

PRO-DESIGN

CPC

464 • 664 • 6128



Version

1.0



Version

1.0

---

(c)'88 Crusader



## **Zur Beachtung**

Crusader Software behält sich das Recht vor, dieses Handbuch oder das in diesem Handbuch beschriebene Produkt zu jeder Zeit und ohne Ankündigung zu verbessern oder sonstwie zu ändern.

## **Ausschluß jeder Haftung und Garantie**

Crusader Software gibt keine Garantien, weder ausdrücklich noch unausgesprochen, bezüglich dieses Handbuchs und der darin beschriebenen Software, ihrer Durchführbarkeit, Verkäuflichkeit, Qualität oder Verwendbarkeit für einen bestimmten Zweck. Das Risiko für die Qualität und die Durchführbarkeit liegt ganz beim Käufer. Sollte sich dieses Programm nach dem Kauf als fehlerhaft erweisen, trägt der Käufer, und nicht Crusader Software, Axel Weber, dessen Distributor oder Einzelhändler, die gesamten Kosten für alle daraus folgenden oder resultierenden Arbeiten, Reparaturen, Korrekturen oder Schäden. In keinem Fall ist Crusader Software oder Axel Weber haftbar für direkte, indirekte, verursachte oder gefolgte Schäden, die aus irgendwelchen Schäden aus der Software resultieren, selbst wenn Crusader Software oder Axel Weber auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde.

## **Urheberrechte**

Dieses Handbuch und die auf der Diskette gelieferte Software sind urheberrechtlich geschützt. Crusader Software / Axel Weber behalten sich alle Rechte vor. Dieses Handbuch und die Diskette dürfen weder in Teilen noch im Ganzen kopiert, reproduziert, fotokopiert, verkleinert, vergrößert, übersetzt oder auf irgendeinem elektronischen Medium be und/oder verarbeitet werden. Kein Verleih! Keine Vervielfältigung, Vermietung, Aufführung!

**Copyright (c) 1988  
Crusader Software / Axel Weber  
Postfach 260154  
D 5600 Wuppertal 26**

## Starten des Programms

Sobald sich die Programm-Diskette im Laufwerk befindet, geben Sie RUN "PRO ein. Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint das Haupt-Menü auf dem Bildschirm. Sollte sich das Programm nicht einwandfrei starten lassen, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Initialisieren Sie den Rechner vor dem Laden durch Drücken von CTRL-SHIFT-ESC
- Entfernen Sie eventuell angeschlossene Hardware-Erweiterungen (außer Drucker). Beachten Sie dabei unbedingt die Anweisungen der Hersteller!

## Begriffsvereinbarungen

Um die Anleitung zu diesem Programm möglichst einfach zu gestalten, sollen zunächst folgende Vereinbarungen getroffen werden:

- ↑ steht für Joystick hoch bzw. Cursortaste ↑
  - ↓ steht für Joystick runter bzw. Cursortaste ↓
  - ← steht für Joystick links bzw. Cursortaste ←
  - steht für Joystick rechts bzw. Cursortaste →
- FEUER steht für die Feuertaste des Joysticks  
COPY steht für die Copytaste

## Programmsteuerung

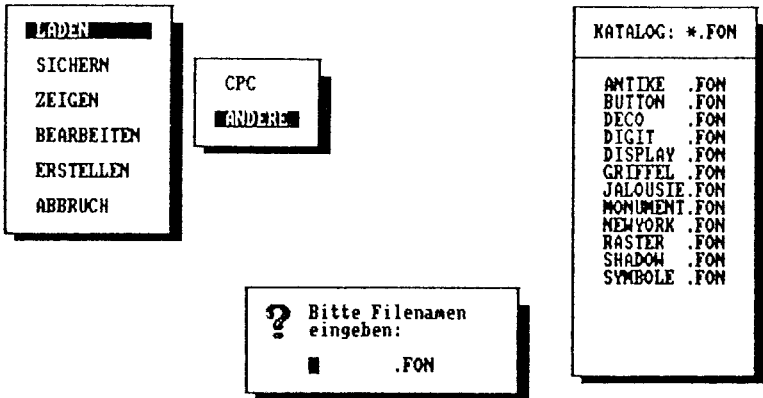
- Anklicken einer Option  
Die Programmsteuerung erfolgt im wesentlichen über den Joystick oder die Cursortasten und COPY. Durch entsprechendes Drücken von ↑, ↓, ←, → wählen Sie eine Option aus. Diese ist an ihrer inversen Darstellung (weiße Schrift auf schwarzem Grund) zu erkennen. Um die ausgewählte Option auszuführen, müssen Sie FEUER oder COPY drücken. Dieser Vorgang wird im folgenden als "anklicken" bezeichnet. Nach dem Anklicken einer Option bleibt diese für die Dauer ihrer Ausführung invers dargestellt.

- Das Desktop

Es besteht aus dem Haupt-Menü und den Drop-Down-Menüs. Das Hauptmenü befindet sich in der ersten Zeile des Bildschirms und umfaßt die Optionen: SCHRIFT, TEXT, FORMAT, DRUCKER, INFO und ENDE. Durch entsprechendes Betätigen von ← oder → wählen Sie eine dieser Optionen aus. Beim Anklicken von SCHRIFT, TEXT oder FORMAT werden Drop-Down-Menüs geöffnet. Innerhalb dieser Menüs können die Optionen durch entsprechendes Betätigen von ↑ oder ↓ ausgewählt werden. Entsprechendes gilt für alle anderen Drop-Down-Menüs.

- Dialog-Boxen

Dieses Programm verfügt über vier Gruppen von Dialog-Boxen. Zur ersten Gruppe gehören die "Warn-Boxen". Sie sind an einem Ausrufungszeichen zu erkennen und sollen den Anwender darauf aufmerksam machen, daß eine von ihm angeklickte Option zum Verlust von Daten führen kann. Durch Anklicken von NEIN wird die entsprechende Option ohne Datenverlust abgebrochen. Zur zweiten Gruppe gehören die "Fehler-Boxen". Sie sind an einem Stopzeichen zu erkennen und erscheinen, wenn beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten ist oder das gesamte Programm gelöscht werden soll. Auch hier läßt sich die Option durch Anklicken von NEIN abbrechen. Zur dritten Gruppe gehören die "Eingabe-Boxen". Sie sind an einem Fragezeichen zu erkennen und erscheinen, wenn eine Eingabe benötigt wird. Diese erfolgt entweder über Tastatur und wird mit ENTER abgeschlossen oder durch Anklicken von JA / NEIN. Zur vierten Gruppe gehören die "Hinweis-Boxen". Sie sind, wie die "Warn-Boxen", an einem Ausrufungszeichen zu erkennen und geben dem Anwender Hinweise zum weiteren Programmablauf.



## Das Schrift-Menü

Durch Anklicken von SCHRIFT im Haupt-Menü gelangen Sie in das Schrift-Menü. Es umfaßt alle Optionen, die Einfluß auf die im Rechner befindliche Schrift haben. Dabei kann es sich um den CPC-Zeichensatz, eine der zehn Schriften, das Symbole-File, das Deco-File oder eine vom Anwender erstellte Schrift handeln.

### Schrift laden

Durch Anklicken dieser Option wird eine Schrift in den Rechner geladen. Da hierdurch die bisher im Speicher befindliche Schrift gelöscht wird, erscheint zunächst eine Warn-Box, mit der Bitte um Bestätigung. Durch Anklicken von NEIN wird die Option abgebrochen, und Sie haben die Möglichkeit, eine von Ihnen erstellte oder bearbeitete Schrift vorher auf Diskette zu speichern. Nach Anklicken von JA erscheint ein Auswahl-Menü. Hier können Sie wählen, ob Sie den CPC-Zeichensatz oder eine ANDERE Schrift (von Diskette) laden möchten. Entscheiden Sie sich für die Option CPC, so kehrt das Programm unmittelbar ins Schrift-Menü zurück. Entscheiden Sie sich für die Option ANDERE, so wird ein Katalog mit allen auf Diskette vorhandenen Schriften ausgegeben. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler auftreten, so erscheint eine Fehler-

Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins Schrift-Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so versucht das Programm erneut, einen Katalog von Diskette zu laden. Nach Ausgabe des Katalogs erscheint eine Eingabe-Box. Hier geben Sie bitte den Namen der Schrift ein, die Sie von Diskette laden möchten. Dabei brauchen Sie nicht auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Die Extension .FON ist vom Programm bereits vorgegeben und braucht nicht von Ihnen eingegeben zu werden. Nachdem Sie die Eingabe mit ENTER abgeschlossen haben, wird die gewünschte Schrift geladen, und das Programm kehrt ins Schrift-Menü zurück. Sollten Sie einen ungültigen Namen eingegeben haben oder sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, erscheint eine Fehler-Box. Durch Anklicken von NEIN gelangen Sie erneut zur Eingabe, durch Anklicken von JA gelangen Sie zurück ins Schrift-Menü.

```

LADEN
SICHERN
ZEIGEN
BEARBEITEN
ERSTELLEN
ABBRUCH
    
```

```

KATALOG: *.FON

CPC      .FON
11       .FON
12       .FON
?        .FON
ANTIKE   .FON
DIGIT    .FON
DISPLAY  .FON
GRIFTEL  .FON
JALOUSIE .FON
MONUMENT .FON
RASTER   .FON
SHADOW   .FON
SYMBOLE  .FON
    
```

```

? Bitte Filenamen
  eingeben:
  █          .FON
    
```

### Schrift sichern

Durch Anklicken dieser Option wird die im Rechner befindliche Schrift auf Diskette gespeichert. Zunächst wird ein Katalog mit allen auf Diskette vorhandenen Schriften ausgegeben. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, so erscheint eine Fehler-Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins Schrift-Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so versucht das Programm erneut, einen Katalog von Diskette zu laden. Nach Ausgabe des Katalogs erscheint eine Eingabe-Box. Hier geben Sie bitte den Namen ein, unter dem Sie die Schrift auf Diskette speichern möchten. Dabei brauchen Sie nicht auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Die Extension .FON ist vom Programm bereits vorgegeben und braucht nicht von Ihnen eingegeben zu werden. Ansonsten gelten für den Namen die unter AMSDOS üblichen Regeln. Nachdem Sie die Eingabe mit ENTER abgeschlossen haben, wird die Schrift abgespeichert, und das Programm kehrt ins Schrift-Menü zurück. Sollten Sie einen ungültigen Namen eingegeben haben oder sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, erscheint eine Fehler-Box. Durch Anklicken von NEIN gelangen Sie erneut zur Eingabe, durch Anklicken von JA gelangen Sie zurück ins Schrift-Menü.

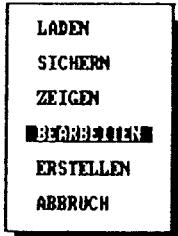
- LADEN
- SICHERN
- ZEIGEN**
- BEARBEITEN
- ERSTELLEN
- ABBRUCH



### **Schrift zeigen**

Durch Anklicken dieser Option können Sie sich eine Schriftprobe der im Rechner befindlichen Schrift geben lassen. Bei Schriften, die über Kleinbuchstaben verfügen, wird SCHRIFTprobe ausgegeben. Befindet sich das Symbole-File oder das Deco-File im Speicher, so erscheinen die den Buchstaben entsprechenden Symbole. Durch Drücken von COPY oder FEUER gelangen Sie zurück ins Schrift-Menü.





### Schrift bearbeiten

Durch Anklicken dieser Option können Sie die im Rechner befindliche Schrift bearbeiten. Es erscheint eine Box mit der Bitte, die Systemdiskette einzulegen. Haben Sie BEARBEITEN unbeabsichtigt angeklickt, so können Sie die Option durch Anklicken von NEIN wieder abbrechen. Nach Anklicken von JA wird das Schrift-Editor-Programm von Diskette geladen. Dabei bleiben sowohl die Schrift als auch das Text-File (siehe Text-Menü) im Speicher erhalten. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, so erscheint eine Fehler-Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins Schrift-Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so versucht das Programm erneut, das Schrift-Editor-Programm von der Systemdiskette zu laden. Die Optionen des Schrift-Editor-Programms werden in einem eigenen Kapitel erläutert.

LADEN

SICHERN

ZEIGEN

BEARBEITEN

SCHRIFTEN

ABBRUCH

8 \* 8 Pixel

16 \* 16 Pixel

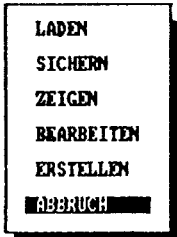
24 \* 24 Pixel

⚠ Bitte System-  
diskette einlegen !

### Schrift erstellen

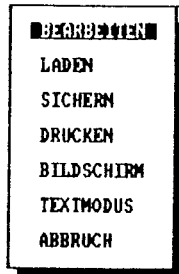
Durch Anklicken dieser Option können Sie eine neue Schrift erstellen. Da hierdurch die bisher im Speicher befindliche Schrift gelöscht wird, erscheint zunächst eine Warn-Box, mit der Bitte um Bestätigung. Durch Anklicken von NEIN wird die Option abgebrochen, und Sie haben die Möglichkeit, eine von Ihnen erstellte oder bearbeitete Schrift vorher auf Diskette zu speichern. Nach Anklicken von JA erscheint ein Auswahl-Menü. Hier können Sie wählen, ob die Buchstaben der neuen Schrift eine maximale Größe von 8\*8, 16\*16 oder 24\*24 Pixel haben sollen. Nach Anklicken der gewünschten Option erscheint eine Box mit der Bitte, die Systemdiskette einzulegen. Durch Anklicken von NEIN gelangen Sie ohne Verlust der gespeicherten Schrift zurück ins Schrift-Menü. Nach Anklicken von JA wird das Schrift-Editor-Programm von Diskette geladen. Dabei bleibt das Text-File (siehe Text-Menü) im Speicher erhalten. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, so erscheint eine Fehler-Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins Schrift-Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so versucht das Programm erneut, das Schrift-Editor-Programm von der Systemdiskette zu laden. Die Optionen des Schrift-Editor-Programms werden in einem eigenen Kapitel erläutert.

≡≡≡ **SCHRIFT** ≡≡≡ TEXT ≡≡≡ FORMAT ≡≡≡ DRUCKER ≡≡≡ INFO ≡≡≡ ENDE ≡≡≡



### **Schrift Abbruch**

Durch Anklicken dieser Option wird das Schrift-Menü geschlossen, und das Programm kehrt ins Hauptmenü zurück.



### Das Text-Menü

Durch Anklicken von TEXT im Haupt-Menü gelangen Sie in das Text-Menü. Es umfaßt alle Optionen, die Einfluß auf das im Rechner befindliche Text-File haben. Im Text-File sind der Entwurf (das Bild) des Anwenders und einige Programm-Parameter gespeichert.

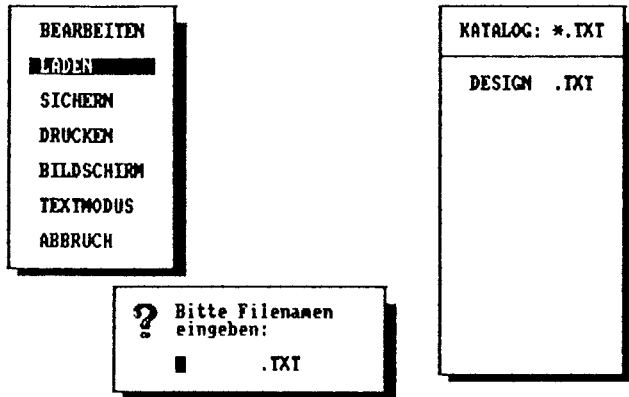
### Text bearbeiten

Durch Anklicken dieser Option wird der Text-Editor initialisiert. Das Desktop verschwindet, und der Entwurf des Anwenders erscheint auf dem Bildschirm. Sollte sich kein Entwurf im Text-File befinden, wird eine Leerseite ausgegeben. Hiernach wird der Cursor in der linken, oberen Ecke des Bildschirms ausgegeben. Seine Größe entspricht der maximalen Buchstabengröße der im Speicher befindlichen Schrift. Die Bewegung des Cursors erfolgt durch Betätigung von ↑, ↓, ←, → und ist in zwei Stufen möglich. Im Normal-Modus kann der Cursor jeweils um seine eigene Größe weiterbewegt werden, im Fein-Modus erfolgt die Bewegung pixelweise. Die Umschaltung zwischen Normal- und Fein-Modus erfolgt durch Drücken von COPY oder FEUER. Ein weiterer Unterschied zwischen den beiden Modi besteht bei der Steuerung des Cursors an den Bildschirmrändern. Während im Normal-Modus ein Überschreiten des Randes nicht möglich ist, kann man diesen im Fein-Modus beliebig weit überschreiten. Dies ist vorteilhaft, wenn man bündig schreiben möchte, die Buchstaben der verwendeten Schrift aber nicht bündig mit dem Cursor sind (schmäler und / oder niedriger). Der eigentliche Schreibvorgang erfolgt über Tastatur. Dabei sind

alle Zeichen mit einem ASCII-Code von 32 bis 122 (siehe Bedienungshandbuch CPC) belegt. Bei den mitgelieferten Schriften entspricht die Belegung bis auf folgende acht Ausnahmen den Tastenaufdrucken ( Normal-Ebene / Shift-Ebene):

1. Taste 17 ( [ ) ist mit ä / Ä belegt
2. Taste 19 ( ] ) ist mit ü / Ü belegt
3. Taste 22 ist mit ö / Ö belegt
4. Taste 24 ist mit ß / ß belegt
5. Taste 39 ist mit , / Leerzeichen belegt
6. Taste 31 ist mit . / Leerzeichen belegt
7. Taste 32 ist mit Ø / U belegt
8. Taste 26 ist mit ß / nicht belegt

Die Belegung der Tastatur beim Deco-File und beim Symbole-File entnehmen Sie bitte den Tabellen im Anhang. Eine wesentliche Hilfe bei der Plazierung von Text und Grafik leistet ein Gitter, das Sie durch gleichzeitiges Drücken von CTRL und G auf den Bildschirm legen können. Es bleibt solange sichtbar, bis Sie erneut CTRL-G drücken oder schreiben. Durch das Bewegen des Cursors wird das Gitter nicht beeinflusst. Der Editor verfügt über zwei Lösch-Funktionen. Durch Drücken der CLR-Taste löschen Sie den vom Cursor überdeckten Bildschirmteil, durch gleichzeitiges Drücken von CTRL und CLR löschen Sie den ganzen Bildschirm. Bei der Anwendung von CTRL-CLR ist Vorsicht geboten, da der komplette Entwurf ohne Rückfrage unwiderruflich gelöscht wird. Um den Text-Editor zu verlassen, drücken Sie bitte ENTER. Auf dem Bildschirm erscheint dann wieder das Desktop.



### Text laden

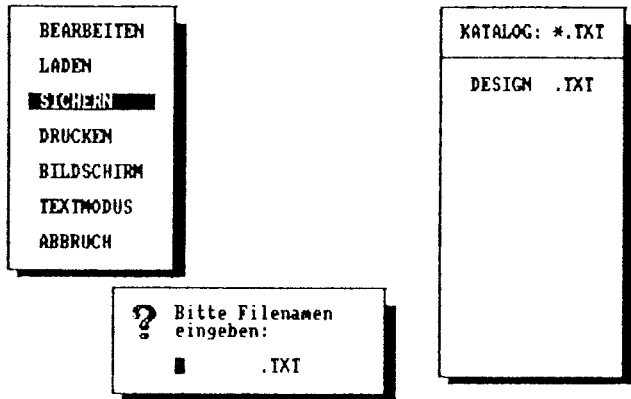
Durch Anklicken dieser Option wird ein Text-File in den Rechner geladen. Da hierdurch das bisher im Speicher befindliche Text-File gelöscht wird, erscheint zunächst eine Warn-Box, mit der Bitte um Bestätigung. Durch Anklicken von NEIN wird die Option abgebrochen, und Sie haben die Möglichkeit, Ihren Entwurf vorher auf Diskette zu speichern. Nach Anklicken von JA erscheint eine Eingabe-Box. Hier müssen Sie angeben, ob Sie ein Text-File (Bild) im Pro-Design-Format (mit der Extension .TXT) oder in einem anderen Format laden möchten. Diese Unterscheidung wurde gemacht, um Kompatibilität zu anderen Grafikprogrammen zu erreichen, die Bilder oft mit einer festen Extension (z.B. .SCR) abspeichern. Zur Zusammenarbeit von Pro-Design und anderen Grafikprogrammen existiert ein eigenes Kapitel im Anhang. Der Übersichtlichkeit wegen werden die beiden Ladevorgänge nacheinander beschrieben.

- Laden von Text-Files im Pro-Design-Format:  
 Nach Anklicken von JA wird ein Katalog mit allen auf Diskette vorhandenen Text-Files ausgegeben. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler auftreten, so erscheint eine Fehler-Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins

Text-Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so kehrt das Programm zur Eingabe des Formats zurück. Nach Ausgabe des Katalogs erscheint eine Eingabe-Box. Hier geben Sie bitte den Namen des Text-Files ein, das Sie von Diskette laden möchten. Dabei brauchen Sie nicht auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Die Extension .TXT ist vom Programm bereits vorgegeben und braucht nicht von Ihnen eingegeben zu werden. Nachdem Sie die Eingabe mit ENTER abgeschlossen haben, wird das gewünschte Text-File geladen, und das Programm kehrt ins Text-Menü zurück. Sollten Sie einen ungültigen Namen eingegeben haben, oder sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, erscheint eine Fehler-Box. Durch Anklicken von NEIN gelangen Sie erneut zur Eingabe, durch Anklicken von JA gelangen Sie zurück ins Text-Menü.

- Laden von Bildern

Nach Anklicken von NEIN erscheint ein Auswahl-Menü. Hier müssen Sie angeben, in welchem Mode (0,1,2) das zu ladende Bild erstellt wurde. Nach Anklicken der entsprechenden Option erscheint eine Eingabe-Box. Hier geben Sie bitte die Extension des Bildnamens (z.B. SCR) ein. Dabei brauchen Sie nicht auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Haben Sie die Eingabe durch ENTER abgeschlossen, wird ein Katalog mit allen auf Diskette vorhandenen Bildern mit der angegebenen Extension ausgegeben. Von hier an ist der Ladevorgang identisch dem beim Laden von Text-Files im Pro-Design-Format.



### Text sichern

Durch Anklicken dieser Option wird das im Rechner befindliche Text-File auf Diskette gespeichert. Zunächst erscheint eine Eingabe-Box. Hier müssen Sie angeben, ob Sie Ihren Entwurf im Pro-Design-Format (mit der Extension .TXT) oder in einem anderen Format speichern möchten. Diese Unterscheidung wurde gemacht, um Kompatibilität zu anderen Grafikprogrammen zu erreichen, die oft nur Bilder mit einer festen Extension (z.B. .SCR) laden. Zur Zusammenarbeit von Pro-Design und anderen Grafikprogrammen existiert ein eigenes Kapitel im Anhang. Der Übersichtlichkeit wegen werden die beiden Speichervorgänge nacheinander beschrieben.

- Sichern des Text-Files im Pro-Design-Format:  
Nach Anklicken von JA wird ein Katalog mit allen auf Diskette vorhandenen Text-Files ausgegeben. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler auftreten, so erscheint eine Fehler-Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins Text-Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so kehrt das Programm zur Eingabe des Formats zurück. Nach Ausgabe des Katalogs erscheint eine Eingabe-Box. Hier geben Sie bitte den Namen ein, unter dem Sie das Text-File auf Diskette speichern möchten.



Dabei brauchen Sie nicht auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Die Extension .TXT ist vom Programm bereits vorgegeben und braucht nicht von Ihnen eingegeben zu werden. Ansonsten gelten für den Namen die unter AMSDOS üblichen Regeln. Nachdem Sie die Eingabe mit ENTER abgeschlossen haben, wird das Text-File abgespeichert, und das Programm kehrt ins Text-Menü zurück. Sollten Sie einen ungültigen Namen eingegeben haben oder sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, erscheint eine Fehler-Box. Durch Anklicken von NEIN gelangen Sie erneut zur Eingabe, durch Anklicken von JA gelangen Sie zurück ins Text-Menü.

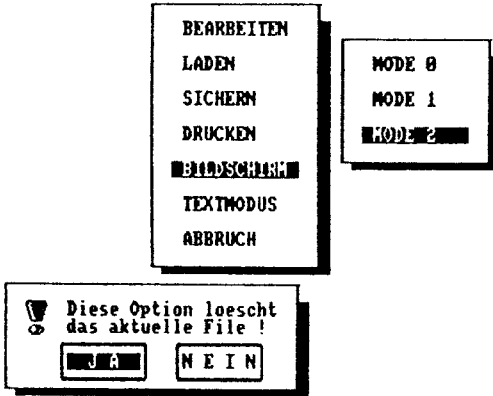
- **Sichern des Text-Files als Bild**

Nach Anklicken von NEIN erscheint eine Eingabe-Box. Hier geben Sie bitte die Extension des Bildnamens (z.B. SCR) ein. Dabei brauchen Sie nicht auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Haben Sie die Eingabe durch ENTER abgeschlossen, wird ein Katalog mit allen auf Diskette vorhandenen Bildern mit der angegebenen Extension ausgegeben. Von hier an ist der Speichervorgang identisch dem beim Sichern des Text-Files im Pro-Design-Format.

- BEARBEITEN
- LADEN
- SICHERN
- DRUCKEN**
- BILDSCHIRM
- TEXTMODUS
- ABBRUCH

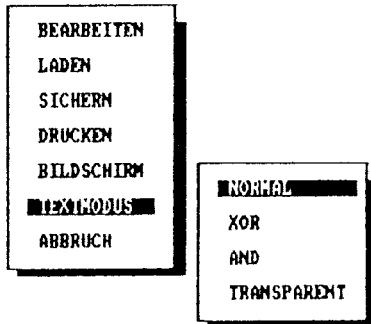
### **Text drucken**

Durch Anklicken dieser Option wird Ihr Entwurf im ausgewählten Format (siehe Format-Menü) ausgedruckt. Sollte der Drucker in OFF-LINE-Stellung oder nicht eingeschaltet sein, erscheint eine Hinweis-Box, mit der Bitte, den Drucker einzuschalten. Durch Anklicken von NEIN wird die Option abgebrochen, und das Programm kehrt ins Text-Menü zurück. Nach Anklicken von JA überprüft das Programm erneut den Drucker-Status. Ist der Drucker betriebsbereit, verschwindet das Desktop, und der Entwurf des Anwenders wird ausgegeben. Am unteren Bildschirmrand erscheint eine Linie, die durch Betätigung von ↑ und ↓ entsprechend bewegt werden kann. Der Ausdruck erfolgt nur bis zu dieser Linie (einschließlich). Auf diese Weise ist es möglich, mehrere Entwürfe nahtlos aneinandergereiht auszudrucken. Durch Drücken von COPY oder FEUER wird der Ausdruck gestartet. Durch erneutes Drücken einer beliebigen Taste kann der Druckvorgang jederzeit abgebrochen werden. Nach Beendigung oder Abbruch des Ausdrucks kehrt das Programm ins Haupt-Menü zurück.



### Text - Bildschirm

Durch Anklicken dieser Option wird die Bildschirmauflösung (Mode 0,1,2) festgelegt. Es erscheint ein Auswahl-Menü, in dem der aktuelle Mode angezeigt wird. Wählen Sie durch Anklicken einen anderen Mode, erscheint eine Warn-Box mit dem Hinweis, daß hierdurch der im Speicher befindliche Entwurf gelöscht wird. Durch Anklicken von NEIN können Sie die Option abbrechen. So haben Sie die Möglichkeit, Ihren Entwurf zuerst auf Diskette abzuspeichern. Nach Anklicken von JA wird die gewünschte Bildschirmauflösung eingestellt, und das Programm kehrt ins Text-Menü zurück.



### Text - Textmodus

Durch Anklicken dieser Option wird festgelegt, wie die Schrift mit dem Hintergrund verknüpft wird. Es erscheint ein Auswahl-Menü, in dem die aktuelle Verknüpfungsart angezeigt wird. Nach Anklicken der gewünschten Option kehrt das Programm ins Text-Menü zurück. Die einzelnen Verknüpfungsarten haben folgende Eigenschaften:

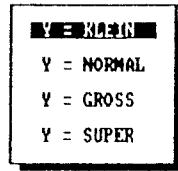
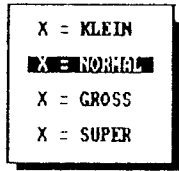
- NORMAL: Der Hintergrund wird durch die Schrift vollkommen verdeckt (zerstört).
- XOR: Bei zweimaligem Überschreiben mit dem gleichen Buchstaben oder Symbol bleibt der Hintergrund unverändert.
- AND: Eine Ausgabe des Buchstabens oder Symbols findet nur an den Stellen statt, an denen schon etwas steht.
- TRANSPARENT: Der Hintergrund wird von der Schrift überlagert, aber nicht vollkommen verdeckt.

==== SCHRIFT ====**TEXT**==== FORMAT === DRUCKER === INFO === ENDE ===

BEARBEITEN  
LADEN  
SICHERN  
DRUCKEN  
BILDSCHIRM  
TEXTMODUS  
**ABBRUCH**

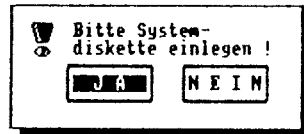
### **Text Abbruch**

Durch Anklicken dieser Option wird das Text-Menü geschlossen, und das Programm kehrt ins Haupt-Menü zurück.



### Das Format-Menü

Durch Anklicken von FORMAT im Haupt-Menü gelangen Sie in das Format-Menü. Hier können Sie das horizontale (X-Format) und das vertikale (Y-Format) Druckformat festlegen. Zunächst wird das Auswahl-Menü für das X-Format geöffnet, wobei die aktuelle Einstellung angezeigt wird. Nach Anklicken des gewünschten X-Formats wird das Auswahl-Menü für das Y-Format geöffnet. Auch hier wird die aktuelle Einstellung angezeigt. Nach Anklicken des gewünschten Y-Formats wird das Format-Menü geschlossen, und das Programm kehrt ins Haupt-Menü zurück.



## Drucker

Durch Anklicken dieser Option können Sie den Druckertreiber von Pro-Design an Ihren Drucker anpassen. Geliefert wird Pro-Design mit einem Treiber für Epson-kompatible Drucker, so daß im Normalfall eine Anpassung überflüssig ist. Zunächst erscheint eine Hinweis-Box, mit der Bitte, die Systemdiskette einzulegen. Haben Sie DRUCKER unbeabsichtigt angeklickt, so können Sie die Option durch Anklicken von NEIN wieder abbrechen. Das Programm kehrt dann in das Haupt-Menü zurück. Nach Anklicken von JA wird das Druckertreiber-Editor-Programm von Diskette geladen. Dabei bleiben sowohl die Schrift als auch das Text-File (siehe Text-Menü) im Speicher erhalten. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, so erscheint eine Fehler-Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins Haupt-Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so versucht das Programm erneut, das Editor-Programm von der Systemdiskette zu laden. Die Optionen des Editor-Programms werden in einem eigenen Kapitel erläutert.

==== SCHRIFT === TEXT === FORMAT === DRUCKER === **Info** === ENDE ===

\*\*\* PRO-DESIGN \*\*\*

Version 1.0

Written by

Axel Weber

Copyright 1987

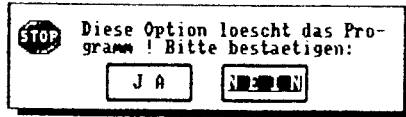
by

CRUSADER SOFTWARE

### **Info**

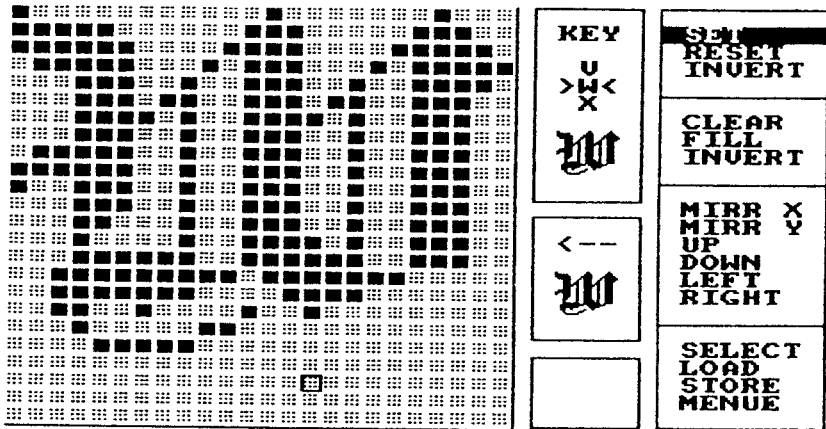
Durch Drücken von COPY oder FEUER gelangen Sie zurück in das Haupt-Menü.





### **Ende**

Durch Anklicken dieser Option beenden Sie die Arbeit mit Pro-Design. Das Programm wird gelöscht, und das Betriebssystem Ihres Rechners wird neu initialisiert. Um ein unbeabsichtigtes Auslösen dieser Option zu verhindern, erscheint nach dem Anklicken zunächst eine Fehler-Box mit dem Hinweis, daß das Programm gelöscht wird. Durch Anklicken von NEIN wird die Option abgebrochen, und das Programm kehrt ins Haupt-Menü zurück.



### Das Schrift-Editor-Programm

Mit diesem Programm können Sie eine vorhandene Schrift bearbeiten oder eine neue Schrift erstellen. Um die folgenden Erläuterungen zu vereinfachen, sollen vorab zwei Begriffe erklärt werden:

- Arbeitsspeicher: Im Arbeitsspeicher befindet sich der Buchstabe oder das Symbol, das Sie gerade bearbeiten.
- Schriftspeicher: Im Schriftspeicher befinden sich alle Buchstaben bzw. Symbole der Schrift. Ist keine Schrift im Rechner (Schrift erstellen), enthält der Schriftspeicher lauter Leerzeichen.

Der Bildschirm ist in drei Teile gegliedert. Auf der linken Seite befindet sich das Arbeitsbrett. Es stellt eine Vergrößerung des Arbeitsspeichers dar, d.h. jedem Feld des Brettes entspricht ein Pixel des Buchstabens im Arbeitsspeicher. Von den 24\*24 Feldern des Arbeitsbrettes werden, je nach Größe der Schrift, 8\*8, 16\*16 oder 24\*24 Felder benötigt. Dieser Bereich wird durch zwei Linien begrenzt. Alle Arbeiten an einem Buchstaben oder Symbol werden über das Arbeitsbrett ausgeführt. Jede Veränderung an einem Feld des Arbeitsbrettes findet gleichzeitig an dem entsprechenden Pixel des Buchstabens/Symbols im Arbeitsspeicher statt. In der Mitte des Bildschirms befinden sich zwei Boxen. Die untere Box zeigt den

Buchstaben bzw. das Symbol aus dem Arbeitsspeicher im Maßstab 1:1. In der oberen Box (KEY-Box) wird gezeigt, welcher Buchstabe bzw. welches Symbol aus dem Schriftspeicher der aktuellen Taste zugeordnet ist. Die aktuelle Taste ist durch zwei Pfeile eingerahmt ( z.B. >W<). Auf unserem Bildschirmfoto ist der Taste "W" der Buchstabe "W" der Schrift "Antike" zugeordnet. Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich das Menü, dessen Optionen auf die bekannte Weise angeklickt werden können. Die Optionen sind, nach Aufgabengebieten gegliedert, in vier Gruppen (Boxen) unterteilt:

Durch die Optionen der ersten Gruppe (oberste Box) kann ein einzelnes Feld des Arbeitsbrettes bzw. ein einzelnes Pixel des Buchstabens im Arbeitsspeicher beeinflusst werden. Nach Anklicken von SET, RESET oder INVERT erscheint auf dem Arbeitsbrett der Cursor in Form eines Quadrats. Er kann durch entsprechendes Betätigen von ↑, ↓, → oder ← bewegt werden. Nach Drücken von ENTER kehrt das Programm ins Menü zurück.

### **SET**

Durch Drücken von SPACE oder FEUER wird das Feld, auf dem sich der Cursor befindet, gesetzt. Ein gesetztes Feld erscheint dunkler als ein gelöschttes Feld.

### **RESET**

Durch Drücken von SPACE oder FEUER wird das Feld, auf dem sich der Cursor befindet, gelöscht.

### **INVERT**

Durch Drücken von SPACE oder FEUER wird das Feld, auf dem sich der Cursor befindet, invertiert, d.h. ein gesetztes Feld wird gelöscht und ein gelöschttes Feld wird gesetzt.

Die Optionen der zweiten Gruppe (zweite Box von oben) beeinflussen alle Felder des Arbeitsbrettes bzw. alle Pixel des Buchstabens im Arbeitsspeicher. Nach Ausführung von CLEAR, FILL oder INVERT gibt das Programm ein akustisches Signal (Piepston).

## **CLEAR**

Alle Felder des Arbeitsbrettes werden gelöscht.

## **FILL**

Alle Felder des Arbeitsbrettes werden gesetzt.

## **INVERT**

Alle Felder des Arbeitsbrettes werden invertiert.

Durch die Optionen der dritten Gruppe (dritte Box von oben) werden alle Felder des Arbeitsbrettes bzw. alle Pixel des Buchstabens im Arbeitsspeicher bewegt. Nach Ausführung aller Optionen dieser Gruppe gibt das Programm ein akustisches Signal (Piepston).

## **MIRR X**

Alle Felder des Arbeitsbrettes werden an der horizontalen Achse gespiegelt.

## **MIRR Y**

Alle Felder des Arbeitsbrettes werden an der vertikalen Achse gespiegelt.

## **UP**

Die Felder des Arbeitsbrettes werden nach oben gescrollt. Dabei werden die herausfallenden Felder gelöscht.

## **DOWN**

Die Felder des Arbeitsbrettes werden nach unten gescrollt. Dabei werden die herausfallenden Felder gelöscht.

## **LEFT**

Die Felder des Arbeitsbrettes werden nach links gescrollt. Dabei werden die herausfallenden Felder gelöscht.

## **RIGHT**

Die Felder des Arbeitsbrettes werden nach rechts gescrollt. Dabei werden die herausfallenden Felder gelöscht.

Die Optionen der vierten Gruppe (unterste Box) sind für den Datentransport zwischen Arbeitsspeicher und Schriftspeicher zuständig.

### **LOAD**

Mit dieser Option können Sie einen Buchstaben oder ein Symbol aus dem Schriftspeicher in den Arbeitsspeicher kopieren. Nach Anklicken von LOAD springt das Programm in die KEY-Box, was an der inversen Darstellung von KEY zu erkennen ist. Durch entsprechende Betätigung von ↑ und ↓ können Sie nun die aktuelle Taste wählen. Sie ist von den zwei Pfeilen (> <) eingerahmt. Bei Betätigung von ↑ werden die Tasten in Richtung aufsteigender ASCII-Codes (z.B. A,B,C...) durchlaufen, bei Betätigung von ↓ entsprechend in absteigender Richtung. Die jeweils nächste Taste in beiden Richtungen ist über bzw. unter der aktuellen Taste zu sehen. Haben Sie die gewünschte Taste ausgewählt, so können Sie durch Drücken von COPY oder FEUER den dieser Taste zugeordneten Buchstaben (das dieser Taste zugeordnete Symbol) aus dem Schriftspeicher in den Arbeitsspeicher kopieren. Der Buchstabe erscheint dann sowohl in der KEY-Box als auch in der Box mit der 1:1 - Darstellung des Arbeitsspeichers. Auf dem Arbeitsbrett ist die entsprechende Vergrößerung des Buchstabens (des Symbols) zu sehen. Nach Abschluß des Kopiervorgangs kehrt das Programm ins Menü zurück, was an der Normaldarstellung von KEY zu erkennen ist. Beachten Sie bitte, daß durch Anklicken von LOAD der bisherige Inhalt des Arbeitsspeichers verloren geht.

### **STORE**

Durch diese Option wird der Buchstabe oder das Symbol aus dem Arbeitsspeicher in den Schriftspeicher kopiert. In der KEY-Box können Sie sehen, welcher Taste der Buchstabe (das Symbol) zugeordnet wird. Nach Anklicken von STORE erscheint der Buchstabe (das Symbol) nun auch in der KEY-Box. Beachten Sie bitte, daß durch Ausführung dieser Option der bisherige Inhalt des Schriftspeichers ( natürlich nur der Teil, der der aktuellen Taste zugeordnet ist) verloren geht.

## **SELECT**

Mit dieser Option wählen Sie die aktuelle Taste aus. Im Gegensatz zu LOAD wird der Buchstabe, der der aktuellen Taste zugeordnet ist, nicht in den Arbeitsspeicher kopiert. Nach Anklicken von SELECT springt das Programm in die KEY-Box, was an der inversen Darstellung von KEY zu erkennen ist. Der Auswahlvorgang ist identisch mit dem bei LOAD (siehe dort). Nach Drücken von COPY oder FEUER kehrt das Programm ins Menü zurück. SELECT kann bei der Erstellung einer neuen Schrift sehr wirkungsvoll eingesetzt werden. Dazu folgendes Beispiel: Sie haben auf dem Arbeitsbrett den Buchstaben W einer Schrift erstellt. Mittels STORE ordnen Sie diesen Buchstaben der Taste W zu und kopieren ihn in den Schriftspeicher. Um nun den Buchstaben M zu erstellen und ihn der Taste M zuzuordnen, sind nur noch drei Schritte nötig. Zunächst machen Sie durch Anklicken von MIRR X aus dem W ein M. Jetzt klicken Sie SELECT an und wählen M als aktuelle Taste aus. Nach Rückkehr ins Menü können Sie nun durch Anklicken von STORE den Buchstaben M der Taste M zuordnen und ihn in den Schriftspeicher kopieren. Da sich viele Buchstaben leicht aus anderen ableiten lassen (z.B. E aus F), können Sie durch geschicktes Anwenden von SELECT viel Zeit bei der Erstellung einer Schrift sparen.

## **MENUE**

Durch Anklicken dieser Option wird das Hauptprogramm geladen. Dort können Sie Ihre Schrift dann im Schrift-Menü durch Anklicken von SICHERN auf Diskette abspeichern. Nach Anklicken von MENUE erscheint eine Box mit der Bitte, die Systemdiskette einzulegen. Haben Sie MENUE unbeabsichtigt angeklickt, so können Sie die Option durch Anklicken von NEIN wieder abbrechen. Nach Anklicken von JA wird das Hauptprogramm von Diskette geladen. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, so erscheint eine Fehler-Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so versucht das Programm erneut, das Hauptprogramm von der Systemdiskette zu laden.

TREIBER LADEN	BYTES	TREIBER FUER: EPSON
<del>HEBEN: WISCHMAKLEN</del>		STEUERCODE DEZIMAL
639 PUNKTE IM GRAPHIMODUS 1	5	027 042 003 127 002
639 PUNKTE IM GRAPHIMODUS 2	5	027 042 001 127 002
639 PUNKTE IM GRAPHIMODUS 3	5	027 042 006 127 002
639 PUNKTE IM GRAPHIMODUS 4	5	027 042 004 127 002
INIT & VORSCHUB UM 21/216 INCH	5	027 064 027 051 021
WAGENRUECKLAUF & ZEILENVORSCHUB	2	010 013
1 PUNKT IM GRAPHIMODUS 1	5	027 042 003 001 000
1 PUNKT IM GRAPHIMODUS 2	5	027 042 001 001 000
1 PUNKT IM GRAPHIMODUS 3	5	027 042 006 001 000
1 PUNKT IM GRAPHIMODUS 4	5	027 042 004 001 000

### Das Druckertreiber-Editor-Programm

Mit diesem Programm können Sie den Druckertreiber von Pro-Design an Ihren Drucker anpassen. Der Bildschirm ist in drei Teile gegliedert. Auf der linken Seite befindet sich das Menü, dessen Optionen auf die bekannte Weise angeklickt werden können. In der mittleren Box wird angezeigt (eingegeben), aus wievielen Bytes die einzelnen SteuerCodes für den Drucker bestehen. In der rechten Box werden die einzelnen SteuerCodes angezeigt (eingegeben). Nach dem Laden dieses Programmes ist die rechte Box zunächst leer.

### TREIBER LADEN

Durch Anklicken dieser Option wird ein Treiber in den Rechner geladen. Zunächst wird ein Katalog mit allen auf Diskette vorhandenen Treibern ausgegeben (nur Epson). Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler auftreten, so erscheint eine Fehler-Box mit Angabe des Fehlers und der Frage, ob die Option abgebrochen werden soll. Klicken Sie JA an, so kehrt das Programm ins Menü zurück, klicken Sie NEIN an, so versucht das Programm erneut, einen Katalog von Diskette zu laden. Nach Ausgabe des Katalogs erscheint eine Eingabe-Box. Hier geben Sie bitte den Namen des Treibers ein, den

Sie von Diskette laden möchten. Dabei brauchen Sie nicht auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Die Extension .DRU ist vom Programm bereits vorgegeben und braucht nicht von Ihnen eingegeben zu werden. Nachdem Sie die Eingabe mit ENTER abgeschlossen haben, wird der gewünschte Treiber geladen, und das Programm kehrt ins Menü zurück. Sollten Sie einen ungültigen Namen eingegeben haben oder sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, erscheint eine Fehler-Box. Durch Anklicken von NEIN gelangen Sie erneut zur Eingabe, durch Anklicken von JA gelangen Sie zurück ins Menü. Nach Abschluß des Ladevorgangs werden die Werte für Anzahl der Bytes in die mittlere und die Steuercodes in die rechte Box eingetragen.

### **TREIBER INSTALLIEREN**

Nach Anklicken dieser Option werden mehrere Schritte ausgeführt. Zuerst überprüft das Programm in einem gewissen Rahmen, ob der neue Treiber funktionsfähig ist. Sollte dies nicht der Fall sein, so werden entsprechende Warn-Boxen ausgegeben, und das Programm kehrt ins Menü zurück. Werden keine Fehler erkannt, wird der neue Druckertreiber im Speicher des Rechners installiert, so daß er Ihnen nach Rückkehr ins Hauptprogramm sofort zur Verfügung steht. Danach wird der neue Treiber in das Boot-File kopiert. Auf diese Weise wird er ab sofort bei jedem Laden von Pro-Design automatisch installiert. Der nächste Schritt besteht darin, daß eine neue Treiber-Datei (mit der Extension .DRU) auf der Systemdiskette angelegt wird. Es ist also möglich, eine Sammlung von Treibern anzulegen und diese auf Diskette zu speichern. Zuletzt wird das Hauptprogramm von Diskette geladen und gestartet.

Auf dem Bildschirm läuft dieser Vorgang folgendermaßen ab: Sollte bei der Funktionsprüfung ein Fehler erkannt worden sein, erscheint eine Warn-Box mit Angabe des Fehlers. Nach Bestätigung durch Drücken von COPY oder FEUER kehrt das Programm ins Menü zurück. Wird kein Fehler festgestellt, erscheint eine Box mit der Bitte, die Systemdiskette einzulegen. Haben Sie TREIBER INSTALLIEREN unbeabsichtigt angeklickt, so können Sie die Option durch Anklicken von NEIN wieder abbrechen. Nach Anklicken von JA wird zunächst ein Katalog mit allen auf Diskette vorhandenen Treibern



ausgegeben. Sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler auftreten, so erscheint erneut die Box mit der Bitte, die Systemdiskette einzulegen. Nach Ausgabe des Katalogs erscheint eine Eingabe-Box. Hier geben Sie bitte den Namen ein, unter dem Sie den Treiber auf Diskette abspeichern möchten. Dabei brauchen Sie nicht auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Die Extension .DRU ist vom Programm bereits vorgegeben und braucht nicht von Ihnen eingegeben zu werden. Ansonsten gelten für den Namen die unter AMSDOS üblichen Regeln. Nachdem Sie die Eingabe mit ENTER abgeschlossen haben, wird der Treiber auf Diskette abgespeichert, und das Hauptprogramm wird geladen. Sollten Sie einen ungültigen Namen eingegeben haben oder sollte beim Zugriff auf Diskette ein Fehler aufgetreten sein, erscheint eine Fehler-Box. Durch Anklicken von NEIN gelangen Sie erneut zur Eingabe, durch Anklicken von JA gelangen Sie zurück ins Menü.

### **Eingabe der Steuercodes**

Die Eingabe der Steuercodes geschieht auf folgende Weise: Nachdem Sie im Menü die entsprechende Steuersequenz angeklickt haben, springt das Programm zur Eingabe in die mittlere Box. Hier geben Sie bitte ein, aus wievielen Bytes der Steuercode zur angeklickten Steuersequenz besteht. Nach Drücken von ENTER springt das Programm zur Eingabe in die rechte Box. Hier geben Sie bitte nacheinander die einzelnen Bytes des Steuercodes in dezimaler Form ein. Dabei müssen führende Nullen mit eingegeben werden (z.B. 007). Werte, die größer als 127 sind, akzeptiert das Programm nicht, da sie wegen der 7-Bit-Druckerschnittstelle der CPC-Rechner nicht an den Drucker übermittelt werden könnten. Durch Drücken von ENTER gelangen Sie jeweils zur Eingabe des nächsten Bytes. Nach Eingabe des letzten Bytes kehrt das Programm automatisch ins Menü zurück. Beim Editieren eines vorhandenen Treibers können Sie bei der Eingabe vorhandene Werte übernehmen, indem Sie nur ENTER drücken. Die benötigten Steuer-codes entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung zu Ihrem Drucker.

### **Die Steuersequenzen**

Der Druckertreiber benötigt zwei Steuersequenzen. Die erste besteht aus dem Befehl zur Initialisierung des Druckers und dem Code für einen Zeilenvorschub um 21/216 Inch. Sollte Ihr Drucker mechanisch nicht mehr ganz auf der Höhe sein, kann eine Variation dieses Wertes zwischen 19/216 Inch und 23/216 Inch zu besseren Ausdrucken führen. Verfügt Ihr Drucker nicht über einen Code für einen Zeilenvorschub um  $n/216$  Inch, so können Sie stattdessen auch den Code für einen Zeilenvorschub um 7/72 Inch verwenden. Die zweite Steuersequenz besteht aus den Befehlen für Wagenrücklauf (Carriage Return) und Zeilenvorschub (Line Feed). Beide Steuersequenzen müssen unbedingt definiert sein. Ist dies nicht der Fall, wird bei Anklicken von TREIBER INSTALLIEREN eine Warn-Box mit einer entsprechenden Meldung ausgegeben.

### **Die Grafiksequenzen**

Jede Grafiksequenz besteht aus zwei Teilen, nämlich einem zur Ausgabe von 639 Punkten und einem zur Ausgabe von 1 Punkt. Um eine Grafiksequenz vollständig zu definieren, müssen Sie also unbedingt beide Teile eingeben. Bei den Steuercodes zur Ausgabe von 639 Punkten bzw. einem Punkt handelt es sich um die Grafik-Modus-Befehle (Graphics mode commands oder auch Bit image mode commands) für 8 Nadeln (8-Pin). Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Anleitung zu Ihrem Drucker. Der Treiber von Pro-Design kann bis zu vier Grafiksequenzen für verschiedene Ausgabedichten (density) verwalten. Dabei bestehen folgende Zusammenhänge zum Format-Menü:

- 639 / 1 Punkte im Graphikmodus 1 entspricht X = KLEIN
- 639 / 1 Punkte im Graphikmodus 2 entspricht X = NORMAL
- 639 / 1 Punkte im Graphikmodus 3 entspricht X = GROSS
- 639 / 1 Punkte im Graphikmodus 4 entspricht X = SUPER

Sollte Ihr Drucker weniger als vier Grafik-Modi besitzen, so geben Sie bei den nicht benötigten Grafiksequenzen unter BYTES bitte unbedingt eine 0 ein. Es muß aber mindestens eine Grafiksequenz (beide Teile) definiert sein. Ist dies nicht der Fall, wird bei Anklicken von TREIBER INSTALLIEREN eine Warn-Box ausgegeben.

## **Anhang**

### **Zusammenarbeit von Pro-Design mit anderen Grafikprogrammen**

Wegen des begrenzten Speicherplatzes der CPC-Rechner stellte sich bei der Konzeption dieses Programmes folgende Frage: Soll man Grafik-Optionen zum Zeichnen von Kreisen usw. in das Programm implementieren und dafür auf eine anwenderfreundliche Programmführung verzichten? Wir denken nein, denn was nützt das umfangreichste Programm, wenn man selbst nach wochenlangem Studium der Anleitung immer noch nicht mit ihm zurecht kommt! Da es andererseits einige Malprogramme gibt, mit denen man recht gut Kreise und Rechtecke zeichnen kann, lag eigentlich nichts näher, als eine Zusammenarbeit zwischen Pro-Design und diesen Programmen zu ermöglichen. Wir haben uns also bemüht, durch die entsprechenden Optionen beim Laden und Sichern von Text-Files für einen einfachen Datenaustausch zu sorgen. Darüberhinaus sind folgende Informationen von Bedeutung:

1. Pro-Design benutzt als Hintergrund PAPER 0
2. Pro-Design benutzt für die Schrift PEN 1
3. Es werden nur Punkte ausgedruckt, die mit PEN 1 gesetzt wurden

Wenn Sie also einen mit Pro-Design erstellten Entwurf mit einem Malprogramm bearbeiten möchten, achten Sie darauf, daß Sie für den Hintergrund PAPER 0 und als Stift PEN 1 verwenden. Ansonsten könnten Ihre Ergänzungen beim späteren Ausdruck mit Pro-Design "verschluckt" werden.

## Belegung der Tastatur beim Symbole-File

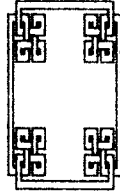
!	"	#	\$	%	&	'	(	)	ü	=	ß
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p		ñ
a	s	d	f	g	h	j	k	l	*	+	ü
z	x	c	v	b	n	m	<	>	?	ö	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	ß
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p	ß	ä
a	s	d	f	g	h	j	k	l	:	;	ü
z	x	c	v	b	n	m	,	.	/	ö	

# Belegung der Tastatur beim Deco-File

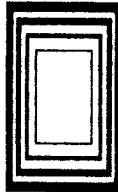


Ø 9 B -

A S D F G H  
 J K  
 L \*  
 + Ü  
 Z X  
 C U B N M <



1 2 3  
 4 5  
 6 7 8



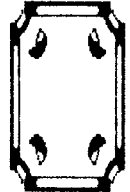
z x c  
 v b  
 n m ,



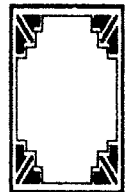
q w e  
 r t  
 y u i



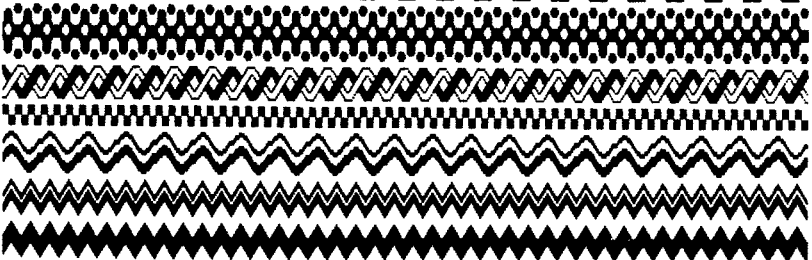
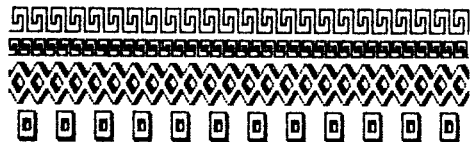
! " #  
 \$ %  
 & ' (



a s d  
 f g  
 h j k



Q W E  
 R T  
 Y U I



.  
 /  
 ö  
 l  
 :  
 ;  
 ü  
 o  
 p  
 ä

## Übersicht Schriften

*Antike* 1234567890

**BUTTON** 1234567890

**Digit** 1234567890

**DISPLAY** 1234567890

*Griffel* 1234567890

**MAJESTIC** 1234567890

**MONUMENT** 1234567890

**NEWYORK** 1234567890

**Raster** 1234567890

**SHADOW** 1234567890

## Index

Aktuelle Taste .....	25,27,28
Anklicken .....	1
Arbeitsbrett .....	24
Arbeitsspeicher .....	24,27
ASCII-Code .....	11
Bilder .....	13
- laden .....	13
- sichern .....	15
Bildschirm	
- Auflösung .....	13
- löschen .....	11
Bit image mode commands .....	32
Boot-File .....	30
Clear .....	26
CPC-Zeichensatz .....	3
Cursor	
- Steuerung .....	10,25
- Tasten .....	1
Deco-File .....	3,11,35
Density .....	32
Desktop .....	2,10,11
Dialog-Boxen .....	2
Down .....	26
Drucker .....	21
- Treiber-Editor-Programm .....	21,29,ff
Ende .....	23
Fill .....	26
Format .....	16
- Menü .....	20,32
- Pro-Design .....	12,13,14
- X-Format .....	20

Format, Y-Format .....	20
Grafik-Modus-Befehle .....	32
Grafiksequenzen .....	32
Graphics mode commands .....	32
Haupt-Menü .....	2
Info .....	22
Invert .....	25,26
Joystick .....	1
Key-Box .....	25
Left .....	26
Load .....	27
Menue .....	28
Mirr X .....	26
Mirr Y .....	26
Mode .....	13,17
Programm	
- abbrechen .....	23
- Start .....	1
- Steuerung .....	1
Reset .....	25
Right .....	26
Schreibvorgang .....	10,11
Schrift	
- Abbruch .....	9
- bearbeiten .....	7
- Editor-Programm .....	7,8,24,ff
- erstellen .....	8
- laden .....	3,4



Schrift	
- Menü .....	3
- probe .....	6
- sichern .....	5
- zeigen .....	6
- speicher .....	24,27
Select .....	28
Set .....	25
Steuercodes .....	29
- Bytes .....	31,32
- Eingabe .....	31
Steuersequenz .....	31,32
Store .....	27
Symbole-File .....	3,11,34
Tastatur	
- Aufdrucke .....	11
- Belegung .....	11,34,35
Text	
- Abbruch .....	19
- bearbeiten .....	10,11
- Bildschirm .....	17
- drucken .....	16
- Editor .....	10,11
- File .....	7,8,10
- laden .....	12,13
- Menü .....	10
- Modus .....	18
- sichern .....	14,15
Treiber	
- Datei .....	30
- installieren .....	30,31,32
- laden .....	29,30
Up .....	26