierung in horizontaler Richtung, müssen oberer und unterer Rand des Zentrierrahmens auf dem oberen und unteren Rand der zu zentrierenden Fläche lie-



gen (Abb. 4). Wünscht man lediglich eine Zentrierung in vertikaler Richtung, müssen linker und rechter Rand des Zentrierrahmens auf dem linken und rechten Rand der zu zentrierenden Fläche liegen (Abb. 5).



Ausschnitt spiegeln

- SPIEGELN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Einstellungen in Dialogbox(en) vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Fläche festlegen, die gespiegelt werden soll
- Abbruch mit DEL



Ausschnitt drehen

- DREHEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Einstellungen in Dialogbox(en) vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Fläche festlegen, die gedreht werden soll

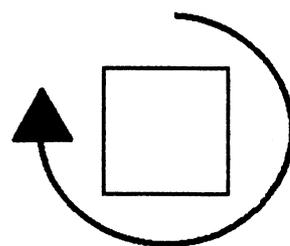
Bei 90 und 270 Grad Drehwinkel:

- Ausgangsfläche wird gelöscht
- Doppelfadenkreuz mit Umriß gedrehter Fläche erscheint
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Doppelfadenkreuz zur gewünschte Position bewegen
- Zielpunkt anklicken

- Abbruch mit DEL

Bei 180 Grad Drehwinkel wird die gedrehte Fläche an der gleichen Stelle in die Arbeit eingefügt, an der sich die Ausgangsfläche befand.

Bei 90 und 270 Grad Drehwinkel sind die gedrehten Flächen aufgrund der in MODE 2 unterschiedlichen horizontalen und vertikalen Auflösung des CPCs doppelt so hoch und halb so breit wie sie es normalerweise wären. Ein Einfügen an der Position der Ausgangsfläche ist deshalb in keinem Fall möglich! Aus diesem Grunde überläßt das Programm dem Anwender die Positionierung der gedrehten Fläche. Sie kann auch in einem anderen Seitenausschnitt eingefügt werden! **Bei 90 und 270 Grad Drehwinkel nimmt das Programm eine automatische Begren-**



zung der Größe der Ausgangsfläche vor, so daß die gedrehte Fläche auf jeden Fall auf die Arbeitsfläche des Editors paßt. Sie können also bei diesen Drehwinkeln keine beliebig große Ausgangsfläche festlegen!

Ausschnitt invertieren

- INVERTIEREN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Fläche festlegen, die invertiert werden soll
- Abbruch mit DEL

Ausschnitt füllen

- FUELLEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Einstellungen in Dialogbox vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen

Bei Füllung mit Raster:

- Beliebigen Punkt der zu füllenden Fläche anklicken

Bei Füllung mit Schrift:

- Fadenkreuz auf beliebigen Punkt der zu füllenden Fläche
- Taste mit gewünschtem Buchstaben/Füllmuster drücken

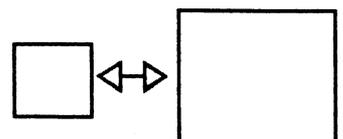
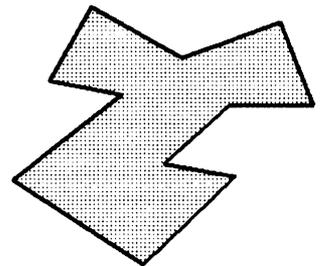
- Abbruch mit DEL

Die Füllung geht nicht über den aktuellen Seitenausschnitt hinaus. Das Programm berechnet die Position von Rastern und Buchstaben/Füllmustern in Abhängigkeit von der Position auf der Seite. Mehrere aufeinanderfolgende Füllungen mit dem gleichen Raster oder Buchstaben/Füllmuster fügen sich so immer nahtlos aneinander, auch wenn ein anderer Seitenausschnitt gewählt wurde. Beim Füllen mit Schrift wird zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterschieden!

Ausschnitt zoomen

- ZOOMEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Einstellungen in Dialogbox(en) vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen

INVERS



- Fläche festlegen, die gezoomt werden soll
- Ausgangsfläche wird gelöscht

Bei stufenlosem Zoomen:

- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Größe und Position der Ziel-Fläche festlegen

Bei Vergrößern oder Verkleinern:

- Doppelfadenkreuz mit Umriß gezoomter Fläche erscheint
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Doppelfadenkreuz zur gewünschte Position bewegen
- Zielpunkt anklicken

- Abbruch jederzeit mit DEL

Bei VERGROESSERN nimmt das Programm eine automatische Begrenzung der Größe der Ausgangsfläche vor, so daß die vergrößerte Fläche auf jeden Fall auf die Arbeitsfläche des Editors paßt. Sie können also bei VERGROESSERN keine beliebig große Ausgangsfläche festlegen!

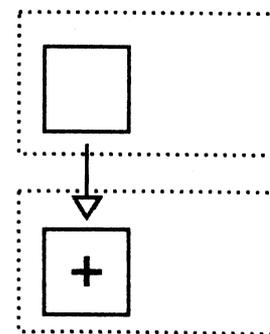
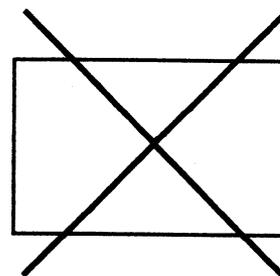
Ausschnitt löschen

- LOESCHEN im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Fläche festlegen, die gelöscht werden soll
- Abbruch mit DEL

Ausschnitt in Ablage kopieren

- IN ABLAGE im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogbox vornehmen
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Fläche festlegen, die kopiert werden soll
- Ablage wird eingeblendet (BORDER orange)
- Doppelfadenkreuz zur gewünschte Position bewegen
- Zielpunkt anklicken
- Arbeit wird eingeblendet (BORDER normal)
- Abbruch jederzeit mit DEL

Um einen Ausschnitt in Größe eines kompletten Screens



in die Ablage zu kopieren, sollte das Lineal zweckmäßigerweise für die Dauer des Kopiervorgangs ausgeschaltet werden.

Ausschnitt aus Ablage kopieren

- AUS ABLAGE im AUSSCHNITT-Menü anklicken
- Gegebenenfalls Einstellungen in Dialogbox vornehmen
- Beliebigen Punkt anklicken
- Ablage wird eingeblendet (BORDER orange)
- Fläche festlegen, die kopiert werden soll
- Arbeit wird eingeblendet (BORDER normal)
- Gewünschten Seitenausschnitt einstellen
- Doppelfadenkreuz zur gewünschte Position bewegen
- Zielpunkt anklicken
- Die letzten 3 Schritte so oft wie gewünscht wiederholen
- Abbruch jederzeit mit DEL

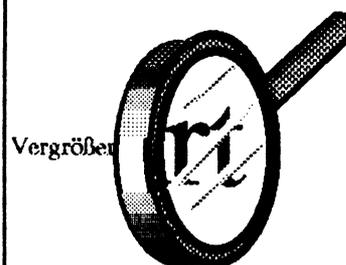
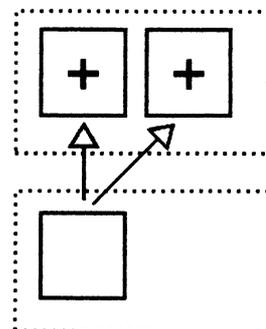
Mit dieser Option lassen sich über die Ablage Bilder aller Grafikprogramme laden, die das normale CPC-Screenformat (17k Diskettendatein) und MODE 2 unterstützen, sowie Pro-Design 3.0-Datein, die in MODE 2 erstellt wurden. Wenn die aus der Ablage kopierete Fläche höher als 176 Pixel ist, wird das Lineal bei der Rückkehr zur Arbeit automatisch abgeschaltet, falls es angeschaltet war.

Die Lupe

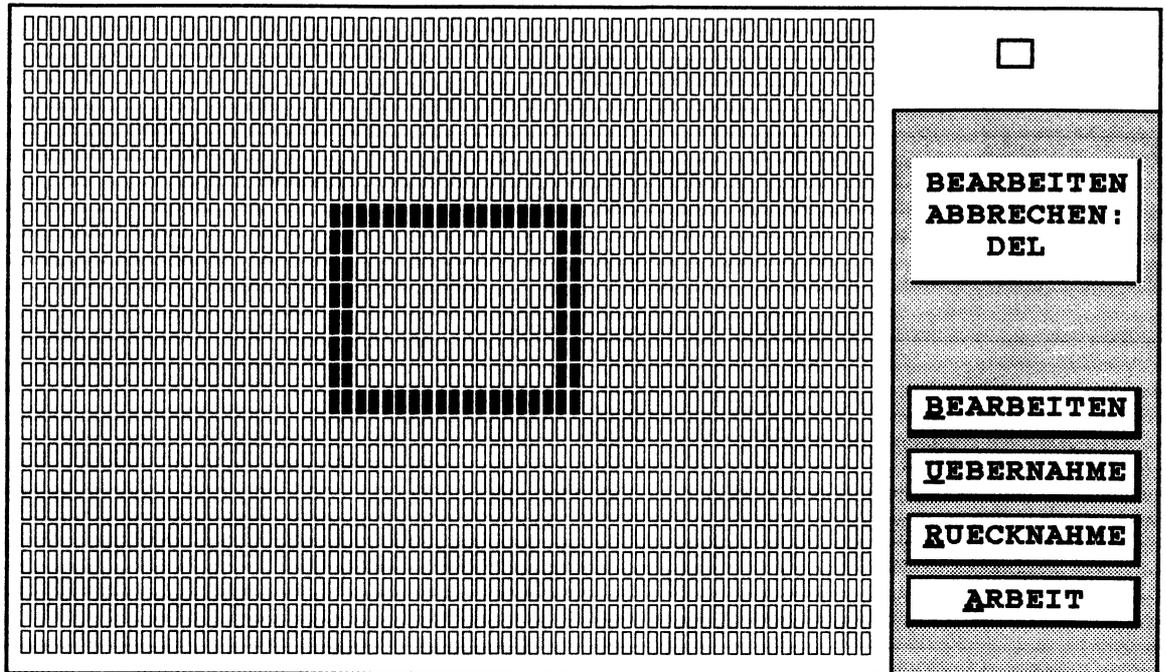
- LUPE im HAUPT-Menü anklicken
- Doppelfadenkreuz mit Umriß Lupenfläche erscheint
- Doppelfadenkreuz zur gewünschte Position bewegen
- Zielpunkt anklicken
- Lupe-Editor wird eingeblendet
- Mauszeiger befindet sich in Lupe-Dialogbox

- BEARBEITEN anklicken, um Ausschnitt zu bearbeiten
- Mauszeiger springt in Bearbeitungsfenster
- Pixel anklicken, um sie zu invertieren
- DEL-Taste drücken, um in Lupe-Dialogbox zu gelangen

- UEBERNAHME anklicken, um Ergebnis zu übernehmen



- RUECKNAHME anklicken, um Ergebnis rückgängig zu machen
- ARBEIT anklicken, um zurück in Arbeit zu gelangen
- Ergebnis der Bearbeitung wird in Arbeit eingebaut



Das Bearbeitungsfenster besteht aus 64 * 24 Rechtecken, die entweder eine weiße oder eine schwarze Fläche besitzen. Rechtecke mit schwarzer Fläche repräsentieren ein gesetztes Pixel, solche mit weißer Fläche ein nicht gesetztes Pixel. Durch Anklicken lassen sich die Rechtecke und damit die entsprechenden Pixel invertieren. Der Mauszeiger kann dabei während des Anklickens weiterbewegt werden. Bei Verwendung einer Maus empfiehlt sich zur Steuerung des Mauszeigers die Wahl des Präzisionsmodus' (rechte Maustaste gedrückt halten).

Das Maßstab 1:1 - Fenster befindet sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Es zeigt den bearbeiteten Ausschnitt im Maßstab 1:1.

Die Lupe-Dialogbox befindet sich in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Mit ihr lassen sich die Funktionen des Lupe-Editors steuern.

Die Rücknahme- / Übernahmefunktion der Lupe arbeitet unabhängig von der entsprechenden Funktion in der Editor-Dialogbox. Sie können also das in die Arbeit eingebaute Ergebnis der Lupen-Bearbeitung immer noch über die Editor-Dialogbox rückgängig machen!

Steuerbefehle auf einen Blick:

Steuerung (Doppel-)Fadenkreuz:

- Cursortasten
- Joystick
- Maus rechte Taste gedrückt = Präzisionsmodus
- TAB = nächste TAB-Position
- RETURN = linker Rand (+ Zeilenvorschub bei Text)
- ENTER = linker Rand (+ Zeilenvorschub bei Text)
- SPACE = Zielpunkt anklicken
- FEUER 1 = Zielpunkt anklicken (LINKE MAUSTASTE)

Seitenausschnitt wählen:

- CONTROL O = oberer Seitenrand
- CONTROL M = Seitenmitte
- CONTROL U = unterer Seitenrand
- CONTROL Cursor hoch = Ausschnitt 8 Pixel hoch
- CONTROL Cursor runter = Ausschnitt 8 Pixel runter
- SHIFT Cursor hoch = Ausschnitt 1 Pixel hoch
- SHIFT Cursor runter = Ausschnitt 1 Pixel runter

Tabulatoren setzen / rücksetzen:

- CONTROL TAB

Aktion abbrechen / Buchstaben löschen

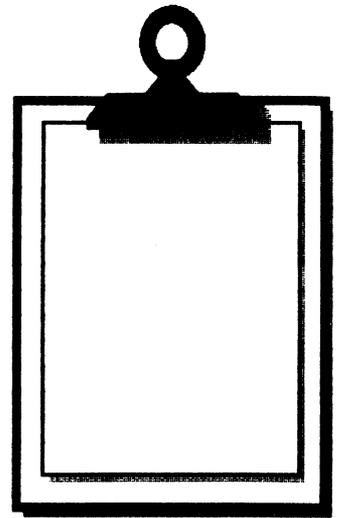
- DEL

Werkzeug per Hotkey wechseln:

- CONTROL T = TEXT-Menü einblenden
- CONTROL G = GRAFIK-Menü einblenden
- CONTROL A = AUSSCHNITT-Menü einblenden
- CONTROL L = LUPE aktivieren
- CONTROL S = STIL-Menü einblenden
- CONTROL I = LINEAL-DIALOGBOX einblenden

Editor-Dialogbox aufrufen:

- ESC
- RUECKGAENGIG = Alles seit letzter Übernahme rückg.
- UEBERNEHMEN = Arbei in Speicher übernehmen
- DESKTOP = Editor verlassen



Schriften erstellen

PRO-DESIGN MASTER-EDITION bietet Ihnen die Möglichkeit, eigene Schriften oder Füllmuster zu entwerfen. Zu diesem Zweck befindet sich das Programm FONT.BAS auf der Programmdiskette. Starten Sie es mittels RUN"FONT. Es erscheint daraufhin das Desktop dieses Programms. Die Steuerung des Programms entspricht im wesentlichen der des Hauptprogramms, nur daß es hier keinen Mauszeiger und keine Hotkeys gibt, sondern immer automatisch eine Option ausgewählt ist, die Sie auf die gewohnte Weise anklicken können. Zur Wahl einer anderen Option benutzen Sie auch hier die Cursortasten, den Joystick oder die Maus.

Das Haupt-Menü

Das HAUPT-Menü besteht aus den Optionen DESK, DATEI, PARAMETER und SCHRIFT.

DESK **DATEI** **PARAMETER** **SCHRIFT**

Das Desk-Menü

- DESK im HAUPT-Menü anklicken
- DESK-Menü wird geöffnet

Desk, Ende

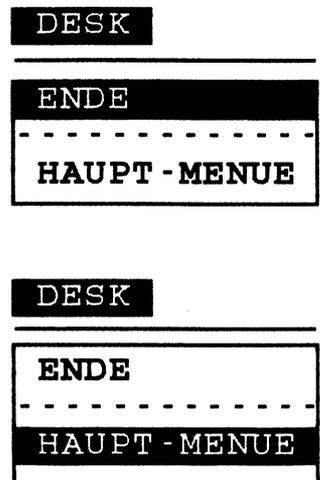
- ENDE im DESK-Menü anklicken
- Dialogbox ENDE erscheint
- WEITER-Knopf anklicken, um Programm zu beenden
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um Programm fortzusetzen

Desk, Haupt-Menü

- HAUPT-MENUE im DESK-Menü anklicken
- Programm kehrt ins HAUPT-Menü zurück

Das Datei-Menü

- DATEI im HAUPT-Menü anklicken
- DATEI-Menü wird geöffnet



Datei, Schrift 1 laden

- SCHRIFT 1 LADEN im DATEI-Menü anklicken
- Dialogbox LOESCHEN erscheint
- WEITER-Knopf anklicken, um Schrift 1 zu laden
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um Option abzubr.
- DATEI-AUSWAHL-BOX erscheint
- Dateinamen anklicken oder eingeben
- WEITER-Knopf anklicken, um Schrift 1 zu laden
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um Option abzurechnen

Diese Option dient dazu, bestehende Schriften zur Weiterbearbeitung oder Modifikation in den Bearbeitungsspeicher zu laden.

Nach erfolgreichem Ladevorgang oder Abbruch kehrt das Programm ins DATEI-Menü zurück. Tritt bei der Benutzung der DATEI-AUSWAHL-BOX ein Fehler auf, so erscheint eine Dialogbox mit einem entsprechenden Hinweis. Durch Anklicken des WEITER-Knopfes wird die DATEI-AUSWAHL-BOX erneut geöffnet, durch Anklicken des ABBRUCH-Knopfes gelangen Sie zurück ins DATEI-Menü.

Datei, Schrift 2 laden

Wie Schrift 1 laden, nur für Schrift 2. Beide Schriften können gleichzeitig im Bearbeitungsspeicher sein.

Datei, Schrift 1 sichern

- SCHRIFT 1 SICHERN im DATEI-Menü anklicken
- DATEI-AUSWAHL-BOX erscheint
- Dateinamen anklicken oder eingeben
- WEITER-Knopf anklicken, um Schrift 1 zu sichern
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um Aktion abzubr.

Nach erfolgreicher Sicherung oder Abbruch kehrt das Programm ins DATEI-Menü zurück. Tritt bei der Benutzung der DATEI-AUSWAHL-BOX ein Fehler auf, so erscheint eine Dialogbox mit einem entsprechenden Hinweis. Durch Anklicken des WEITER-Knopfes wird die DATEI-AUSWAHL-BOX erneut geöffnet, durch Anklicken des ABBRUCH-Knopfes gelangen Sie zurück ins DATEI-Menü.

DATEI

SCHRIFT 1 LADEN

SCHRIFT 2 LADEN

SCHRIFT 1 SICHERN

SCHRIFT 2 SICHERN

HAUPT - MENUE

DATEI

SCHRIFT 1 LADEN

SCHRIFT 2 LADEN

SCHRIFT 1 SICHERN

SCHRIFT 2 SICHERN

HAUPT - MENUE

Beachten Sie bitte, daß die mitgelieferten Schrift-Dateien schreibgeschützt sind. Sie können also keine Schrift unter einem Namen auf die Programm- oder eine Erweiterungs-diskette sichern, der dort schon existiert!

Datei, Schrift 2 sichern

Wie Schrift 1 sichern, nur für Schrift 2

Datei, Haupt-Menü

- HAUPT-MENUE im DATEI-Menü anklicken
- Programm kehrt ins HAUPT-Menü zurück

Das Parameter-Menü

- PARAMETER im HAUPT-Menü anklicken
- PARAMETER-Menü wird geöffnet

Parameter, Schrift 1

- SCHRIFT 1 im PARAMETER-Menü anklicken
- SCHRIFT-DIALOGBOX für Schrift 1 erscheint
- gewünschten Wert mit Cursor hoch / runter oder entsprechender Joystick- / Mausbewegung auswählen
- Wert mit Cursor links / rechts oder entsprechender Joystick- / Mausbewegung einstellen
- die 2 letzten Schritte so oft wie gewünscht wiederholen
- beliebigen Wert anklicken, um Dialogbox zu verlassen

Die hier eingestellten Werte werden bei Verwendung der Schrift im Hauptprogramm in der SCHRIFT-Dialogbox voreingestellt.

Parameter, Schrift 2

Wie Schrift 1, nur für Schrift 2

Parameter, Haupt-Menü

- HAUPT-MENUE im PARAMETER-Menü anklicken
- Programm kehrt ins HAUPT-Menü zurück

PARAMETER

SCHRIFT 1

SCHRIFT 2

HAUPT - MENUE

SCHRIFT:

FAKTOR BREITE	001
FAKTOR HOEHE	001

ABSTAND BUCHSTABEN	000
ABSTAND WOERTER	024

Das Schrift-Menü

- SCHRIFT im HAUPT-Menü anklicken
- SCHRIFT-Menü wird geöffnet

Schrift 1 erstellen (24*24)

- SCHRIFT1 ERSTELLEN (24*24) im SCHRIFT-Menü ankl.
- Dialogbox LOESCHEN erscheint
- WEITER-Knopf anklicken, um Schrift 1 zu erstellen
- ABBRUCH-Knopf anklicken, um Option abubrechen
- Schrift-Editor erscheint

Diese Option dient dazu, eine Schrift in der Größe von 24*24 Pixeln zu erstellen. Eine im Bearbeitungsspeicher befindliche Schrift 1 wird zuvor gelöscht, falls die Option nicht abgebrochen wird. Erläuterung Schrift-Editor siehe dort.

Schrift 1 erstellen (16*16)

Wie Schrift 1 erstellen (24*24), nur Größe der Schrift hier 16*16 Pixel

Schrift 2 erstellen (8*8)

Wie Schrift 1 erstellen, nur für Schrift 2

Schrift 1 bearbeiten

- SCHRIFT1 BEARBEITEN im SCHRIFT-Menü anklicken
- Schrift-Editor erscheint

Diese Option dient dazu, eine bereits im Bearbeitungsspeicher befindliche Schrift 1 zu bearbeiten. Erläuterung Schrift-Editor siehe dort.

Schrift 2 bearbeiten

Wie Schrift 1 bearbeiten, nur für Schrift 2

SCHRIFT

SCHRIFT 1 ERSTELLEN (24*24)

SCHRIFT 1 ERSTELLEN (16*16)

SCHRIFT 2 ERSTELLEN (8*8)

SCHRIFT 1 BEARBEITEN

SCHRIFT 2 BEARBEITEN

SCHRIFT 1 ZEIGEN

SCHRIFT 2 ZEIGEN

HAUPT-MENUE

Schrift 1 zeigen

- SCHRIFT 1 ZEIGEN im SCHRIFT-Mneü anklicken
- Übersicht Schrift 1 wird gezeigt
- Beliebige Taste drücken, um ins SCHRIFT-Menü zu gelangen

Schrift 2 zeigen

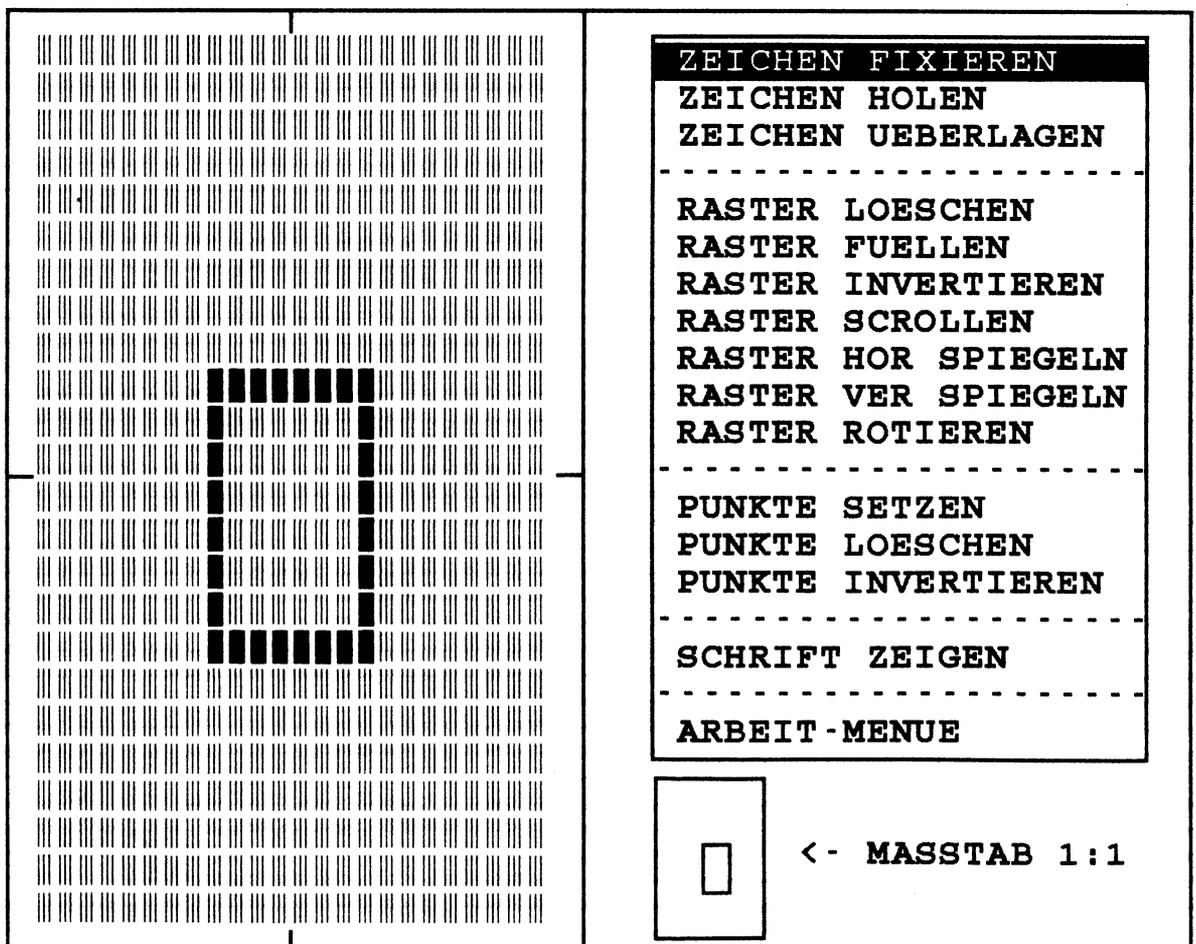
Wie SCHRIFT 1 ZEIGEN, nur für Schrift 2

Schrift, Haupt-Menü

- HAUPT-MENUE im SCHRIFT-Menü anklicken
- Programm kehrt ins HAUPT-Menü zurück

Der Schrift-Editor

Der Schrift-Editor besteht aus drei Teilen, dem Bearbeitungsraster, der Menü-Box und der Maßstab 1:1 -Box. Die



Menü-Box enthält alle zur Bearbeitung eines Buchstabens

bzw. Füllmusters notwendigen Optionen. Die Maßstab 1:1-Box zeigt den Buchstaben aus dem Bearbeitungsraster in Originalgröße. Die Erstellung bzw. Bearbeitung eines Buchstabens findet im Bearbeitungsraster statt. Es besteht je nach Schriftgröße aus 8*8, 16*16 oder 24*24 Feldern. Ein gefülltes Rasterfeld repräsentiert ein gesetztes Pixel des Buchstabens, ein schraffiertes Rasterfeld ein nicht gesetztes Pixel des Buchstabens. An den Rändern des Rasters befinden sich als Positionierungshilfe Teilungsstriche, die jede Rasterseite genau halbieren. Die einzelnen Optionen der Menü-Box werden folgendermaßen angewendet:

Zeichen fixieren

- ZEICHEN FIXIEREN anklicken
- Einstellungs-Strich erscheint am rechten Rasterrand
- Strich zum rechten Rand des Buchstabens bewegen
- Rechten Rand des Buchstabens anklicken
- TASTEN-Dialogbox erscheint
- Taste drücken, auf die der Buchstabe gelegt werden soll
- Dialogbox verschwindet

Bei allen Pro-Design-Schriften handelt es sich um Proportionalschriften. Da nicht jeder erstellte Buchstabe das Raster in seiner ganzen Breite belegt, muß das Programm wissen, wie breit der Buchstabe ist. Deshalb muß der Einstellungs-Strich zum rechten Rand des Buchstabens bewegt werden. PRO-DESIGN MASTER-EDITION geht davon aus, daß der Buchstabe linksbündig im Bearbeitungsraster liegt. Vermeiden Sie also bei der Erstellung / Bearbeitung eines Buchstabens freie Spalten am linken Rasterrand!

Bei der Erstellung / Bearbeitung von Füllmustern sollten Sie dafür sorgen, daß die Muster das Raster komplett belegen, da sonst bei der Füllung unschöne Zwischenräume entstehen.

PRO-DESIGN MASTER-EDITION unterscheidet bei der Belegung einer Taste mit dem von Ihnen erstellten Buchstaben oder Füllmuster natürlich zwischen Groß- und Kleinschreibung. Sie können also jede Taste doppelt (Normal- und Shift-Ebene) belegen.

Zeichen holen

- ZEICHEN HOLEN anklicken
- TASTEN-Dialogbox erscheint
- Taste drücken, auf der der gewünschte Buchstabe liegt
- Dialogbox verschwindet
- Gewählter Buchstabe erscheint im Bearbeitungsraster

Achtung: der aktuelle Inhalt des Bearbeitungsrasters geht verloren. Eventuell Raster zuerst auf Taste legen.

Zeichen überlagern

- ZEICHEN UEBERLAGERN anklicken
- TASTEN-Dialogbox erscheint
- Taste drücken, auf der der gewünschte Buchstabe liegt
- Dialogbox verschwindet
- Gewählter Buchstabe wird dem momentan im Bearbeitungsraster befindlichen Buchstaben überlagert

Viele Buchstaben lassen sich aus der Überlagerung bereits vorhandener Buchstaben zusammensetzen, z.B. das \$ aus der Überlagerung von | und S.

Achtung: der aktuelle Inhalt des Bearbeitungsrasters geht verloren. Eventuell Raster zuerst auf Taste legen.

Raster löschen

- RASTER LOESCHEN anklicken
- Bearbeitungsraster wird gelöscht

Achtung: der aktuelle Inhalt des Bearbeitungsrasters geht verloren. Eventuell Raster zuerst auf Taste legen.

Raster füllen

- RASTER FUELLEN anklicken
- Alle Felder des Bearbeitungsrasters werden gefüllt

Achtung: der aktuelle Inhalt des Bearbeitungsrasters geht verloren. Eventuell Raster zuerst auf Taste legen.

Raster invertieren

- RASTER INVERTIEREN anklicken
- Alle Felder des Bearbeitungsrasters werden invertiert

Raster scrollen

- RASTER SCROLLEN anklicken
- Bearbeitungsraster mit Cursor-tasten, Joystick oder Maus in die gewünschte Richtung scrollen
- Scrollen durch Drücken der DEL-Taste beenden

Achtung: die am Rasterrand herausgescrollten Zeilen / Spalten gehen verloren !

Raster horizontal spiegeln

- RASTER HOR SPIEGELN anklicken

Raster vertikal spiegeln

- RASTER VER SPIEGELN anklicken

Raster rotieren

- RASTER.ROTIEREN anklicken

Punkte setzen

- PUNKTE SETZEN anklicken
- Raster-Cursor erscheint links oben im Bearbeitungsraster
- Cursor zum gewünschten Feld bewegen
- Feld anklicken, um es zu füllen (Pixel setzen)
- DEL-Taste drücken, um Option zu beenden

Das Bewegen des Raster-Cursors und das Anklicken der Felder sind gleichzeitig möglich.

Punkte löschen

- PUNKTE LOESCHEN anklicken
- Raster-Cursor erscheint links oben im Bearbeitungsraster
- Cursor zum gewünschten Feld bewegen
- Feld anklicken, um es zu löschen (Pixel rücksetzen)

- DEL-Taste drücken, um Option zu beenden

Das Bewegen des Raster-Cursors und das Anklicken der Felder sind gleichzeitig möglich.

Punkte invertieren

- PUNKTE INVERTIEREN anklicken
- Raster-Cursor erscheint links oben im Bearbeitungsraster
- Cursor zum gewünschten Feld bewegen
- Feld anklicken, um es zu invertieren (Pixel invertieren)
- DEL-Taste drücken, um Option zu beenden

Das Bewegen des Raster-Cursors und das Anklicken der Felder sind gleichzeitig möglich.

Schrift zeigen

- SCHRIFT ZEIGEN anklicken
- Übersicht Schrift wird gezeigt
- Beliebige Taste drücken, um in den SCHRIFT-Editor zu gelangen

Arbeit-Menü

- ARBEIT-MENUE anklicken
- Rückkehr ins SCHRIFT-Menü