



DISCUS 2

Brukerveiledning

Oppdatert: Februar 2001

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

◆ Å installere under Mac Os:

Discus er klar til bruk uten noen installeringsprosedyre; bare dobbelklikk på Discus ikonet, og du er klart til å lage etiketter.

Ønsker du å ha programmet Discus på din harddisk, kan du trekke programfilen og Discus.opc art database filen fra CD-platen over på harddisken - eventuelt inn i en mappe. De to nevnte filene er alt som skal til for at programmet Discus skal virke.

Etter å ha flyttet programmet over på din harddisk, kan det være en fordel å øke programmets minneinnstilling. Dette gjøres ved å enkeltklikke på programikonet, og deretter velge Vis Info fra Finders menylinje. Under Vis Info velger du Hukommelse. I det skjermbildet du da får opp, kan du øke programmets minneinnstilling.

◆ Å installere under Microsoft Windows:

Discus er klar til å kjøres uten noen installeringsprosedyre; bare dobbelklikk på programsymbolet Discus.exe **og du er klar til å lage etiketter.**

Ønsker du å ha programmet Discus.exe på din harddisk, kan du trekke programfilen og Discus.opc art database filen fra CD-platen over på harddisken og inn i en passende mappe. De to nevnte filene er alt som skal til for at programmet Discus skal virke.

Discus trenger Apples Quicktime for å kunne virke. Quicktime ligger kanskje på installerings-CD'en. Programmet kan uansett hentes fra Apple's nettsted at **www.apple.com**

◆ Lag en etikett på 60 sekunder

Trinn 1) Velg den type etikett du vil produsere.

Trinn 2) Velg en pen bakgrunn for etiketten.

Trinn 3) Hvis du vil kan du bruke maleverktøyene til å dekorere bakgrunnen med. Disse finner du under fanen **Maleverktøy**. Velg ett av de spesifikke verktøy som viser seg når du klikker på denne. Prøv for eksempel malerspannet for raskt å fylle bakgrunne med farge.

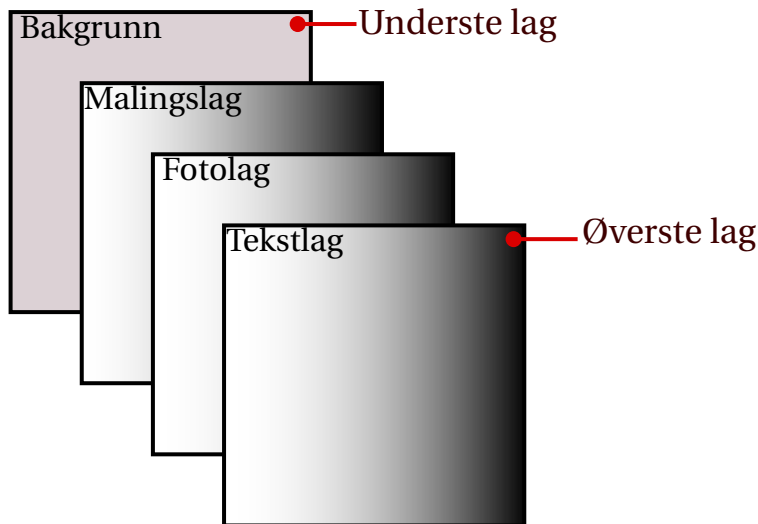
Trinn 4) Klikk på **Tekst**fanen, klikk så **Ny**, og skriv inn passende tekst. Føy til flere nye tekstbokser om nødvendig. Både tekststørrelse og linjeavstand kan justeres med glideinnstillingen til venstre. Tekstfarge og bokstavtype velges fra nederst på skjermen.

Trinn 5) Klikk på **Foto**fanen, klikk så **Ny**, og finn et passende fotografi eller annet grafisk element på din harddisk som du ønsker å legge inn på etiketten. Du kan skalere fotografiet ved hjelp av glideinnstillingen til venstre. Fotografiet kan flyttes omkring med musen, eller mikrojustert med piltastene på tastaturet.

Trinn 6) Klikk på **Utskrift**fanen, velg papirformat fra oversikten på skjermen, og klikk **Skriv**knappen. Om nødvendig, bruk piltastene på skjermen til å justere utskriften i trinn av 0.5mm.

◆ Utforming av etikett ved hjelp av lag.

Hver etikett kan inneholde dekorative elementer som ligger i lag oppå hverandre. Lagene ligger i følgende faste rekkefølge:



Merk: Foreløpig kan rekkefølgen av lagene ikke endres. Det er for eksempel ikke mulig å male på et fotografi. Ønsker du å retusjere eller bearbeide fotografiet, må det gjøres i et annet program enn Discus.

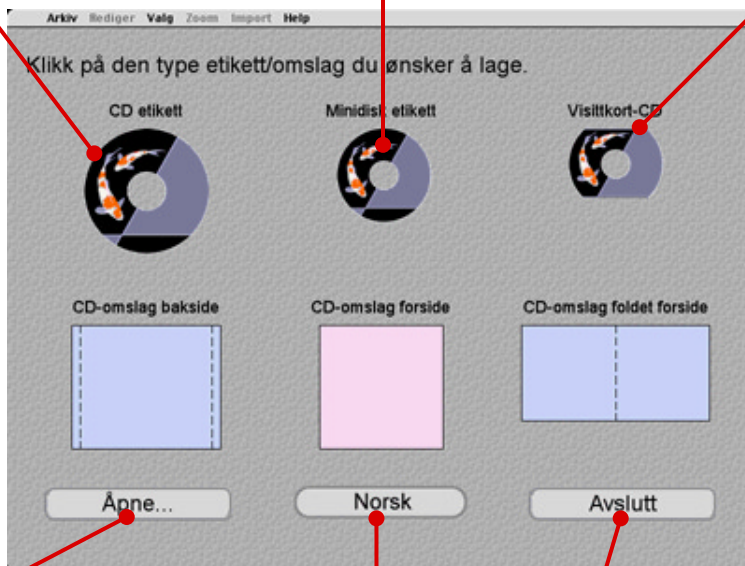
◆ Skjerm bilde for valg av prosjekt

I dette skjermbildet kan du velge hvilken type prosjekt du vil starte: lage etikett eller omslag. Du starter et nytt prosjekt ved å klikke på det passende billedsymbolet; eller du kan åpne et tidligere prosjekt ved å klikke på Åpne-knappen. Du kan også velge det språk du vil at Discus skal benytte.

Lag CD etikett

Lag minidisk etikett

Lag visittkort-CD



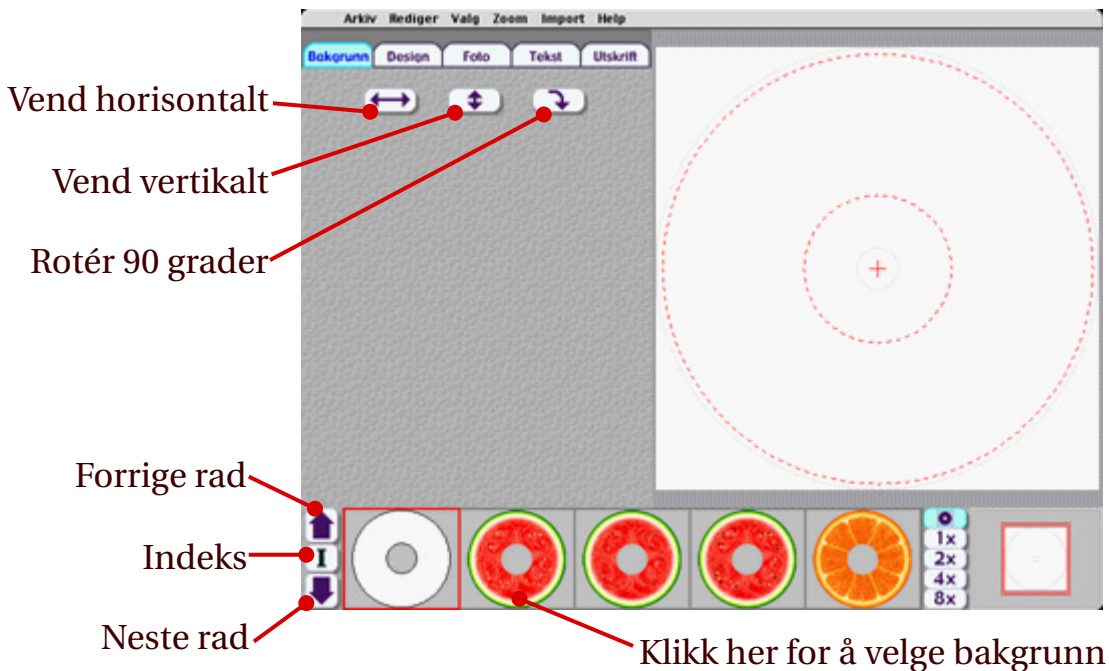
Åpne et tidligere prosjekt

Velg språk

Avslutt programmet

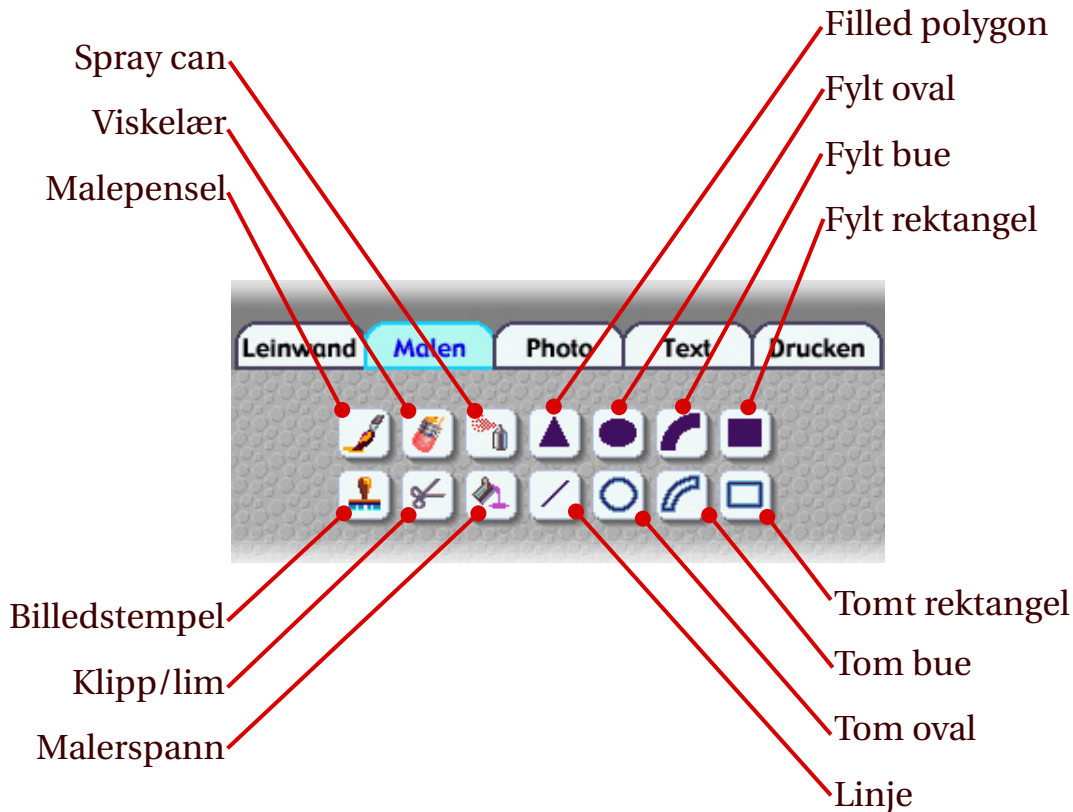
◆ Valg av bakgrunnsmøster

Ved å klikke på **Bakgrunns**fanen, kan du finne en passende bakgrunn for din etikett. Utgangspunktet er en hvit bakgrunn. På denne kan du legge ett av de mange mønstre Discus tilbyr. Nederst på skjermen finner du et stort utvalg. Pilene som peker opp og ned flytter frem nye rader med bakgrunnsmønstre; knappen merket "I" (for "indeks") viser mønsterutvalget i hele skjermbilder.



◆ Malerverktøy

Med de 14 tilgjengelige malerverktøyene kan du tegne din egen bakgrunn eller bearbeide en av de eksisterende bakgrunnene.



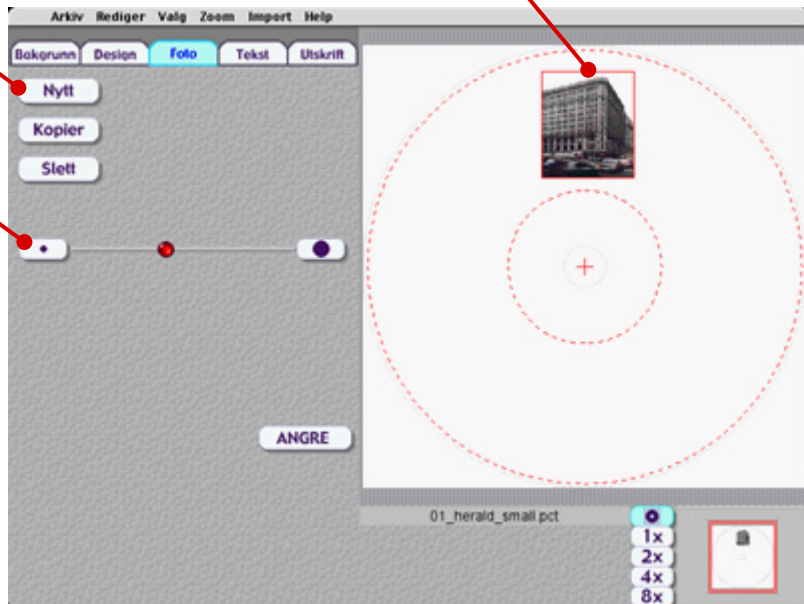
◆ Å importere fotografier og annen grafikk

Du kan importere en rekke typer av grafikkfiler, så som JPEG, GIF, BMP, PICT, TIFF, PSD, ILBM, IFF og andre. For å importere en grafikkfil, klikker du på **Ny**-knappen og finner grafikkfilen på din harddisk. Når bildet er lagt inn på etiketten, kan du endre størrelsen på det med glideinnstillingen. Vektorgrafikk, som WMF, kan ikke importeres.

Trekk bildet med musen om du vil flytte det

Importer nytt bilde

Endre størrelse



◆ Å arbeide med tekst

Klikk på **Ny**-knappen for å lage en ny tekstboks. Du kan velge om teksten skal løpe horisontalt, vertikalt, i vinkel eller i bue. Du kan videre bestemme bokstavstørrelse, bokstavavstand, linjeavstand, farge og bokstavtype for hver tekstblokk. Foreløpig er der en grense på 255 tegn pr. boks, dvs. ca.7 linjer.

Lag en ny tekstboks

Rediger tekst

Juster tekststørrelse

Juster bokstavavstand

Juster linjeavstand

Juster skrivevinkel

Tekst i bue oppover

Tekst i bue nedover

Velg bokstavtype

Farge	Font		
↑	ITCKabel Medium	ITCKabel Ultra	Impact
I	<i>Fontana Bold</i>	<i>Fontana Regular</i>	Farze
	<i>Fontana</i>	<i>Fontana Bold</i>	Khufi Two
	LITHOS BLACK	LITHOS BOLD	LITHOS LIGHT
↓	LITHOS REGULAR	<i>Fontana</i>	MPH

◆ Lag en utskrift av din etikett

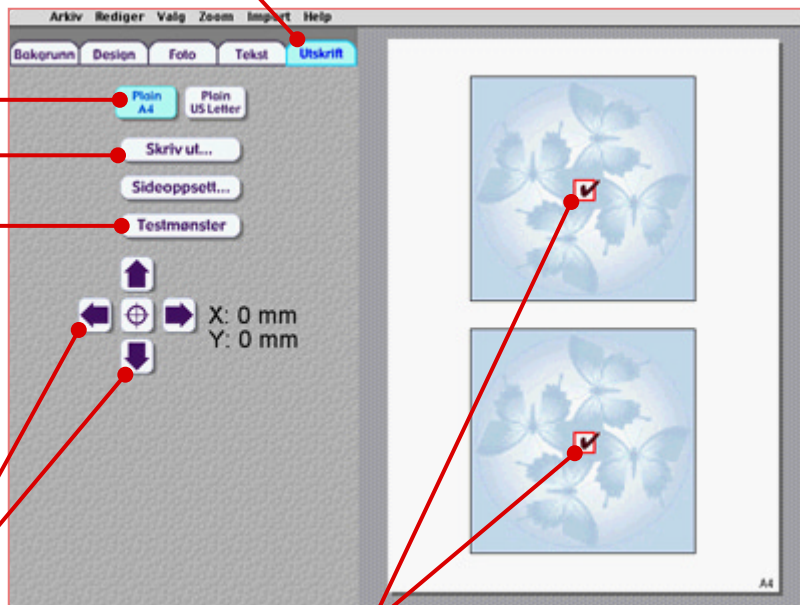
Etter at du har utformet din etikett, kan du skrive den ut ved hjelp av de kommandoer du finner under **Skriv**fanen. Du kan skrive ut én eller flere kopier av etiketten ved å hake av i boksene til høyre. Foreløpig kan du ikke skrive ut forskjellige etiketter i én operasjon.

Klikk for å velge utskriftsfunksjonene

Velg et passende papirformat.

Start utskriften

Lag et prøvetrykk




Klikk på pilene for å mikrojustere utskriften

Hak av hvis du ønsker flere kopier av etiketten

◆ Å finjustere utskriften - del 1

På grunn av feil i produksjonen av etikettpapiret og/eller variasjoner i printerens papirbehandling, kan utskriften komme noe skjevt ut i forholdt til etikettpapiret. Du kan undersøke om dette vil skje ved først å trykke et **Testmønster** (et omriss av etiketten). På arket med testmønsteret vil du finne et kryss nær øverste venstre hjørne. Discus og dadamaskinen går ut fra at dette krysset befinner seg nøyaktig 20 mm fra det øverste venstre papirhjørnet. Hvis krysset ikke er 20 mm fra hjørnet, kan du måle avviket og justere for det ved hjelp av mikrojusteringspilene (se neste side).



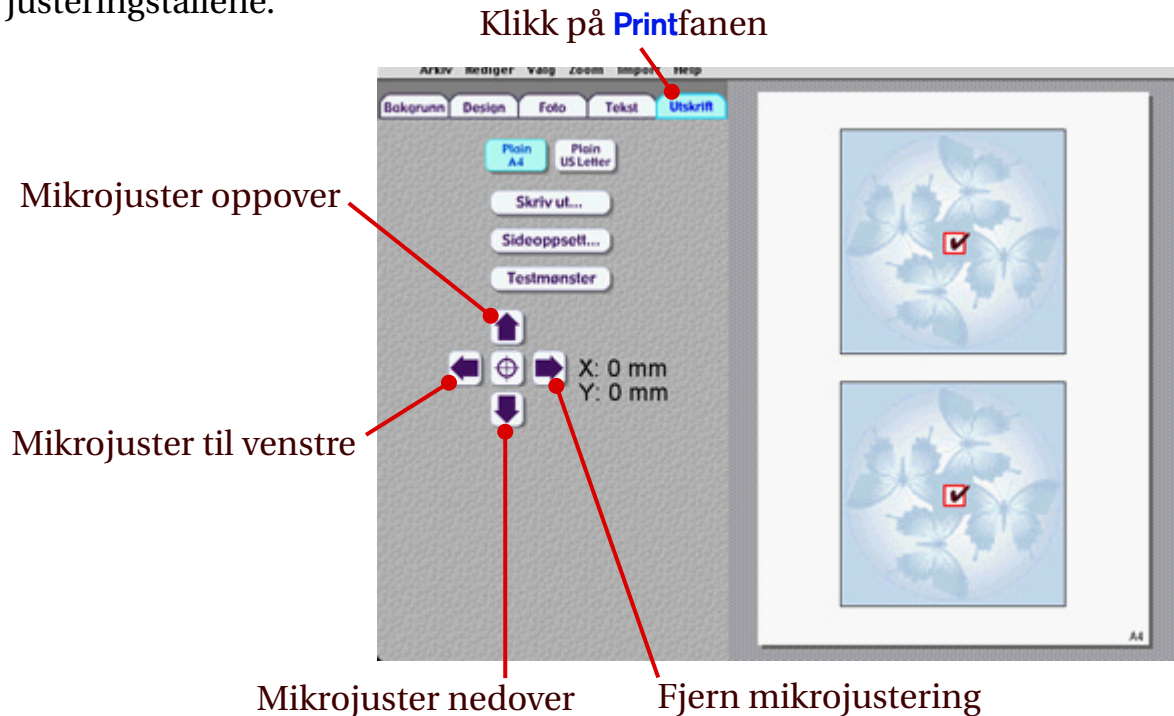
✚ 20 mm

Kryss, som antas å befinne seg 20mm fra hjørnet

(Testmønsterutskrift)

◆ Å finjustere utskriften - del 2

For å kompensere for en eventuell systematisk feilplassering av etiketten på papiret, finnes det mikrojusteringsknapper under **Skriv** fanen. Disse tillater forskyvning av utskriften i trinn på 0.5 millimeter. Justeringene blir “husket” av Discus fra gang til gang, men bare én innstilling huskes. Trenger du flere, for eksempel for flere skrivere, bør du skrive ned de aktuelle justeringstallene.



◆ Støttefunksjoner

For tekniske spørsmål om Discus, benytt følgende kanaler:

e-post: support@magicmouse.com

telefon: 1-415-669-7010 (10.00 - 19.00 PST, mandager til fredager)

fax: 1-415-669-7009

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

For informasjon om oppgraderinger og om andre produkter, se vår nettside på www.magicmouse.com

◆ Utviklingen av Discus

Denne programvaren er utviklet og skrevet av Edward de Jong i firmaet Magic Mouse Productions i Inverness, California, USA. Prosjektleder var Jean Garrett. Grafiske elementer er utviklet av Mark Ferrari, Jack Willis, Barbara Lawrence og Rich Cohen.

Programmeringen er i hovedsak skrevet i programmeringsspråket Modula-2, utviklet av professor Niklaus Wirth i det sveitsiske Føderale institutt for teknologi. Modula-2, oppfølgeren til Pascal, er antagelig det reneste programmeringsspråk som foreligger. Det genererer rask, pålitelig og effektiv programvare.

Programmet ble opprinnelig utviklet på en Macintosh datamaskin med MPW utviklingsverktøy, samt ved hjelp av en kompilator fra p1 Gessellschaft für Informatik i München i Tyskland.

Windows versjonen av programmet ble utviklet ved hjelp av Stony Brook Modula-2 kompilatoren fra Gogesch Micro Systems i Thousand Oaks, California, samt noe assembler-kode fra Intel som ble benyttet på visse områder for å forbedre ytelsen. Windows versjonen benytter Magic Mouse's Quickdraw emulering, noe som muliggjør at koden i stor grad kan deles av versjonene for de to forskjellige operativsystemene.

Vi takker våre oversettere og de første tusen brukerne som har medvirket til å rette opp og forbedre produktet ved å fremme mange gode forslag.