

U Übertragen

Diese Funktion erlaubt Ihnen das Kopieren von Bildschirmteilen. Die Bedienung ist identisch mit der, der Funktion "P" (feld füllen).

V Verbundene Linie

Wir der Name schon sagt können Sie hier verbundene Linien zeichnen. Auch hier ist die Handhabung identisch mit der, der Funktion "G" (vierecke).

W Wegwerfen

Diese Funktion löscht den gesamten Bildschirm. Es wird eine Sicherheitsabfrage gemacht.

SPC Hilfenue

Durch Druck auf die SPACE-Taste wird das Kommandomenue aufgezeigt.

\*\*\*\*\*

Sehr geehrter Kunde,

Nachdem Sie diese Anleitung genauestens studiert haben, dürften Sie eigentlich keine Schwierigkeiten mehr mit der Bedienung des Programmes haben. Sollte dies trotzdem der Fall sein, stehen wir Ihnen gerne mit Rat und Tat zur Verfügung.

Ihr STAR-DIVISION Team

\*\*\*\*\*  
Hier noch ein kleiner Tip!

Da DESIGNER-STAR ja keine integrierte Hardcopy besitzt, läßt es sich ideal mit COPY-STAR II koppeln.

\*\*\*\*\*  
Achtung! Dieses Programm ist durch nationale und internationale Copyright-Rechte geschützt. Das Programm ist ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt, es darf weder kopiert, getauscht, verliehen, weiterverkauft oder zu Sonderzwecken verwendet werden. Jegliche Zuwiderhandlung wird gerichtlich verfolgt!

Ladeanweisungen :

Zuerst den Computer vollständig zurücksetzen, indem Sie gleichzeitig die Tasten (CTRL), (SHIFT) und (ESC) drücken. Danach die Kassette in den Rekorder legen und mit RUN starten, oder die Diskette ins Laufwerk schieben und mit RUN"DESIGNER" starten.

DESIGNER-STAR

DESIGNER-STAR ist ein Grafikprogramm für die CPC-Familie, mit dem Sie schöne Bilder auf komfortable Weise erstellen können. Das Programm ist einfach zu bedienen und benötigt keinen Joystick. Um die Fähigkeiten des Programmes zu zeigen, ist auf der Diskette ein Demonstrationsbild enthalten, das Sie mit dem Titel "DEMOBILD" einladen können.

Viel Spaß beim Malen wünscht Ihnen

Ihr STAR-DIVISION Team

Bedienungsanleitung :

Nach dem Laden des Programmes gelangen Sie in das Hauptmenue, in dem Sie zwischen drei Punkten wählen können.

- 1. Zeichnen
- 2. Laden
- 3. Ende

Bevor wir uns den Punkt 1 näher ansehen wollen, klären wir doch erst die Punkte 2 und 3.

Der Punkt 2 ermöglicht Ihnen das einladen von abgespeicherten Bildern in den Arbeitsspeicher des Programmes.

Sie werden nach dem Namen gefragt, unter dem Sie das Bild abgespeichert haben, bitte achten Sie darauf das sich die richtige Diskette im Laufwerk befindet, sonst könnte dies einen Programmabsturz zur Folge haben. Das Bild wird eingeladen und Sie können es mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln bearbeiten.

Der Punkt 3 beendet die Arbeit mit DESIGNER-STAR, eine Sicherheitsabfrage wird nicht gemacht!

Kommen wir nun zum Punkt 1 :

Wenn Sie den Punkt 1 angewählt haben, erscheint folgendes Hilfsmenue auf dem Bildschirm :

A	Ausfüllen	R	Rechteck
B	Breite Linie	S	Spiegeln
C	CAT	T	Text
E	(Viel-) Eck	U	Übertragen
F	Feld füllen	V	Verbundene Linie
G	Gerade Strecke	W	Wegwerfen
K	Kassettenausgabe		
L	Linie ziehen		
M	Move Cursor		
O	Oval & Kreis	SPC	Hilfsmenue

Bevor wir die Funktionen im einzelnen klären, wollen wir uns doch erst einmal die Steuerung des Programmes ansehen.

Die Steuerung läuft in der Hauptsache über die Cursor-Tasten und die COPY-Taste in Verbindung mit 1-buchstäbigen Kommandos für die verschiedenen Funktionen ab. Ein Cursor (blinkender Punkt) wird nur innerhalb einer Funktion angezeigt, dieser kann dann mit den Cursor-Tasten an die gewünschte Stelle gebracht werden. Dies geschieht punktweise mit den Cursor-Tasten oder in 10er Schritten mit SHIFT und den Cursor-tasten.

Eine Ausnahme bei der Steuerung sind die Funktionen L (Linie ziehen) und B (Breite Linie). Hier verwenden Sie die Cursor-Tasten für die Cursor-Bewegungen mit "pen up". Bewegungen mit "pen down" werden über den Zahlenblock in 8 Richtungen gesteuert. Die Taste 5 auf dem Zahlenblock setzt den "pen up" oder "pen down" Modus.

Eine Funktion wird mittels der COPY-Taste verlassen. Wo relevant erscheint eine Farbakas zur Festlegung von PH, IMK und BORDER. Die Auswahl wird ebenfalls mit der COPY- und den Cursor-Tasten getroffen.

#### A Ausfüllen

Diese Funktion ermöglicht es, beliebige Flächen mit einer frei wählbaren Farbe auszufüllen. Sie fahren mit Ihrem CURSOR an die Stelle des Bildschirmes, ab der ausgefüllt werden soll und drücken die COPY-Taste. Nachdem Sie eine Farbe gewählt haben, wird der Bildschirmbereich mit der gewählten Farbe ausgefüllt.

#### B Breite Linie

Hier wird es Ihnen ermöglicht, breite Linien zu ziehen. Die Steuerung dieser Funktion bildet eine Ausnahme. Bitte sehen Sie sich dazu den Punkt "Steuerung" noch einmal genau an.

#### C CAT

Hier wird das Inhaltsverzeichnis der Kassette oder Diskette eingelesen.

#### E (Viel-)Ecke

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie ein beliebig großes Vieleck auf dem Bildschirm erstellen. Sie fahren mit dem CURSOR auf die Position wo eine Ecke setzen wollen und drücken die COPY-Taste, diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen. Drücken Sie aber zweimal die COPY-Taste hintereinander, müssen Sie die Farbe auswählen, mit der das Vieleck gezeichnet werden soll.

#### F Feld füllen

Diese Funktion erstellt ausgefüllte Rechtecke und Quadrate. Sie fahren mit dem CURSOR auf die Position, bei der das Rechteck beginnen soll und markieren diese mit einem Druck auf die COPY-Taste. Die Größe legen Sie mit einer zweiten Markierung fest. Sie platzieren den CURSOR je nach Belieben diagonal zur ersten Markierung und drücken wiederum die COPY-Taste. Nachdem Sie die Farbe ausgewählt haben, wird ein X- und Y-Achsensymmetrisches ausgefülltes Rechteck erstellt.

#### G Gerade Strecke

Hier können Sie beliebig lange Strecken ziehen. Die Endpunkte werden per Druck auf die COPY-Taste markiert und nach der Farbwahl wird die Strecke in der gewünschten Farbe gezeichnet.

#### K Kassettenausgabe

Dieser Menüpunkt erlaubt es Ihnen erstellte Bilder auf Kassette oder Diskette abzuspeichern. Sie werden nach dem Namen für das Bild befragt, bitte achten Sie darauf, daß der Name nicht länger als 8 Zeichen ist, der Rest wird automatisch abgeschnitten. Nach der Eingabe speichert das Programm zwei Files ab. Das File mit der Extension .PIC enthält das eigentliche Bild, das File mit der Extension .IMK enthält alle Farben die verwendet wurden, um die alte Farbeinstellung wiederherstellen zu können.

#### L Linie ziehen

Dieser Punkt erlaubt Ihnen das "Freihand" Zeichnen von Linien. Die Handhabung ist identisch mit der, der Funktion "B" (Breite Linie).

#### M Move Cursor

Dieser Funktion ist nur für die Cursor-Bewegungen zuständig.

#### O Oval und Kreis

Hier können Sie Ovale(Ellipsen) und Kreise zeichnen. Fahren Sie mit dem Cursor an die Stelle, an der Sie das Oval oder den Kreis haben wollen, und setzen mit der COPY-Taste den Mittelpunkt. Legen Sie jetzt den Radius mit einem weiteren Druck auf die COPY-Taste fest. Wollen Sie einen Kreis zeichnen, drücken Sie anschließend noch einmal die COPY-Taste, ansonsten legen Sie den zweiten Radius für das Oval wieder mit einem Druck auf die COPY-Taste fest. Nach der Farbwahl, wird der Kreis oder das Oval, mit der von Ihnen gewählten Farbe gezeichnet.

#### R Rechteck

Diese Funktion erlaubt das Zeichnen von Rechtecken und Quadraten. Die Bedienung ist identisch mit der, der Funktion "F" (Feld füllen).

#### S Spiegeln

Dieser Punkt erlaubt Ihnen das Spiegeln von Bildschirmteilen. Mit dem Druck auf die COPY-Taste legen Sie den Anfang der Symmetrie-Achse fest, nun wählen Sie die Länge der Achse mit den Cursor-Tasten. Haben Sie den Endpunkt erreicht, drücken Sie erneut die COPY-Taste. Nun wählen Sie das Lot zur Symmetrie-Achse um das Quellgebiet abzustecken und drücken wiederum die COPY-Taste. Die Spiegelung wird danach durchgeführt.

#### T Text

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Text auf den Bildschirm bringen. Sie fahren mit dem Cursor an die Stelle, an der Sie den Text schreiben wollen und drücken die COPY-Taste. Nach der Farbwahl können Sie mit der Eingabe des Textes beginnen.