



DISCUS 2

Guía del usuario

Última edición: Febrero de 2001

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

◆ **Instalación en Macintosh**

Discus está listo para funcionar directamente, sin necesidad de ningún proceso específico de instalación. Esto significa que, para empezar a preparar sus etiquetas de CD, sólo tiene que hacer doble clic en el icono de Discus. Sin embargo, es recomendable que tenga la aplicación en el disco duro.

Para copiar Discus a su disco duro, arrastre la aplicación **Discus** y el archivo de gráficos **Discus.opc art** a la carpeta que desee. Éstos son los dos únicos ficheros necesarios para utilizar Discus.

Una vez haya copiado Discus al disco duro, podrá aumentar la cantidad de memoria que tiene asignada. La cantidad de memoria asignada por defecto es suficiente, pero con más memoria, es probable que el programa vaya más rápido. Si la cantidad de memoria instalada en su Mac le permite aumentar la asignada a Discus, vaya a la opción **Archivo > Obtener información > Memoria** y ponga un número mayor en el campo **Tamaño preferido**.

◆ **Instalación en Windows**

Discus está listo para funcionar directamente, sin necesidad de ningún proceso específico de instalación. Esto significa que, para empezar a preparar sus etiquetas de CD, sólo tiene que hacer doble clic en el ejecutable Discus (**Discus.exe**). Sin embargo, es recomendable que tenga la aplicación en el disco duro.

Para copiar Discus a su disco duro, arrastre la aplicación **Discus** y el archivo de gráficos **Discus.opc art** a la carpeta que desee. Éstos son los dos únicos ficheros necesarios para utilizar Discus.

Nota: Discus precisa Quicktime. Puede encontrar Quicktime en el CDROM de instalación o descargarlo de la web de Apple <www.apple.com>

◆ Diseñe su primera etiqueta o tarjetón en 60 segundos

Paso 1) Elija el tipo de etiqueta o tarjetón que desee.

Paso 2) Elija un diseño de fondo.

Paso 3) ¿Quiere añadir algo al fondo? Haga clic en la lengüeta **Dibujo** y emplee las distintas herramientas disponibles ahí para hacer su dibujo. Para rellenar de color zonas grandes, use el bote de pintura.

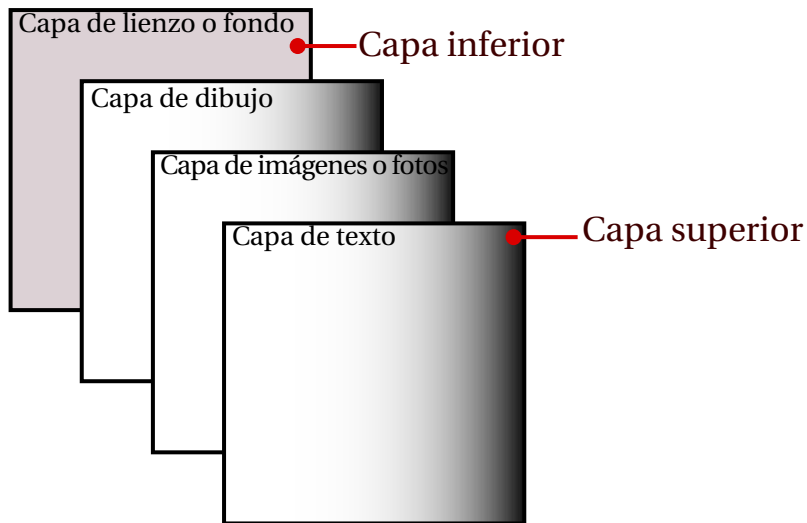
Paso 4) Haga clic en la lengüeta **Texto**, haga clic en **Nuevo** y escriba algo. Si lo desea, añada más cajas de texto. El tamaño y el espaciado del texto se ajustan con los deslizadores que verá a la izquierda. El color del texto y el tipo de letra se especifican al pie de la pantalla.

Paso 5) Haga clic en la lengüeta **Foto**, luego haga clic en **Nuevo** y busque en su disco duro la foto o la imagen que quiera incorporar a su etiqueta o tarjetón. El deslizador que hay a la izquierda sirve para ajustar el factor de escala de la foto. Puede mover la imagen arrastrándola con el ratón o “empujándola” con las teclas del cursor.

Paso 6) Haga clic en la lengüeta **Imprimir**, seleccione el papel sobre el que va a imprimir y haga clic en el botón **Imprimir**. Use las cuatro flechas de abajo para ajustar la posición de la etiqueta o tarjetón en la página en pasos de 0,5mm.

◆ Trabajar con capas

Una etiqueta o un tarjetón es el conjunto de las capas de diseño que la componen. Estas capas se disponen en el orden siguiente:



Nota: Por el momento, el orden de las capas no puede modificarse, por lo que no es posible dibujar sobre una foto colocada. Esto significa que cualquier operación de retoque debe hacerse en otro software, antes de importar la imagen a Discus.

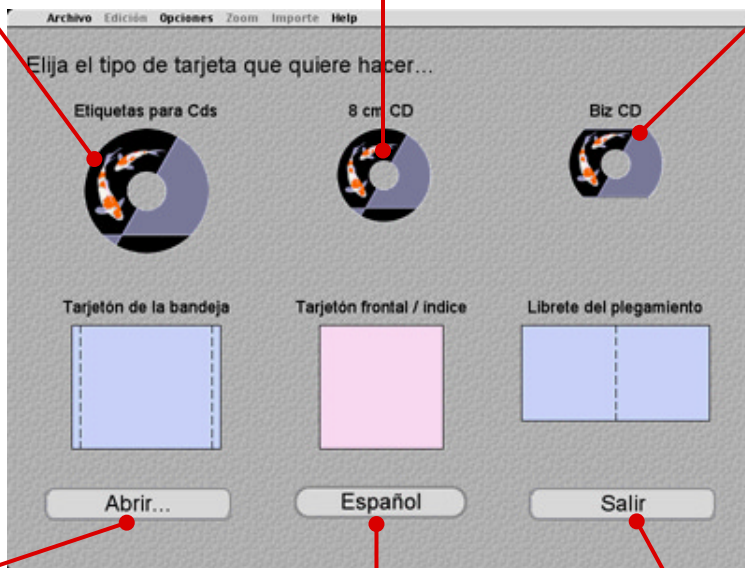
◆ Pantalla de selección de proyecto

Para empezar a diseñar una etiqueta o un tarjetón nuevos, haga clic en el icono correspondiente. Si lo que quiere es modificar un diseño ya existente, haga clic en el botón **Abrir**. Asimismo, aquí encontrará un botón para seleccionar el idioma de la interfaz y otro para salir de la aplicación.

Etiqueta normal

Etiqueta para CD-tarjeta

Etiqueta para Mini-CD (8 cm)



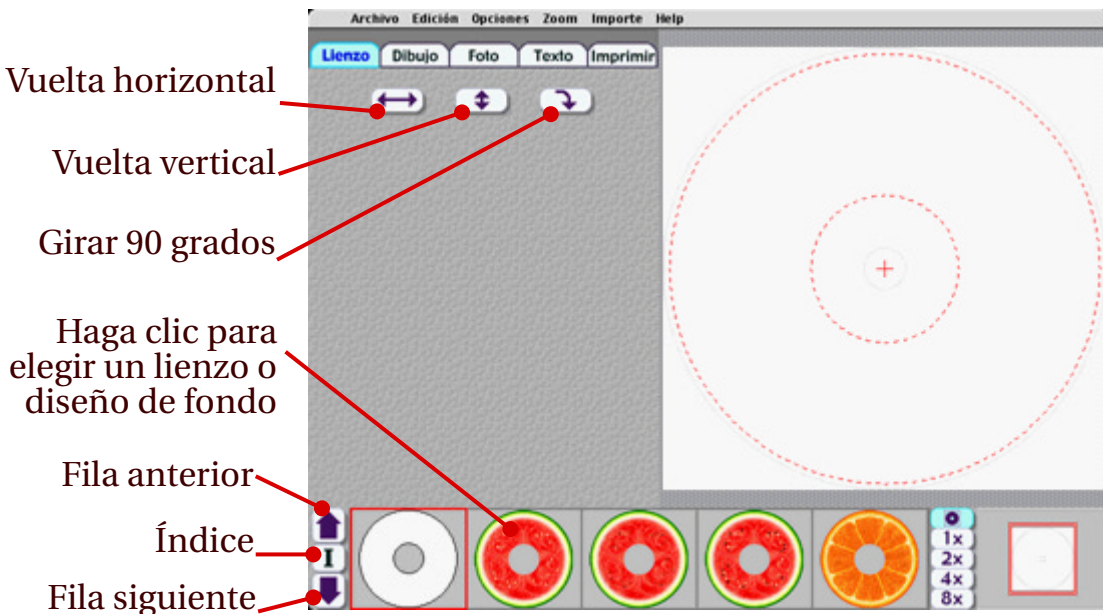
Abrir un proyecto existente

Selección del idioma

Salir del programa

◆ Elegir un diseño de fondo

El fondo de una etiqueta o tarjetón puede considerarse como un lienzo en blanco sobre el que el artista (usted) dispone los elementos gráficos y el texto de su obra. Para seleccionar un fondo, haga clic en la lengüeta **Lienzo**. El punto de partida es un lienzo en blanco, pero hay muchos diseños distintos entre los que elegir. Al pie de la pantalla aparece una previsualización de los posibles diseños, dispuestos en fila. Las flechas hacia arriba y hacia abajo sirven para pasar de una fila a otra y el botón **I** conduce al índice, donde se pueden ver a pantalla completa.



◆ Herramientas de dibujo

Las catorce herramientas de dibujo disponibles le permiten diseñar su propio lienzo de fondo o retocar uno ya existente.

Aerosol
Borrador
Pincel
Polígono relleno
Óvalo relleno
Arco relleno
Rectángulo relleno



Sello
Cortar/pegar
Bote de pintura
Rectángulo vacío
Contorno de arco
Óvalo vacío
Línea

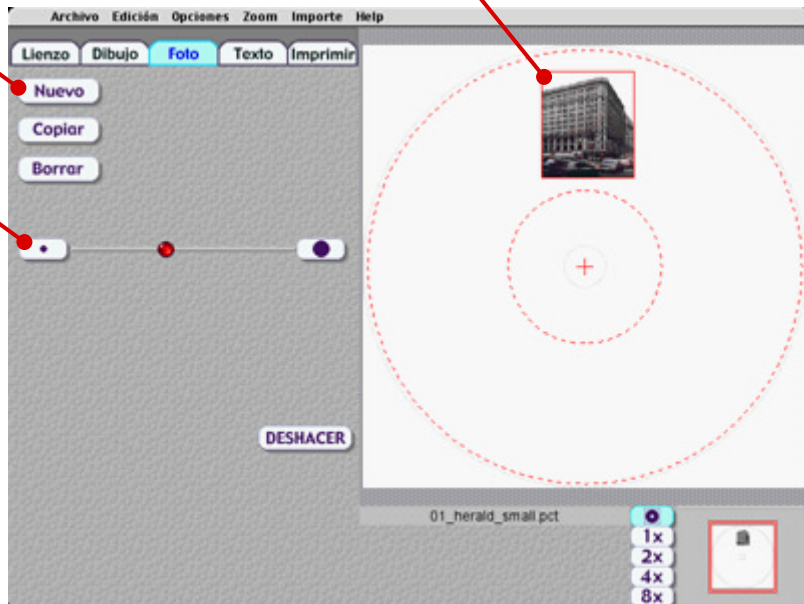
◆ Importar fotografías y otras imágenes

En Discus, puede utilizar muchos tipos distintos de imágenes, como JPEG, GIF, BMP, PICT, TIFF, PSD, ILBM, IFF, etc. Para importar una imagen, haga clic en el botón **Nuevo** y búsquela en el disco duro. Una vez esté en Discus, podrá ajustar su tamaño con el deslizador de escala. Tenga en cuenta que no es posible importar gráficos vectoriales; por ejemplo, ficheros WMF.

Para mover una imagen, arrástrela con el ratón.

Para importar una imagen

Ajuste del tamaño



◆ Trabajar con texto

Para crear una caja de texto, haga clic en el botón **Nuevo**. Puede hacer que el texto esté recto, en ángulo, en vertical o curvado. Asimismo, puede ajustar el tamaño, el espacio entre letras y entre líneas, el color y el tipo de letra de cada bloque de texto. Por el momento, cada caja de texto sólo puede contener un máximo de 255 caracteres (unas siete líneas).

The image shows a software interface for text editing. On the left is a toolbar with various text manipulation tools. On the right is a preview area showing two instances of the text 'Waltz #7' by Nidlaus Wirth, one curved upwards and one curved downwards. A font selection table is visible at the bottom.

Annotations with red lines point to specific features:

- Crear una caja de texto nueva (points to the 'Nuevo' button)
- Modificar una caja de texto existente (points to the 'Editar' button)
- Tamaño del texto (points to the size adjustment slider)
- Espacio entre letras (points to the letter spacing slider)
- Espacio entre líneas (points to the line spacing slider)
- Ángulo del texto (points to the text rotation slider)
- Tipo de letra (points to the font selection table)
- Texto curvado hacia arriba (points to the top curved text)
- Texto curvado hacia abajo (points to the bottom curved text)

Color	Fuente	Impact	
	ITCKabel Medium	ITCKabel Ultra	Impact
	<i>Fontana Bold</i>	<i>Fontana Regular</i>	Impact
	<i>Fontana</i>	<i>Fontana Bold</i>	Impact
	LITHOS BLACK	LITHOS BOLD	LITHOS LIGHT
	LITHOS REGULAR	<i>Fontana</i>	IMP

◆ Imprimir la etiqueta o el tarjetón

Para imprimir la etiqueta, haga clic en la lengüeta **Imprimir** y luego haga clic en las casillas a la derecha para activar la etiqueta que quiera imprimir. Por el momento no es posible imprimir dos etiquetas a la vez.

Haga clic aquí para acceder a las opciones de impresión

Imprimir

Elegir un tipo de papel


Prueba de impresión

Para ajustar exactamente la posición de la etiqueta o tarjetón en la hoja, haga clic en las flechas correspondientes.

Haga clic en la casilla de la etiqueta o tarjetón que quiera imprimir.

◆ Ajustar la impresión – Parte 1

Debido a las diferencias en los procesos de fabricación del papel y a las peculiaridades de cada impresora, es posible que la etiqueta o el tarjetón se impriman desplazados. Puede comprobar la importancia del desajuste haciendo clic en [Probar motivo](#). Al hacer clic aquí, se imprimirá una cruzeta que debería estar a 20mm de la esquina superior izquierda del papel. Una vez impresa la página, mida con una regla la distancia de la cruzeta a la esquina superior izquierda del papel para comprobar si está en el sitio correcto o no.



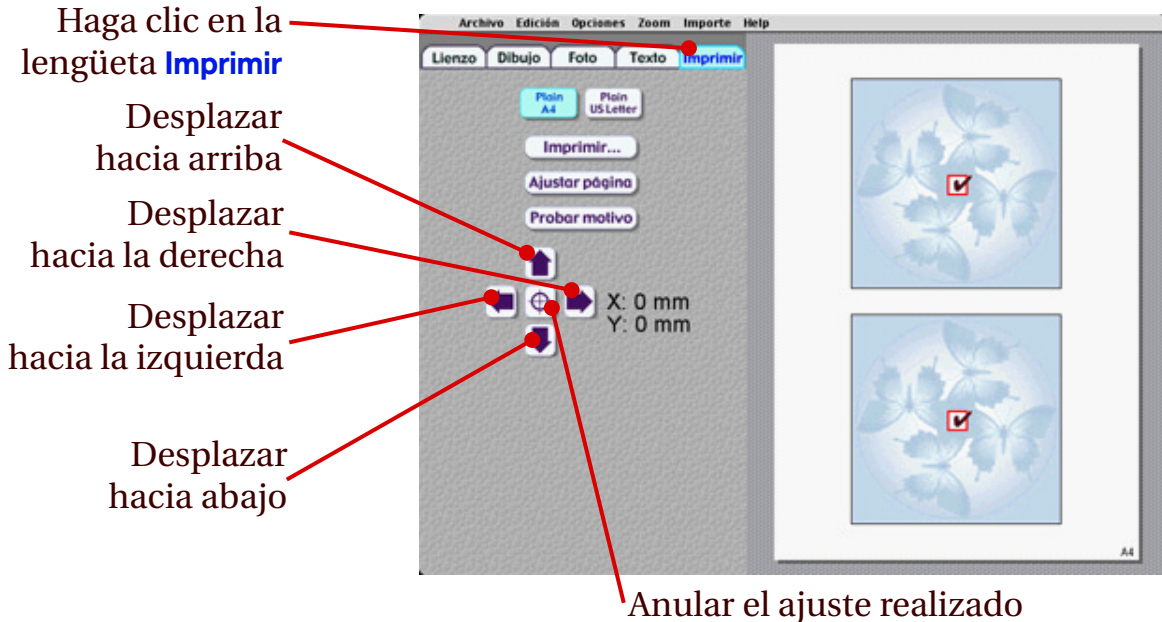
20mm

La cruzeta debería estar a 20mm del borde

(Prueba de impresión)

◆ Ajustar la impresora – Parte 2

Si el desajuste de la posición de la cruceta en su prueba de impresión respecto a la posición correcta es siempre el mismo, puede compensarlo con las flechas de la ficha **Imprimir**. Estas flechas permiten ajustar la posición de la etiqueta o el tarjetón en la página en incrementos de 0,5mm. El programa recuerda el último ajuste realizado, incluso tras salir de él; pero sólo recuerda un ajuste. Por ello, si no siempre imprime con la misma impresora, lo mejor es que apunte los ajustes que debe aplicar a cada una.



◆ Asistencia técnica

Puede solicitar asistencia técnica sobre Discus a través de:

Correo-e: support@magicmouse.com

Tel.: 1-415-669-7010 – De 10 a 19 PST (17 a 02 GMT), de lunes a viernes

Fax: 1-415-669-7009

Correo: Magic Mouse Productions
12615 Sir Francis Drake Blvd.
Inverness, CA 94937
EE.UU.

Para más información acerca de actualizaciones u otros productos, sírvase visitar nuestra web en www.magicmouse.com.

◆ Reconocimientos

Este software ha sido diseñado y escrito por Edward de Jong, de Magic Mouse Productions, en Inverness, California, EE.UU.

Desde aquí, también queremos agradecer la tarea de Jean Garrett, que se ha encargado de la gestión del proyecto, y las contribuciones artísticas de Mark Ferrari, Jack Willis, Barbara Lawrence y Rich Cohen.

La programación se ha realizado, principalmente, en el lenguaje Modula-2, inventado por el profesor Niklaus Wirth, del Instituto Federal de Tecnología de Suiza. Modula-2, un sucesor de Pascal, se trata probablemente, del lenguaje de programación más limpio y elegante conocido hasta la fecha, y el software realizado con él es rápido, fiable y eficiente.

El programa se diseñó inicialmente en Macintosh, con el entorno de desarrollo MPW y un compilador del p1 Gessellschaft für Informatik de Munich, Alemania.

La versión para Windows se ha realizado con el compilador de Modula-2 Stony Brook, de Gogesch Micro Systems, en Thousand Oaks, California, junto con una pequeña cantidad de código ensamblador de Intel para las partes más problemáticas en lo referente a velocidad. Asimismo, la versión para Windows usa la capa de emulación de Quickdraw de Magic Mouse, que permite la mayor cantidad posible de código común entre las versiones para Macintosh y para Windows.

Por último, queremos agradecer la labor de nuestros traductores y de los primeros mil usuarios del software, que nos han ayudado a mejorar el producto con sus sugerencias.