



DISCUS 2

Benutzerleitfaden

Stand: Februar 2001

© 2001 Magic Mouse Productions
12615 Sir Francis Drake Blvd.
Inverness, CA 94937 USA

◆ Macintosh Installation:

Discus ist lauffähig ohne jeglichen Installationsaufwand; doppelklicken Sie einfach auf das Discus Symbol und beginnen Sie Label zu erstellen.

Um Discus auf Ihre Festplatte zu kopieren, ziehen Sie das Discus Programm und die Discus.opc Datenbank auf den gewünschten Zielordner. Dies sind die einzigen beiden Dateien, die zur Arbeit mit Discus notwendig sind.

Nachdem das Discus Programm auf Ihre Festplatte kopiert wurde, können Sie die Speicherzuteilung des Programms erhöhen indem Sie auf das Discus Programm klicken, **Ablage / Information / Speicher** auswählen und die bevorzugte Speicherzuteilung eintragen.

◆ Windows Installation:

Discus ist lauffähig ohne jeglichen Installationsaufwand; doppelklicken Sie einfach auf die ausführbare Discus-Datei (**Discus.exe**) und beginnen Sie Label zu erstellen.

Um Discus auf Ihre Festplatte zu kopieren, ziehen Sie das **Discus.exe** Programm und die **Discus.opc** Datenbank auf den gewünschten Zielordner. Dies sind die einzigen beiden Dateien, die zur Arbeit mit Discus notwendig sind.

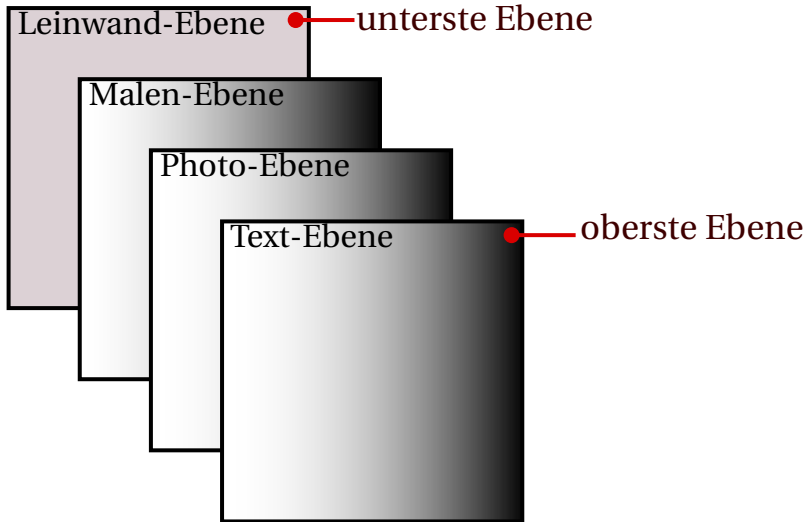
Discus benötigt Apple's Quicktime. Quicktime ist entweder auf der Installations-CDROM, oder auf Apple's Web Site verfügbar unter **www.apple.com**

◆ Erstellen Sie ein Label in 60 Sekunden

- Schritt 1) Wählen Sie die Art des Label-Projekts.
- Schritt 2) Wählen Sie eine nette Hintergrundleinwand.
- Schritt 3) Wenn Sie möchten, malen sie auf der Leinwand durch Klick auf den **Malen** Reiter und unter Verwendung eines der vielen Malwerkzeuge, mit denen man den Hintergrund verändern kann. Versuchen Sie das Farbeimer-Werkzeug für eine schnelle Füllung.
- Schritt 4) Klicken Sie auf den **Text** Reiter, klicken Sie **Neu** und schreiben einen Text. Fügen Sie weitere Textrahmen hinzu wenn Sie möchten. Die Textgröße und -spationierung wird mit den Schieberegler auf der linken Seite geregelt. Textfarbe und -zeichensatz wählt man unten auf dem Bildschirm aus.
- Schritt 5) Klicken Sie auf den **Photo** Reiter, klicken Sie **Neu** und suchen Sie nach einer Photographie oder einer Graphik auf Ihrer Festplatte, die Sie importieren möchten. Sie können den Skalierungsfaktor der Photographie mit dem Schieberegler auf der linken Seite anpassen. Das Photo kann mit der Maus gezogen werden oder mit den Pfeiltasten der Tastatur schrittchenweise verschoben werden.
- Schritt 6) Klicken Sie auf den **Drucken** Reiter, wählen Sie das Papier, das Sie benutzen möchten und klicken den **Drucken** Knopf. Mit den vier Pfeiltasten unten können Sie den Ausdruck in 0,5 mm-Schritten verschieben.

◆ Label-Design mit Ebenen

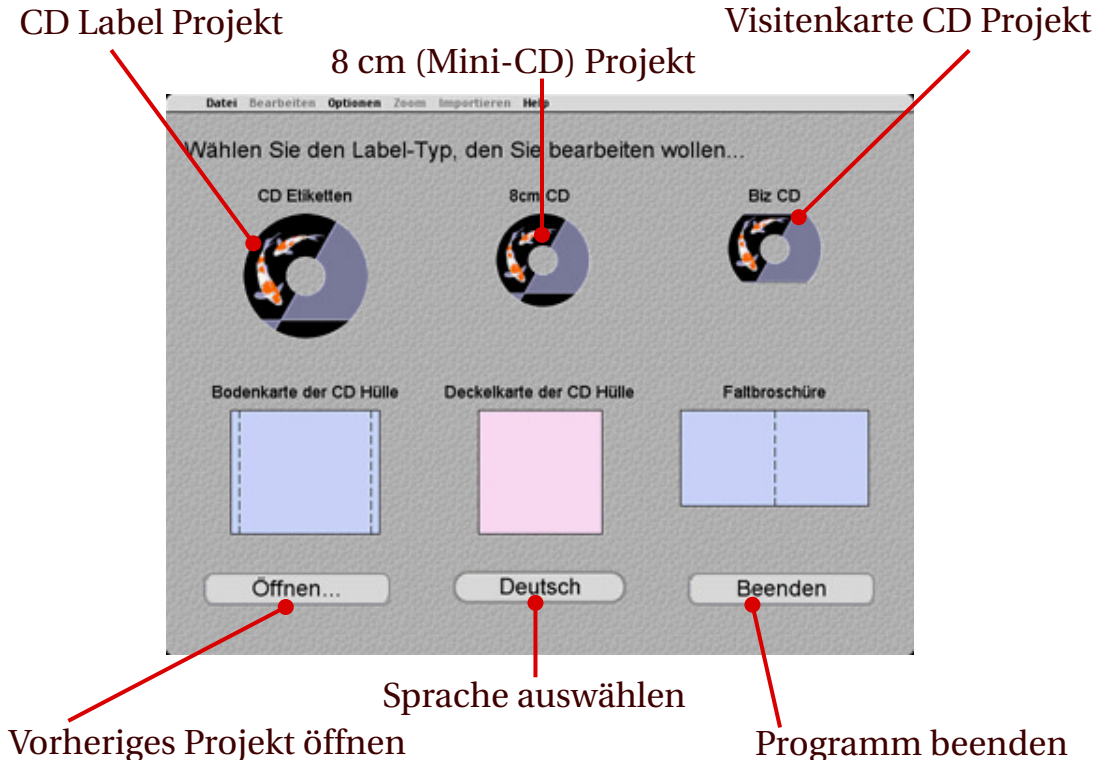
Jedes Label besteht aus den Ebenen Ihres Designs. Die Ebenen sind in der folgenden festen Reihenfolge angeordnet:



Beachten Sie: zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist es nicht möglich, die Anordnung der Ebenen zu modifizieren. Es ist also nicht möglich über ein Photo zu malen und Retuschen müssen mit anderer Software durchgeführt werden.

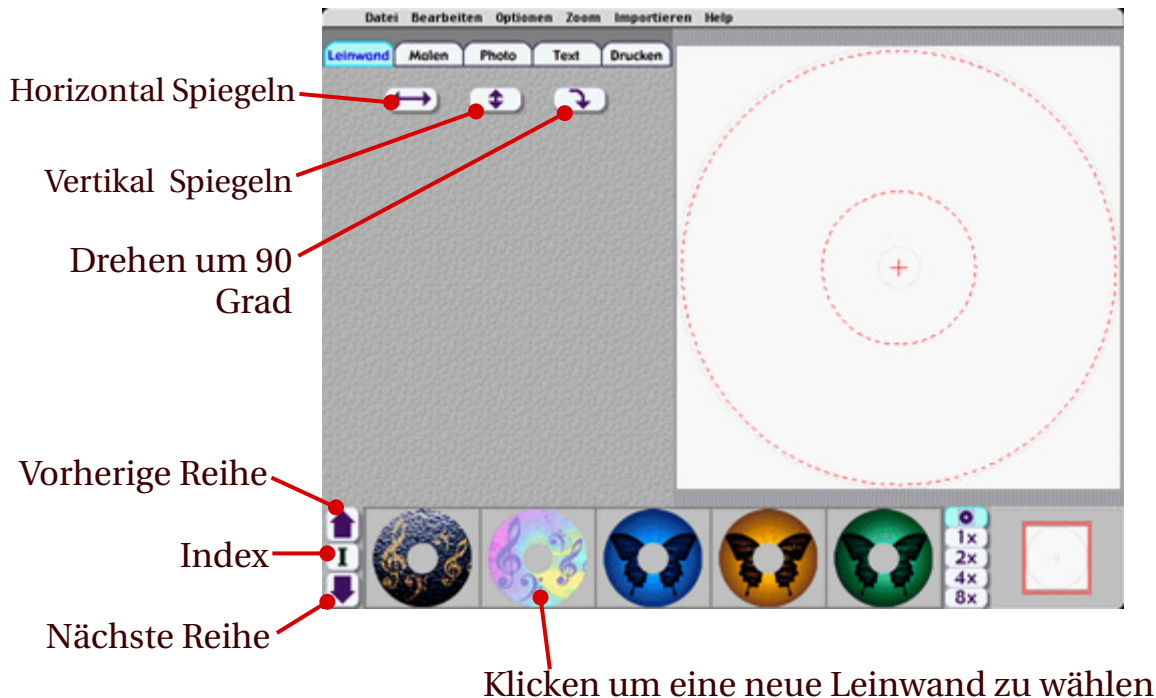
◆ Projektauswahl

In der Projektauswahl klicken Sie auf das Projekt, welches Sie ausführen möchten, öffnen ein vorangegangenes Projekt oder ändern die Sprache des Programms



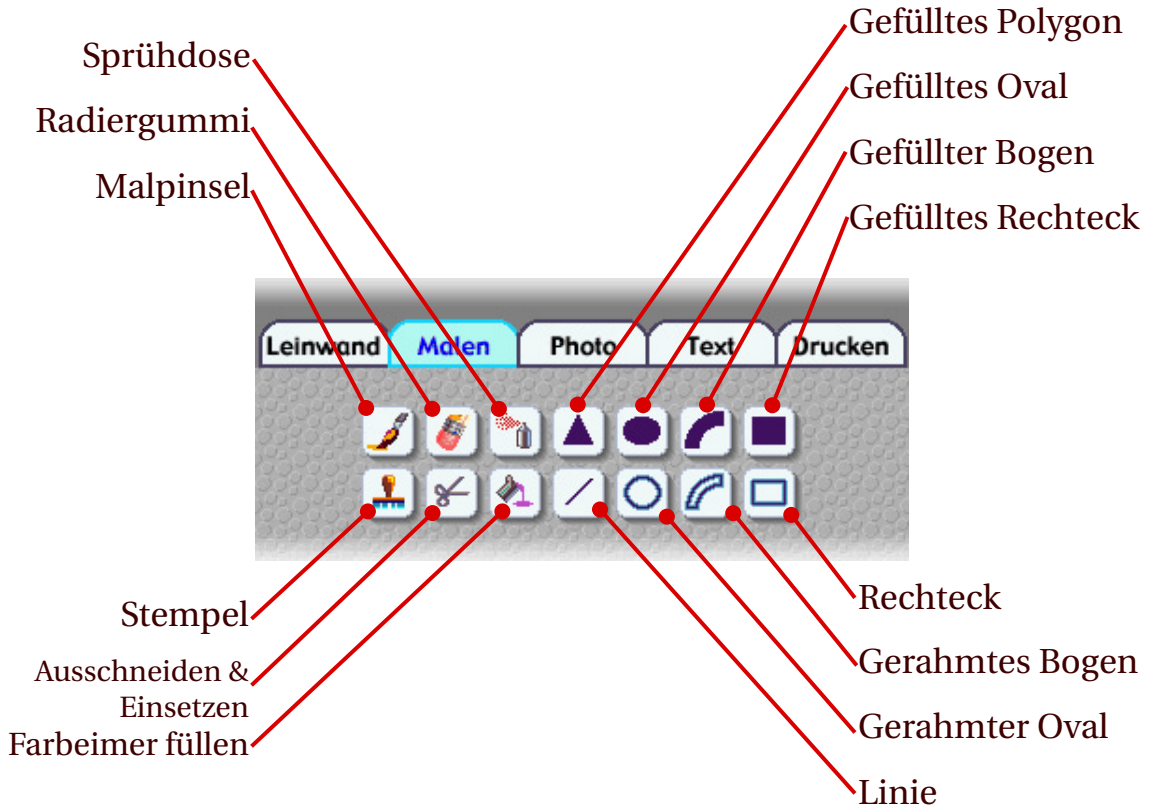
◆ Wie man einen Hintergrund auswählt

Durch Klicken auf den **Leinwand** Reiter können Sie einen Hintergrund für Ihr Label auswählen. Ausgangspunkt ist eine weiße Leinwand, aber es gibt viele Designs, aus denen Sie wählen können. Unten am Bildschirm sind mehrere Vorschläge. Mit den Pfeil-auf- und -ab-Tasten wechseln Sie die Reihen und der Knopf mit Aufschrift "I" ist der Index Knopf mit dem Sie Ihre Auswahl jeweils in Bildschirmgröße betrachten können.



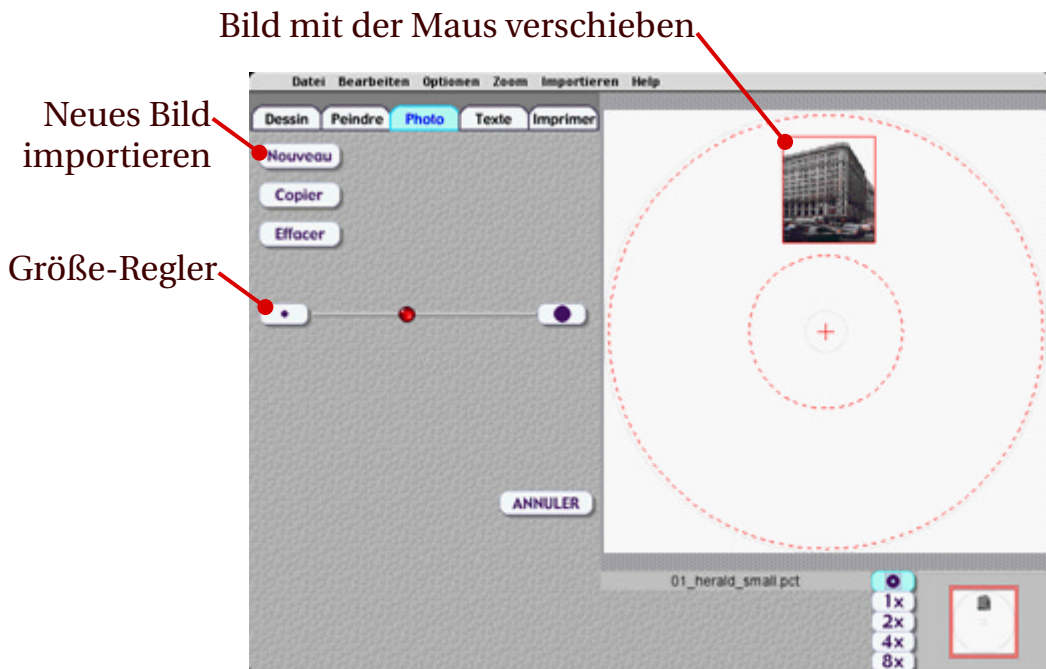
◆ Malwerkzeuge

Mit den 14 zur Verfügung stehenden Malwerkzeugen können Sie Ihre eigene Leinwand bemalen oder bereits vorhandene retuschieren.



◆ Photos und Grafiken importieren

Sie können viele Arten von Bitmap-Grafik importieren, wie JPEG, GIF, BMP, PICT, TIFF, PSD, ILBM, IFF und andere. Zum Importieren einer Grafik klicken Sie auf den **Neu** Knopf und suchen die Grafik auf Ihrer Festplatte. Einmal importiert können Sie die Größe der Grafik mit dem Größe-Regler anpassen. Vektorgraphiken wie WMF sind nicht unterstützt.



◆ Arbeiten mit Text

Klicken Sie auf den **Neu** Knopf um eine neue Textbox zu erstellen. Sie können den Text gerade, gewinkelt, senkrecht oder gebogen machen. Sie können die Größe, den Zeichenabstand, den Zeilenabstand, Farbe und Zeichensatz eines jeden Zeichenblocks kontrollieren. Gegenwärtig sind die Textboxen auf 255 Zeichen, das entspricht etwa 7 Zeilen, begrenzt.

Text nach oben gebogen

Neue Textbox erstellen

Textbox editieren

Textgröße anpassen

Zeichenabstand anpassen

Zeilenabstand anpassen

Winkel des Textes anpassen

Text nach unten gebogen

Zeichensatz auswählen

Farbe	Font	Impact
↑	ITC Kabel Medium	Impact
↑	<i>ITC Kabel Bold</i>	<i>ITC Kabel Regular</i>
↑	<i>ITC Kabel</i>	<i>Kaufmann Bold</i>
↑	LITHOS BLACK	LITHOS BOLD
↑	LITHOS REGULAR	LITHOS LIGHT
↑		ITC Kabel

◆ Ausdrucken des Labels

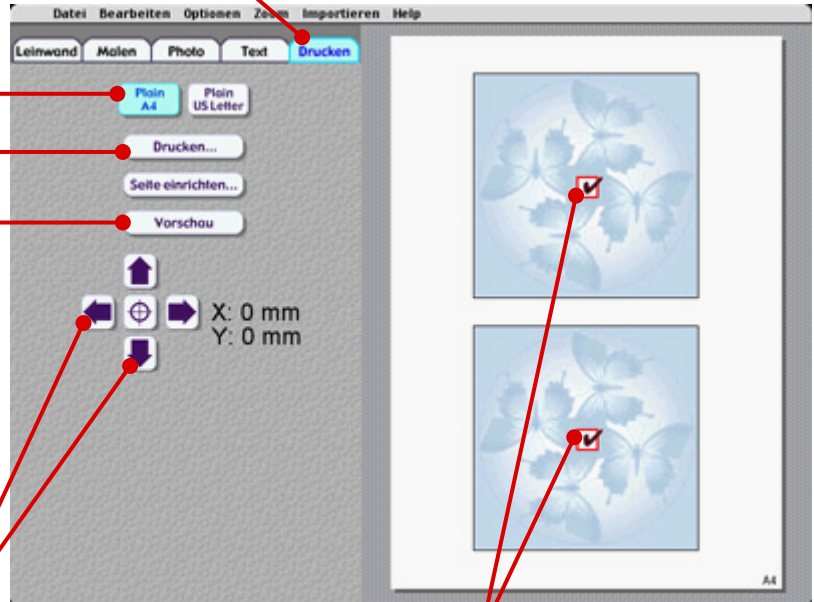
Wenn Sie mit dem Design fertig sind, können Sie es ausdrucken unter Benützung des **Drucken** Reiters. Klicken Sie in die Kästchen rechts um einzelne Labels ein- und auszuschalten. Zur Zeit gibt es keine Möglichkeit, 2 verschiedene Label in einem Durchgang zu drucken.

Klicken um die Druckfunktion zu wählen

Papiertyp auswählen

Druck starten

Test-Muster drucken



Klicken Sie auf die Pfeile um den Ausdruck schrittweise zu verschieben

Klicken Sie in die Kästchen der drei Labels, die Sie ausdrucken wollen.

◆ Druckerjustierung - Teil 1

Verursacht durch den Herstellungsprozeß von Papier und Fehler, die der Drucker machen kann, kann es zu einer beständigen Fehlausrichtung des gedruckten Labels kommen. Sie können den Grad der Fehlausrichtung durch Ausdruck des **Test Musters** bestimmen. Auf dem Testausdruck werden Sie ein Kreuz in der Nähe der oberen linken Ecke finden. Der Computer glaubt, daß diese Kreuz 20 mm von der oberen linken Papierkante entfernt ist. Wenn diese Kreuz nicht genau 20 mm entfernt ist, können Sie den Abstand mit einem Lineal messen und so die Abweichung bestimmen.



+

20 mm

Kreuz, soll 20 mm vom Rand entfernt sein

(Test Muster Ausdruck)

◆ Druckerausrichtung - Teil 2

Damit man einen beständigen Fehler kompensieren kann, gibt es “Schrittchen”-Knöpfe unter dem **Drucken** Reiter, die es Ihnen erlauben den Ausdruck in 0,5 mm Schrittchen anzupassen. Die Anzahl Schrittchen merkt sich das Programm zwischen den Sitzungen. Es wird aber nur ein Set Anpassungen behalten, d.h. wenn Sie zwischen Druckern wechseln, empfehlen wir, daß Sie die Anzahl Schrittchen aufschreiben.

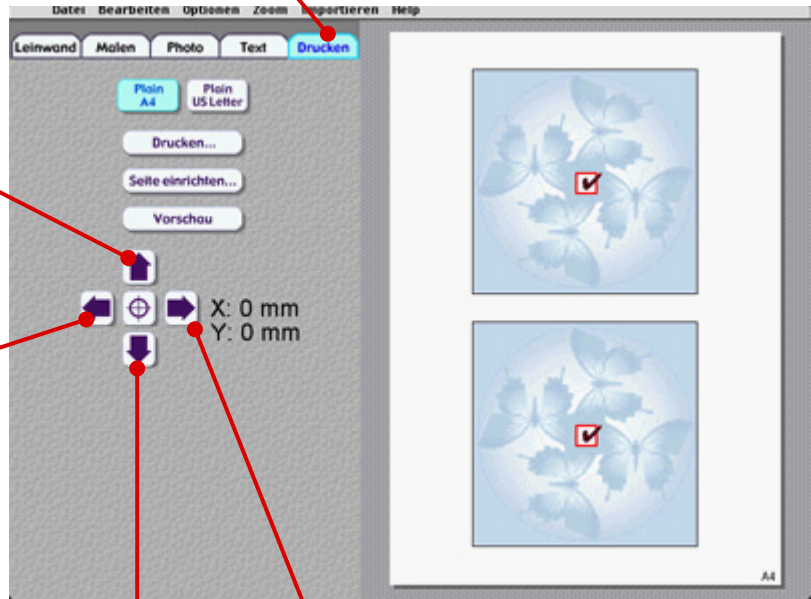
Klicken Sie den **Drucken** Reiter

Schrittchen nach oben

Schrittchen links

Schrittchen nach unten

Anzahl Schrittchen auf 0 rücksetzen



◆ Support

Discus technischer Support ist verfügbar durch die folgenden Kanäle:

e-mail: support@magicmouse.com

Telephon: 1-415-669-7010 (10 AM - 7 PM PST, Monday-Friday)

Fax: 1-415-669-7009

Post: Magic Mouse Productions
 12615 Sir Francis Drake Blvd.
 Inverness, CA 94937 USA

Für weitere Information über Upgrades und andere Produkte besuchen Sie unsere Web Site unter www.magicmouse.com

◆ Credits

Diese Software wurde entworfen und geschrieben von Edward de Jong, Magic Mouse Productions, Inverness California, USA. Projekt Management von Jean Garrett. Anteil nehmende Künstler waren Mark Ferrari, Jack Willis, Barbara Lawrence, und Rich Cohen.

Die Programmierung wurde hauptsächlich in the Modula-2 Computer Sprache durchgeführt, welche von Prof. Niklaus Wirth vom Schweizer Eidgenössischen technologischen Institut erfunden wurde. Modula-2, ein Nachfolger von Pascal, ist vielleicht die sauberste Computersprache, die es bis heute gibt, und erstellt schnelle, verlässliche, und effiziente Softwareprodukte.

Das Programm wurde ursprünglich auf einem Macintosh computer entwickelt unter Benutzung der MPW Entwicklungsumgebung und einem Compiler, der von p1, Gesellschaft für Informatik in München, Deutschland zur Verfügung gestellt wurde.

Die Windows-Version des Programms wurde entwickelt mit Hilfe des Stony Brook Modula-2 Compilers, der von Gogesch Micro Systems aus Thousand Oaks, Kalifornien, zur Verfügung gestellt wurde zusammen mit einem kleinen Teil Intel Assembler Code für Performance-sensitive Gebiete. Die Windows-Version nutzt Magic Mouse's Quickdraw-Emulation, welche einen hohen Grad an Code-sharing zwischen den beiden Versionen erlaubt.

Wir möchten unseren Übersetzern danken und den ersten 1000 Benutzern, die geholfen haben das Produkt zu berichtigen und zu verbessern mit ihren vielen Vorschlägen.