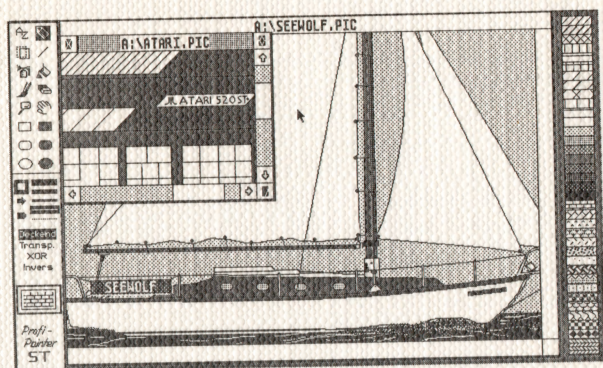


PROFI PAINTER ST



Farbe und Monochrom

EIN DATA BECKER PROGRAMM

Copyright (C) 1986 *DATA BECKER GmbH*
Merowinger Str. 30
4000 Düsseldorf

C

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuches und des zugehörigen Software-Paketes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der *DATA BECKER GmbH* reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

WICHTIGE INFORMATION

Programm läßt sich nicht laden

Diese Diskette wurde auf einer der modernsten Kopierstationen der Welt unter Verwendung hochwertiger Diskettenmaterials erstellt. Umfangreiche Kontrollen schließen nicht ladbare Disketten damit nahezu aus. Trotzdem kann es vorkommen, daß sich dieses Programm nicht laden läßt. Die Ursache dürfte dann in der Regel darin zu suchen sein, daß der Schreib-/Lesekopf Ihres Laufwerkes dejustiert (verstellt) ist. Bei derartigen Problemen wenden Sie sich bitte zunächst an Ihren Fachhändler.

Kopierschutz

Niedrige Programmpreise trotz hoher Entwicklungskosten sind nur durch große Stückzahlen möglich. Dieses Programm ist deshalb zur Vermeidung unberechtigter Weitergabe gegen Kopieren geschützt. Kopierversuche können Ihr Programm zerstören. Wir weisen außerdem darauf hin, daß wir die Verbreitung von Raubkopien unnachsichtig juristisch verfolgen.

Ersatz defekter Disketten

Sollte aus irgendeinem Grund Ihre Diskette beschädigt oder zerstört werden, so senden Sie bitte Ihre Originaldiskette mit einem Verrechnungsscheck über DM 20,- an uns zurück. Sie erhalten dann postwendend Ersatz.

Sicherheitskopie

Pro Originaldiskette bieten wir den Erwerb einer Sicherheitskopie zu einem Festbetrag an. Einen entsprechenden Anforderungsschein finden Sie am Ende des Handbuchs.

Das Handbuch

Trotz guter Bedienerführung ist zum richtigen Verständnis und zur fehlerlosen Bedienung ein sorgfältiges Lesen des Handbuchs zum Programm und auch die Kenntnis aller Grundfunktionen des verwendeten Computers unbedingt notwendig.

Wir weisen in diesem Zusammenhang darauf hin, daß wir Ihnen **keine** telefonische Hilfestellung leisten können. Hierfür gibt es mehrere Gründe:

- a) Die meisten Autoren sind freie Mitarbeiter, d.h. sie sind nicht in unserem Hause und können somit auch Ihre Fragen nicht sofort beantworten.
- b) Die von Ihnen benutzte Hardware- und Software-Konfiguration kann von uns nie sofort reproduziert werden, so daß wir unsere Antworten am Telefon meist auf Vermutungen stützen müßten.
- c) Wir möchten Ihnen gerne fundiert helfen und dazu brauchen wir Zeit und Konzentration, um uns mit Ihrem speziellen Problem auseinanderzusetzen zu können.

Wir möchten Sie noch einmal um Verständnis bitten, aber die Verzögerung, die sich daraus ergibt, daß Sie sich schriftlich an uns wenden müssen, zählt sich sicherlich nicht nur für Ihre Telefonrechnung, sondern auch in der Qualität der Antwort aus.

Programmfehler

Es gibt **kein** Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten auch wir uns nicht freisprechen.

Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht für ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programmes auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, stellen wir selbstverständlich sofort ab.

LIESMICH: Hinweis zu den aktuellen Programmversionen

Sollte sich auf Ihrer Programmdiskette eine *LIESMICH*-Datei befinden, so sollten Sie sich diese unbedingt anschauen, bevor Sie die Arbeit mit dem Programm beginnen. In dieser *LIESMICH* stehen wichtige Informationen zu den aktuellen Programmversionen. Dieser Weg, Zusatzinformationen über die Produkte mitzuliefern, gestattet es uns, die Programme schnell und flexibel pflegen und verbessern zu können.

Die *LIESMICH*-Datei kann ohne Aufwand direkt gelesen werden. Führen Sie dazu den Mauszeiger auf das *LIESMICH*-Symbol und drücken die linke Maustaste zweimal kurz hintereinander. Es erscheint die Meldung: *Diese Datei kann nur gedruckt oder gezeigt werden.*

Zum *Anzeigen* bewegen Sie das Maussymbol auf das *Anzeigen*-Feld und drücken die linke Maustaste einmal. Der Inhalt der Datei wird nun auf dem Bildschirm seitenweise ausgegeben. Durch Betätigen der <Space>-Taste wird die nächste Seite ausgegeben. Durch Betätigen von <CTRL> und <C> wird die Ausgabe abgebrochen.

Zum *Drucken* bewegen Sie das Maussymbol auf das *Drucken*-Feld und drücken die linke Maustaste zweimal schnell hintereinander. Der Ausdruck erfolgt nun automatisch.

Vorwort

Wenn Sie auf der Straße einige Leute befragen würden, was sie unter Fenstertechnik verstehen, bekämen Sie wahrscheinlich Antworten wie Isolier-, Holz-, Alufenster oder beliebter bayrischer Volkssport mit neun Buchstaben.

Als ATARI-ST-Besitzer stellen Sie sich jedoch etwas anderes darunter vor. Hier schauen Sie wie durch ein Fenster auf ein elektronisches Dokument, welches oft zu groß ist, um als ganzes erfaßt zu werden. Und wenn man mehrere dieser Fenster auch noch frei auf dem Bildschirm verschieben, den Ausschnitt verkleinern oder vergrößern kann, Daten zwischen verschiedenen Fenstern austauschen kann, ja dann sind Sie in der Lage, komfortabel zu arbeiten.

Dies alles und noch mehr bietet Ihnen PROFI PAINTER ST für den Grafik-Bereich.

Daten sind im PROFI PAINTER ST natürlich Zeichnungen, Bilder oder Entwürfe, wobei jeder einzelne Punkt gesetzt oder auch gelöscht werden kann. Dabei besteht das größte Format aus über einer halben Million Punkten, exakt 512000! Auf einem Matrixdrucker können Sie also jede Nadel auf einem DIN-A4-Blatt einzeln ansteuern.

Die Idee zu diesem Programm kam mir, nachdem ich schon einige Zeit auf ein Paint-Programm für den ATARI ST gewartet und diese Warterei schnell satt hatte. Stattdessen habe ich mich hingesetzt und begonnen, mein eigenes Paint-Programm zu schreiben. Das Ergebnis liegt nun vor Ihnen und ich glaube, es kann sich sehen lassen.

An dieser Stelle möchte ich mich herzlich bei Dirk Larisch und Jochen Schneider bedanken, die einen großen Teil dieses Handbuches erstellt und mir damit mehr Zeit für Programmverbesserungen gegeben haben.

Weiterhin bin ich Frau Brigitte Witzer, Herrn Dr. Achim Becker und Herrn Marius Heyn dankbar, die die schnelle Realisierung durch ihre tatkräftige Mithilfe erst möglich gemacht haben.

Nun bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß bei der Arbeit mit PROFI PAINTER ST zu wünschen.

Bernd Löhr

September 1986

Inhaltsverzeichnis

1. Der Start	9
1.1 Die Bildschirmränder	17
1.2 Das Fenster	19
1.2.1 Größe des Fensters	19
1.2.2 Bildausschnitt	20
1.2.3 Verschieben des Fensters	21
1.2.4 Schließen des Fensters	22
2. Die Menüleiste	25
2.1 Uhrsymbol	25
2.1.1PROFI PAINTER	25
2.1.2 Painter-FOTO	25
2.1.3 Kontrollfeld	26
2.1.4 Druckeranpassung	27
2.2 Datei	27
2.2.1 Öffnen	28
2.2.2 ... wieder laden	28
2.2.3 ... sichern	28
2.2.4 ... schließen	28
2.2.5 Speichern als	28
2.2.6 Bild laden	29
2.2.7 Bild speichern	29
2.2.8 Datei löschen	29
2.2.9 Bild drucken	29
2.2.10 Programm beenden	30

2.3	Block.....	30
2.3.1	Kopieren.....	31
2.3.2	Ausschneiden	31
2.3.3	Einfügen.....	32
2.3.4	Block laden.....	32
2.3.5	Block speichern.....	32
2.3.6	Invertieren.....	33
2.3.7	Horiz. spiegeln	34
2.3.8	Vertikal spiegeln.....	35
2.3.9	Rotieren.....	36
2.4	Optionen.....	37
2.4.1	Undo.....	37
2.4.2	Vollbild.....	38
2.4.3	Text	39
2.4.4	Pinsel	41
2.4.5	Spray.....	42
2.4.6	Linie	43
2.4.7	Voreinstellung	44
2.4.8	Maus-Raster.....	45
2.4.9	Bild löschen.....	46
2.5	Muster	46
2.5.1	Editieren.....	47
2.5.2	Laden.....	49
2.5.3	Speichern.....	49
2.6	Farben	50
2.7	Hilfe	50

3. Die Werkzeugleiste	53
3.1 Text	53
3.2 Bleistift.....	54
3.3 Auswahlrahmen	54
3.4 Linie	55
3.5 Sprayeffekt.....	55
3.6 Füllfunktion	55
3.7 Pinsel	56
3.8 Radiergummi	56
3.9 Lupe	56
3.10 Einfügen	57
3.11 Geometrische Figuren.....	58
3.12 Stricharten.....	59
3.13 Strichstärken	60
3.14 Arbeitsmodi	62
3.14.1 Deckend	62
3.14.2 Transparent.....	63
3.14.3 XOR	64
3.14.4 Invers.....	65
3.15 Füllmuster und Farbe	66
 Anhang A Fehlermeldungen.....	 67
 Anhang B Drucker-Anpassung.....	 69
 Anhang C Mengengerüst + Dateiformate.....	 79
 Anhang D Was Sie wissen sollten	 81

1. Der Start

Für die Arbeit mit PROFI PAINTER ST benötigen Sie folgende Mindestgerätekonfiguration:

ATARI ST mit mindestens 512 KByte Speicher

1 Floppylaufwerk SM354

1 Monochrommonitor SM124 oder Farbmonitor SC1224 (bzw. Fernsehgerät beim ATARI 260 ST)

1 Atari-Maus

Drucker: s.Anhang B

Damit Sie mit PROFI PAINTER ST problemlos arbeiten können, sollten Sie unbedingt die Hinweise in diesem Kapitel beachten. Hier wird genau beschrieben, wie Sie das Programm starten und was dabei zu beachten ist.

Zunächst einmal der Hinweis, daß Sie für die Druckausgabe mit PROFI PAINTER ST eine besondere Druckdatei benötigen. Auf der Programmdiskette befinden sich bereits einige solcher Dateien für verschiedene Drucker. Überzeugen Sie sich vor dem Start des Programms aber unbedingt davon, ob PROFI PAINTER ST auf Ihren Drucker eingestellt ist. Wir möchten an dieser Stelle auf Anhang B des Handbuches verweisen.

Profi-Painter ST besitzt keine Einstellmöglichkeit für die Farbpalette. Starten Sie Ihr System also immer mit einer Diskette, die die Datei CONTROL.ACC enthält.

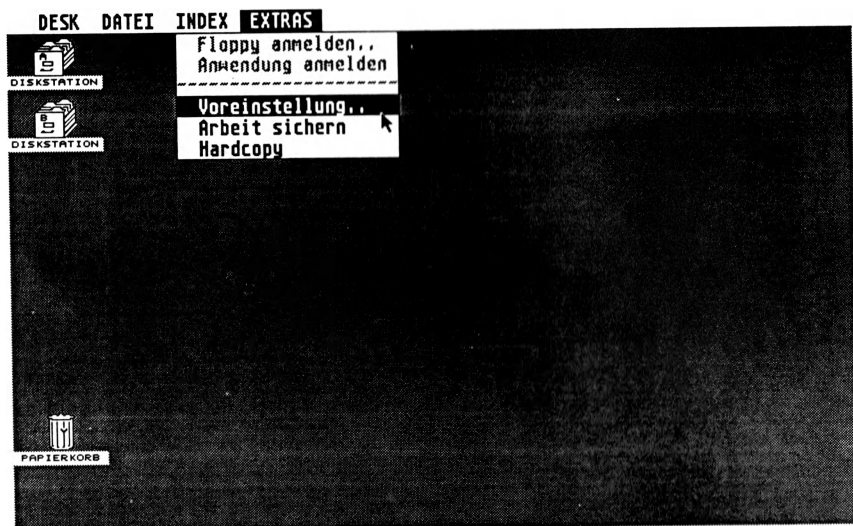
Wenn Sie das TOS von der Diskette booten, vergewissern Sie sich bitte, daß CONTROL.ACC (bei älteren TOS-Versionen auch DESK1.4) auf dieser Diskette vorhanden ist. Legen Sie, bevor Sie den Rechner einschalten, die Betriebssystem-Diskette in Laufwerk A, um das TOS zu laden. Wenn Sie einen ATARI mit ROM-TOS haben, entfällt natürlich das Laden des TOS. In diesem Fall ist es sinnvoll, die CONTROL.ACC auf die PROFI PAINTER ST-Diskette zu kopieren.

Wichtiger Hinweis:

Sie sollten über die neueste TOS-Version verfügen, zumindest über eine für November 1985 oder später freigegebene Version, die Sie sich erforderlichenfalls bei Ihrem Händler kopieren lassen können.

Nach dem Einschalten des Rechners wird das Betriebssystem geladen.

Wenn Sie einen monochromen (S/W) Monitor verwenden, können Sie nur in dem hohen Auflösungsmodus arbeiten. Verwenden Sie jedoch einen Farbmonitor oder einen Fernseher, so müssen Sie sich an dieser Stelle entscheiden, ob Sie in der niedrigen oder in der mittleren Auflösung arbeiten wollen. Soll die Auflösung des Bildschirmes verändert werden, so finden Sie im Hauptmenü unter *Extras* folgendes Window:



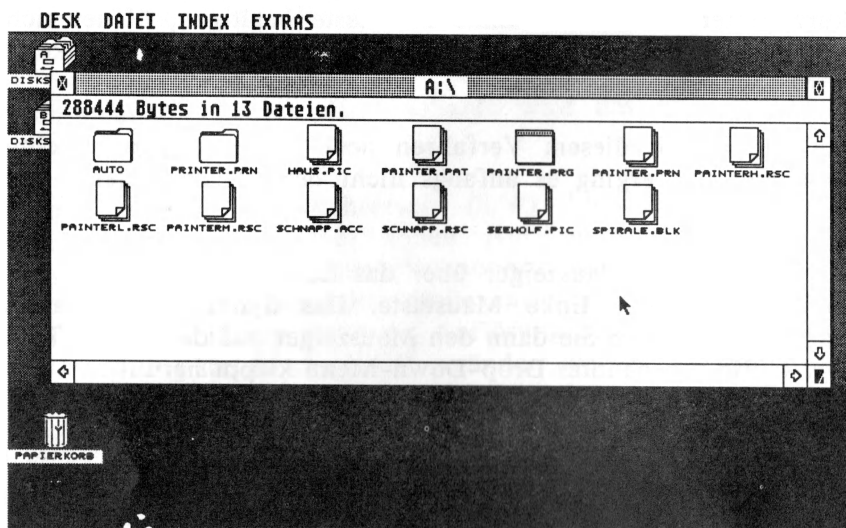
Klicken Sie unter *Voreinstellungen* den Button mit der gewünschten Auflösung an und bestätigen mit <RETURN>.

Ersetzen Sie nun gegebenenfalls die TOS-Diskette in Laufwerk A durch die Programmdiskette und führen Sie den Mauszeiger mit der Maus über das Laufwerk-A-Symbol. Wenn Sie zweimal kurz hintereinander die linke Maustaste betätigen, öffnet sich ein Fenster und das Inhaltsverzeichnis der Programm-Diskette wird angezeigt.

Sollten Sie mit diesem Verfahren noch nicht so gut zurecht-
kommen (uns erging es anfangs nicht besser), dann gehen Sie
wie folgt vor:

Führen Sie den Mauszeiger über das Laufwerk-A-Symbol und betätigen Sie die linke Maustaste. Das Symbol wird invers dargestellt. Führen Sie dann den Mauszeiger auf den Menü-Titel *Datei*. Ein sogenanntes Drop-Down-Menü klappt herunter.

Wählen Sie aus dem Menü *Datei* den Punkt *Öffnen* aus und bestätigen Sie wieder die linke Maustaste. Auch jetzt sollte das Inhaltsverzeichnis der Programmdiskette auf dem Bildschirm erscheinen:

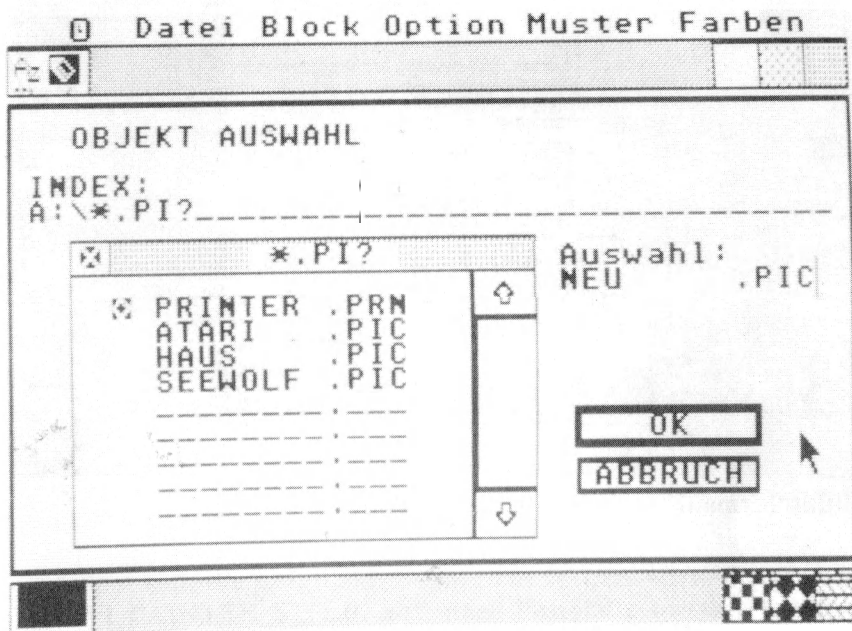


Das Inhaltsverzeichnis zeigt alle Dateien der Programmdiskette.

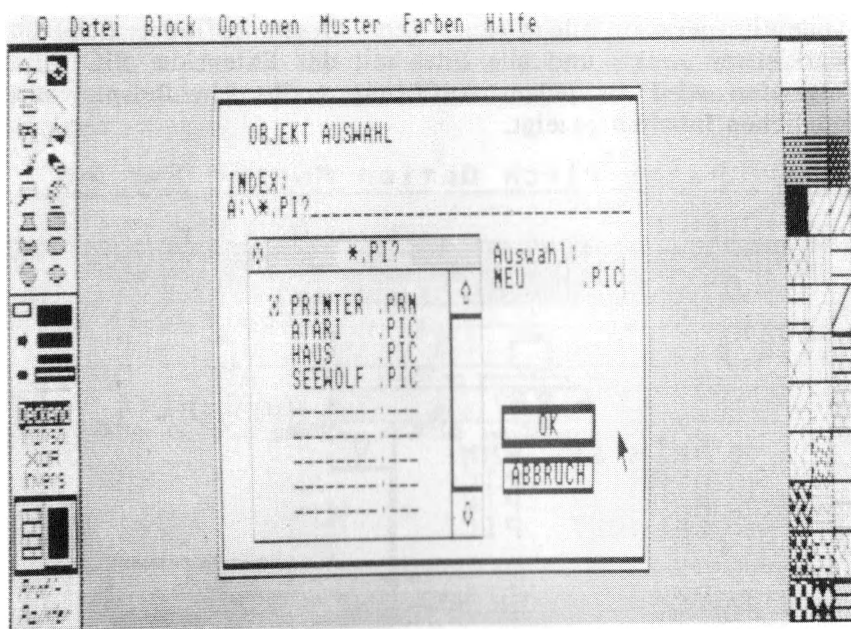
Um das Programm *PAINTER.PRQ* zu starten, müssen Sie genauso vorgehen wie bei der Anzeige des Inhaltsverzeichnisses. Führen Sie den Mauszeiger auf das *PAINTER.PRQ*-Symbol und starten Sie das Programm durch Doppelklick der Maustaste. Alternativ können Sie das Programm-Symbol mit dem Mauszeiger anwählen, es wird dann invertiert dargestellt, und es über den Menü-Punkt *Öffnen* des Menüs *Datei* starten.

Nach einigen Sekunden sollte sich das Programm mit einer File-Selector-Box melden, die in Abhängigkeit des benutzten Auflösungsmodus mehr oder weniger Platz des Bildschirms beansprucht.

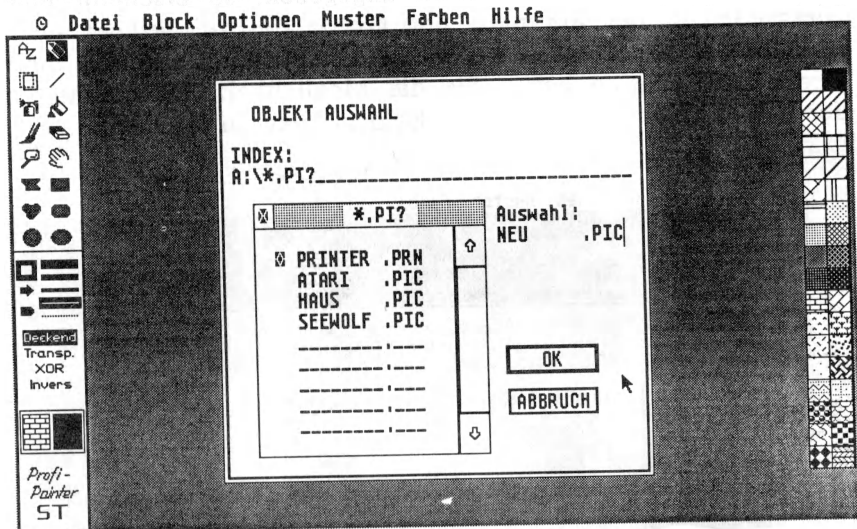
Angezeigt werden alle Ordner (vor diesen befindet sich ein Markierungspunkt) und alle Files mit der Extension .PIC . Im folgenden wird zu jedem Auflösungsmodus ein Beispiel mit möglichen Inhalten gezeigt.



Bildschirm Aufbau bei niedriger Auflösung



Bildschirm Aufbau bei mittlerer Auflösung

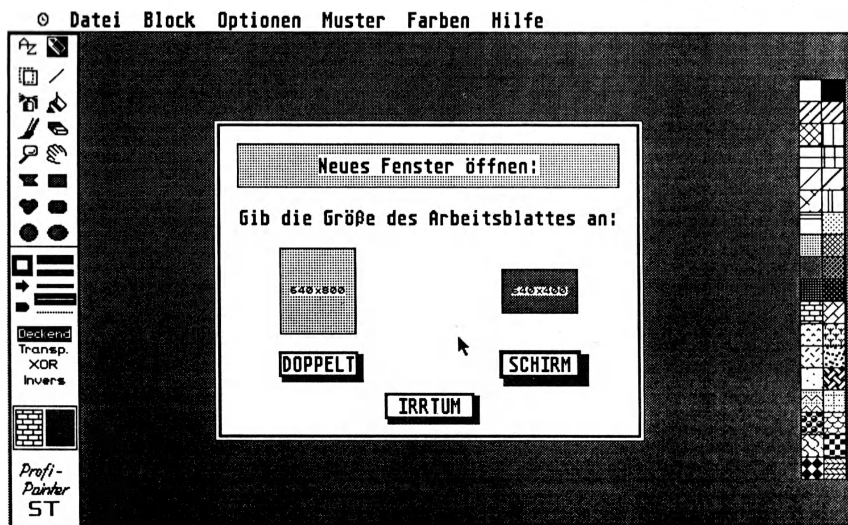


Bildschirmaufbau bei hoher Auflösung

Befindet sich die Originaldiskette nicht in Laufwerk A:, weil Sie PROFI PAINTER ST z.B. auf einer Festplatte installiert haben, so erscheint die Meldung *Bitte die Originaldiskette in Laufwerk A: einlegen*. Falls Sie dies nicht tun, verabschiedet sich PROFI PAINTER ST sofort bei der Anwahl eines Werkzeuges.

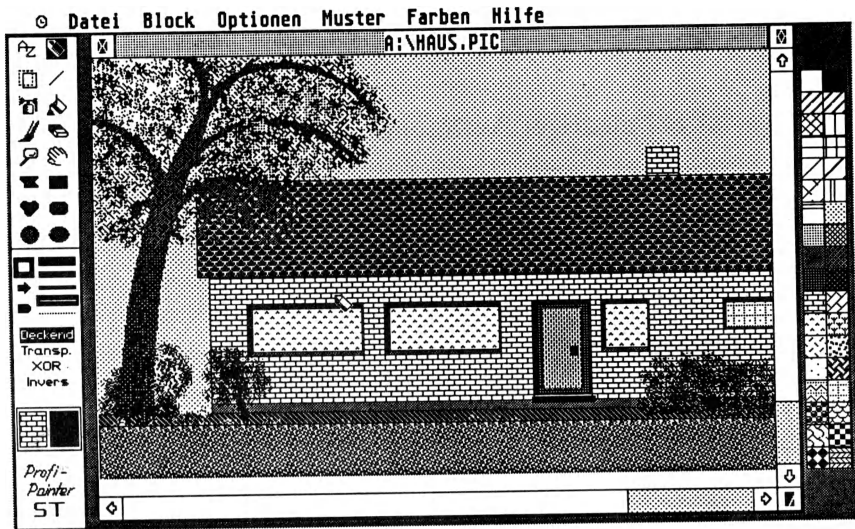
Das Programm erwartet nun einen Namen für das erste zu öffnende Fenster. Voreingestellt ist der Name *NEU.PIC*. Sie können entweder dieses Fenster durch Betätigen der <RETURN>-Taste anwählen oder einen neuen Namen eingeben, indem Sie *NEU.PIC* vorher mit der <BACKSPACE>-Taste oder der <ESC>-Taste löschen. Wollen Sie ein bereits auf der Diskette vorhandenes Fenster bearbeiten, so klicken Sie dessen Namen einfach an, worauf dieser rechts in der Box in der Eingabezeile erscheint. Bestätigen Sie dann mit <RETURN>.

Haben Sie einen neuen Namen angegeben, so erscheint eine Dialogbox, in der Sie nach der Größe des zu bearbeitenden Dokumentes gefragt werden. Unabhängig von Ihrer Gerätekonfiguration haben Sie die Möglichkeit, Dokumente in der Größe einer oder zweier Bildschirmseiten zu bearbeiten.



Das Bildschirmformat wählen Sie durch Anklicken der entsprechenden Textbox aus.

Haben Sie dagegen ein File von der Diskette gewählt, so lädt das Programm das entsprechende Bild und stellt die Größe automatisch ein.



Das Bild erscheint im inneren Teil des Bildschirms, im sogenannten Fenster. Um dieses Fenster herum gruppieren sich die verschiedenen Bildschirmränder.

1.1 Die Bildschirmränder

Die Bildschirmränder mit ihren Symbolen haben folgende Bedeutungen:

a) Die Menüleiste - Oberer Rand

Uhrsymbol
Datei
Block
Optionen
Muster
Farben
Hilfe (nicht bei niedriger Auflösung)

b) Die Werkzeugleiste - Linker Rand

Text
Bleistift
Auswahlrahmen
Linien
Spray
Füllen
Pinsel
Radierer
Lupe
Blockfunktionen
Geometrische Figuren
Polygonfunktionen
Strichendarten
Strichstärke
Arbeitsmodi

c) Füllmusterleiste - Rechter Rand

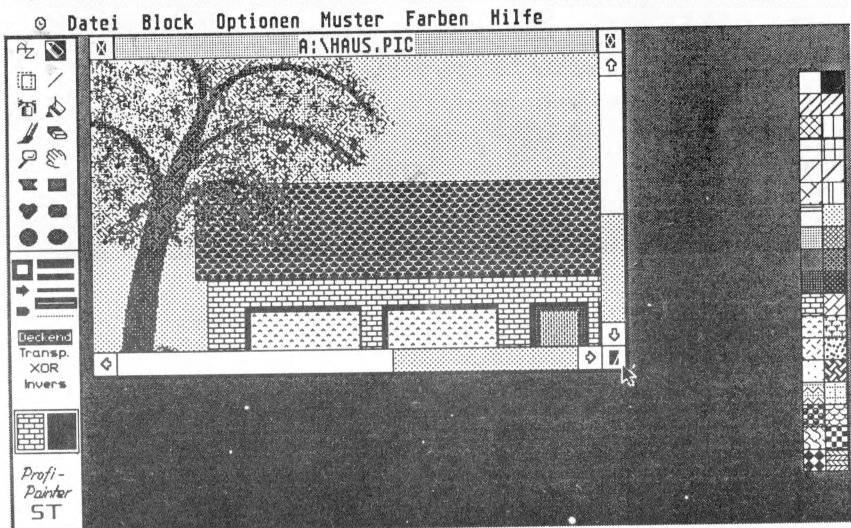
Die Füllmusterleiste enthält die möglichen Muster zum Zeichnen bzw. zum Ausfüllen von Flächen.

1.2 Das Fenster

Der Bereich zwischen den Rändern ist der eigentliche Arbeitsbereich, den wir im folgenden als *Fenster* bezeichnen. Sie können bis zu drei solcher Fenster gleichzeitig öffnen und wahlweise bearbeiten. Damit diese verschiedenen Fenster optisch zu unterscheiden sind, kann man deren *Größe* und *Position* auf dem Bildschirm wie folgt variieren:

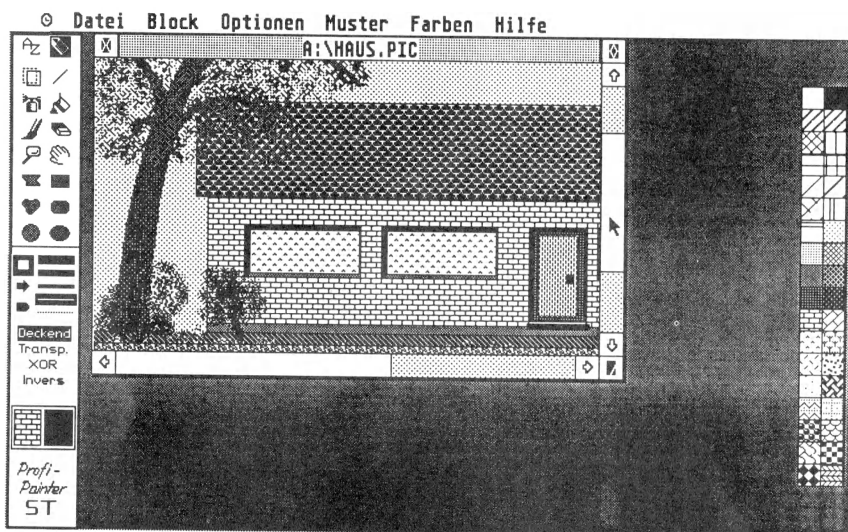
1.2.1 Größe des Fensters

Bewegen Sie den Mauspfel in die rechte untere Ecke. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verändern Sie die Größe des Fensters durch Bewegen der Maus. Die folgende Abbildung zeigt eine Verkleinerung des ursprünglichen Fensters:



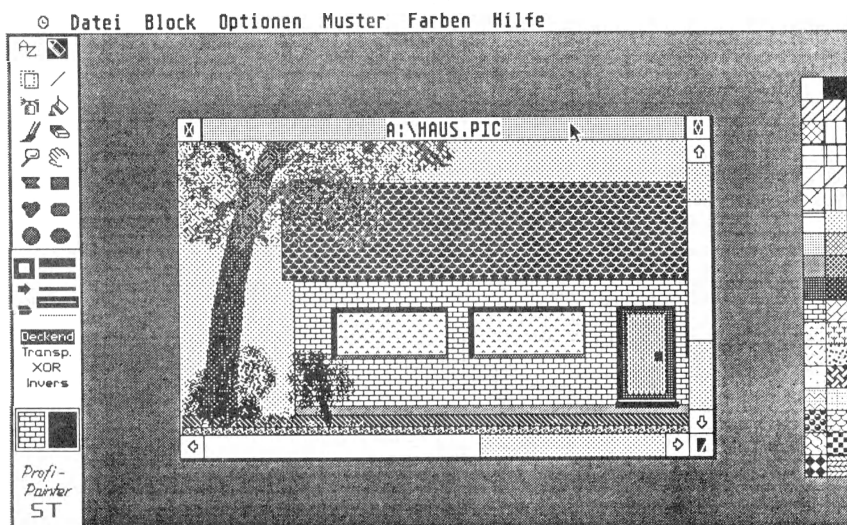
1.2.2 Bildausschnitt

Bewegen Sie den Mausfeil auf die weiße Fläche des rechten Fensterrandes. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie den Rahmen beispielsweise nach unten, um einen anderen Ausschnitt des Gesamtbildes zu erhalten.



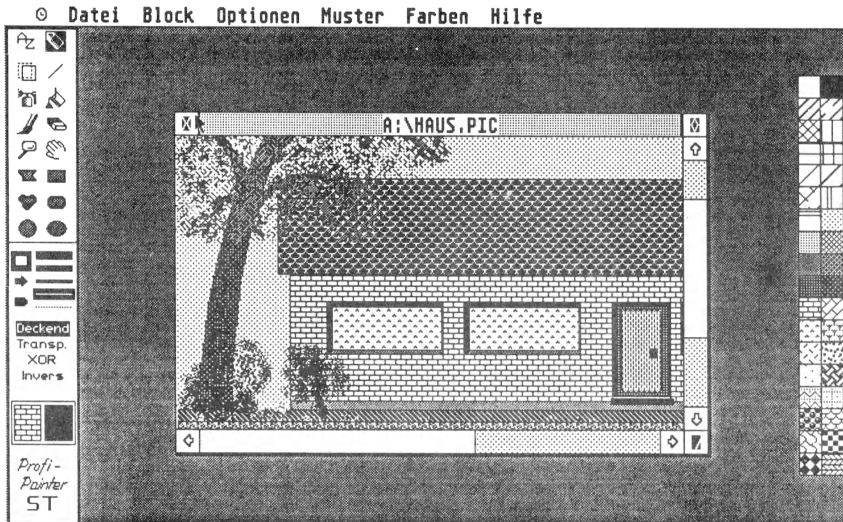
1.2.3 Verschieben des Fensters

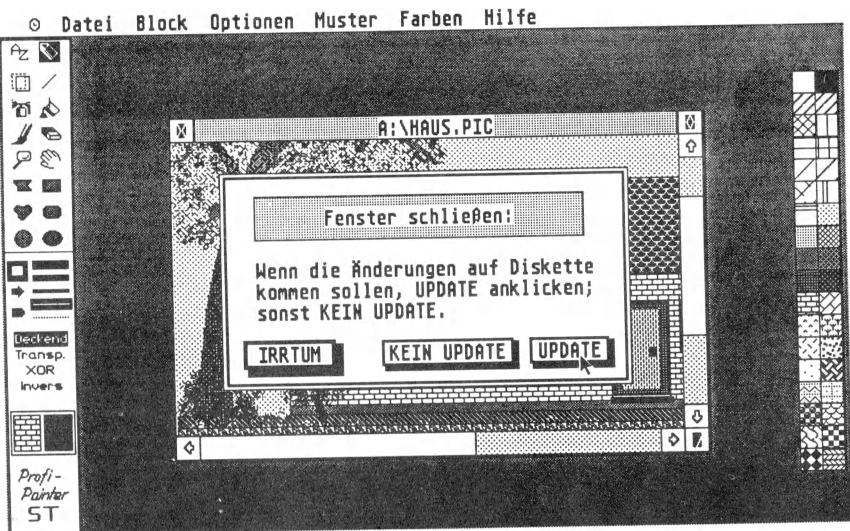
Fahren Sie mit dem Mausfeil auf den oberen karierten Rand des Fensters. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie das Fenster nach Ihren Wünschen. Die folgende Abbildung zeigt einen Beispielausdruck:



1.2.4 Schließen des Fensters

Durch Anklicken der linken oberen Fensterecke wird das aktuelle Fenster geschlossen.





Wie Sie sehen, erscheint nun eine Sicherheitsabfrage, damit Sie nicht versehentlich ein Bild löschen, das Sie noch nicht gespeichert haben. Durch Anklicken von *UPDATE* haben Sie an dieser Stelle die Möglichkeit, das Bild unter dem vorgegebenen Namen abzuspeichern.

2. Die Menüleiste

2.1 Uhrsymbol

Wenn der Bildschirminhalt nach einer Zeichenaktion noch nicht intern gesichert wurde, sind diese Desk-Accessories gesperrt und erscheinen in heller Schrift. Sie können sie *befreien*, indem Sie kurz einen Randbereich des Fensters anklicken oder eine Dialogbox auf den Bildschirm bringen (z.B. Info über das Programm).

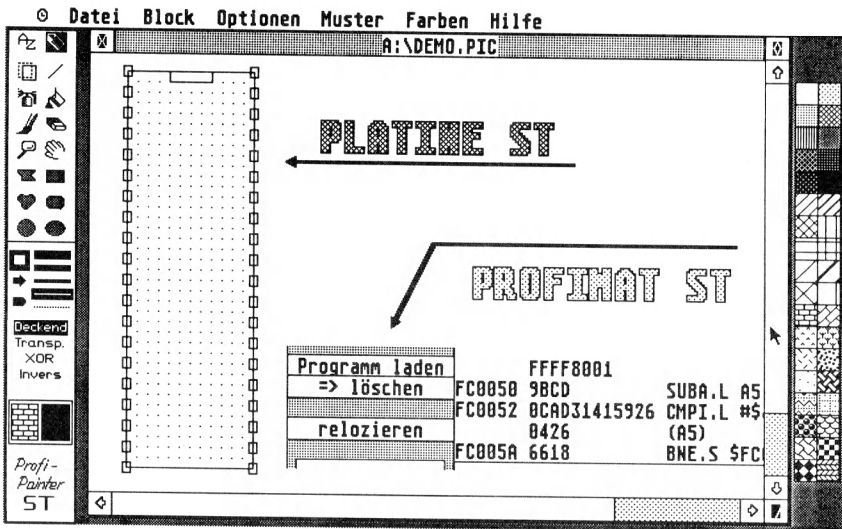
2.1.1 ...PROFI PAINTER

Hier finden Sie einige Informationen über das Programm.

2.1.2 Painter-FOTO

Mit dieser Funktion können Sie zu jeder Zeit und aus jedem Programm heraus beliebige Bildausschnitte markieren, abspeichern und in PROFi PAINTER ST weiterverarbeiten. Mit dieser Schnittstelle zu anderen Programmen eröffnen sich Ihnen fantastische Möglichkeiten.

Die abgespeicherten Bildausschnitte können in PROFI PAINTER ST mit *Block laden* in den Puffer geladen und mit der Hand auf den Windows plaziert werden.



Bildausschnitte von PLATINE ST und PROFIMAT ST

2.1.3 Kontrollfeld

Unter den möglichen Desk-Accessories ist für die Benutzer der Farbversion des PROFI PAINTER ST das *Kontrollfeld* von großer Bedeutung. Die Farbpalette des Rechners kann hier eingestellt werden.

Die anderen vorhandenen Einstellmöglichkeiten entnehmen Sie bitte dem ATARI-Handbuch.

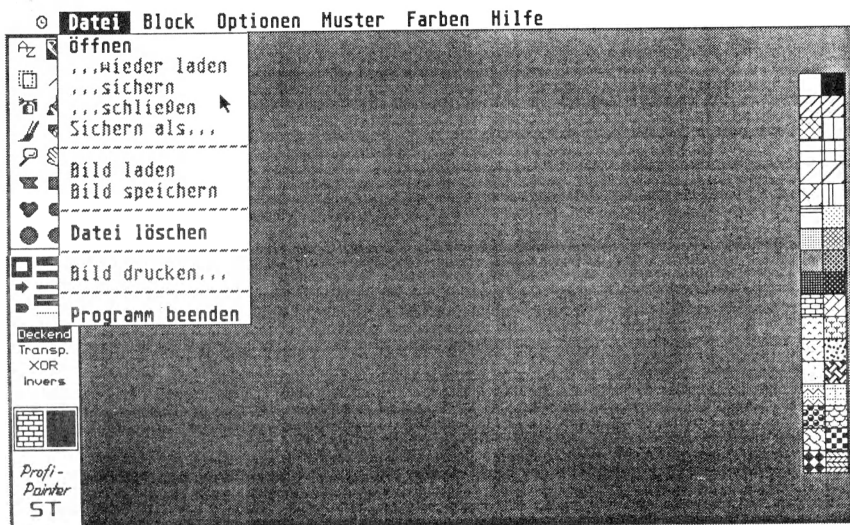
2.1.4 Druckeranpassung

Ein weiteres wichtiges Desk-Accessory ist die *Drucker-Anpassung*. Alle angepaßten Drucker, d.h. alle Drucker, für die Druckdateien (xxxx.PRN) auf der Diskette vorhanden sind, können beim Ausdruck auf Doppeldruck eingestellt werden. Dazu klicken Sie den Button *Maximum* an. Bei der Einstellung *Test* erfolgt dagegen der einfache Ausdruck.

Wenn Sie einen farbigen Ausdruck (mit JX80) haben wollen, so klicken Sie in diesem Menü den Button *Farbe* an. Beachten Sie dazu bitte auch die Installationshinweise im Anhang B

2.2. Datei

In der Abbildung wird das komplette *Datei*-Menü dargestellt, deren Punkte im nachhinein einzeln besprochen werden.



2.2.1 Öffnen ...

Diesen Punkt wählen Sie, wenn Sie ein neues Fenster öffnen wollen. Die folgenden Operationen verlaufen analog zu denen, die dem Starten des Programmes folgen und bereits beschrieben sind. Dabei kann es sich auch um DEGAS-, NEOCHROME- und DOODLE-Dateien handeln.

2.2.2 ... wieder laden

Wählt man diesen Programmpunkt an, so wird das zuletzt gespeicherte File ohne explizite Namensangabe erneut geladen.

2.2.3 ... sichern ...

Hier wird das aktuelle Bild unter dem zuletzt angegebenen Namen abgespeichert. Es handelt sich hierbei also um eine sogenannte Update-Funktion.

2.2.4 ... schließen

Dieser Punkt arbeitet wie ...*sichern*..., allerdings mit zusätzlichem Schließen des aktuellen Fensters.

2.2.5 Speichern als ...

Diese Funktion arbeitet wie ... *sichern* ..., nur kann hierbei noch ein neuer Dateiname angegeben werden.

2.2.6 Bild laden

In das aktuelle Fenster wird das noch zu benennende Bild eingeladen. Das neue Bild überschreibt das alte Bild ab der oberen Kante des sichtbaren Fensters. Bei dieser Funktion können DOODLE- und DEGAS-Bilder eingefügt werden.

2.2.7 Bild speichern

Der Inhalt des aktuellen Fensters wird ab der Oberkante unter dem noch anzugebenden Namen auf Diskette als DOODLE-Datei abgespeichert. Das Fenster und der Inhalt bleiben dabei unverändert.

2.2.8 Datei löschen

Wenn Sie diesen Programmpunkt wählen, erscheint die File-Selector-Box, in der Sie das zu löschende File auswählen und den Löschvorgang durch Bestätigen mit <RETURN> auslösen können.

2.2.9 Bild drucken

Beachten Sie hierbei bitte, daß Sie Ihren Drucker vorher angepaßt haben müssen. Wie dies erfolgt, ist im Anhang B *Drucker-Anpassung* genau beschrieben.

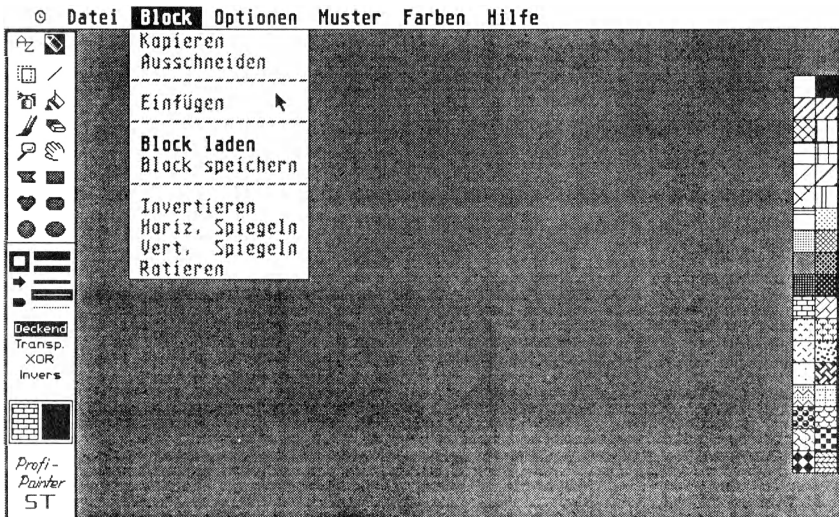
Durch Anwahl dieses Programmpunktes wird das gesamte Bild ausgedruckt, d.h. also auch die Teile des Bildes, die z.Z. nicht in dem Fenster zu sehen sind. Der Ausdruck kann in zwei S/W-Modi und in Farbe erfolgen. Die dazu notwendigen Einstellungen sind in Kapitel 2.1 *Uhrsymbol* beschrieben. Ein Druckabbruch erfolgt durch Tastendruck (bis zu 5 Sekunden lang) einer beliebigen Taste oder durch <ALTERNATE> + <HELP>.

2.2.10 Programm beenden

Sie können fast zu jedem Zeitpunkt das Programm mit diesem Programmpunkt beenden. Wählen Sie diesen Punkt an, so erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob ein *Update* durchgeführt werden soll. Wenn Sie dies nicht für notwendig halten, klicken Sie den Punkt *Kein Update* an. Wollen Sie jedoch die Inhalte der Fenster auf Diskette sichern, so klicken Sie *Update* an. In diesem Fall werden die Inhalte aller momentan geöffneten Fenster unter den entsprechenden Namen gesichert und das Programm danach beendet. Sollten Sie aus Versehen in diesen Programmpunkt geraten sein, so wählen Sie den Punkt *Irrtum* an.

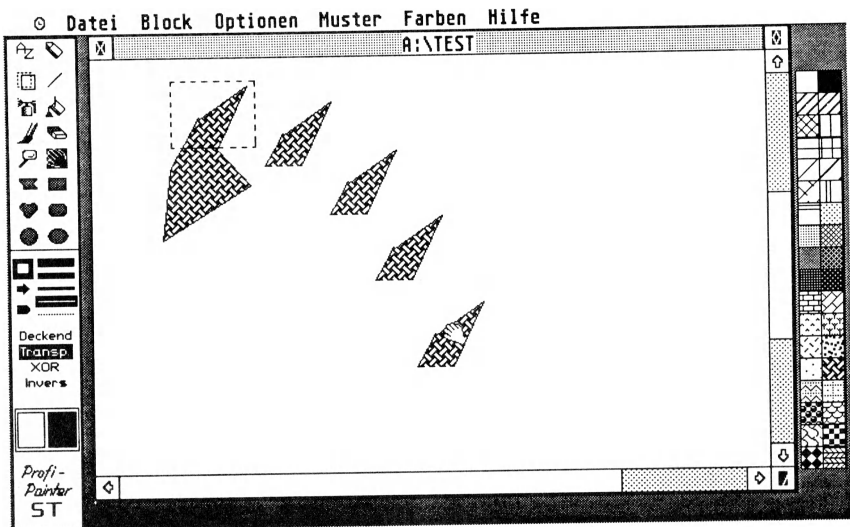
2.3 Block

Zum besseren Verständnis der Blockoperationen ist es sinnvoll, wenn Sie vorher das Kapitel über die Funktion des Werkzeugs *Auswahlrahmen* (Kap. 3.3) durchlesen.



2.3.1 Kopieren

Nach dem Markieren eines Bildbereiches mittels des Auswahlrahmens und der Auswahl dieses Menüpunktes ist der Inhalt des markierten Bereiches in einen speziellen Puffer kopiert worden. Zudem wird automatisch die *Hand* eingeschaltet, damit das Einfügen der kopierten Bildbereiche möglichst schnell erfolgen kann. Wenn Sie die *Hand* der Werkzeugleiste auf dem Bildbereich platzieren und die linke Maustaste drücken, so erscheint der eben markierte Bereich an der Stelle, an der sich die *Hand* befindet. Mit dieser Funktion können Sie einen Bildbereich beliebig oft kopieren.



2.3.2 Ausschneiden

Dieser Programmpunkt verläuft analog zu *Kopieren*, mit dem Unterschied, daß der markierte Bereich hierbei vom Bildschirm gelöscht wird. Auch hier wird die *Hand* automatisch eingeschaltet.

2.3.3 Einfügen

Die Wahl dieses Punktes aktiviert die *Hand*. Sie können die *Hand* auch über die Werkzeugleiste auswählen.

2.3.4 Block laden

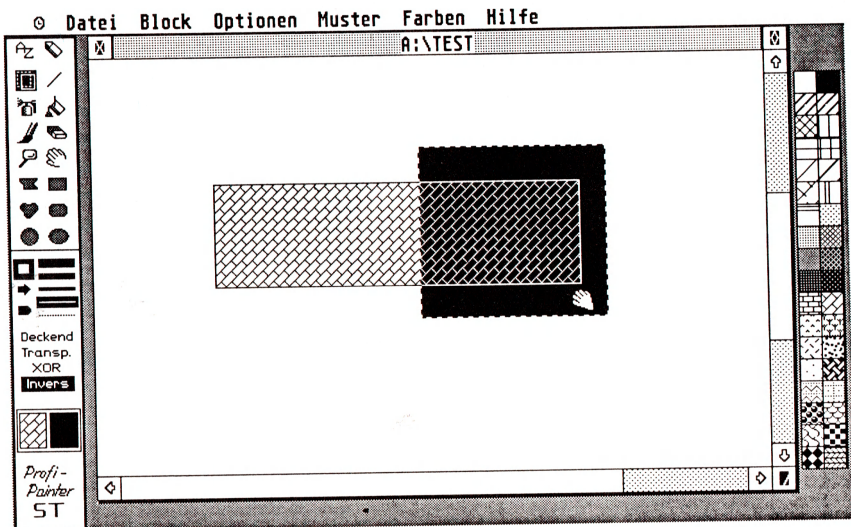
Bildbereiche, die mit dem *Auswahlrahmen* markiert wurden, können abgespeichert werden (siehe 2.3.5). In diesem Menüpunkt werden diese nun in einen Bildpuffer geladen und können mit der *Hand* auf dem Bildschirm platziert werden. Das Laden und Speichern bei den Blockoperationen erfolgt im LOGO-Format, so daß auch Grafiken, die unter LOGO erstellt wurden, an dieser Stelle in PROFİ PAINTER eingeladen werden können. Der Einfügemodus wird hier automatisch eingestellt.

2.3.5 Block speichern

Bildbereiche, die sich durch *Kopieren/Ausschneiden* im Bildpuffer befinden, können mit diesem Programmpunkt im LOGO-Format auf Diskette gespeichert werden.

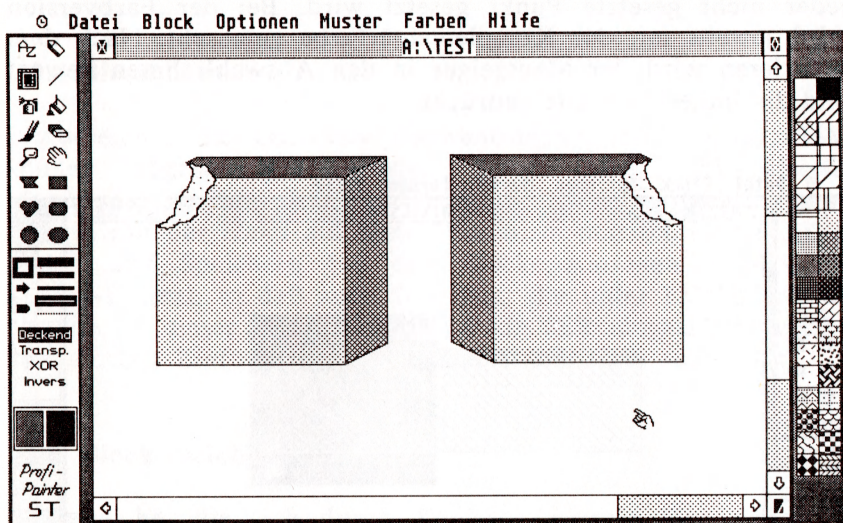
2.3.6 Invertieren

Markierte Bildbereiche können mit dieser Funktion invertiert werden. Das bedeutet, daß jeder gesetzte Punkt gelöscht bzw. jeder nicht gesetzte Punkt gesetzt wird. Bei der Farbversion wird jeweils mit der Komplementärfarbe getauscht. Nach dem Markieren wird der Mauszeiger in den Auswahlrahmen bewegt und die linke Maustaste gedrückt.



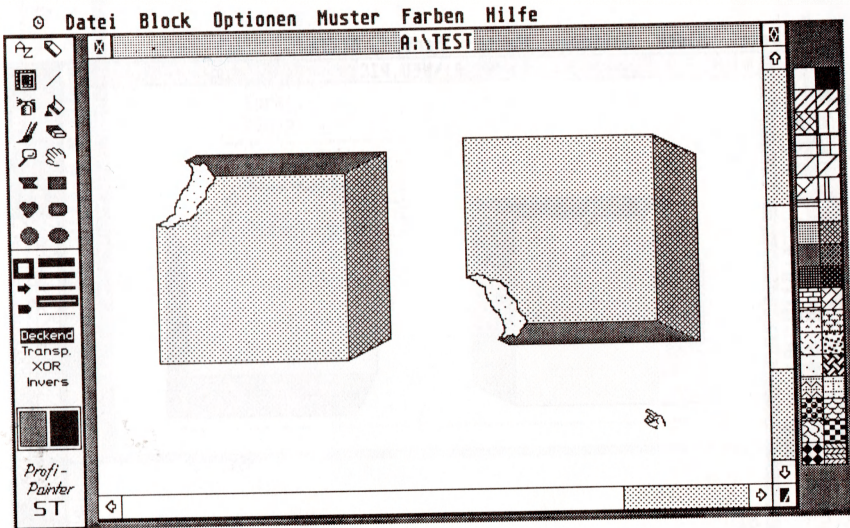
2.3.7 Horiz. spiegeln

Markierte Bildbereiche werden hier spiegelverkehrt dargestellt.



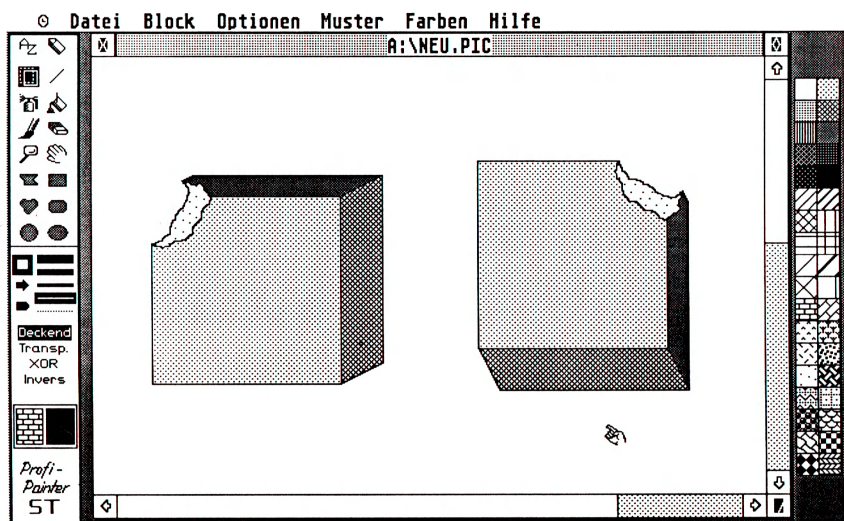
2.3.8 Vertikal spiegeln

Markierte Bildbereiche werden hierbei auf den Kopf gestellt.



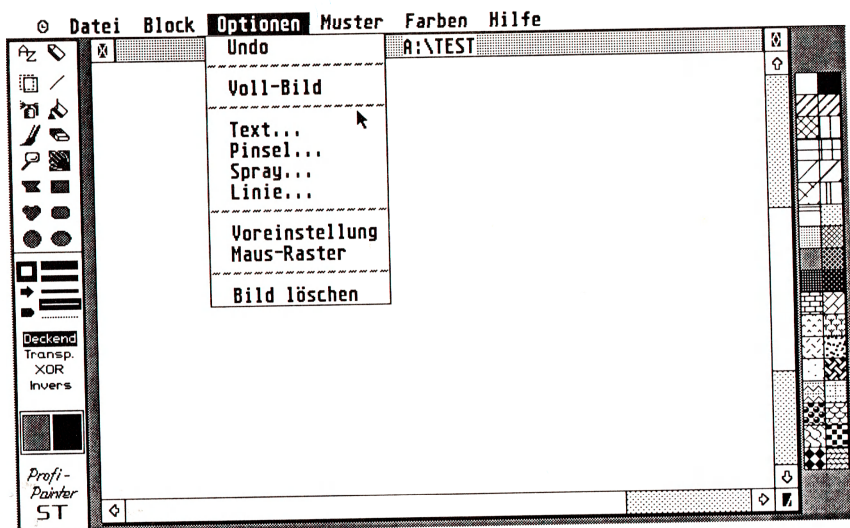
2.3.9 Rotieren

Markierte Bildbereiche werden hierbei um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.



Möchten Sie bei den Funktionen 2.3.6 bis 2.3.9 auch den Originalausschnitt behalten, so betätigen Sie während der Auswahl des Menüpunktes die Shift-Taste.

2.4 Optionen



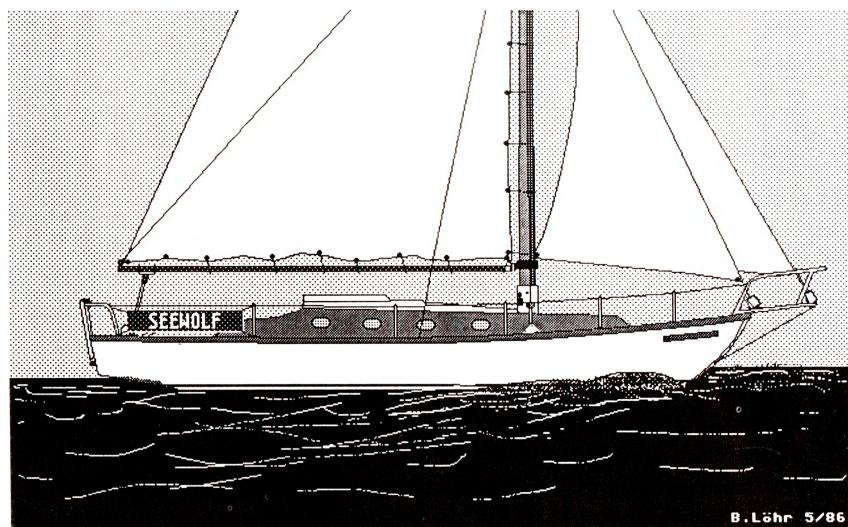
2.4.1. Undo

Alle Operationen, die Sie auf dem Bildschirm durchführen, sind nach der Ausführung noch nicht endgültig in das Bild übernommen worden, obwohl sie dort schon zu sehen sind. Erst ein erneutes Drücken der linken Maustaste übernimmt die Operation endgültig. Bis die linke Maustaste allerdings das zweite Mal gedrückt wurde, kann man die vorhergehende Operation durch *Undo* rückgängig machen.

Übrigens sei erwähnt, daß die rechte Maustaste ebenfalls die Funktion des *Undo* beinhaltet und immer genutzt werden kann.

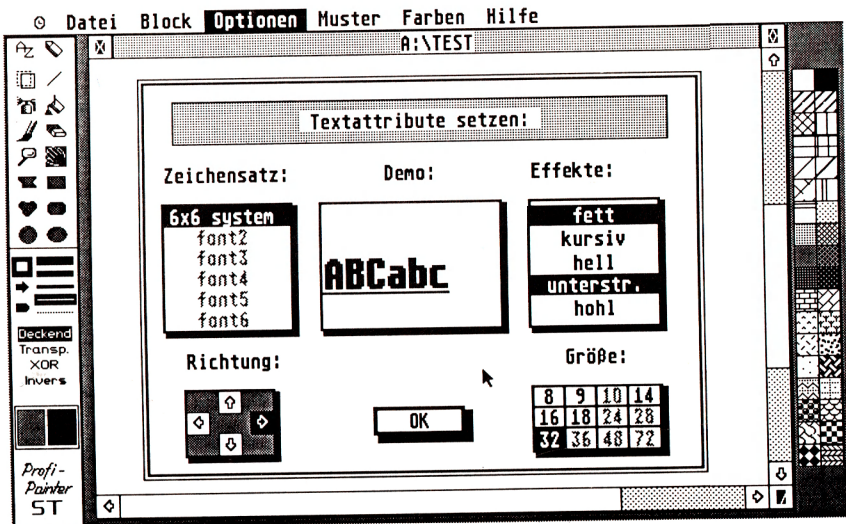
2.4.2 Vollbild

Diese Funktion ist vorhanden, damit Sie Ihr Bild auch vollständig sehen können. Bilder im DIN-A5-Format werden komplett auf dem Bildschirm dargestellt. DIN-A4-Formate können mit der Maus über den Bildschirm bewegt werden. Die Ränder mit den Menüleisten werden dabei vorläufig überdeckt. Durch Drücken der linken Maustaste kehren Sie wieder in den Arbeitsmodus zurück.



2.4.3 Text

In diesem Menü haben Sie die Möglichkeit, die Schrift beliebig zu variieren. Die im folgenden beschriebenen fünf Felder machen Ihnen die Arbeit dabei leicht und übersichtlich.



a) Zeichensatz

Hier stellen Sie den gewünschten Schrifttyp ein, indem Sie den Namen mit dem Mausfeil anklicken. Der gewählte Typ wird invers dargestellt. Die hell erscheinenden Schrifttypen stellen die 5 freien Plätze für zusätzlich ladbare Zeichensätze dar. Lesen Sie dazu bitte Anhang D.

b) Effekte

Hier bestimmen Sie die Schriftarten der einzugebenden Texte. Dabei können Sie eine Schriftartenkombination aller fünf Modi erzeugen. Jeder gewählte Modus wird invers dargestellt.

c) Richtung

Hier kann die Richtung des Textcursors bestimmt werden. Die Texte können, wie folgendes Bild verdeutlicht, auf sehr vielfältige Weise eingegeben werden.



d) Größe

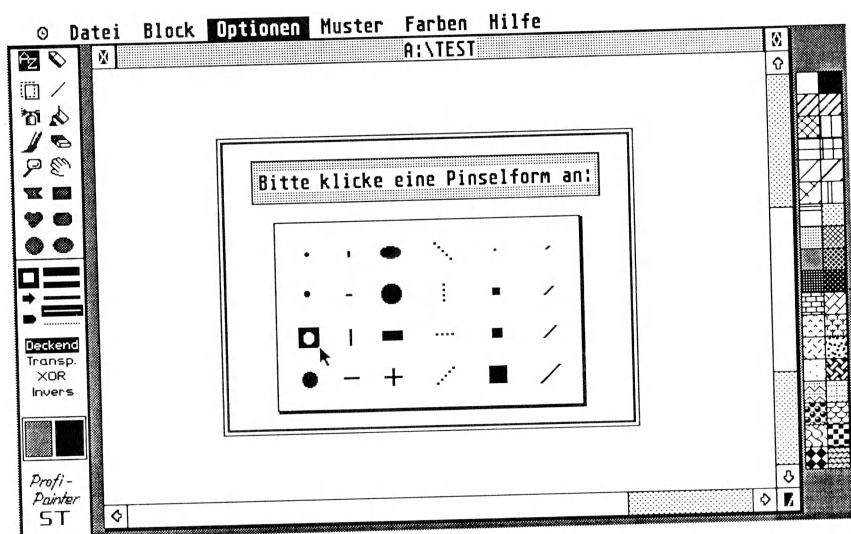
Sie können eine Auswahl aus bis zu 12 verschiedenen Schriftgrößen (8 bis 72 Punkte) treffen. Die einzelnen Fonts nutzen dabei jeweils verschiedene Größen.

e) Demo

Im Demo-Feld können Sie die Auswirkungen der verschiedenen Einstellungen in den zuvor beschriebenen Feldern sofort erkennen. Sind alle Einstellungen erfolgt, so verlassen Sie die Box wie gewohnt mit der OK-Box. Gleichzeitig wird in den Text-Modus geschaltet, egal welches Werkzeug vorher aktiv war.

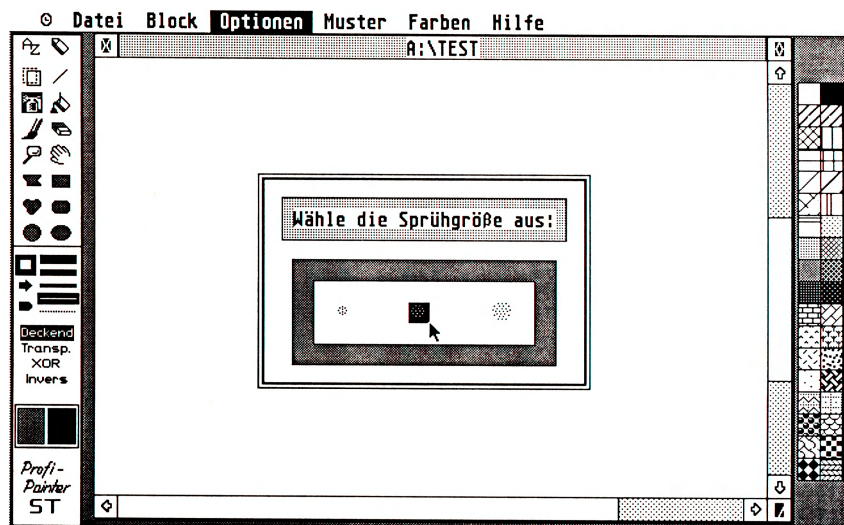
2.4.4 Pinsel...

Hier können Sie zwischen 24 verschiedenen Pinselformen wählen. Gleichzeitig wird die Pinselfunktion aktiviert, egal welches Werkzeug vorher aktiv war.



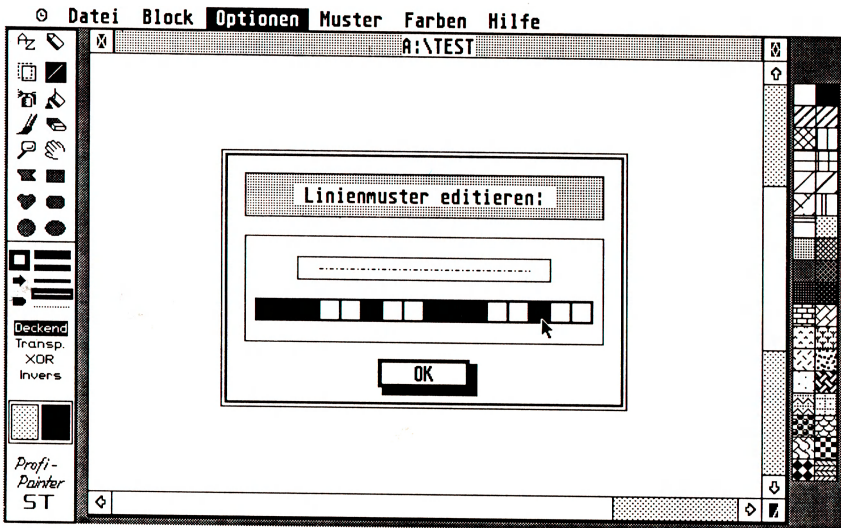
2.4.5 Spray...

Die Sprühbreite der Spraydose wird in diesem Menüpunkt eingestellt. Gleichzeitig wird die Spraydose aktiviert, egal welches Werkzeug vorher aktiv war.

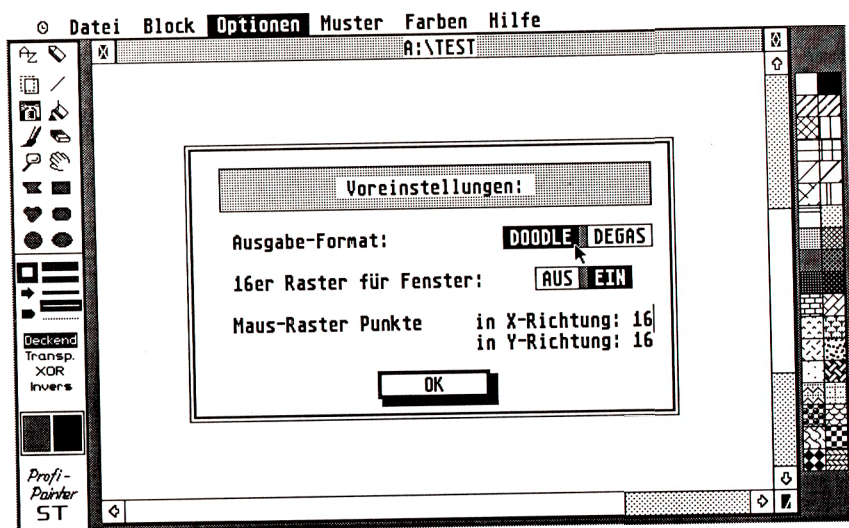


2.4.6 Linie...

Die Linienform für das Gummiband können Sie hier selbst bestimmen. Dazu klicken Sie einfach in dem unteren Band die Punkte an, die gesetzt oder gelöscht werden sollen. In dem oberen Band sehen Sie direkt und in Originalgröße, wie die von Ihnen bestimmte Zusammensetzung der Punkte bei einer Anwendung aussehen wird.



2.4.7 Voreinstellung



Die Voreinstellungen im einzelnen:

a) Ausgabe-Format

Die mit PROFi PAINTER ST erstellten Dokumente können auch in anderen Programmen weiterverwendet werden. Die Datenausgabe muß dazu vorher auf das entsprechende Format eingestellt werden. Voreingestellt ist das DEGAS-Format. Das Ein- bzw. Umstellen des Formates geschieht durch Anklicken des entsprechenden Buttons - DOODLE oder DEGAS. Der Schriftzug des aktiven Formates ist stets invers dargestellt.

b) 16er Raster für Fenster

Das Verschieben und das Ändern der Größe der Windows erfolgt im Normalfall in 16er-Schritten. Dies bedeutet u.a. daß die Windows nicht wirklich beliebig groß sein können, sondern daß die verschiedenen Maße immer um 16 Punkte differieren. Dieser Effekt kann hier abgestellt werden. Beachten Sie, daß es dabei mit den Mustern im entsprechenden Fenster zu Schwierigkeiten kommen kann.

c) Maus-Raster Punkte

Die Werte des Maus-Rasters (siehe 2.4.7) werden hier eingetragen. Klicken Sie das gewünschte Eingabefeld mit der Maus an. Dort erscheint dann ein senkrechter Strich, der Eingabecursor. Die Änderungen an den vorgegebenen Werten werden aber erst dann wirksam, wenn das Maus-Raster aktiviert wurde (siehe 2.4.8).

2.4.8 Maus-Raster

Das Maus-Raster ist die Schrittweite, mit der die Maus über den Bildschirm bewegt werden kann. Im Normalfall kann man die Maus Punkt für Punkt in der Vertikalen wie in der Horizontalen bewegen. Aber beispielsweise für tabellarische Arbeiten wäre ein größeres Bewegungsraster wünschenswert. Dadurch fällt es dem Anwender leichter, z.B. Textzeilen immer im gleichen Abstand untereinander zu plazieren, weil die nächste mögliche Position dann offensichtlich daneben liegt.

Die Funktion des Mausrasters bezieht sich auf das Gummiband, den Auswahlrahmen, den Textcursor, die Einfügefunktion, die Geometrischen Figuren (bei Kreis und Ellipse nur der Mittelpunkt) und die Polygonfunktionen.

Ist das Mausraster aktiviert worden, so kann das Maussymbol bei einigen Funktionen der Werkzeugleiste nun noch in der angegebenen Schrittweite auf dem Bildschirm bewegt werden.

Der horizontale und vertikale Wert kann dabei unter dem Punkt *Voreinstellung* (siehe 2.4.7) bestimmt werden. Tragen Sie probeweise für beide Werte 40 ein und zeichnen ein Rechteck mit der entsprechenden Funktion der Werkzeugleiste. Der auftretende Effekt wird den Zweck überdeutlich demonstrieren.

Ein Häkchen vor *Maus-Raster* in dem Drop-Down-Menü verrät, ob die Funktion aktiviert ist.

2.4.9 Bild löschen

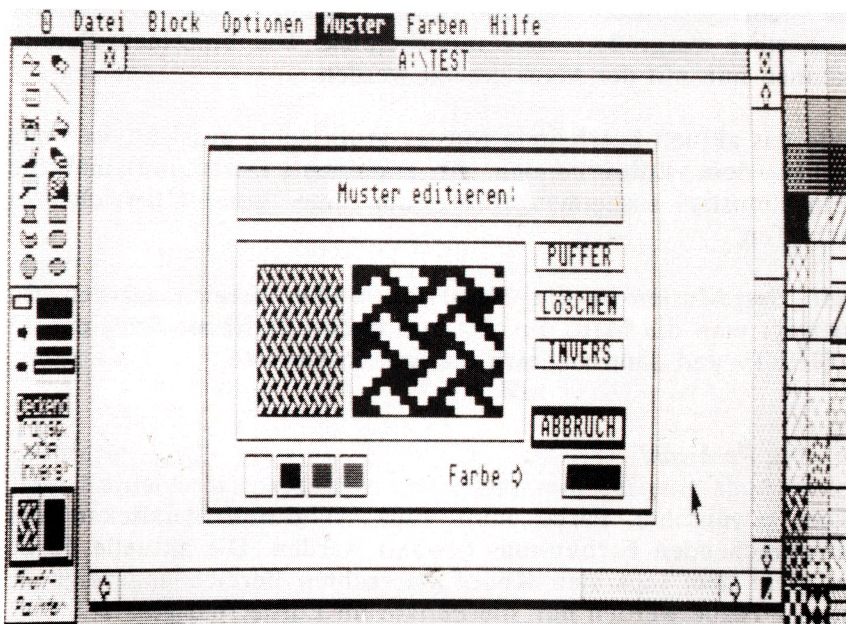
Hier können Sie das gesamte aktuelle Fenster löschen, also nicht nur den gerade sichtbaren Bereich. Das Löschen hat keinen Einfluß auf weitere, möglicherweise geöffnete Fenster.

2.5 Muster

Die Musterleiste am rechten Rand des Bildschirmes enthält 36 verschiedene Einzelmuster. Die *Füllfunktion*, die *Spraydose*, der *Pinsel* und andere Werkzeuge arbeiten mit diesen Mustern. Zur Auswahl eines bestimmten Musters zeigt man mit dem Mauszeiger auf das entsprechende Feld und drückt die linke Maustaste. Das gewählte Muster wird in dem rechteckigen Feld am linken unteren Rand der Werkzeugleiste angezeigt.

2.5.1 ...editieren

Jedes Muster der Musterleiste kann editiert werden. Nach der Wahl dieses Menüpunktes erscheint folgendes Bild:



Das nun geöffnete Window ist in drei Bereiche aufgeteilt, im linken Bereich das Editierfeld, am rechten Rand die Kommandospalte und am unteren Rand der Bereich für die Farbwahl. Bei der S/W-Version entfällt natürlich letztere. Bei dieser wird der angeklickte Punkt entweder gesetzt oder gelöscht, je nachdem, ob er bereits gesetzt war.

a) Das Editierfeld

Das Editierfeld ist in den eigentlichen Arbeitsbereich rechts und einem Übersichtsfeld links aufgeteilt. Wählen Sie das zu verändernde Muster aus der Musterleiste aus. Dieses erscheint nun stark vergrößert im Editierbereich. Die einzelnen Punkte können nun mit der Maus gesetzt werden.

Wie das aktuell bearbeitete Muster großflächig aussieht, ist links neben dem Editierbereich zu erkennen. Dort sind mehrere Einzelmuster zusammengefaßt, um eine gute Übersicht zu schaffen.

Soll das Muster in die Musterleiste übernommen werden, so bewegt man die Maus auf das entsprechende Musterfeld, drückt <SHIFT> und dann zugleich die linke Maustaste.

b) Die Farbwahl

Die gewünschte Farbe muß zunächst durch Anklicken des entsprechenden Farbbuttons gewählt werden. Die aktuelle Farbe wird in dem separaten Knopf im rechten Bereich angezeigt. In dieser Farbe werden nun die Punkte im Editierfeld gesetzt.

In der S/W-Version des PROFI PAINTER ST entfällt natürlich die Farbwahl; hierbei wird der Punkt unter dem Mauspfel gesetzt, wenn dieser vorher nicht gesetzt war bzw. gelöscht, wenn er bereits vorhanden war.

c) Die Kommandospalte

Die Kommandospalte besteht aus den Buttons *Puffer*, *Löschen*, *Invers* und *Abbruch*.

Puffer

Haben Sie vor der Wahl des Mustereditors etwas in den Zwischenspeicher übernommen (siehe: *Ausschneiden, Kopieren, Block laden*), so erscheint die linke obere Ecke des Ausschnitts als Muster in dem Editierfeld. Damit ist es also möglich, jeden beliebigen Ausschnitt des gesamten Bildes zu einem Füllmuster zu machen.

Löschen

Das Editierfeld wird gelöscht, d.h. alle Punkte werden auf die Farbe weiß gesetzt.

Invers

Die Punkte des aktuellen Musters werden gegen Ihre Komplementärfarben getauscht.

Beispiele:	Schwarz	<->	Weiß
	Blau	<->	Rot

Abbruch

Das Editieren wird beendet. Das Programm befindet sich wieder im normalen Arbeitsfeld.

2.5.2 ...laden

Man kann mit beliebig vielen Mustern arbeiten. Weitere Musterleisten können hier nachgeladen werden. Es erscheint die bereits bekannte File-Selector-Box mit den, durch die Extension .PAT ausgewählten Musterdateien.

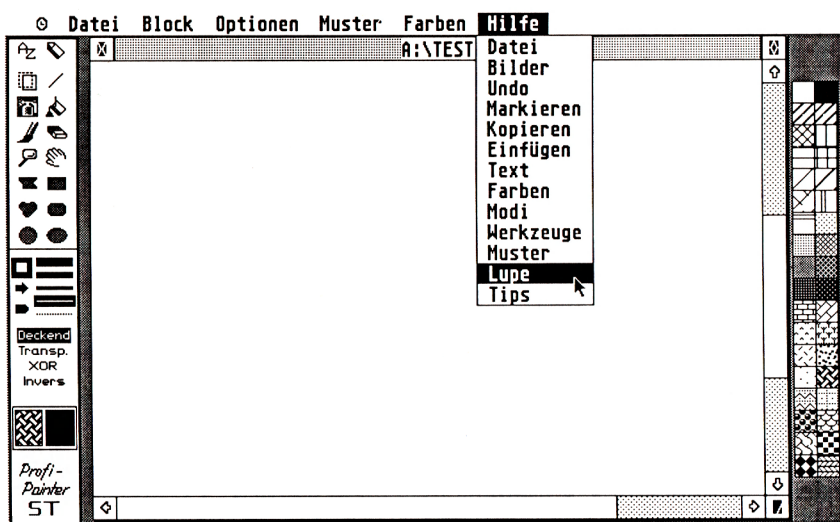
2.5.3 ...speichern

Neben den vorgegebenen Musterleisten können auch eigene Kreationen gespeichert, und damit zur späteren Weiterverwendung gesichert werden.

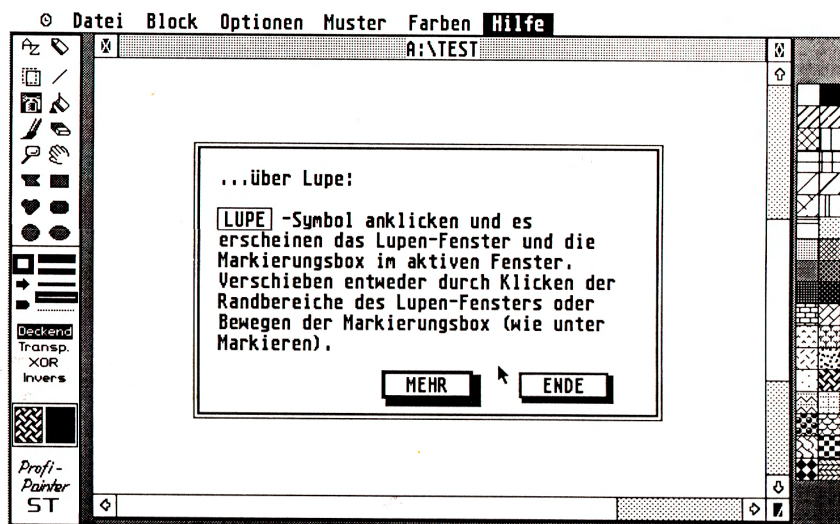
2.6 Farben

Durch Anklicken einer Farbe wird diese als neue Zeichenfarbe gesetzt. Dabei sind im S/W-Modus nur die ersten beiden Felder, nämlich schwarz und weiß aktiv. In der mittleren Auflösung stehen dann schon 4 Farben zur Verfügung. Erst in der niedrigen Auflösung können Sie über alle 16 Farben verfügen.

2.7 Hilfe

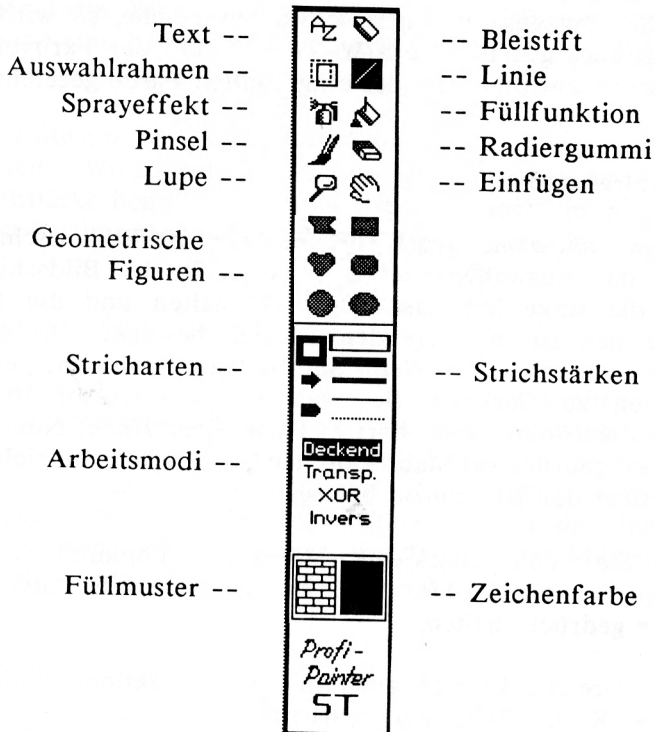


Wenn Sie bei der Arbeit mit PROFI PAINTER ST einmal nicht mehr weiterkommen und nicht im Handbuch nachschlagen möchten, so finden Sie unter diesem Menüpunkt eine Reihe von Hilfstexten zu den einzelnen Programmpunkten. In der folgenden Abbildung haben wir einen solchen Hilfstext einmal dargestellt:



3. Die Werkzeugleiste

Auf der linken Bildschirmseite befindet sich die Werkzeugleiste, deren Funktionen wir einzeln besprechen werden.



3.1 Text

Wenn Sie Texte eingeben wollen, klicken Sie *AZ* an. Setzen Sie den Textcursor an die Stelle, an der der folgende Text erscheinen soll, und drücken Sie die linke Maustaste. An der so gekennzeichneten Stelle wird der Text dann bei der Eingabe erscheinen.

3.2 Bleistift

Mit dem *Bleistift* erstellen Sie feine Freihandzeichnungen, indem Sie die Maus bei gedrückter linker Taste bewegen. Beginnen Sie die Zeichnung auf einer weißen Fläche, so erscheint die Linie in schwarz bzw. in der eingestellten Farbe. Beginnen Sie dagegen auf einer schwarzen Fläche, so wird die Linie weiß. Dies gilt für die S/W-Version. Bei der Farbversion wird der Strich entsprechend der eingestellten Farbe gezeichnet.

3.3 Auswahlrahmen

Mit dem *Auswahlrahmen* markieren Sie beliebige Bildausschnitte, indem sie das Auswahlsymbol an eine Stelle des Bildschirms bewegen, die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus dann über den zu markierenden Bereich bewegen, bis dieser vollständig eingerahmt ist. Wenn Sie die Taste loslassen, beginnt der Rahmen zu flackern. Bewegen Sie den Cursor in den Rahmen, so erscheint dieser dort in Form einer *Hand*. Nun können Sie bei gedrückter Maustaste den markierten Bereich mit der Maus über den Bildschirm bewegen.

Möchten Sie den markierten Bereich kopieren anstatt verschieben, so müssen Sie zusätzlich zur Maustaste zuvor die Shift-Taste gedrückt halten.

Markierte Bereiche können auch mit den Funktionen, die Sie unter *Block* (Kap. 2.3) finden, bearbeitet werden.

3.4 Linie

Nach der Anwahl dieser Funktion erscheint auf dem Bildschirm ein kleines Kreuz, dessen Mitte Anfangs- und Endpunkt der zu ziehenden Linie darstellt. Der Anfangspunkt wird beim Drücken der linken Maustaste gesetzt, der Endpunkt beim Loslassen dieser Taste. Wenn man die Maus mit gedrückter Taste bewegt, so wird eine Linie vom Anfangspunkt an als Gummiband hinter dem Kreuz hergezogen.

Die Liniendicke kann unter *Strichstärken* (Kap. 3.13) gewählt werden. Wird dabei die unterste, gepunktet dargestellte Strichstärke benutzt, so erscheinen Ihre Linien in dem von Ihnen selbst bestimmten Muster (Kap. 2.4.6).

3.5 Sprayeffekt

In dieser Funktion verwandelt sich das Mauszeichen in ein rundes Punktemuster. Drückt man die linke Maustaste, so werden einige Punkte unter dem Mauszeiger gesetzt. Bewegt man die Maus, so erscheint ein scheinbar zufälliger Punkteschweif. Geht man mit der Maus allerdings mehrmals über dieselbe Stelle, so erkennt man, daß das Muster, welches aus der Musterleiste ausgewählt wurde, langsam und stetig zusammengesetzt wird.

3.6 Füllfunktion

Das Mauszeichen wird in dieser Funktion als hohles Kreuz dargestellt. Bewegen Sie dieses Zeichen in den zu füllenden Bereich und drücken Sie die linke Maustaste. Von dem Mittelpunkt des Kreuzes aus wird der Bereich bis zu seinen äußersten Begrenzungen hin ausgefüllt. Ist diese Begrenzung nicht 100% geschlossen, so kann es passieren, daß der gesamte Bildbereich ausgefüllt wird. Das Füllmuster kann in der Musterleiste am rechten Rand ausgewählt werden.

3.7 Pinsel

Auch in dieser Funktion steht der Name in direktem Bezug zur eigentlichen Funktion. Bringt man nämlich den *Pinsel* auf den Bildschirm und betätigt die linke Maustaste, während die Maus bewegt wird, so malt man ein entsprechendes Musterband auf den Bereich. Die Pinselform können Sie unter *Optionen* aus 24 verschiedenen auswählen.

3.8 Radiergummi

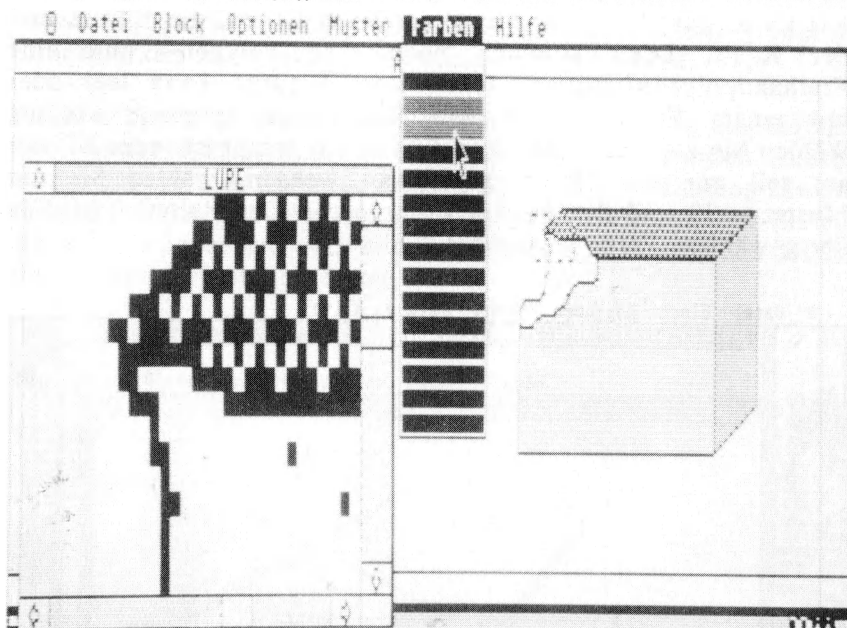
Beim Bewegen der Maus mit gedrückter linker Taste werden alle Punkte unter dem *Radiergummi* gelöscht. Ist Ihnen der Radiergummi zu groß, so können Sie auch mit den Pinselformen löschen: Wählen Sie dazu die Untergrundfarbe und den Modus *deckend* aus.

3.9 Lupe

Nach dem Anwählen dieser Funktion erscheint im linken unteren Bildbereich ein weiteres Fenster mit der Überschrift *Lupe*. In der linken oberen Ecke des zu bearbeitenden Fensters erscheint ein kleines punktiertes Quadrat, dessen Inhalt im Fenster der *Lupe* stark vergrößert dargestellt ist. Wenn Sie den Mauspfel auf das Quadrat bewegen, so verwandelt sich dieser bei Berührung des Quadrates in ein *Hand*-Symbol. Wenn man die linke Maustaste gedrückt hält und die Maus bewegt, so verändern Sie die Lage des Quadrates.

Nachdem Sie den zu editierenden Bereich mit dem kleinen Quadrat überdeckt haben, erscheint dieser Bereich stark vergrößert im Lupenfenster. In der *Lupe* können alle möglichen Farben zur Bearbeitung genutzt werden. Diese sind unter dem Hauptmenüpunkt *Farben* wie gewohnt zu wählen.

Eine Ausnahme macht die S/W-Version. Eine Farbwahl ist nicht erforderlich. Der durch den Mausfeil gekennzeichnete Punkt wird einfach invertiert.



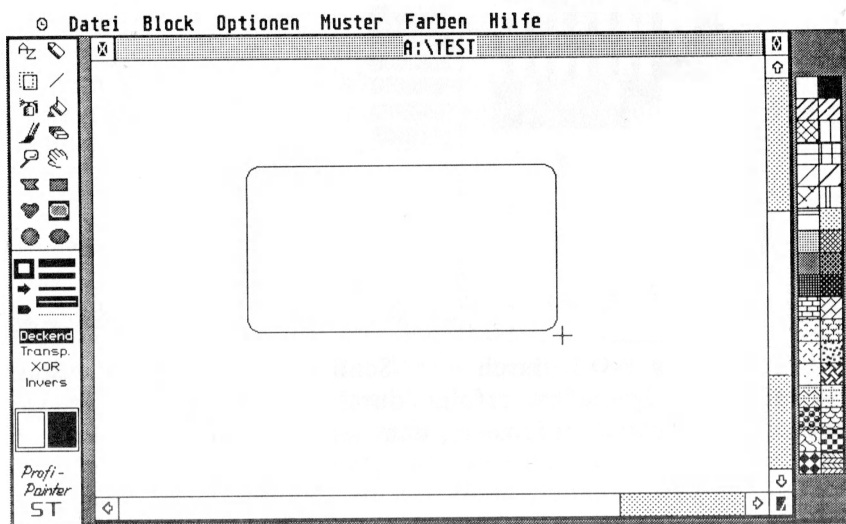
Dieser Modus wird durch das Schließen des Lupenfensters beendet. Das Schließen erfolgt durch Anklicken der linken, oberen Ecke des Lupenfensters, dem sogenannten Closepoint.

3.10 Einfügen

Sie können Teile des Bildschirmes, die mit dem *Auswahlrahmen* markiert und mit *Kopieren* oder *Ausschneiden* oder *Block laden* in den Bildpuffer geladen wurden, mit der *Hand* auf den Bildbereich bringen. Dazu bewegen Sie die *Hand* auf die gewünschte Stelle und drücken die linke Maustaste.

3.11 Geometrische Figuren

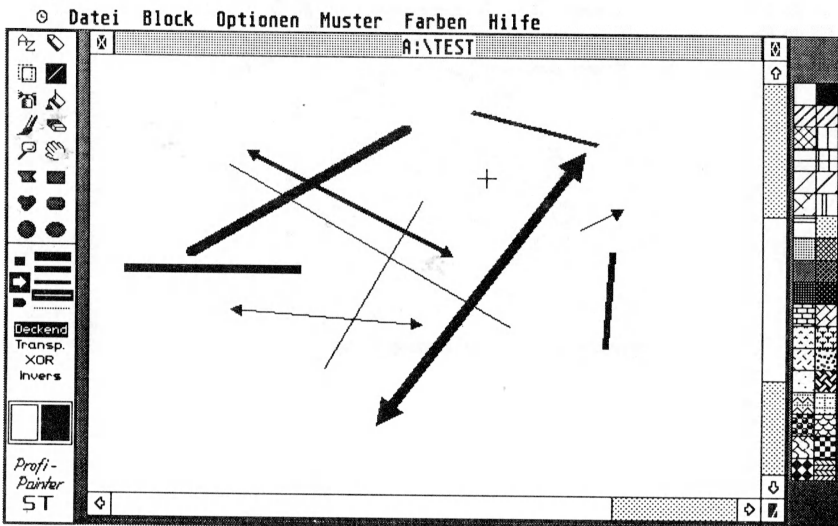
Es stehen Ihnen vier *geometrische Figuren* zur Verfügung: das Rechteck, das Rechteck mit gerundeten Ecken, die Ellipse und der Kreis. Dazu kommen noch eine Polygon- und eine Freihandpolygonfunktion. Jede dieser Figuren kann leer oder mit einem Füllmuster in den Bildbereich gebracht werden. Wählen Sie zum automatischen Füllen ein entsprechendes Muster an; soll nur der Umriß gezeichnet werden, wählen Sie das Muster weiß und den Modus *Transparent*. Der Rahmen wird in der gewählten Farbe gezeichnet.



3.12 Stricharten

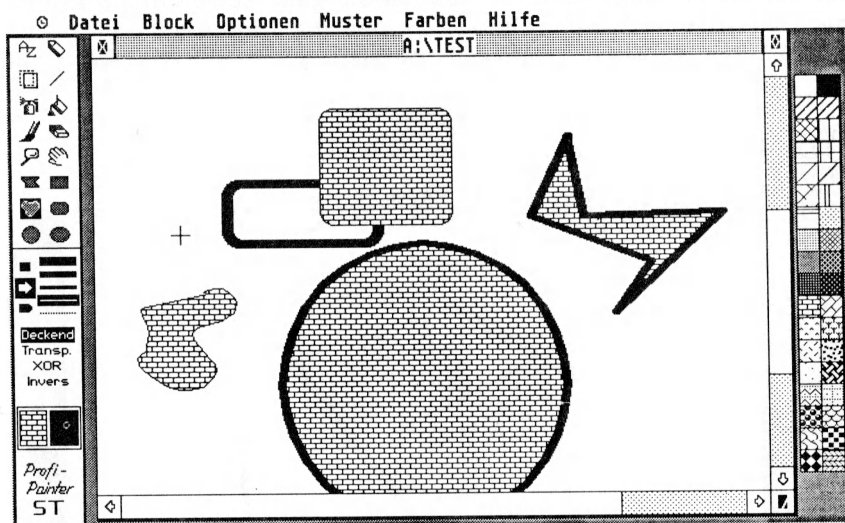
Die Gestaltung der Linien kann verändert werden. Neben den *normalen* Linien können Linien mit Pfeilen, und bei größeren Linienstärken auch gerundete Enden erzeugt werden.

Links neben den Strichstärkesymbolen befindet sich ein kleines Rechteck, ein Pfeil und ein Rechteck mit einer runden Kante. Ist das erstere angewählt, so können Sie ganz gewöhnliche Linien ziehen. Bei der zweiten Option werden die Linien an den Enden mit Pfeilen versehen, während im dritten Fall die Enden leicht abgerundet dargestellt werden.

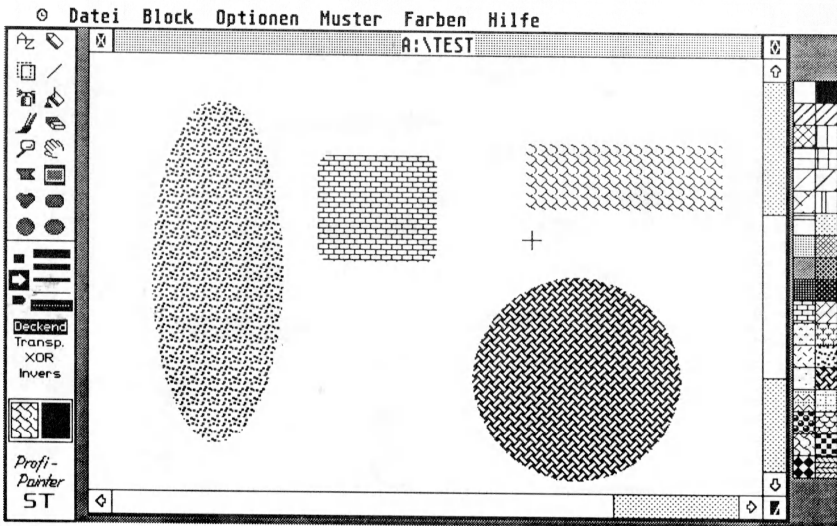


3.13 Strichstärken

Es stehen vier Strichstärken mit einer Breite von sieben, fünf, drei und einem Punkt zur Verfügung. Die Strichstärken beziehen sich auf die *Linie*-Funktion und auf die verschiedenen *geometrischen Figuren*. Bei diesen wird der Rahmen entsprechend stark dargestellt.



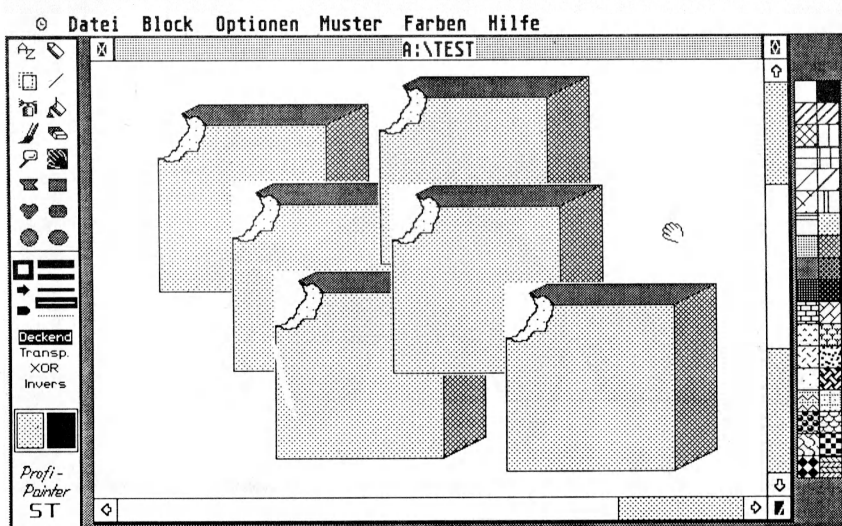
Für die *geometrischen Figuren* gibt es noch einen weiteren Strichmodus. Dieser ist als unterster in der Menüleiste gepunktet dargestellt. Wird mit diesem ein geometrischer Körper mit Fülloption gezeichnet, so verschwindet der Rahmen nach dem Loslassen der Maustaste. Beim Gummiband bedeutet diese Wahl, daß mit dem selbstdefinierten Linienmuster gezeichnet wird (siehe 2.4.6).



3.14 Arbeitsmodi

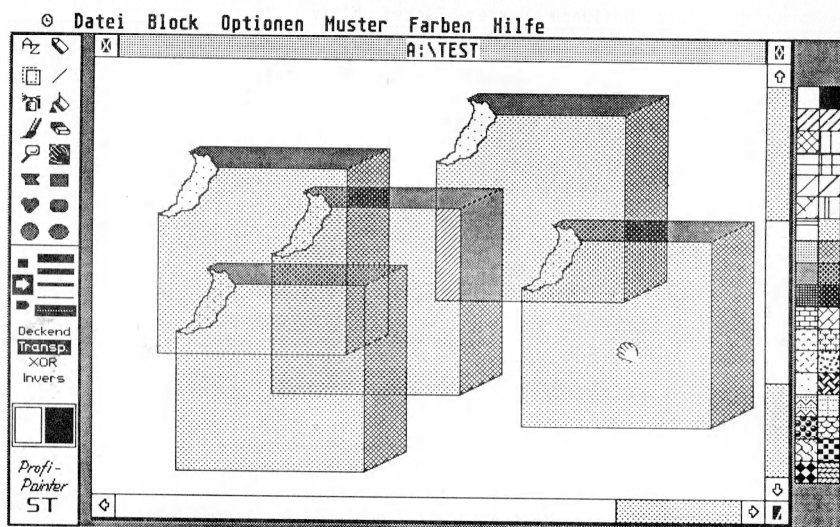
3.14.1 Deckend

Der Arbeitsmodus *Deckend* ist der Arbeitsmodus, in dem Sie sich sehr wahrscheinlich am häufigsten aufhalten werden. Wie der Name schon sagt, werden in diesem Modus die Funktionen der Werkzeuge deckend ausgeführt, d.h. das Objekt überdeckt den Hintergrund.



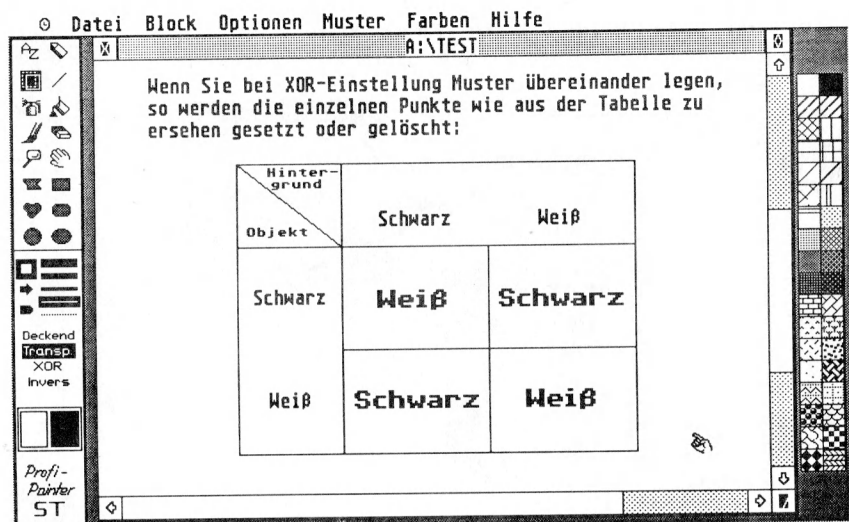
3.14.2 Transparent

Im Modus *Transparent* wird das Objekt ebenfalls über den Hintergrund gelegt. Befindet sich dort bereits ein anderes Objekt, so wird dieses einfach überlagert und an den hellen Stellen scheint der Hintergrund durch.



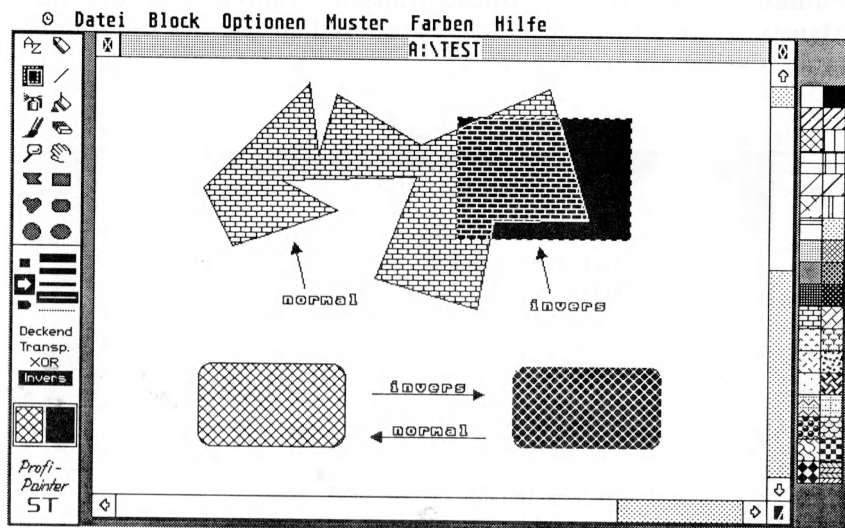
3.14.3 XOR

Der XOR-Modus stellt eine Besonderheit von PROFI PAINTER ST dar. Der folgenden Abbildung können Sie die möglichen Variationen entnehmen:



3.14.4 Invers

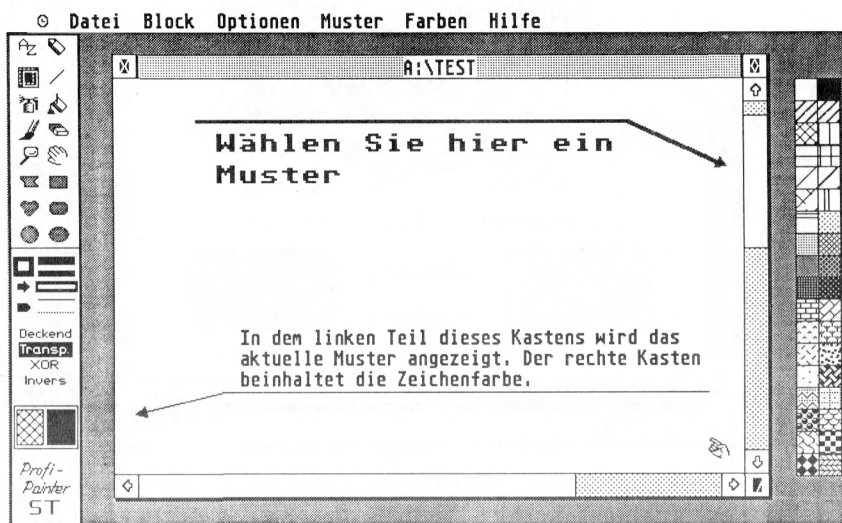
In diesem Modus werden die Farbwerte der einzelnen Punkte im Gegensatz zu *Deckend* vertauscht, d.h. ein weißer Punkt wird schwarz dargestellt und umgekehrt.



Die o.a. Verknüpfungsmöglichkeiten arbeiten bei allen *Block*-Funktionen uneingeschränkt, jedoch ergeben sich bei einigen GEM-Aufrufen (*Linie ziehen*, *Text*, *geometrische Figuren*) Einschränkungen. Besonders die Funktion *XOR* ist nicht immer einsetzbar, daher beachten Sie ein eventuell selbständiges Zurücksetzen auf *Deckend* bei den festen Formen mit dickem Rand. Sie können diese Schwierigkeit umgehen, indem Sie an einer freien Stelle die Form deckend einzeichnen, den Bereich markieren, um danach *XOR* anzuwählen. Danach können Sie Ihre Form beliebig mit dem Hintergrund verknüpfen.

3.15 Füllmuster und Farbe

Das kleine Rechteck im unteren Teil der Werkzeugleiste zeigt immer das gerade angewählte Füllmuster (linkes) und die aktuelle Farbe (rechts) an. Das Muster wählen Sie, indem Sie mit dem Mauszeiger auf das von Ihnen gewünschte Muster auf der Füllmusterleiste (rechte Bildschirmseite) fahren und die linke Maustaste kurz drücken. Die Farbe stellen Sie im Hauptmenü unter *Farben* ein.



Hinweis zu Muster und Farben:

Wenn Sie mit *Muster* arbeiten (Füllen, geometrische Figuren, Pinsel, Spray), so sollten Sie die Farbe schwarz (im Drop-Down-Menü Farbe) angewählt haben. Es werden dann auch alle Farben des Musters berücksichtigt. Haben Sie eine andere Farbe gewählt, so werden nur die dieser Farbe und schwarz entsprechenden Teile eines Musters in der gewählten Farbe gezeichnet.

Anhang A

Fehlermeldungen

... eine Katastrophe!!!

Ohne RSC-Files ist nichts zu machen ...

Die Datei PAINTER.RSC befindet sich nicht oder unvollständig auf der Startdiskette. Zum Arbeiten mit PROFI PAINTER ST wird diese Datei unbedingt benötigt.

Kein Platz...

Kein Speicher frei...

Es ist nicht genügend freier Speicher in Ihrem System vorhanden. Entfernen Sie zu große RAM-Disks oder DESK ACCESSORIES. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn der freie Speicherplatz für ein Bild zu klein ist. Hatten Sie versucht, ein DIN-A4-Blatt zu öffnen, so versuchen Sie es nochmals mit DIN A5.

Diskette ist voll!

Nehmen Sie eine leere, formatierte Diskette und sichern Sie Ihre Datei nochmals.

Schreibschutz

Floppy spricht nicht an

Dies sind Fehlermeldungen vom Betriebssystem, bei denen die Wiederhol-Option möglicherweise nicht korrekt arbeitet. Sichern Sie trotzdem nochmals Ihre Datei ab!

Keine Druckerausgabe möglich

Der Druckertreiber paßt nicht zu Ihrem Drucker, er muß angepaßt werden.

Falsches Dateiformat

Sie haben versucht, ein LOGO- oder ein DEGAS-Bild zu laden, das in einer anderen Auflösungsstufe erstellt wurde.

Anhang B

Drucker-Anpassung

Da der Markt für Drucker heutzutage sehr schnelllebig ist und ständig neue Drucker auf den Markt kommen, ist es für uns eine Selbstverständlichkeit, die Druckerdateien auf der Programmdiskette immer auf den aktuellen Stand zu bringen, um Ihnen ein möglichst problemloses Arbeiten mit PROFI PAINTER ST zu gewährleisten.

Aus diesem Grund haben wir in diesem Handbuch auf eine Aufzählung der zur Zeit verfügbaren Druckerdateien verzichtet, auf der Programmdiskette hingegen werden Sie immer den aktuellen Stand der Dateien vorfinden.

Anpassungen für farbige Druckausgabe:

Sehen Sie im Ordner PRINTER nach, ob sich darin bereits eine Anpassung an Ihren Drucker befindet...

Der eingebaute Druckertreiber ist nicht für eine Ausgabe auf Farbdruckern vorgesehen, sollten Sie jedoch im Besitz eines EPSON JX80 oder eines Farb-Druckers sein, der mit der eingebauten Hardcopy Funktion (ALT/HELP) arbeitet, so können Sie auch farbige Ausdrücke vom PROFI PAINTER ST erhalten. Benutzen Sie dazu die Datei HARDCOPY.PRN aus dem Ordner PAINTER.PNT. Löschen Sie die Datei PAINTER.PRN, kopieren Sie HARDCPY.PRN ins Hauptinhaltsverzeichnis und benennen Sie diese in PAINTER.PRN um.

Für JX80 Besitzer:

Auf der Programmdiskette befindet sich eine Datei JX80.TOS. Dies ist eine Farb-Hardcopy Routine für JX80 Drucker. Kopieren Sie sie auf Ihre Startdiskette in den sogenannten AUTO-Ordner und benutzen Sie PROFI PAINTER ST mit der Druckerdatei HARDCPY.PRN. Beim Starten Ihres Systems wird nun die neue Hardcopy-Routine bis zum nächsten Booten fest installiert und ist immer über ALT/HELP ausführbar. Gleichzeitig haben Sie die Möglichkeit, von PROFI PAINTER

ST aus diese Hardcopy-Routine ausführen zu lassen. Wählen Sie dazu einfach vorher im DESK-ACCESSORY Drucker-Anpassung den Menüpunkt FARBE an. Wenn Sie nun im PROFI PAINTER ST unter dem Hauptmenüpunkt *Datei* den Punkt *Bild Drucken* wählen, wird die installierte Hardcopy-Routine dazu benutzt.

Anpassung für S/W-Drucker:

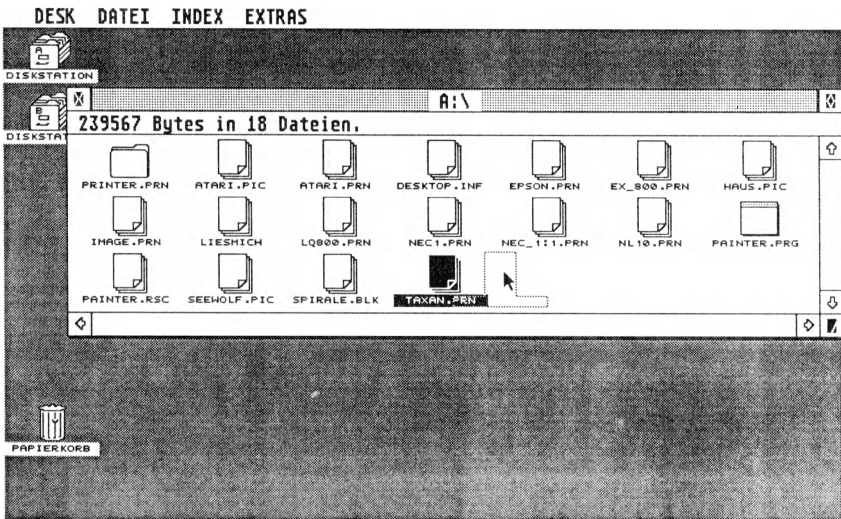
Das Programm PROFI PAINTER ST benötigt zur Druckausgabe eine Datei mit der Bezeichnung *PAINTER.PRN*. Diese ist bereits auf der Diskette vorhanden und mit den Druckerparametern für den EPSON FX85 vorbelegt. Besitzen Sie also einen solchen Drucker oder einen Kompatiblen, so können Sie direkt mit PROFI PAINTER ST ausdrucken.

Sind Sie jedoch im Besitz eines anderen Druckertyps, so beachten Sie bitte die folgenden Installationshinweise.

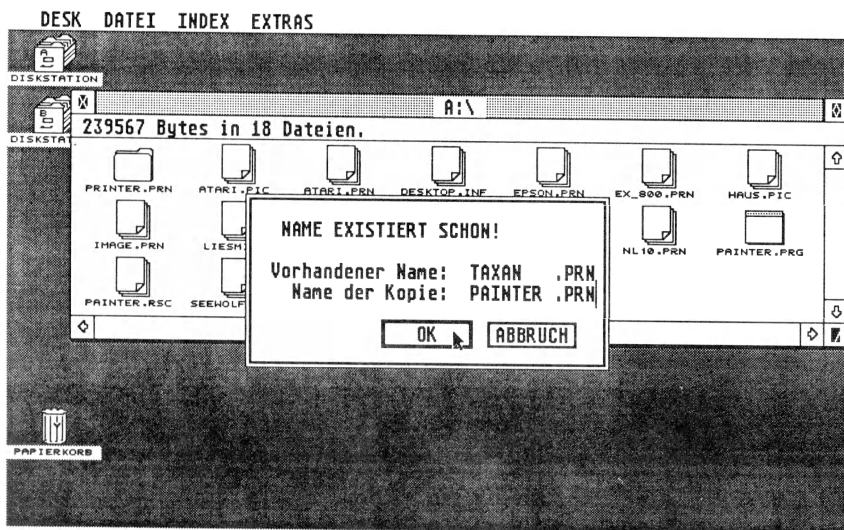
1. Schauen Sie zunächst einmal auf der Programmdiskette nach, ob für Ihren Drucker bereits eine Anpassung auf der Diskette vorhanden ist. Legen Sie also die Programmdiskette in das Laufwerk ein, fahren Sie mit dem Mauspfel auf das Laufwerk-Symbol und lassen Sie sich durch einen Doppelklick das Inhaltsverzeichnis ausgeben.
2. Befindet sich keine entsprechende Datei auf der Diskette, dann können Sie mit Punkt 3 fortfahren. Im anderen Fall gehen Sie folgendermaßen vor:

- a) Löschen Sie das File PAINTER.PRN von der Programmdiskette. Fahren Sie mit dem Mauspfeil auf PAINTER.PRN, halten Sie nun die linke Maustaste gedrückt und bewegen dieses Icon auf den Papierkorb. Nach dem Loslassen der Taste bestätigen Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit OK.
- b) Öffnen Sie den Ordner PAINTER.PRN, indem Sie diesen 2 mal in kurzer zeitlicher Folge anklicken.
- c) Kopieren Sie das gewünschte Drucker-File in das Hauptdirectory. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger auf das entsprechende File, halten die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dieses File auf das Laufwerk A-Symbol.

d) Fahren Sie mit dem Mauspfel auf die gewünschte Druckerdatei (z.B. TAXAN.PRN) und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Bewegen Sie das Icon ein Stück zur Seite und lassen Sie die Taste los. Die dann folgende Sicherheitsabfrage bestätigen Sie wiederum mit OK.



e) In der nun erscheinenden Box löschen Sie den unteren Namen durch Betätigen der <BACKSPACE>-Taste und ersetzen diesen durch die Bezeichnung *PAINTER.PRN*, wie Sie aus der Abbildung ersehen können.



Nach Bestätigung mit <RETURN> befindet sich Ihre Druckerdatei unter dem richtigen Namen auf der Programmdiskette.

3. Befindet sich auf der Programmdiskette noch keine entsprechende Druckerdatei, so beachten Sie bitte, daß Sie zur Erstellung einer solchen Datei einen Texteditor benötigen (TEXTOMAT ST, FIRST WORD o.ä.).

PROFI PAINTER ST benötigt folgende Anweisungen aus der Druckerdatei (xxxx.PRN), schlagen Sie sie bitte in Ihrem Drucker-Handbuch nach:

1. Modus

Die erste aktive Zeile besteht nur aus zwei Hexadezimal-Ziffern (ein Byte) mit nachfolgendem Carriage-Return.

Bedeutung

Bit 0: 0 -> obere Nadel Bit 7; Epson,

1 -> obere Nadel Bit 0; C.Itoh u.ä.

Bit 1: 0 -> 640 Grafik-Bytes nur im DRAFT-Modus

1 -> 1280 Grafik-Bytes nur im DRAFT-Modus

Bit 2+3: nur für NLQ-Modus.

Geben binär die Anzahl der zusätzlich zu sendenden Bytes an.

Grafik-Byte	Bit 2 Bit 3		Bemerkung
640	0	0	jede Spalte 1x
1280	1	0	jede Spalte 2x
1920	0	1	jede Spalte 3x
2560	1	1	jede Spalte 4x

Bit 4:

0 PROFI PAINTER ST Druckertreiber

1 Eingebaute Hardcopy Routine wird benutzt, z.B. 08 Epson-Nadelwertigkeit, 640 Punkte im DRAFT-Modus, 1920 Punkte im NLQ-Modus.

Die folgenden Zeilen müssen der Reihe nach folgende Anweisungen als Hexadezimal-Code enthalten:

2. Initialisierung für DRAFT-Modus (max. 38 Zeichen):
3. Initialisierung für NLQ-Modus (max. 38 Zeichen):

Wird zu Beginn jedes Druckvorgangs gesendet (z.B. Formfeed, linker Rand, Punktabstand, Zeilenabstand können hier gesetzt werden).

Die Initialisierung (Reset) versetzt den Drucker in einen definierten Anfangszustand, z.B. Formfeed (0C), oder ESC @ (1B,40).

4. Grafik-Ausgabe DRAFT max. 38 Zeichen:
5. Grafik-Ausgabe NLQ max. 38 Zeichen:

Grafik: Bitmuster Grafik zum Senden von 640 Bytes bzw. ein Vielfaches, davon. Wenn Ihr Drucker nicht 640 Punkte/Zeile (80 Punkte/Zoll) drucken kann, prüfen Sie, ob er 1280 (160 Punkte/Zoll) erlaubt, und setzen Sie diesen Code ein. Vergessen Sie aber nicht, das entsprechende Bit im Modus-Byte zu setzen und die Anzahl der Punkte hinter den Grafik-Code einzutragen:

640 Punkte	80,02 (Low Byte, High Byte)
1280 Punkte	00,05
1920 Punkte	80,07

6. Zeilenfortschaltung max. 38 Zeichen:
7. NLQ-Versatz max. 38 Zeichen:

Linefeed + NLQ-Versatz:

im NLQ-Modus wird jede Zeile doppelt gedruckt. Mit Code 7 soll das Papier nur unmerklich (um einen halben Punkt) bewegt werden, um eine höhere Schwärtzung zu erhalten. Suchen Sie also einen Code für Ihren Drucker, der (bei einem Nadeldurchmesser von 1/72") einen Papiervorschub von 1/144" oder weniger bewirkt, Code 6 soll dann das Papier um den Differenzbetrag zu 8/72" weiter bewegen; z.B. um 15/144".

Im DRAFT-Modus werden beide Codes nach jeder Zeile (8 Punkte) gesendet. Im NLQ-Modus wird nach der ersten Zeile Code 7 gesendet, und nach der Wiederholung der Zeile wird Code 6 gesendet, um das Papier um den Restbetrag weiter zu transportieren.

8. Carriage-Return max. 10 Zeichen:

Soll den Druckkopf an den linken Rand bringen (im allgemeinen jedoch nur der Code 0D)

9. DRAFT Reset max. 38 Zeichen:

10. NLQ Reset max. 38 Zeichen:

Wird am Ende jedes Druckvorgangs gesendet (z.B. Formfeed, Grafik aus...)

Wenn Sie die entsprechenden hexadezimalen Steueranweisungen herausgesucht haben, gehen Sie wie folgt vor:

Kopieren Sie PAINTER.PRN zur Sicherheit auf eine andere Diskette und laden Sie einen Texteditor (TEXTOMAT, ED, IST_WORD).

Setzen Sie in die Zeilen, die nicht mit einem "*" beginnen, Ihre Codes ein. Zeilen, die mit "*" anfangen, werden übersprungen.

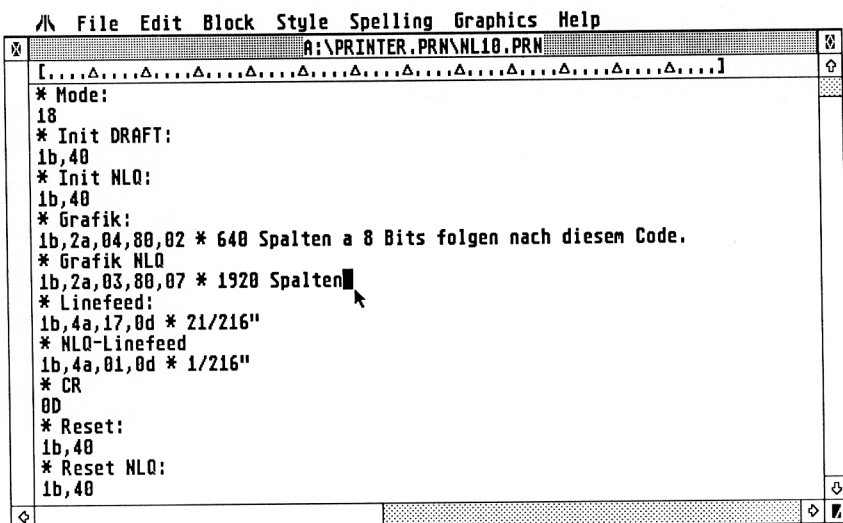
Wichtig!

Vergewissern Sie sich, daß sich keine Tabulatoren o.ä. in diesen Zeilen befinden (Programm-Modus einschalten) und die max. Zeilenlänge nicht überschritten wird! Die jeweiligen Codes müssen in einer Zeile stehen!

Die folgenden Abbildungen zeigen die Druckerdateien EPSON.PRN und PAINTER.PRN bei der Bearbeitung mit TEXTOMAT ST bzw. First Word:

Desk	Datei	Bearbeiten	Schrift	Einstellungen
			A:\FX85.PRN	
BRIEF	WRAP	EINFÜGEN	SPALTE 44	ZEILE 1 SEITE 1
* Mode:␣				
18␣				
* Init DRAFT:␣				
1b,40,1b,72,02␣				
* Init NLO:␣				
1b,40,1b,72,00␣				
* Grafik:␣				
1b,2a,04,80,02 * 640 Spalten a 8 Bits folgen nach diesem Code.␣				
* Grafik NLO␣				
1b,2a,03,80,07 * 1920 Spalten␣				
* Linefeed:␣				
1b,4a,17,0d * 21/216"␣				
* NLO-Linefeed␣				
1b,4a,01,0d * 1/216"␣				
* CR␣				
00␣				
* Reset:␣				
1b,40␣				
* Reset NLO:␣				
1b,40␣				

TEXTOMAT ST und FX85.PRN



First Word und NL10.PRN

Anhang C

Mengengerüst

Der Bildschirm bei verschiedenen Auflösungen:

gering	Schirm	320 x 200 Punkte (16 Farben)
	doppelt	320 x 400 Punkte (16 Farben)
mittel	Schirm	640 x 200 Punkte (4 Farben)
	doppelt	640 x 400 Punkte (4 Farben)
hoch	Schirm	640 x 400 Punkte (nur S/W)
	doppelt	640 x 800 Punkte (nur S/W)

Dateiformate:

PROFI PAINTER ST erkennt beim Einlesen von Bilddateien automatisch folgende Formate:

DOODLE (Dateilänge 32000 Byte, nur der Inhalt des Bildschirm-RAM)

DEGAS (Dateilänge 32034 Byte, 1. Wort Auflösung, 2-17. Wort Farbpalette, Rest wie DOODLE)

NEOCHROME (Dateilänge 32128 Byte, 2. Wort Auflösung (Low/High-Byte) 3-18. Wort Farbpalette, ab 129. Byte wie DOODLE)

LOGO (bei *Block laden* bzw. *Block speichern*)

Dateilänge variabel

1. Wort Anzahl der Farbebenen,
2. Wort X
3. Wort Y
4. Wort Weite
5. Wort Höhe

Farbinfo im Rasterformat

Worte im 68.000-Format, sofern nicht anders vermerkt.

Anhang D

Was Sie wissen sollten

In Ihrem ATARI-Rechner befindet sich ein Standardzeichensatz, der 6x6-System-Font. Weitere Zeichensätze gibt es auf der Zusatzdiskette DESIGN SET ST. Auf dieser Diskette befinden sich außerdem noch einige mit PROFI PAINTER ST erstellte Dokumente mit architektonischen, elektronischen und allgemeinen Symbolen, Ornamenten und mehreren Anwendungsbeispielen.

Die weiteren Zeichensätze können aus programmtechnischen Gründen nur mit dem Betriebssystemzusatz GDOS geladen werden. GDOS darf aus urheberrechtlichen Gründen nicht mit PROFI PAINTER ST zusammen vertrieben werden. Sie haben folgende Möglichkeiten, an das GDOS heranzukommen:

- Fragen Sie Ihren Fachhändler
- Über die DATA WELT-Edition:

Das GDOS wird im Rahmen der ersten DATA WELT-Edition veröffentlicht. Außer dem GDOS befindet sich eine Tool-Sammlung für den ST auf der Diskette, die in Zusammenarbeit von ATARI Deutschland und der DATA WELT entstanden ist. Diese Diskette enthält folgende Files:

GDOS ein Folder mit wichtigen Grafik-Erweiterungen zumTOS,
RCS Resource Construction Set, eine Sammlung notwendiger Utilities zur Gestaltung der GEM-Oberfläche;
SHELL.ACC ein Kommandointerpreter als Accessory,
LIES.DAS ein Textfile mit der Beschreibung der Programme.

Diese Diskette können Sie mit dem diesem Handbuch beiliegenden Coupon bei der DATA WELT-Redaktion bestellen.



TEXTOMAT ST

Diese Textverarbeitung zeichnet sich vor allem durch die enorme Geschwindigkeit, die mausgesteuerten Menueleisten und das automatische Inhalts- und Stichwortverzeichnis aus.

TEXTOMAT ST in Stichworten:

Hohe Geschwindigkeit bei der Eingabe und Bearbeitung von Texten – sämtliche Funktionen über umfangreiche Menueleisten (volle Maussteuerung) oder über Kurzbefehle anwählbar – maximal 180 Zeichen pro Zeile mit horizontalem Scrolling – bis zu 30 Funktionstasten mit je 160 Zeichen belegbar (z. B. als Floskelastern, Mini-Adresse) können beliebig abgespeichert werden – automatische Silbentrennung – Ausgabe auch als Metafile zur Weiterverarbeitung in anderen Programmen (z. B. GEM-Draw) – beliebig viele Tabulatoren – Laden und Speichern auch über RS 232 (Datentransfer Rechner-Rechner) – bis zu fünfspaltige Ausgabe mit automatischem Seitenumbruch – Vertikaldruck (DIN A4 quer) auf Epson FX oder Kompatiblen – umfangreiche und sehr komfortable Druckeranpassung – automatisches Erstellen eines Inhalts- und Stichwortverzeichnisses (sortiert) – Textfiles können mit dem Programm TEXT-DESIGN in ein Layout übernommen werden – mit ausführlichem Handbuch.

TEXTOMAT ST DM 99,-*



TEXT-DESIGN ST

TEXT-DESIGN ist die ideale Ergänzung für jeden, dem die reine Textverarbeitung zur Gestaltung seines Layouts nicht ausreicht.

TEXT-DESIGN in Stichworten:

Einlesen fertiger Textdateien (sowohl in ASCII-Dateien als auch Textdateien von Textomat ST) – beliebige Blockoperationen (kopieren, verschieben, spalten) – Verarbeitung von Grafik im Bitmustermodus (z. B. Profi Painter ST, Doodle) – mischen von Grafik und Text – Grafik und Text auch übereinander darstellbar – Grafikbefehle zum Zeichnen von Linien und Rahmen – Zeilenabstand in Feinschritten veränderbar – Textattribute (Steuerzeichen) beliebig editierbar – Ausgabe auf Epson-Drucker und Kompatiblen – mit ausführlichem Handbuch.

TEXT-DESIGN ST DM 99,-*



DATAMAT ST

DATAMAT ST ist eine einfache zu bedienende, leistungsfähige Dateiverwaltung für den ATARI ST.

DATAMAT ST in Stichworten:

Voll an GEM angepasste Benutzerführung – Help-Funktion – grafikunterstützter Maskenaufbau – Textdarstellung in verschiedenen Schriftarten möglich – Maskeneditionierung während der Arbeit mit der Datei möglich – mehrere Dateien können gleichzeitig bearbeitet werden – arbeiten mit RAM-Disk (520ST+) oder Floppy möglich – Datensatzlänge max. 64 K, dabei Feldlänge und Anzahl der Felder beliebig – max. 64000 Datensätze – Schnittstelle zu TEXTOMAT ST – komfortable Druckersteuerung von Etiketten- bis Listendruck – leistungsfähige Such- und Sortiervorgänge – mit ausführlichem deutschen Handbuch.

DATAMAT ST DM 99,-*



PROFI PAINTER ST

PROFI PAINTER ist das Zeichenprogramm für den Atari ST, das die Fähigkeiten anderer Grafikprogramme gekonnt in sich vereint.

PROFI PAINTER in Stichworten:

Werkzeuge: Text, Stift, diverse Pinselformen, Sprühdose mit drei verschiedenen Sprühstärken, Musterfüllen, Rechteck (Muster und leer), Rechteck mit 'runden Ecken' (Muster und leer), Oval und Kreis (Muster und leer), Gummiband, Radiergummi, Hand zum Einfügen, Lupe – Zeichenmodi: Replace, Transparent, Invers-Transparent, XOR – Linienbreiten: 1, 3, 5, 7 – Muster: alle Atari ST-Muster – Fenster: maximal 3 (abhängig von der Größe des Hauptspeichers). Mit bis zu 640x400 oder 640x800 (DIN A4) Punkten bei Monochrome-Monitor – Text: bis zu sechs GEM-Schrifttypen ladbar, Größen in 8, 9, 10, 16, 18, 24 Punkt, Stile: fett, hohl, unterstrichen, kursiv, hell, vier Richtungen, linksbündig – Block-, 'Cut' und 'Paste' von einer Datei zur anderen; invertieren, horizontal und vertikal spiegeln eines markierten Blocks; markierte Blöcke können in LOGO-Format abgespeichert und aus LOGO eingelesen werden – Drucker: eine Anpassung an verschiedene Matrixdrucker kann vom Benutzer durchgeführt werden – Sonstiges: LOGOS-, DEGAS- und DOODLE-Grafiken können mit PROFI PAINTER ST eingelesen und verarbeitet werden. Hilfsmenüs, Vollbildanzeige, dynamische Speicherverwaltung, 'Undo' über rechte Maustaste – Als deutsches Qualitätsprodukt wird PROFI PAINTER ST selbstverständlich komplett in Deutsch mit ausführlichem Handbuch geliefert.

PROFI PAINTER ST DM 99,-*



PLATINE ST

Das erste Leiterplattenentwicklungssystem für den ATARI ST mit professionellen Merkmalen.

PLATINE ST in Stichworten:

Leiterplattenentwicklungssystem mit grafischer Benutzeroberfläche – Bauteileliste mit bis zu 250 Bauteilen – Verbindungslisten mit bis zu 1100 Verbindungen – Platinengröße bis zu 160x100 mm im 1/20-Zoll-Raster – manuelles Platzieren der Bauteile mit grafischer Unterstützung (Verbindungen folgen den Bauteilen beim Bewegen wie Gummifäden) – automatisches Routen der Verbindungen – einfache manuelle Änderungen im Layout – Routen nach Vorzugsrichtungen und unter Berücksichtigung der Mantelabstand – Verbindungsliste mit 90°- oder 45°-Segmenten und in zwei verschiedenen Leiterbahnstärken – optimierte Verbindungen nicht nur von Punkt zu Punkt, sondern auch zwischen Leiterbahnen – reprofähige Layouts im Maßstab 2:1 auf FX80/85-Druckern oder Kompatiblen – Hardcopies zu jedem Zeitpunkt möglich – Ausdruck von Bestückungsplänen, Bauteil- und Verbindungslisten – mit ausführlichem Handbuch.

PLATINE ST DM 698,-*

* unverbindliche Preisempfehlung



Das Informationspaket zum ATARI ST mit ausführlicher Hardwarebeschreibung, detaillierter Erläuterung der Schnittstellen. V.24, Expansions-Interface, Midi-Interface, Aufbau von Grafiken, BIOS, GEM, wichtige Systemadressen und was man damit machen kann, die Funktionsweise der Maus. Unentbehrlich fürs professionelle Arbeiten mit dem ATARI ST.

Gerits/Englisch/Brückmann
ATARI ST INTERN
504 Seiten, DM 69,-
ISBN 3-89011-119-X



Eine riesige Fundgrube faszinierender Tips & Tricks, um Ihren ATARI ST voll auszunutzen! Von phantastischen Grafiken über raffinierte Programme in BASIC, Assembler und C bis hin zu fortgeschrittenen Anwendungsmöglichkeiten. Ein fantastisches Buch zu einem fantastischen Rechner!

Gerits/Englisch/Brückmann/Walkowiak
ATARI ST Tips & Tricks
352 Seiten, DM 49,-
ISBN 3-89011-118-1

Profi PAINTER ST

- **Werkzeuge:** Text, Stift, diverse Pinselformen mit Muster, Sprühdose mit verschiedenen Sprühstärken, Musterfüllen, Rechteck (auch mit „runden“ Ecken), Ellipse und Kreis, Gummiband, Hand zum Einfügen, Lupe, zwei Polygonfunktionen
- **Monochrom/Farb-Version** mit bis zu 16 Farben
- **Zeichenmodi:** Replace, Transparent, Invers-Transparent, XOR
- **Linieneditor** und 4 verschiedene Linienbreiten
- **Mustereditor** zur Erstellung eigener Muster
- **Muster:** Atari-ST-Muster und selbsterstellte
- **Fenster:** maximal 4 (abhängig vom Hauptspeicher), mit bis zu 640 x 400 oder 600 x 800 Punkten (DIN A4) bei Monochrom-Monitor
- **Painter-FOTO:** aus anderen Programmen können Ausschnitte markiert und von PROFI PAINTER ST weiterverarbeitet werden
- **Text:** in fett, hohl, unterstrichen, hell, vier Richtungen, linksbündig; bis zu fünf Zeichensätze ladbar
- **Block:** „Cut“ und „Paste“ von einer Datei zur anderen; invertieren, spiegeln, drehen
- **Rasterfunktion** für die Maus
- **Sonstiges:** LOGO-, DEGAS- und DOODLE-Grafiken können eingelesen werden, Hilfsmenüs, Vollbildanzeige, dynamische Speicherverwaltung, „UNDO“-Funktion
- **Drucker:** zwei Druckqualitäten möglich in Schwarz/Weiß, farbiger Ausdruck auf EPSON JX80, Anpassung an verschiedene 9-Nadel-Matrixdrucker vom Benutzer leicht durchzuführen
- mit deutschem Handbuch