

# Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG . . . . .	Seite 1
DIE STEUERUNG . . . . .	2
DIE FUNKTIONEN . . . . .	3
Malen . . . . .	3
Rahmen . . . . .	3
Box . . . . .	4
Linie . . . . .	4
Linien . . . . .	4
Strahl . . . . .	5
Kreis . . . . .	5
Scheibe . . . . .	5
Füllen . . . . .	6
Farben . . . . .	6
Stift . . . . .	6
Lupe . . . . .	7
Kopie . . . . .	7
Neu . . . . .	7
Druck . . . . .	8
Text . . . . .	8
Modus . . . . .	8
Disk . . . . .	9
Muster . . . . .	9
Ende . . . . .	9
TIPS UND TRICKS . . . . .	10
SONSTIGES . . . . .	11

# Einleitung

## *Was ist der Graphic Master V2.0 ?*

Es ist ein leistungsfähiges Programm zur Erstellung von Bildern und Graphiken auf dem Schneider CPC, das für den Computerlaien ebenso faszinierend ist, wie für den Programmierprofi. Menügesteuert können Graphikfunktionen verwendet werden, die das Erstellen von Bildern sehr einfach machen. So kann man zum Beispiel Linien ziehen, Kreise malen, Flächen füllen oder Feinheiten in der Vergrößerung verändern. Die Bilder lassen sich auf Diskette abspeichern um sie in eigenen Programmen zu verwenden oder später wieder mit dem Graphic Master V2.0 zu bearbeiten, sie können aber auch ausgedruckt werden.

## *Was Sie dazu benötigen*

- Einen Schneider CPC Computer mit Farb- oder Grünmonitor.
- Eine Diskettenstation (Vortex 5,25" oder Schneider 3").
- Die Graphic Master V2.0 Originaldiskette.

## *Starten des Graphic Master V2.0*

- Schalten Sie den Schneider CPC Computer und die Diskettenstation ein. ( Wenn Sie mit der Schneider 3'' Diskette arbeiten, beachten Sie bitte die Reihenfolge ! )
- Legen Sie die Graphic Master V2.0 - Diskette in das Laufwerk A ein und belassen Sie die Diskette darin, solange Sie mit dem Programm arbeiten.
- Tippen Sie nun *RUN "GRAMA (enter)*  
Graphic Master V2.0 wird nun in den Speicher des Computers geladen und gestartet. Es erscheint ein Menü, in dem Sie nach der gewünschten Graphikauflösung gefragt werden. Drücken Sie *0, 1 oder 2* , je nachdem ob Sie mit 16 Farben und schlechter Punktauflösung, 4 Farben und guter Punktauflösung oder 2 Farben und sehr guter Punktauflösung arbeiten wollen.

Nun folgt das Hauptmenü mit den Graphikfunktionen, die im Folgenden erklärt werden.

# Die Steuerung

## *Die Steuerung im Hauptmenü*

Die Funktionen im Hauptmenü werden entweder mit den Cursortasten (=Pfeiltasten) oder mit dem Joystick (=Steuerknüppel) ausgewählt. Die ausgewählte Funktion ist immer unterlegt und wird endgültig mit der COPY-Taste, der Leertaste oder dem Feuerknopf angewählt. Es erscheint dann je nach Funktion der Graphikbildschirm um die Funktion anzuwenden, oder ein Untermenü mit entsprechenden Abfragen. Diese beiden Möglichkeiten werden bei den einzelnen Funktionsbeschreibungen ausführlichst erklärt.

## *Die Steuerung im Graphikbildschirm*

Im Graphikbildschirm wird das Fadenkreuz mit den Cursortasten oder mit dem Joystick bewegt. Es gibt dabei zwei Bewegungsgeschwindigkeiten: langsam mit den Cursortasten und schnell mit den Cursortasten und gleichzeitig gedrückter SHIFT-Taste oder dem Joystick.

Als Aktionsknopf dient die COPY-Taste oder der Feuerknopf des Joysticks.

Zurück zum Hauptmenü gelangt man durch Drücken der Leertaste. Die angewählte Zeichenfarbe (die immer als Bildschirmrandfarbe angezeigt wird) kann im Graphikbildschirm mit den Tasten < und > verändert werden, ohne das deswegen das Hauptmenü angewählt werden muss.

# Die Funktionen

## *Generelle Information zu den Funktionen*

- Die Anwahl der Funktionen erfolgt wie im letzten Kapitel beschrieben.
- Wollen Sie eine Funktion abbrechen, so kehren Sie einfach durch Drücken der Leertaste wieder in das Hauptmenü zurück.



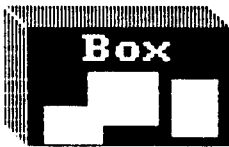
### *MALEN - Freies Zeichnen von Linien und Punkten*

- Bewegen Sie das Fadenkreuz zu der Stelle, an der Sie mit dem Zeichnen Beginnen wollen und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Sie zeichnen nun bis Sie den Aktionsknopf wieder loslassen.



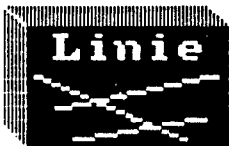
### *RAHMEN - Zeichnen eines Rechteckes*

- Bewegen Sie das Fadenkreuz zu der Stelle, an der ein Eck des Rechteckes sein soll und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Bewegen Sie nun das Fadenkreuz und das Rechteck dehnt sich entsprechend.
- Wenn das Rechteck die gewünschte Grösse hat, drücken Sie wieder den Aktionsknopf.
- Nun können Sie das Rechteck noch an eine beliebige Stelle bewegen. Fixiert wird es durch Drücken des Aktionsknopfes.



*BOX - Zeichnen eines gefüllten Rechteckes*

- Folgen Sie der unter RAHMEN beschriebenen Prozedur.



*LINIE - Zeichnen beliebiger gerader Linien*

- Bewegen Sie das Fadenkreuz zu der Stelle, an der der Anfang der Linie sein soll und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Bewegen Sie nun das Fadenkreuz - eine Linie wird immer zwischen dem gewählten Anfangspunkt und dem Fadenkreuz gezeichnet.
- Wenn Sie den gewünschten Endpunkt der Linie erreicht haben drücken Sie wieder den Aktionsknopf.
- Sie können nun die entstandene Linie noch an eine beliebige Stelle transportieren. Sie wird durch nochmaliges Drücken des Aktionsknopfes an der aktuellen Stelle fixiert.



*LINIEN - Zeichnen von miteinander verbundenen Linien*

- Bewegen Sie das Fadenkreuz zu der Stelle, an der der erste Anfangspunkt einer Linie sein soll und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Bewegen Sie nun das Fadenkreuz zum gewünschten Endpunkt der Linie und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Bewegen Sie nun das Fadenkreuz, so ist der Endpunkt der alten Linie der Anfangspunkt einer neuen Linie.



**STRAHL** - *Zeichnen von Linien mit gleichem Anfangspunkt*

- Bewegen Sie das Fadenkreuz bis zum gewünschten Anfangspunkt der Linien und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Bewegen Sie das Fadenkreuz zum gewünschten Endpunkt der Linie und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Wählen Sie nun einen neuen Endpunkt, so wird dieser wieder mit dem Anfangspunkt verbunden.



**KREIS** - *Zeichnen von Kreisen und Ellipsen*

- Bewegen Sie das Fadenkreuz zu der Stelle, an der der Mittelpunkt sein soll und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Bewegen Sie das Fadenkreuz in der Horizontalen, bis Sie den gewünschten Radius in dieser Richtung haben und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Bewegen Sie nun das Fadenkreuz in der Vertikalen, bis Sie den Radius in dieser Richtung haben.
- Drücken Sie den Aktionsknopf und es wird ein entsprechender Kreis oder eine Ellipse gezeichnet.



**SCHEIBE** - *Zeichnen eines gefüllten Kreises*

- Folgen Sie der unter KREIS beschriebenen Prozedur.



**FÜLLEN** - Auffüllen von Flächen mit der gewählten Farbe

- Wählen Sie die Farbe mit der gefüllt werden soll.
- Bewegen Sie das Fadenkreuz in die zu füllende Fläche.
- Drücken Sie den Aktionsknopf.



**FARBEN** - Wählen und Verändern von Farben

- Bewegen Sie den Pfeil zu der gewünschten Farbe.
- Mit den Tasten 'Pfeil links' und 'Pfeil rechts' und gleichzeitig gedrückter SHIFT-Taste können Sie der angewählten Zeichenfarbe eine neue Farbe zuordnen.
- Sie verlassen das Untermenü durch Drücken des Aktionsknopfes oder der Leertaste.



**STIFT** - Wählen und Verändern eines Zeichenstiftes

- Positionieren Sie den Pfeil unter einen der im oberen Teil des Unterrenüs abgebildeten Stifte und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Sie können nun in einer 4x4-Punktmatrix mit dem Aktionsneue Punkte setzen, durch Links- / Rechtsbewegung einen neuen Punkt anwählen oder durch Oben- / Untenbewegung dem Punkt eine neue Farbe geben. (Verlassen mit der Leertaste!)
- Siehe auch *Tips und Tricks* .





*LUPE - Zeichnen mit achtfacher Vergrößerung*

- Positionieren Sie das Fadenkreuz an der Stelle die Sie vergrößert bearbeiten wollen und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Sie können nun immer den Punkt unter dem Fadenkreuz durch drücken des Aktionsknopfes in die gewählte Farbe abändern.
- Durch bewegen des Fadenkreuzes können Sie im Bild 'umherwandern'.
- Sie verlassen die Vergrößerung durch Drücken der Leertaste.



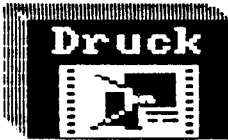
*KOPIE - Kopieren eines Bildteiles an eine andere Stelle*

- Folgen Sie entsprechend der unter RAHMEN beschriebenen Prozedur und definieren Sie einen rechteckigen Teilausschnitt des Bildes.
- Wenn Sie das Rechteck dann auf dem Bildschirm fixieren, wird der Teilbereich, den Sie als Grösse des Rechteckes definiert haben, an die momentane Stelle kopiert.
- Siehe auch *Tips und Tricks* .



*NEU - Bild loeschen*

- Wählen Sie durch Positionieren 'Ja' oder 'Nein' aus und drücken Sie den Aktionsknopf.



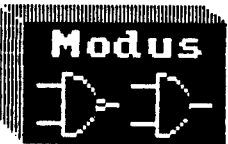
*DRUCK - Ausgabe des Graphikbildes auf Drucker*

- Wählen Sie durch Positionieren den angeschlossenen Drucker (Schneider NLQ401 oder Okidata Okimate 20) aus und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Es wird nun eine Hardcopy des Graphikbildschirmes erstellt. Vergewissern Sie sich allerdings zuvor, dass Ihr Drucker angeschlossen ist und entsprechend Papier eingelegt ist. (Okimate 20 benötigt zudem ein farbiges Farbband!)



*TEXT - Einfügen von normalem Textzeichen*

- Positionieren Sie das Fadenkreuz an der Stelle, an der Sie zu schreiben beginnen wollen und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Nun können Sie über die Tastatur entsprechend Text eingeben bis Sie die ENTER-Taste drücken. Daraufhin erscheint wieder das Fadenkreuz.



*MODUS - Zeichenart wählen*

- Wählen Sie durch Positionieren 'Normal', 'Ex Or' oder 'And' und drücken Sie den Aktionsknopf.
- 'Normal' bedeutet hierbei ein Überzeichnen der alten Farbe, 'Ex Or' und 'And' verknüpft die alte Farbe mit der Zeichenfarbe zu der entsprechenden neuen Farbe.



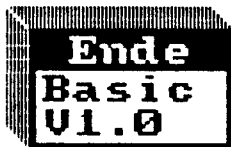
**DISK** - *Laden oder Abspeichern eines Bildes auf Diskette*

- Wählen Sie durch Positionieren 'Laden' oder 'Speichern' aus und drücken Sie den Aktionsknopf.
- Wählen Sie durch Positionieren Laufwerk A oder B aus und drücken Sie den Aktionsknopf. Sie geben damit an, auf welches Laufwerk zugegriffen wird.
- Nun geben Sie noch über die Tastatur den Namen des zu ladenden oder zu speichernden Bildes ein und beenden die Eingabe durch ENTER.



**MUSTER** - *Abspeichern oder Laden eines Bildschirmteils*

- Wählen Sie durch Positionieren 'Laden', 'Speichern oder 'Löschen', das entsprechende Laufwerk und geben Sie den Namen des Musters ein.
- Bei 'Laden' oder 'Speichern' müssen sie nun mit einem Rechteck bestimmen, in welchen Bildteil das Muster geladen oder welcher Bildteil abgespeichert wird. Sie fixieren das Rechteck mit dem Aktionsknopf.



**ENDE** - *Die Arbeit mit Graphic Master V2.0 beenden*

- Wählen Sie durch Positionieren 'Ja' oder 'Nein' und Drücken Sie den Aktionsknopf.
- 'Ja' löscht den gesamten Speicher des Computers und kehrt in das Schneider Basic 1.0 zurück!

Vortex GebH Vortex GebH Vortex GebH Vortex GebH Vortex GebH Vortex GebH

# Tips und Tricks

## *Tips zu STIFT und KOPIE*

- Nur der linke Stift zeichnet in der gewählten Zeichenfarbe! Die Farben der anderen Stifte müssen Sie selbst bestimmen.
- Wenn Sie in Modus 0 oder Modus 1 Bildschirmteile kopieren, wird die gewählte Zeichenfarbe nicht mitkopiert!

## *Laden von abgespeicherten Bildern mit eigenen Programmen*

- Sie laden ein Bild mit folgenden Basicbefehlen:

```
10 MODE m
20 LOAD "name",&C000
30 FOR I=0 to 15:INK I,PEEK(&C000+2000+i):NEXT I
```

Für m in Zeile 10 müssen Sie 0,1 oder 2 einsetzen, je nach Bildschirm-Mode in dem Sie das Bild gezeichnet haben.

In Zeile 20 müssen Sie für 'name' den Namen des Bildes einsetzen.

Die im Graphic Master V2.0 den Farbstiften zugeordneten Farben werden zusammen mit dem Bild abgespeichert. Wie das Bild wieder die Originalfarben erhält, sehen Sie in der Zeile 30.

## *Laden der im Lieferumfang enthaltenen Demo-Bilder*

Auf der Originaldiskette befinden sich vier Demonstartionsbilder. Wollen Sie diese Bilder betrachten, so wählen Sie Mode 0, d.h. 16 Farben an und laden die Bilder mit der Funktion DISK. Die Namen der Bilder lauten: DEMO1, DEMO2, DEMO3, DEMO4 .

vortex GmbH vortex GmbH vortex GmbH vortex GmbH vortex GmbH vortex GmbH

# Sonstiges

## *Erhalt einer Backup-Kopie der Grapic Master V2.0 Diskette*

Da dieses Graphikprogramm durch seinen sehr niedrigen Preis glänzt, musste es entsprechend kopiergeschützt werden...Raubkopierer arbeiten durch ihre Tätigkeit nämlich einem solchen Preis entgegen. Unternehmen Sie deshalb keine Versuche, diese Originaldiskette zu kopieren, den es könnte zu Datenverlust führen.

Speichern Sie Bilder und Muster immer auf eine Datendiskette und nicht auf die Originaldiskette ab. Benutzen Sie dazu beispielsweise das Laufwerk B oder wechseln Sie zum Laden / Abspeichern kurzzeitig die Diskette in Laufwerk A. Legen Sie aber danach die Originaldiskette wieder in Laufwerk A ein, denn Sie wird vom Graphic Master V2.0 benötigt!

Sollten Sie trotz pfleglicher Behandlung der Diskette und Beachtung der oben genannten Punkte Probleme mit dem Lesen Ihrer Originaldiskette haben, so schicken Sie das Original und einen adressierten und frankierten Rückumschlag an:

vortex GmbH  
Abt. Kundenbetreuung  
Klingenberg 13  
7106 Neuenstadt-Bürg

Sie erhalten dann umgehend ein lauffähiges Original des Graphic Master V2.0 .

## *Copyright*

Das Kopieren und die Weitergabe der Graphic Master V2.0 - Diskette oder dieses Handbuches (auch auszugsweise) ist verboten. Die Fa. vortex Computersysteme, Neuenstadt behält es sich vor, Zuwiderhandlungen straf- und zivilrechtlich als Urheberrechtverletzung zu verfolgen.

