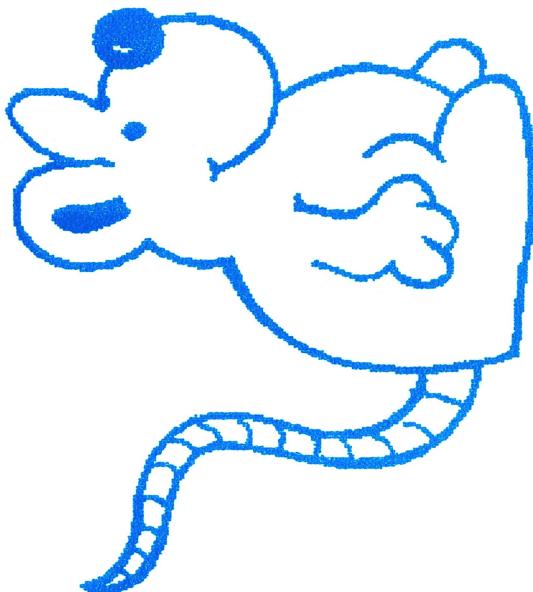


Bedienungsanleitung
Malprogramm Cheese



Funktion der Maus

Bewegen des Zeichenstiftes:

Bewegen Sie die Maus auf der Tischfläche.

Der Zeichenstift auf dem Bildschirm bewegt sich entsprechend der Maus.

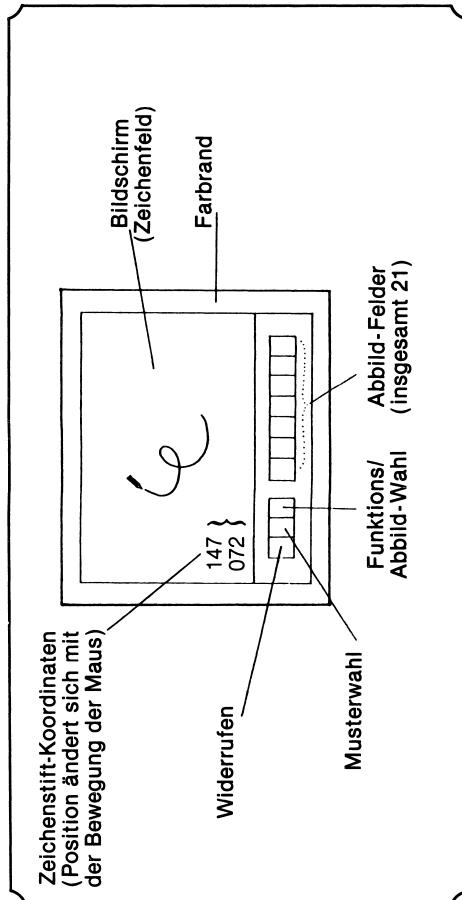
Wählen eines Abbildes:

Bewegen Sie den Zeichenstift in das gewünschte Abbild und klicken dann die rechte Maus-Taste. Abbildung und klicken dann die rechte Maus-Taste.

Das Hauptprogramm

Alle Funktionen sind durch ein entsprechendes Symbol in einem Quadrat gekennzeichnet. Um die gewünschte Funktion zu erhalten, bewegen Sie einfach die Maus auf der Tischplatte (= den Zeichenstift auf dem Bildschirm bewegen) zu dem ausgewählten Symbol/Abbild und klicken die rechte Taste der Maus.

1. »Klicken der rechten Taste« — Taste drücken und sofort wieder loslassen.
2. Für »CHEESE« wird ausschließlich die rechte Maustaste benötigt.



Widerrufen

Um den letzten Befehl rückgängig zu machen, klicken Sie bitte ins Feld „Widerrufen“.
(Bildlich gesehen: frisst die Katze den letzten Mausbefehl!)



Musterauswahl

Durch Anklicken des Abbildes können 32 verschiedene Muster ausgewählt werden.

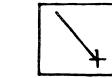


Funktionswahl

Wenn Sie dieses Abbild anklicken erscheint rechts statt der Farbauswahl die Funktionsauswahl. Es gibt drei verschiedene Befehlsgruppen, die durch Anklicken nacheinander aktiviert werden können. Hier sehen Sie alle Befehle auf einen Blick.

(Anmerkung: Grafik der Befehlsgruppen)

Klicken Sie ein-, zwei- oder dreimal in das Maus-(Befehls-)Abbildung um die richtige Befehlsguppe auf dem Bildschirm zu bekommen. Wenn Sie jetzt in das Abbild des gewünschten Befehls klicken, verschwindet links der Hase und der Befehl wird ins Funktionsfenster übernommen. Auf der linken Seite erscheint jetzt wieder die Farbauswahl. Möchten Sie einen anderen Befehl ausführen, so klicken Sie auf das Abbild des gewählten Befehls und es erscheint wieder der Hasenkopf auf der Linken und die Befehlauswahl auf der rechten Seite.



Eine weitere Funktion ist die Farbauswahl. Möchten Sie eine Farbe ändern, so klicken Sie auf den Hasenkopf auf der linken Seite und wählen die Farbauswahl. Möchten Sie eine Farbe ändern, so klicken Sie auf den Hasenkopf auf der linken Seite und wählen die Farbauswahl. Möchten Sie eine Farbe ändern, so klicken Sie auf den Hasenkopf auf der linken Seite und wählen die Farbauswahl.

Farbauswahl

Es sind zwei Arten von Farbauswahl möglich. Neben der Zeichenfarbe (Tintenfäden-Symbol: links neben dem Farber) kann auch die Farbe des Stifts gewählt werden, damit sich der Stift immer vom Hintergrund abhebt. Wählen Sie einen Befehl — wie oben erklärt — aus. Überle-



gen Sie sich welche Farbe das zu zeichnende Objekt haben soll und wählen Sie dann die entsprechende Farbe aus der Farbauswahl. Der Rand des Bildschirms zeigt Ihnen übrigens immer die momentan ausgewählte Farbe und müßte sich nach der Auswahl entsprechend verfärbten. Jetzt klicken Sie auf das Tintenfaß-Abbildung, es erscheint ein Abbild des Zeichenstiftes. Dies kann die Farbe des Zeigers verändert werden.

Gerade Linie

Mit dieser Option können Sie eine Linie von Punkt A nach Punkt B ziehen. Nachdem Sie den Befehl ausgewählt haben, fahren Sie den Stift an den Punkt, an dem die Linie beginnen soll und drücken die rechte Maustaste. Bewegen Sie dann die Maus — bei gedrückter Taste — zu dem Punkt, an dem die Linie enden soll.

Freihand-Zeichnen

Die rechte Maustaste gedrückt halten und mit der Maus frei Linien ziehen.

Gepunktete Linien

Funktioniert wie »Freihand-Zeichnen«, mit dem Unterschied, daß die Linie gepunktet ist.

Rechteck

Wählen Sie einen Eckpunkt des Rechtecks per Mausklick auf dem Bildschirm aus und fahren dann bei gedrückter Maustaste zum Diagonapunkt des Rechtecks. Während Sie die Maus bewegen, wird das Rechteck nachgezeichnet.

Gefülltes Rechteck

Hat die gleiche Funktion wie »Rechteck«, mit dem Unterschied, daß das Rechteck mit der gewählten Farbe und dem gewünschten Muster gefüllt wird.



Kreis

Gewünschtem Mittelpunkt des Kreises anklicken. Bei gedrückter rechter Maustaste den Radius durch Bewegen des Zeigers festlegen. Wie beim Zeichnen eines Rechtecks, erscheint ein Vierfuß, das Ihnen die Diagonale des Kreises auf dem Bildschirm zeigt. Ist dieses Viereck quadratisch wird der Kreis rund, ansonsten entsteht ein Oval.

Gefüllter Kreis

Auch der Kreis kann, wie das Rechteck, gefüllt gezeichnet werden.

Lupe

Bitte wählen Sie zuerst das Abbild durch Anklicken aus. Wenn jetzt in den Bildschirm geklickt wird, erscheint ein Kästchen an der Spitze des Stiftes. Dieses Kästchen stellt den Ausschnitt dar, der vergrößert werden kann. Mit gedrückter Maus-Taste positionieren Sie jetzt das Kästchen über den zu vergrößernden Ausschnitt. Lassen Sie die Taste los. In den oberen Teil des Schirms wird die Vergrößerung eingeblendet, im unteren Teil sehen Sie das Original. Jeder Punkt der Vergrößerung kann nun mit einer beliebigen Farbe gefüllt werden. Soll der Vergrößerungsmodus verlassen werden, klicken Sie einfach in den unteren Teil des Schirms oder auf das Lupensymbol.

Farbmanipulation

Zuerst klicken Sie das Abbild an; im Abbildbereich erscheint das Farbwahl-Menü. Wählen Sie die zu verändernde Farbe im Farb-Menü und dann den Bereich, in dem Farben gestrichen werden sollen. Jetzt muß nur noch die neue Farbe gewählt werden.

Ausfüllen

Mit dieser Funktion können Sie geschlossene Objekte, z.B. ein Rechteck, mit Farbe füllen. Wählen Sie zuerst die Farbe und klicken dann in das Feld, das ausgefüllt werden soll.

Schirm löschen

Mit »Schirm löschen« können Sie den Bildschirm löschen und gleichzeitig eine neue Hintergrundfarbe wählen. Nachdem die Funktion ausgewählt wurde, bitte die gewünschte Hintergrundfarbe anklicken. Jetzt wird das Bild gelöscht und der Bildschirm entsprechend gefärbt. Im Falle eines Fehlers funktioniert natürlich auch hier die Funktion »Widerrufen«.

Schirm rollen

Der Schirm kann durch Bewegen der Maus nach oben oder unten »gerollt« werden.

Kopieren

Den zu kopierenden Bereich durch Aufziehen eines Rechtecks auswählen. Dieser Ausschnitt kann beliebig oft kopiert werden. Der Punkt, den Sie jetzt auf dem Schirm anklicken, stellt die obere linke Ecke des Ausschnitts dar und wird an dieser Stelle in die Grafik eingesetzt.

Drehen

Den entsprechenden Bereich festlegen. Auf dem Schirm erscheinen jetzt diese Pfeile: Klicken Sie die gewünschte Drehrichtung an.

Stiftbreite

Mit dieser Funktion kann die Stiftbreite aus dem Menü gewählt werden. Die gewünschte Stiftbreite anlicken, dann die Funktionswahl anklicken. Alle Optionen die eine Linie zeichnen, richten sich nach der Eingabe dieser Funktion.

Spiegelfunktion

Die gewünschte Achse im Menü anlicken. Die Spiegelungen können durch nochmaliges Anklicken der Achse rückgängig gemacht werden. Außerdem können alle Achsen miteinander kombiniert werden. Klicken Sie jetzt, nach Auswahl der Spiegelsehne, in die Funktionswahl.

Bildern laden (L) / speichern (S)

Abbildung wählen und anlicken. Es erscheinen Buchstaben von A bis H (Ein Buchstabe = file name). Den Buchstaben anlicken und das Bild wird gespeichert/geladen. Die File-Namen können nicht geändert werden, aber die Bilder können mit „Schirm löschen“ gelöscht und neue Bilder gespeichert/geladen werden.

Drucken

Die erstellten Zeichnungen können mit dem Commodore MPS-803 oder Star SG-10C ausgedruckt werden. Für andere Drucker bitte Zusatzprogramm **CHEESE ADD-ON** verwenden. Funktion: das Abbild anerklicken, es erscheint links im Funktionsfeld. Dann mit dem Cursor ins Zeichenfeld klicken = Ausdruck.

Spraydose

Mit der „Spraydose“ können Sie mit der gewählten Farbe und Muster „Spraymalen“.

Hintergrundfarbe

Durch diese Funktion lässt sich die Hintergrundfarbe neu bestimmen. Es wird aber nur die Hintergrundfarbe verändert, die bereits erstellte Grafik bleibt bestehen.

Für den Fall, daß...

1)...der Zeichensift nicht sichtbar ist:
wählen Sie unterschiedliche Farben für den Zeichenstift und den Bildschirm (Zeichenfläche)

2)...der Zeichensift keine Linien zieht:
wie unter (1) verfahren

3)...Sie einen Teil des Bildes radieren möchten:
wählen Sie für den Zeichenstift die Mal-Farbe der Zeichenfläche und die »Freihand-Zeichen« Funktion. Der Zeichenstift kann nun als Radiergummi benutzt werden.

Als zusätzliche Hilfe können Sie noch eine dicke Stiftbreite wählen. Für genaue Radierungen nehmen Sie die »Lupe« Funktion.

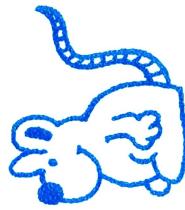
4)...Sie die Hintergrundfarbe ändern wollen, ohne ein fertiges Bild zu löschen:
benutzen Sie die »Hintergrundfarbe« Funktion und ändern die Farbe nach Wahl durch anklicken der gewünschten Farbfelder

5)...der Zeichensift sich nicht einwandfrei auf dem Bildschirm bewegt:
dann wird es Zeit die Kugel und die Laufrolle zu säubern.
(1) Die Unterseite nach oben halten.
(2) Schieben Sie den Deckel in Pfeilrichtung.
(3) Entnehmen Sie die Kugel entsprechend der Abbildungen.

Einlegen der Kugel:

- (1) Halten Sie die Maus mit der Unterseite nach oben und legen die Kugel wieder hinein.
- (2) Legen Sie den Deckel parallel zur Unterseite des Gehäuses.
- (3) Ziehen Sie mit der Fingerspitze in Pfeilrichtung bis der Deckel einrastet.
- (4) Prüfen Sie ob der Deckel korrekt eingerastet ist.





Commodore® und Atari® sind eingetragene Warenzeichen
der gleichnamigen Firmen.

Garantie 6 Monate
(Kaufbeleg gilt als Garantie-Schein)

Stamstromik

Mugrauer GmbH
Parkstraße 38 · D-8011 Zorneding

