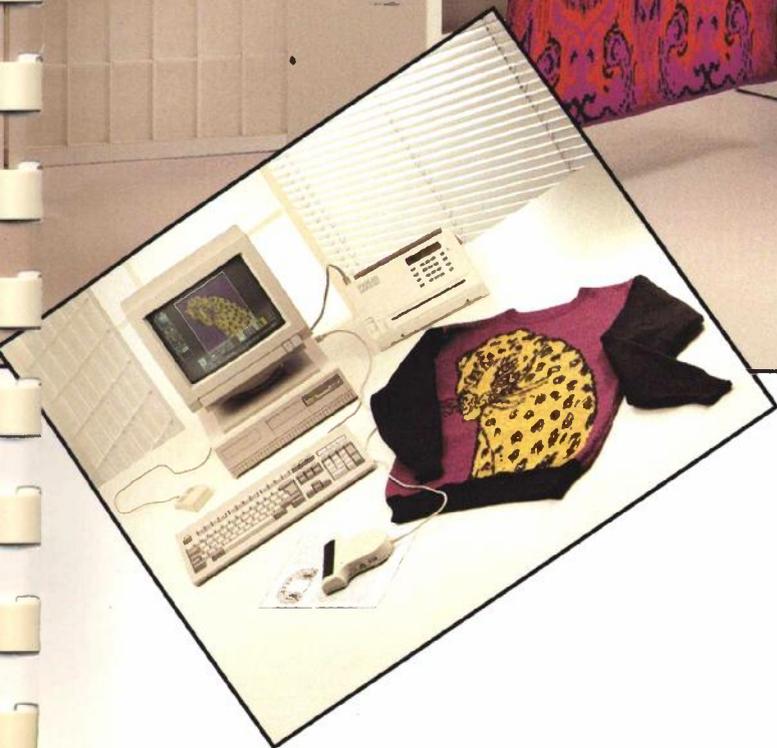


# PASSAP<sup>®</sup>

# CREATION 6



# CREATION 6

CREATION 6 ist ein Zeichnungsprogramm zum Entwerfen von Mustern für ELECTRONIC 6000.

Sie erhalten:

Diese Bedienungsanleitung

Das Verbindungskabel zum ELECTRONIC 6000

2 Disketten 3 1/2 Zoll doppelte Dichte CREATION 6

1 Diskette 3 1/2 Zoll doppelte Dichte SETCREA

3 Disketten 5 1/4 Zoll doppelte Dichte CREATION 6

2 Disketten 5 1/4 Zoll doppelte Dichte SETCREA

Diese Teile sind nur zusammen als vollständiges Set erhältlich.

Einzelteile davon werden nicht verkauft.

Wird für ein defektes Teil Ersatz benötigt, wird dieser nur nach Einsendung des defekten Teiles geliefert.

Jedes Set hat eine Seriennummer, die Sie auf der ersten Diskette CREATION 6 sehen.

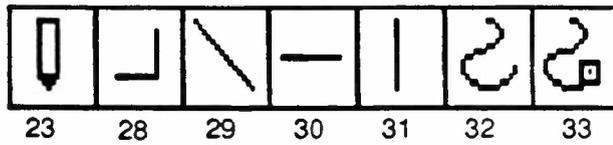
Bei jeder Anfrage oder jeder Ersatzbestellung für ein defektes Teil, muss unbedingt auch diese Nummer angegeben werden.

## Verzeichnis der Wahlfelder

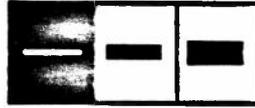
Die Zahlen unter den Wahlfeldern bezeichnen die Seiten, wo nähere Erklärungen zu finden sind.



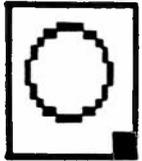
23



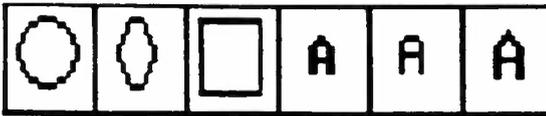
23 28 29 30 31 32 33



27 27 27



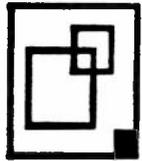
34



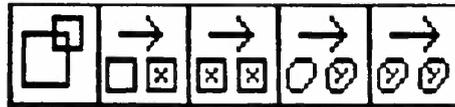
34 36 37 38 38 38



39



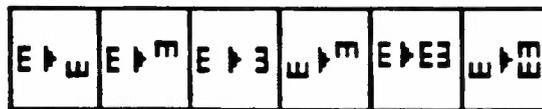
40



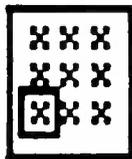
40 43 44 45 46



42 42



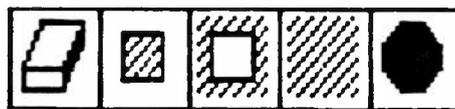
47 47 47 47 47 47



49



50



50 52 53 54 55



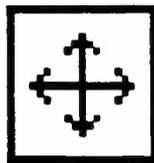
56



58 59 60 61 62 63



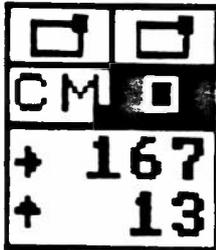
66



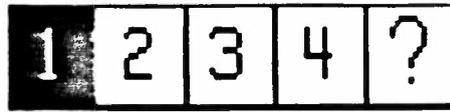
71



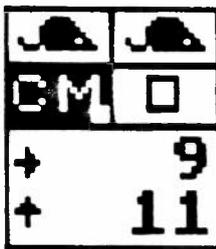
71



72



74 74 75 75 75



73



74 74 75 75 75



77



77 81 82 77 80



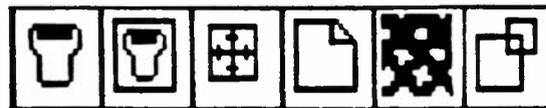
84



84 84 84 86 87



89



90 91 92 93 94 95



96



96 97 98 98 99 99 100

### **Anforderungen an das System**

Ihr System muss folgende Voraussetzungen erfüllen, damit Sie mit CREATION 6 auf Ihrem Computer arbeiten können :

**Personal Computer 100% IBM-kompatibel ( PC, XT, AT, PS / 2 (MS-DOS) )**

**Festplatte**

**Ein 5.25 inch Diskettenlaufwerk ( 360 KB )**

**oder**

**Ein 3.5 inch Diskettenlaufwerk ( 720 KB )**

**Arbeitsspeicher mit mind. 640 KB**

**Betriebssystem MS-DOS ab Version 3.0**

**Farbbildschirm CGA, EGA oder VGA Norm**

**MICROSOFT-kompatible Maus, inkl. Treiber bereits installiert**

**1 Serielle Schnittstelle, die frei ist für den Anschluss an die ELECTRONIC 6000**

Nach Wunsch kann auch ein Scanner und ein Drucker angeschlossen werden.

Das Verzeichnis der unterstützten Grafikkarten, Eingabegeräte, Scanner und Drucker befindet sich auf den Seiten 10 - 18.

## **Inhaltsverzeichnis**

Verzeichnis aller Wahlfelder	2
Copyright und Lizenzvereinbarung	5
Installation	10
Konfigurieren (vorgegeben)	12
mit CONFIG	13
mit SETCREA	15
<b>Inhaltsverzeichnis von CREATION 6</b>	<b>19</b>
Muster entwerfen	21
Farbstift	23
Kreis	34
Mit Farbe ausfüllen	39
Vergrößern/Verkleinern	40
Wiederholung sichtbar machen	49
Letzten Vorgang löschen	50
COL	56
Lupe	66
Die maximale Zeichenfläche	71
Der Rechteckzähler	73
Der Mauszähler	74
Speichern	78
Aus dem Speicher holen	85
Scanner	91
Drucker	98
Muster stricken	101
Muster auf Diskette speichern	108
Muster von Diskette holen	110
Diskette formatieren	112
Was tun wenn ?	113
Alphabetisches Verzeichnis der Textanzeigen	116

PASSAP ist ein eingetragenes Warenzeichen von MADAG Dietikon

## WARENZEICHEN INFORMATION

Dr. HALO, HALO, Image-Pro, Nimbus, HALO Vision, and HALO DPE sind alle eingetragene Warenzeichen von Media Cybernetics, Inc. Win Graph ist ein Warenzeichen von Media Cybernetics, Inc.

Ahead Systems EGA 2001 and Wizard sind eingetragene Warenzeichen von Ahead Systems, Inc.

AMT Office Printer ist ein eingetragenes Warenzeichen von Advanced Matrix Technology, Inc.

AT & T Display Controller and Display Enhancement boards sind eingetragene Warenzeichen von AT & T.

Calcomp Color Master ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cal Comp.

Canon GJ 80 and PJ-1080A sind eingetragene Warenzeichen von CANON U.S.A. Inc.

Data Products 8052/8072 sind eingetragene Warenzeichen von Dataproducts Corporation.

Diablo C150 ist ein eingetragenes Warenzeichen von XEROX Corp.

Epson JX-80, MX, RX, and FX Series sind eingetragene Warenzeichen von Epson America, Inc.

Everex Micro Enhancer ist ein eingetragenes Warenzeichen von Everex Systems, Inc.

Genicom 3184 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Genicom Corp.

Genoa EGA ist ein eingetragenes Warenzeichen von Genoa Systems Corp.

GTCO Large Pad Digitizer ist ein eingetragenes Warenzeichen von GTCO Corp.

Hewlett Packard Laser Jet, Laser Jet+, Laser Jet II, Paint Jet and Think Jet sind eingetragene Warenzeichen von Hewlett Packard Co.

Houston Instrument HIPAD ist ein eingetragenes Warenzeichen von Houston Instrument.

IBM CGA, IBM Color Jet Printer, IBM EGA, IBM Pro Printer, IBM PS/2 MCGA, and IBM PS/2 VGA sind eingetragene Warenzeichen von International Business Machines Corp.

Kraft Mouse ist ein eingetragenes Warenzeichen von Kraft Systems Corp.

Logitech Logimouse ist ein eingetragenes Warenzeichen von Logitech Inc.

Microsoft Mouse ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corp.

Mitsubishi G-500 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mitsubishi Electronics America, Inc.

Mouse Systems Mouse ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mouse Systems Corp.

Okidata ist ein eingetragenes Warenzeichen von Okidata.

Paradise Autoswitch 480 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paradise Systems, Inc.

Photon Mega ist ein eingetragenes Warenzeichen von Personal Computer Graphics, Corp.

Quadram Quadcolor II, Quadjet, and Quadlaser sind eingetragene Warenzeichen von Quadram Corp.

Sharp JX 720 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sharp Electronics Corp.

Sigma Designs Color 400S, and EGA 480 sind eingetragene Warenzeichen von Sigma Designs, Inc.

STB Graphix Plus II ist ein eingetragenes Warenzeichen von STB Systems, Inc.

Summagraphics Bit Pad One, and MM Series Tablets Summamouse, Summamouse II sind eingetragene Warenzeichen von Summagraphics Corp.

Tecmar Graphics Master and EGA Master 800 sind eingetragene Warenzeichen von Tecmar Inc.

Tektronics 4696 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tektronics, Inc.

Toshiba P1351, P351 and T3100 sind eingetragene Warenzeichen von Toshiba America Inc.

Tseng Labs EVA & EVA A/480 sind eingetragene Warenzeichen von Tseng Laboratories, Inc.

Verticom VCAD 480 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Verticom, Inc.

Video 7 Vega/Deluxe ist ein eingetragenes Warenzeichen von Video-7 Inc.

Xerox 4020 ist ein eingetragenes Warenzeichen von XEROX Corp.

Copyright © 1991 MADAG Maschinen- und Apparatebau Dietikon AG

**WICHTIG** : Lesen Sie diese Lizenzvereinbarung, bevor Sie die Disketten aus der Verpackung entfernen.

## **PROGRAMM LIZENZVEREINBARUNG**

**DIESES DOKUMENT IST EINE RECHTSVERBINDLICHE VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN, DEM LIZENZNEHMER UND MADAG, Maschinen- und Aparatbau Dietikon AG.**

**DURCH DIE BENUTZUNG DIESES PROGRAMMS DRUECKEN SIE IHRE ZUSTIMMUNG AUS UND SIND DAMIT AN DIE BESTIMMUNGEN DIESER VEREINBARUNG GEBUNDEN. FALLS SIE DEN BESTIMMUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT ZUSTIMMEN SOLLTEN, MUESSEN SIE DAS DISKETTENPAKET UND ALLE ANDEREN GEGENSTAENDE, DIE EIN TEIL DIESES PRODUKTS BILDEN, IN IHRER ORIGINALVERPACKUNG UNVERZUEGLICH ZUSAMMEN MIT IHRER ZAHLUNGSQUITTUNG (DER "QUITTUNG") AN IHREN HAENDLER ZURUECKGEBEN.**

**MADAG gewährt dem Lizenznehmer ein nichtausschliessliches Recht (ohne das Recht der Vergabe von Unterlizenzen) diese Kopie dieser CREATION 6 Software zu einem gegebenen Zeitpunkt auf einem einzigen Computer zu nutzen.**

**MADAG behält sich alle Rechte vor, die nicht ausdrücklich gewährt wurden, und behält alle Eigentumsrechte an der Software, einschliesslich aller davon abgeleiteten Kopien auf jedem beliebigen Speichermedium. Diese Software und die sie begleitenden schriftlichen Materialien sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen die Software ausschliesslich zum Zweck der Datensicherung kopieren; jedes weitere Kopieren der Software oder der schriftlichen Materialien ist ausdrücklich untersagt.**

**Als einzige Garantie im Rahmen dieser Vereinbarung und unter der Voraussetzung, dass weder ein Unfall noch ein Missbrauch oder eine Fehlanwendung vorliegen, garantiert MADAG nur dem ursprünglichen Lizenznehmer gegenüber, dass die Diskette(n), auf denen die Software enthalten ist, bei normalem Gebrauch und Einsatz innerhalb eines Zeitraums von neunzig (90) Tagen, gerechnet vom Datum der Zahlung, wie es durch eine Kopie der Quittung ausgewiesen wird, keine Material- und Verarbeitungsfehler aufweisen. MADAG's einzige Verpflichtung aus dieser Vereinbarung besteht je nach Wahl von MADAG darin, entweder (a) den gezahlten Betrag, wie er durch eine Kopie der Quittung nachgewiesen wird, zurückzuerstatten oder (b) die Diskette zu ersetzen, die nicht die Qualitätsanforderungen der eingeschränkten Garantie von MADAG erfüllt, sofern sie zusammen mit einer Kopie der Quittung an MADAG zurückgeschickt wird.**

**DURCH DIESE GARANTIE WERDEN IHNEN EINGESCHRAENKTE, SPEZIFISCHE RECHTE GEWAEHRT.**

DIE SOFTWARE UND DAS SIE BEGLEITENDE SCHRIFTLICHE MATERIAL (EINSCHLIESSLICH BENUTZERHANDBUCH) WERDEN IM "IST-ZUSTAND" GELIEFERT, OHNE GARANTIE IRGEND EINER ART EINSCHLIESSLICH IMPLIZIERTER ZUSAGEN UEBER DIE VERMARKTUNGSFAEHIGKEIT ODER DIE EIGNUNG FUER EINEN BESTIMMTEN ZWECK; DIES GILT AUCH DANN, WENN MADAG VON DIESEM ZWECK IN KENNTNIS GESETZT WURDE. MADAG HAFTET INSBESONDERE NICHT FUER DIREKTE, INDIREKTE, ALS FOLGE EINTRETENDE ODER SICH ALS NEBENERSCHEINUNG ERGEBENDE SCHAEDEN, DIE AUS DEM BETRIEB DER SOFTWARE ODER DER UNMOEGlichkeit, EIN DERARTIGES PRODUKT ZU NUTZEN, ENTSTEHEN; DIES GILT AUCH DANN, WENN MADAG VON DER MOEGlichkeit DERARTIGER SCHAEDEN IN KENNTNIS GESETZT WURDE.

Anwendbares Recht und Gerichtsstand für diese Lizenzvereinbarung zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer, und MADAG, Maschinen- und Aparatbau Dietikon AG ist schweizerisches Recht, der Gerichtsstand ist Zürich, Schweiz.

Teile dieses Programms und dieser Dokumentation enthalten urheberrechtlich geschütztes Material der Media Cybernetics, Ind.

(c) Media Cybernetics, Ind. 1987, 1988

Dr. HALO, (R) eingetragenes Warenzeichen von Media Cybernetics, Ind.

MADAG hat alle Anstrengungen unternommen, um die Genauigkeit der Information in diesem Handbuch sicherzustellen. MADAG gibt jedoch keinerlei Garantien hinsichtlich dieser Dokumentation und macht keinerlei ausdrückliche oder implizierte Zusagen über die Vermarktungsfähigkeit oder die Eignung für einen bestimmten Zweck. Die Informationen in diesem Dokument können ohne jede Mitteilung geändert werden. MADAG übernimmt keine Verantwortung für Fehler, die möglicherweise in diesem Dokument auftreten können.

Von Zeit zu Zeit können Änderungen an den Dateinamen und an den tatsächlich auf den Original-Disketten vorhandenen Dateien vorgenommen werden. MADAG gibt keinerlei Garantie dafür, dass Dateien oder Einrichtungen, die in dieser Dokumentation erwähnt werden, tatsächlich auf den Original-Disketten oder sonst als Teil der abgegebenen Materialien vorhanden sind.

Die CREATION 6 Disketten sind nicht kopiergeschützt. Zwar dürfen Kopien für den eigenen Bedarf angefertigt werden, jedoch nicht in unbegrenzter Anzahl. CREATION 6 ist nach dem Urheberrecht für Software geschützt. Es ist nicht zulässig, das Programm ohne schriftliche Erlaubnis der MADAG zu kopieren. Insbesondere ist es nicht erlaubt, Kopien des Programms an Dritte weiterzugeben.

## **Einrichten des Programms**

Zunächst einmal müssen Sie Ihr CREATION 6 auf die Festplatte Ihres Personal Computers übertragen, bevor Sie irgend etwas damit zeichnen können. Diesen Vorgang nennt man "Installation".

(Bei den nachfolgenden Beschreibungen gehen wir davon aus, dass Ihr Personal Computer betriebsbereit ist, und dass auch die Maus bereits angeschlossen und betriebsbereit ist.)

## **Das Verbindungskabel zum ELECTRONIC 6000**

Das Musterentwurfsprogramm CREATION 6 kann nur benützt werden, wenn das Verbindungskabel in Ihrem Personal Computer steckt. (Sie können zwar die Installation noch ohne Kabel durchführen, damit Sie es jedoch nicht vergessen, empfehlen wir, dass Sie das Kabel bereits jetzt einstecken.)

## **Der kleine runde Stecker des Kabels ist für die ELECTRONIC 6000 vorgesehen**

Sie können mit dem Programm CREATION 6 arbeiten, auch wenn dieser Stecker nicht in der ELECTRONIC 6000 eingesteckt ist. Wenn das Verbindungskabel während dem Zeichnen mit CREATION 6, im ELECTRONIC 6000 eingesteckt ist, muss die ELECTRONIC 6000 dabei ausgeschaltet sein. ELECTRONIC 6000 erst einschalten, wenn Sie das Muster übertragen zum Stricken.

## **Der grössere flache, 25-polige Stecker muss im Personal Computer an einer seriellen Schnittstelle eingesteckt werden.**

Die serielle Schnittstelle ist bei manchen Computern mit 'RS 232' angeschrieben.

Wenn Sie mit einer Maus arbeiten, die eine BUS-Maus ist, dann ist diese am BUS-Port eingesteckt und eine serielle Schnittstelle reicht, um das Verbindungskabel einzustecken.

Wenn Ihre Maus an einer seriellen Schnittstelle angeschlossen ist, müssen Sie das Kabel an der zweiten seriellen Schnittstelle einstecken.

Sollte sich dort ein 9-poliger Stecker befinden, müssen Sie sich bei Ihrem Computer Fachhändler einen Adapter beschaffen.

## Installation

### CREATION 6 Disketten auf die Festplatte übertragen

Wir gehen davon aus, dass Sie im Hauptverzeichnis C:\ sind.

#### 1. Diskette von CREATION 6 ins Laufwerk A einlegen.

Der Bildschirm zeigt  
Der Bildschirm zeigt

C:\     Eintippen:     A : ENT Taste betätigen  
A:\     Eintippen:     INST ENT Taste betätigen

(Die Taste ENT heisst bei manchen Computern auch RETURN oder ist durch einen nach links abgewinkelten Pfeil gekennzeichnet.)

Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung:

"Installation von CREATION 6 laeuft"  
"Installation of CREATION 6 started"  
"Installation de CREATION 6 en cours"  
sowie fortschreitend weitere Meldungen über die Installation.  
Wenn die erste Diskette übertragen ist, erscheint die Meldung:

"Diskette 2 einlegen"  
"Insert disk 2"  
"Introduire disquette 2"

Nehmen Sie nun die erste Diskette aus dem Laufwerk und legen Sie die zweite CREATION 6 Diskette ein.  
Wenn Sie 5 1/4 Zoll Disketten verwenden, werden Sie nocheinmal aufgefordert, die nächste, d.h. die 3. Diskette einlegen.

Am Schluss erscheint die Meldung:

"Installation von CREATION 6 beendet"  
"Installation of CREATION 6 finished"  
"Installation de CREATION 6 termine"

Auf dem Bildschirm erscheint:

C:\CREA

Wenn während der Installation Fehlermeldungen erscheinen, dann sind das Meldungen, die vom Betriebssystem MS-DOS erzeugt werden. Schlagen Sie in Ihrem MS-DOS Benutzerhandbuch nach und versuchen Sie, das Problem zu beheben. Danach müssen Sie die Installation nocheinmal von vorne beginnen.

Ebenso gehen Sie vor, wenn die Meldung erscheint, dass keine Datei kopiert wurde.

## **Einrichten = Konfigurieren**

Beim Einrichten wird das CREATION 6 Programm, das sich jetzt bereits auf der Festplatte befindet, für das Arbeiten mit Ihrem Personal Computer, Ihrem Bildschirm, Ihrer Maus und Ihren weiteren Geräten vorbereitet.

**Die Einrichtung für einige sehr verbreitete Geräte ist im Programm bereits vorgegeben.** Das heisst, wenn Ihre Geräte folgenden Voraussetzungen entsprechen, müssen Sie nichts weiter einrichten.

### **VORAUSSETZUNGEN 1**

1. Sie wollen die Anzeigen auf dem Bildschirm in Deutsch.
2. Ihr Computer ist mit einer Logitech Maus oder einer Dexa Maus ausgerüstet, die an die erste serielle Schnittstelle angeschlossen und voll einsatzbereit ist.
3. Ihr Computer ist mit einer VGA-Karte ausgerüstet und Sie arbeiten im VGA-Modus.
4. Die Apparatenummer Ihres ELECTRONIC 6000 ist höher als 7 000 000.  
(Die Apparatenummer befindet sich hinten auf der Electronic Einheit und vorne auf der rechten Seitenplatte.)

In diesem Fall können Sie sofort mit dem Programm CREATION 6 zu zeichnen beginnen.

Der Bildschirm zeigt    C : \ CREA    Eintippen:    CREATION

Das Inhaltsverzeichnis von CREATION 6 erscheint. Lesen Sie weiter auf S. 19



## **Einrichten = Konfigurieren mit Schnellprogramm CONFIG**

### **3. Bildschirmadapter und Bildschirm**

Nach dem 3. Leerschlag folgende Abkürzung eintippen:

cc = CGA-Karte und CGA-Modus

ec = EGA-Karte und CGA-Modus

ee = EGA-Karte und EGA-Modus

vc = VGA-Karte und CGA-Modus

ve = VGA-Karte und EGA-Modus

Wenn Sie nichts weiter ändern wollen, ENT drücken und es erscheint wieder: C : \ CREA

### **4. Die Apparatenummer des ELECTRONIC 6000**

Nach dem 4. Leerschlag folgende Abkürzung eintippen:

v1 = Apparatenummer unter 7 000 000

v2 = Apparatenummer höher als 7 000 000

Die Apparatenummer befindet sich hinten auf der Electronic Einheit und vorne auf der rechten Seitenplatte.

ENT eingeben und C : \ CREA erscheint.

Tippen Sie CREATION und das Inhaltsverzeichnis von CREATION 6 erscheint. Lesen Sie weiter S. 19.

**Achtung :** Wenn Sie nur CONFIG und ENT eintippen, dann wird jede Einrichtung (auch wenn Sie im SETCREA erfolgt ist) gelöscht, und die vorgegebene Einrichtung wieder aktiviert (Deutsch/Logitec oder Dexa-Maus, VGA-Karte im VGA-Modus.)



## Einrichten = Konfigurieren mit SETCREA

Wenn Sie bei "Art des Computers" 3 gewählt haben, erscheint folgende Auswahl:

1. IBM Model 30	3. IBM ps/2 w/VGA	5. IBM Model 50
2. IBM PS/2 w/MCGA	4. IBM Model 30 w/VGA	6. IBM Model 60

### Die Bildschirmbetriebsart

Hier sehen Sie noch einmal, welche Grafikkarte Sie gewählt haben, und nun können Sie dort, wo es möglich ist, entscheiden, ob Sie mit 4, 16 oder 256 Farben (abgekürzt auf dem Bildschirm clr) arbeiten wollen.

### Das Eingabegerät

Es ergeben sich folgende Möglichkeiten:

1. Bit Pad One	6. Kraft mouse	11. Mouse Sys. Bus Mouse
2. Genius Mouse	7. Logitech mouse	12. Summagraphice mouse
3. GTCO Large Pad	8. Microsoft mouse	13. Summa MM 961
4. HIPAD Digitizer	9. Microsoft Bus mouse	14. Summa MM 1201
5. Keyboard	10. Mouse Systems mouse	

Wenn Sie hier den Namen Ihrer Maus oder Ihres Eingabegerätes nicht finden, versuchen Sie Nummer 2 oder 8, wenn Sie eine Maus haben, die an einer seriellen Schnittstelle (langer flacher Stecker mit 25 oder 9 Polen) angeschlossen ist. Wenn Sie eine Bus Maus haben (kleiner runder Stecker), dann versuchen Sie Nummer 10.

### Die Schnittstelle für das Eingabegerät

Das Normale ist, dass Sie hier 1 = die 1. serielle Schnittstelle wählen, damit Sie dann das Verbindungskabel zum ELECTRONIC 6000 an der zweiten einstecken können.

Daher steht auf dem Bildschirm "Vorgabe ist COM1", das heisst, wenn Sie das wählen wollen, was vorgegeben ist, brauchen Sie nur die ENT Taste zu betätigen.

### Der Drucker

Für das CREATION 6 Programm brauchen Sie nicht unbedingt einen Drucker, da Sie die Muster stricken können, ohne sie vorher auszudrucken. Daher hier die Vorgabe "Kein Drucker".

Es sind folgende Möglichkeiten vorgesehen:

0. Keiner	11. Fujitsu DL 2400	22. Panasonic KX-P1524
1. AMT Office Printer	12. Genicom 3184	23. Panasonic KX-P4450
2. Calcomp Color Master	13. HP Laser Jet+	24. Quadram Quadlaser
3. Canon LBP 8A2	14. HP Paint Jet	25. Ricoh PC Laser 6000
4. Data Products 8052	15. HP Think Jet	26. Sharp JX-720
5. Diablo C-150	16. IBM Color Jetprinter	27. Tektronix 4696
6. Epson	17. Kyocera F-1010	28. Toshiba P351/1351
7. Epson EX-1000	18. Kodak SV 6500 8 bit	29. Xerox 4020
8. Epson GQ-3500	19. Mitsubishi G-500	30. Xerox 4045
9. Epson JX-80	20. Okidata 192,3 +	
10. Epson LQ-2500	21. Okidata 292,3,4 +	

Vorgabe ist Keiner

Wenn Sie einen Drucker anschliessen wollen und den Namen Ihres Druckers nicht finden, könnten bei einem Nadeldrucker 6 und bei einem Laserdrucker Nummer 13 eine Möglichkeit bieten.

## Einrichtung = Konfigurieren mit SETCREA

Die folgenden Anzeigen erscheinen nur, wenn Sie einen Drucker gewählt haben:

### Select print density

Zahl der Punkte pro inch = 2,54 cm

Das kann nicht bei allen Druckern gewählt werden.

**Zeichnung seitwärts ausdrucken ? \***

**Schwarz/Weiss umkehren \***

**Zeichnung ausmitten? \***

**Vorschub zum nächsten Blatt \***

Die mit \* bezeichneten Möglichkeiten beim Ausdrucken können auch im Programm CREATION 6 noch gewählt werden und zwar im Untermenü der Drucker. Aus diesem Grund würden wir empfehlen, hier immer mit ENT das Vorgegebene zu wählen.

### Die Schnittstelle für den Drucker

Wenn Ihr Drucker, wie die meisten Drucker, an der parallelen Schnittstelle angeschlossen ist, wird er hier nach der 1. 2. oder 3. parallelen Schnittstelle fragen. Da die meisten Personal Computer nur eine parallele Schnittstelle haben, antworten Sie hier mit ENT.

### Der Scanner (Bildabtaster)

Sie können auch ohne Scanner mit dem Programm CREATION 6 Muster entwerfen und stricken, daher ist hier die Vorgabe "kein Scanner".

Es sind folgende Möglichkeiten vorgesehen:

0. Keiner	10. GS 600/Mars 128	20. Microtek MSF-300G
1. Canon IX-12	11. GS 740/Mars 105	21. Neos Scanner
2. Chicony IS-8105	12. HP Scan Jet	22. Panasonic FX-RS 505
3. Datacopy 230	13. Princeton LS-300A	23. Panasonic FX-RS 506
4. Dest PC Scan 650	14. Ricoh IS-30, SS-30	24. Mighty Scan MS 740
5. Dest PC Scan 2000	15. Ricoh RS 320	25. Z-NIX Hand Scanner
6. DFI HS-1000	16. Sysgration Hand Scanner	26. Logitech ScanMan Plus
7. DFI HS-2000	17. IBM 3117	27. Logitech ScanMan 32
8. DFI HS-3000	18. IBM 3119	28. Logitech ScanMan 256
9. Genius GS-2000	19. Microtek MS-300A/C	

Vorgabe ist Keiner

**Achtung:** Wenn Sie Scanner 26, 27 oder 28 gewählt haben, müssen Sie nach Beendigung des SETCREA den Scannertreiber wie folgt installieren:

Wenn wieder die Anzeige A: auf dem Bildschirm erscheint, die Diskette SETCREA aus dem Laufwerk A nehmen, und die Diskette SCANMATE, die Sie mit Ihrem Scanner erhalten haben, einlegen.

Tippen Sie SCANINST und wählen Sie danach INSTALLIEREN.

Beantworten Sie alle folgenden Fragen mit ENT.

Am Schluss nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk und schalten Sie den Personal Computer kurz aus und wieder ein, damit ist der Scannertreiber installiert.

(Wenn Sie mit ScanMan 256 mit 64 oder 256 Graustufen scannen, werden die Graustufen auf 8 reduziert und erscheinen in den ersten 8 Farben der Normalpalette. Es kann dabei vorkommen, dass nicht das ganze Bild gescannt wird, weil der Arbeitsspeicher zu klein ist. Um mehr Speicherplatz zu gewinnen, gehen Sie vor wie S. 113 bei "Groesserer Speicher notwendig" beschrieben.)

## Einrichtung = Konfigurieren mit SETCREA

### Scannerauflösung wählen

dpi heisst Punkte pro inch = 2.54 cm

Achtung, was Sie hier eingeben, müssen Sie dann auch auf Ihrem Scanner einstellen, wenn man es dort auch kann. Wenn Sie hier etwas anderes eingeben als am Scanner selbst, führt das zu Störungen.

### Die Maximale Zeichenfläche

Wollen Sie eine Zeichenfläche, die höher ist als die Normalzeichenfläche d.h. 154 Bildpunkte ?

### Höhe der maximalen Zeichenfläche

Wie hoch Ihre maximale Zeichenfläche überhaupt sein kann, hängt von der Grösse Ihres Arbeitsspeichers ab. 250 ist vorgegeben, weil das mit den meisten Personal Computern möglich ist und weil es zugleich eigentlich für alle denkbaren Strickmodelle ausreichend ist.

Am Schluss erscheint die Meldung

"Konfiguration beendet"

Nicht alle oben erwähnten Meldungen erscheinen immer, es hängt von Ihren Geräten ab, was erscheint. Es gibt auch noch weitere Meldungen, die je nach Gerät erscheinen können, hier sind nur die häufigsten erwähnt.

Nehmen Sie die SETCREA Diskette aus dem Laufwerk.

Bildschirm zeigt A : \      Eingeben      C :

Bildschirm zeigt C : \    oder    C : \ CREA      Eingeben      CREATION

Damit sind Sie im Musterzeichnungsprogramm CREATION 6.

Jedesmal, wenn Sie Ihren Computer aus und wieder einschalten, tippen Sie wieder CREATION ein. Und zwar ist es dabei gleichgültig, ob auf dem Bildschirm C : \ oder C : \ CREA zu sehen ist.

Was tun, wenn Sie nun feststellen, dass das Programm CREATION 6 gar nicht auf dem Bildschirm erscheint oder so funktioniert, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben.

Durchlaufen Sie nocheinmal das SETCREA Programm und kontrollieren Sie, ob Sie alles richtig eingegeben haben.

Dort, wo Ihre Geräte nicht genau denjenigen, die auf dem Bildschirm erscheinen, entsprechen, versuchen Sie ein anderes einzugeben.

Erscheint eine Fehlermeldung wie z.B. "Maustreiber nicht geladen" schlagen Sie auf S. 114 nach.

## **CREATION 6 fuer ELECTRONIC 6000**

**Muster entwerfen ?**

**Muster stricken ?**

**Muster auf Diskette speichern ?**

**Muster von Diskette holen ?**

**Diskette formatieren ?**

**CREATION 6 verlassen ?**

**Mit Maus anklicken oder  
mit Pfeiltaste und ENT anwählen**

Dieser Bildschirm erscheint nach dem Titel CREATION 6. Er zeigt das

### **Inhaltsverzeichnis von CREATION 6**

Hier wählen Sie, in welchen Bereich Ihres Programms Sie gehen wollen.

In der Textzeile zuunterst auf dem Bildschirm lesen Sie die Erklärung:

**Mit Maus anklicken oder  
mit Pfeiltaste und ENT anwählen**

Das heisst, dass Sie hier mit der Maus oder mit der Tastatur das auswählen können, das Sie als nächstes machen wollen.

#### **Mit der Maus auswählen !**

Legen Sie die Maus so vor sich hin, dass das Kabel, das zum PC führt, von Ihnen weg weist. Die Bezeichnung rechte und linke Maustaste bezieht sich auf diese Stellung der Maus.

Sollte Ihre Maus drei Tasten haben, so hat die mittlere in diesem Programm keine Funktion. Verwenden Sie nur die zwei äusseren Tasten.

Bewegen Sie die Maus auf einer Unterlage, ohne eine der Tasten zu drücken. Sie sehen auf dem Bildschirm ein Kreuz, das die Bewegungen der Maus auf dem Bildschirm nachvollzieht. Dieses Kreuz heisst das "Mauskreuz".

**Bewegen Sie die Maus so, dass das Kreuz in dem Balken oder Wahlfeld ist, das Sie auswählen wollen.**

#### **Drücken Sie die rechte oder linke Maustaste kurz**

Der erste Bildschirm des Bereichs, den Sie gewählt haben, erscheint.

### **Mit der Tastatur auswählen :**

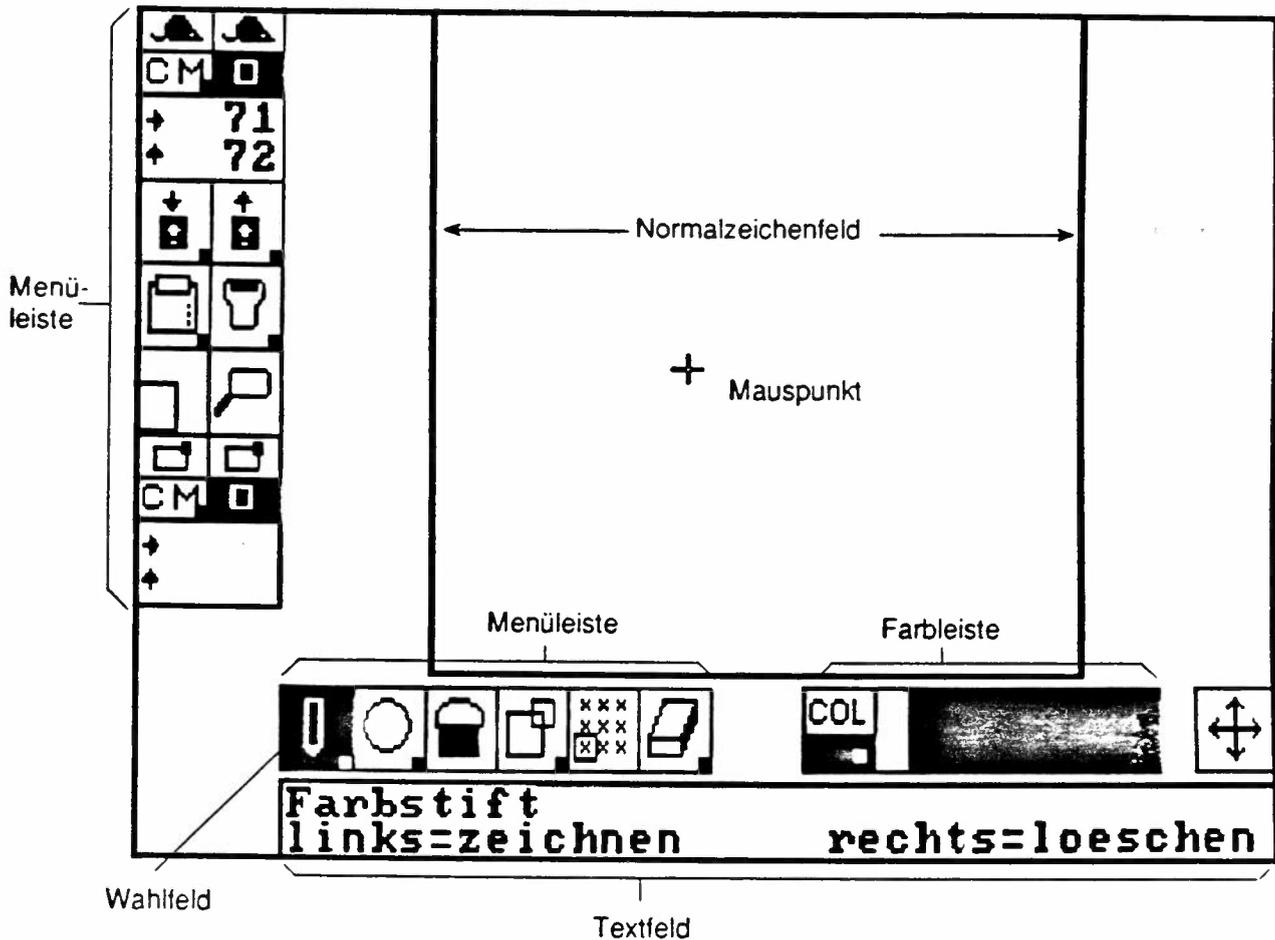
Mit der Pfeiltaste, die senkrecht nach unten zeigt, können Sie einen anderen Balken hervorheben, als derjenige, der beim ersten Erscheinen dieser Oberfläche hervorgehoben ist, nämlich "Muster entwerfen".

Wenn Sie zu weit nach unten gegangen sind, können Sie mit der Pfeiltaste, die senkrecht nach oben zeigt, wieder zurückgehen.

### **Betätigen Sie die Taste ENT**

Wenn der gewünschte Balken hervorgehoben ist.  
Der erste Bildschirm des Bereichs, den Sie gewählt haben, erscheint.  
Lesen Sie dort weiter:

Muster entwerfen	S. 21
Muster stricken	S. 101
Muster auf Diskette speichern	S. 108
Muster von Diskette holen	S. 110
Diskette formatieren	S. 112
CREATION 6 verlassen	Damit kommen Sie wieder auf die DOS Ebene. Jedesmal bevor Sie Ihren PC ausschalten, sollten Sie hier anklicken.



### Der Normalbildschirm

Dieser Bildschirm erscheint, wenn Sie im Inhaltsverzeichnis "Muster entwerfen" angeklickt haben.

### Die Normalzeichenfläche

ist die weisse Fläche in der Mitte des Bildschirms.

### Die Bildpunkte

sind die winzigen Karos, aus denen die Zeichnungen aufgebaut werden. Ein Bildpunkt ist der kleinstmögliche Punkt, den Sie zeichnen können.

Ein Bildpunkt auf der Normalzeichenfläche entspricht einem Karo auf einem Musterblatt des ELECTRONIC 6000 oder einem Loch in einer Lochkarte für den DECO.

Die Normalzeichenfläche ist 180 Bildpunkte breit, so dass Sie jede einzelne Nadel auf dem vorderen Bett Ihres ELECTRONIC 6000 ansteuern können. Die Höhe der Normalzeichenfläche ist 154 Bildpunkte.

Je nach Speicherplatz Ihres Personal Computers haben Sie jedoch eine höhere Zeichenfläche zur Verfügung, die man die **maximale Zeichenfläche** nennt und die z.B. 250 Bildpunkte hoch sein kann. Die Normalzeichenfläche ist also bei manchen Computern nur ein Ausschnitt aus der maximalen Zeichenfläche.

(Genauerer dazu siehe S. 70)

## Die Menüleisten

befinden sich am linken und am unteren Rand des Bildschirms.

### Die Wahlfelder

sind die quadratischen Felder mit Zeichnungen, aus denen sich die Menüleisten zusammensetzen. Die Funktion jedes einzelnen Wahlfeldes wird im Folgenden genau beschrieben.

"Farbstift" anklicken heisst, das Wahlfeld, auf dem der Farbstift abgebildet ist, anklicken.

Das Wahlfeld, das im Augenblick angeklickt ist, erscheint mit weissem Hintergrund und schwarzer Zeichnung, so dass Sie immer wissen, welches Wahlfeld aktiv ist.

### Das Textfeld

befindet sich unter der horizontalen Menüleiste.

Auf der ersten Zeile des Textfeldes erscheint ein kurzer Text, der die Bedeutung des Wahlfeldes beschreibt, das im Augenblick angeklickt ist.

In der zweiten Zeile lesen Sie meistens :

"links = ..... rechts = ....."

"links" und "rechts" beziehen sich auf die linke und rechte Maustaste. Danach folgt eine stichwortartige Beschreibung, was mit einem Druck auf die betreffende Maustaste bewirkt wird.

(Die Benützung der Maus ist bereits Seite 19 beschrieben worden.)



Die Untermenüs

Jedes Wahlfeld, in dem in der unteren, rechten Ecke ein kleines Quadrat zu sehen ist, hat ein Untermenü.

Man gelangt in das Untermenü, indem man das betreffende Wahlfeld mit der **rechten Maustaste** anklickt.

In den Untermenüs erscheinen weitere Wahlfelder für Funktionen, die mit denen auf dem Normalbildschirm verwandt sind, die dort jedoch nicht alle Platz haben.

### Zurück zum Normalbildschirm

Wenn Sie aus Versehen in ein Untermenü geraten sind und eigentlich gar keines der Wahlfelder dort anklicken möchten, so kommen Sie wieder in den Normalbildschirm, indem Sie die schwarze Fläche des Untermenüs an einer Stelle anklicken, wo sich kein Wahlfeld befindet.

(Man kann meist auch das ursprüngliche Wahlfeld, das in jedem Untermenü nocheinmal erscheint, anklicken.)

**Farbstift**  
**links=zeichnen**                      **rechts=loeschen**



**"Farbstift" anklicken mit linker Maustaste**

Die Maus so bewegen, dass das Mauskreuz auf der Zeichenfläche erscheint.

**Linke Maustaste kurz drücken :**

Der Bildpunkt oder das Karo, auf dem sich der Mauspunkt befindet, erscheint in der Farbe, mit der Sie gerade arbeiten. Jede andere Farbe wird dabei übermalt.

**Rechte Maustaste kurz drücken :**

Der Bildpunkt oder das Karo, auf dem sich der Mauspunkt befindet, wird gelöscht und es erscheint wieder der weisse Hintergrund.

**Maus mit gedrückter linker Taste bewegen :**

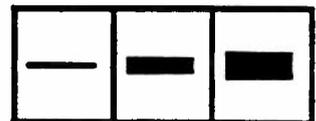
Je nach dem, wie schnell Sie die Maus bewegen, erscheint eine unterbrochene oder ununterbrochene Linie auf dem Zeichenfeld.

**Farbe wählen für den Farbstift :**

Klicken Sie mit der rechten oder linken Maustaste auf der Farbleiste unten rechts die gewünschte Farbe an. Diese Farbe erscheint in der oberen Hälfte des Wahlfeldes "COL". Mit dieser Farbe wird nun gezeichnet. (Weitere Erklärungen zur Farbleiste siehe S. 56.) Für alle anderen Zeichenfunktionen wird die Farbe genau gleich ausgewählt.

**Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27



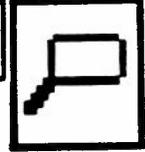
**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



Damit Sie alle beschriebenen Funktionen vorzu ausprobieren können, erklären wir jetzt zunächst, wie Sie mit der Lupe umgehen, und wie Sie den Bildschirm wieder löschen können, obwohl diese Wahlfelder eigentlich noch nicht "an der Reihe" sind.

**Lupe  
links=absetzen**



#### **"Lupe" anklicken mit rechter oder linker Taste**

Die Maus so bewegen, dass der rechteckige Rahmen der Lupe auf dem Zeichenfeld erscheint. Den Teil der Zeichnung damit umranden, den Sie vergrößern wollen.

#### **Linke oder rechte Maustaste kurz drücken :**

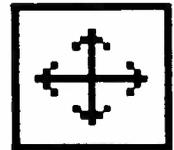
Das umrandete Feld erscheint wesentlich grösser und mit deutlich sichtbarer Karoeinteilung auf dem Bildschirm.

Jedes Karo in der Lupe entspricht einem Bildpunkt auf der Normalzeichenfläche.

Die Lupe ist 45 Karos breit und 38 Karos hoch. Alle Zeichenfunktionen können in der Lupe gebraucht werden. Durch eine verkleinerte Abbildung des Wahlfeldes "Lupe" unten auf der entsprechenden Seite wird nocheinmal daran erinnert.

#### **Von der Lupe in den Normalbildschirm = Lupe nocheinmal anklicken mit rechter oder linker Maustaste**

#### **Das Pfeilkreuz zum Verschieben der Lupe**



Während auf dem Bildschirm der vergrößerte Ausschnitt der Zeichnung sichtbar ist, den Mauspunkt auf den Arm des Pfeilkreuzes führen, der in die Richtung zeigt, in die Sie die Lupe verschieben wollen.

#### **Rechte oder linke Maustaste gedrückt halten**

Die Normalzeichenfläche erscheint wieder, während Sie sehen, wie der Rahmen der Lupe über den Bildschirm wandert.

#### **Maustaste loslassen**

Wenn der Rahmen den Teil der Zeichenfläche umrandet, den Sie vergrößern wollen.

(Für die vollständige Beschreibung der Lupe siehe S. 66)

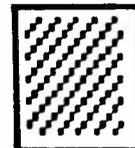
Um den Bildschirm zu löschen, damit Sie wieder neu zeichnen können, müssen Sie wie folgt vorgehen:

**Letzten Vorgang loeschen ?**



**"Letzten Vorgang loeschen" anklicken mit rechter Maustaste**

**Bildschirm loeschen ?  
Links=ja rechts=nein**



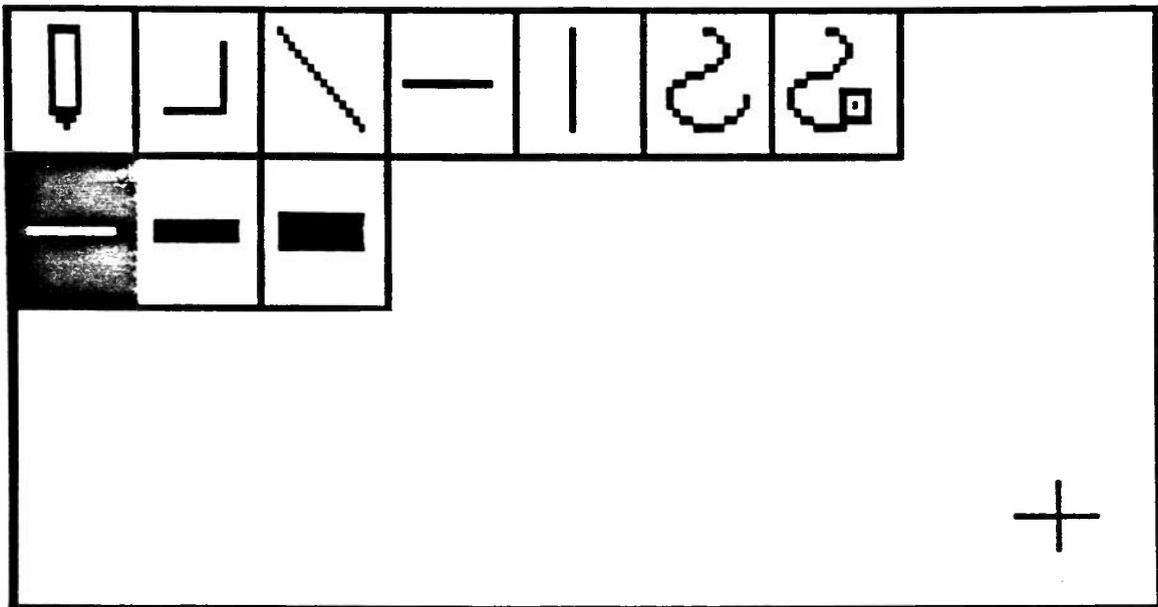
**"Bildschirm loeschen" im Untermenü anklicken mit rechter oder linker Maustaste**

**Die Sicherheitsfrage, die im Textfeld erscheint, mit rechter oder linker Maustaste beantworten**

(Für die vollständige Beschreibung der Wahlfelder "Letzten Vorgang loeschen" siehe S. 50.)

Nachdem Sie nun alles in der Lupe ausprobieren können und auch den Bildschirm wieder löschen können, wenn Sie ihn vollgezeichnet haben, werden jetzt alle Wahlfelder der unteren Menüleiste der Reihe nach von links nach rechts beschrieben.

"Farbstift" anklicken mit der rechten Maustaste



**Das Untermenü des Farbstiftes** erscheint auf dem Bildschirm.

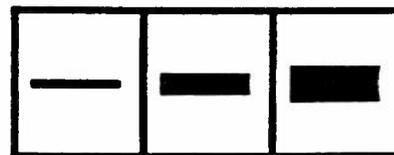
In allen Untermenüs können die Wahlfelder immer mit der rechten oder linken Maustaste angeklickt werden.

**Ganz allgemein gilt :** wenn nicht erwähnt wird, mit welcher Maustaste man ein Wahlfeld anklicken muss, dann kann man es mit der rechten oder linken Maustaste anklicken.

(Ausnahmen: das Wahlfeld "maximale Zeichenfläche" S. 71 und "Pfeilkreuz" S. 70)

## Die Strichbreite

Es gibt folgende Möglichkeiten :



**1 Bildpunkt**

Diese Strichbreite ist vorgegeben.



**3 Bildpunkte**



**5 Bildpunkte**



## Strichbreite anklicken

Das Wahlfeld bleibt nun aktiv, bis Sie eine andere Strichbreite anklicken, oder bis Sie den Personal Computer ausschalten.  
(Nach "Zurück ins Inhaltsverzeichnis" oder nach dem Einschalten ist wieder der 1 Bildpunkt breite Strich aktiv.)

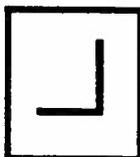
Die Strichbreite beeinflusst folgende Funktionen :



Farbstift



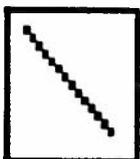
Linien abrunden



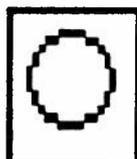
Linie aneinanderhaengend



Linien abrunden und verziehen



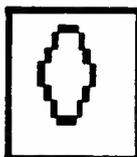
Linie diagonal, verschiebbar



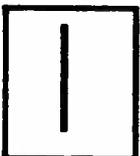
Kreis



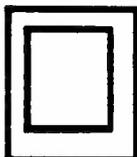
Linie waagrecht, verschiebbar



Oval



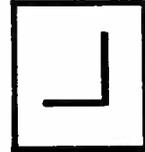
Linie senkrecht, verschiebbar



Rechteck

Bei manchen Funktionen wird der breite Strich erst sichtbar, nachdem die Linie abgesetzt worden ist.

**Linie aneinanderhaengend  
li=Punkte setzen re=abbrechen**



#### **"Linie aneinanderhaengend" anklicken**

Bewegen Sie die Maus, bis der Mauspunkt dort ist, wo Ihre Linie beginnen soll.

#### **Linke Maustaste kurz drücken**

Der Beginn der Linie ist nun an der Stelle "festgeklebt", wo sich der Mauspunkt befindet. Wenn Sie die Maus ohne Tastendruck bewegen, sehen Sie eine Linie vom Ausgangspunkt bis zum Mauskreuz. Wenn die Linie die Richtung und Länge hat, die Sie zeichnen wollen:

#### **Linke Maustaste nocheinmal kurz drücken**

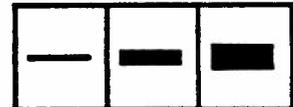
Die Linie wird jetzt auf dem Bildschirm abgesetzt. Sie können vom Endpunkt der Linie ausgehend in gleicher Weise eine weitere Linie zeichnen, die eine andere Richtung und Länge hat als die erste. Sie können das beliebig oft fortsetzen.

#### **Rechte Maustaste kurz drücken**

Die Linie wird dort abgebrochen, wo Sie sie zum letzten Mal abgesetzt haben. Sie können eine neue Linie beginnen wie oben beschrieben oder Sie können den Bildschirm verlassen und ein neues Wahlfeld anklicken.

#### **Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27



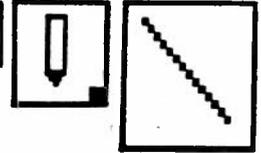
#### **Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 26

Die Lupe sollte angeklickt werden, bevor Sie beginnen, die Linie zu zeichnen.



**Linie diagonal, verschiebbar**  
**links=absetzen rechts=veraendern**



### **"Linie diagonal, verschiebbar" anklicken**

Bewegen Sie die Maus, bis die kleine, diagonale Linie dort auf dem Bildschirm ist, wo Sie beginnen wollen zu zeichnen.

### **Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen**

Der Beginn der Linie ist nun "festgeklebt" während Sie Länge und Richtung der Linie beliebig verändern können.

### **Linke Maustaste kurz drücken**

Die Linie wird jetzt auf dem Bildschirm abgesetzt.

### **Maus bewegen ohne Tastendruck**

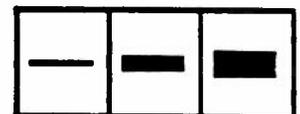
Damit können Sie die Linie, die Sie gezeichnet haben, parallel verschieben und beliebig oft durch kurzen Druck auf die linke Maustaste absetzen.

### **Maus mit gedrückter linker Taste bewegen**

Je nachdem, wie schnell Sie die Maus bewegen, erscheint eine uni oder gestreifte Fläche auf dem Bildschirm.

### **Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27

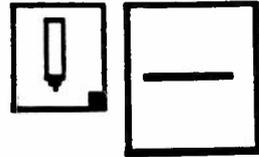


### **Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Linie waagrecht, verschiebbar**  
**links=absetzen rechts=veraendern**



#### **"Linie waagrecht, verschiebbar" anklicken**

Bewegen Sie die Maus, bis die kleine, waagrechte Linie dort auf dem Bildschirm ist, wo Sie beginnen wollen zu zeichnen.

#### **Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen**

Der Beginn der Linie ist nun auf einer senkrechten Linie "festgeklebt", während Sie die Länge der Linie verändern können.

#### **Linke Maustaste kurz drücken**

Die Linie wird jetzt auf dem Bildschirm abgesetzt.

#### **Maus bewegen ohne Tastendruck**

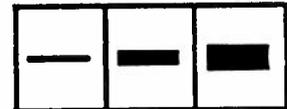
Damit können Sie die Linie, die Sie gezeichnet haben, parallel verschieben und beliebig oft durch kurzen Druck auf die linke Maustaste absetzen.

#### **Maus mit gedrückter linker Taste bewegen**

Je nachdem, wie schnell Sie die Maus bewegen, erscheint eine uni oder gestreifte Fläche auf dem Bildschirm.

#### **Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27

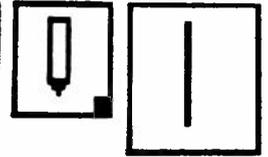


#### **Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Linie senkrecht, verschiebbar**  
**links=absetzen rechts=veraendern**



**"Linie senkrecht, verschiebbar" anklicken**

Bewegen Sie die Maus, bis die kleine, senkrechte Linie dort auf dem Bildschirm ist, wo Sie beginnen wollen zu zeichnen.

**Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen**

Der Beginn der Linie ist nun auf einer waagrechten Linie "festgeklebt", während Sie die Länge der Linie verändern können.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Die Linie wird jetzt auf dem Bildschirm abgesetzt.

**Maus bewegen ohne Tastendruck**

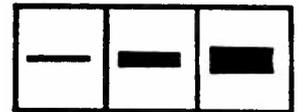
Damit können Sie die Linie, die Sie gezeichnet haben, parallel verschieben und beliebig oft durch kurzen Druck auf die linke Maustaste absetzen.

**Maus mit gedrückter linken Taste bewegen**

Je nachdem, wie schnell Sie die Maus bewegen, erscheint eine uni oder gestreifte Fläche auf dem Bildschirm.

**Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27



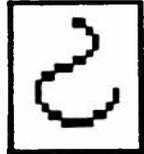
**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Linien abrunden**  
**li=Punkte setzen**

**re=abrunden**



#### **"Linien abrunden" anklicken**

Bewegen Sie die Maus, bis der Mauspunkt dort ist, wo Ihre Linie beginnen soll.

#### **Linke Maustaste kurz drücken**

Ein Punkt erscheint auf der Zeichenfläche, der der Ausgangspunkt Ihrer Linie ist. Bewegen Sie nun das Mauskreuz dorthin, wo die Linie hinführen soll.

#### **Linke Maustaste nocheinmal kurz drücken**

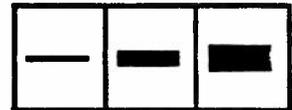
Jetzt erscheint auf der Zeichenfläche eine Linie, die die beiden Punkte verbindet. Vom Endpunkt dieser Linie ausgehend zeichnen Sie eine weitere Linie, die in eine andere Richtung führt usw., bis Sie alles gezeichnet haben, was Sie wollen.

#### **Rechte Maustaste kurz drücken**

Die Linie wird jetzt definitiv auf der Zeichenfläche abgesetzt, jedoch nicht mit den spitzen Ecken, die Sie gezeichnet haben, sondern mit abgerundeten Ecken. (Das heißt, wenn sie eine Zickzacklinie gezeichnet haben, erscheint jetzt eine Wellenlinie.)

#### **Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27



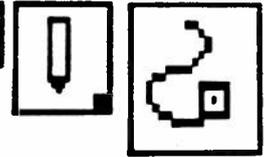
#### **Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66

Achtung: die Lupe sollte angeklickt werden, bevor Sie beginnen, die Linie zu zeichnen.



## Linien abrunden und verziehen li=Punkte re=verziehen, abbrechen



### "Linien abrunden und verziehen" anklicken

Bewegen Sie die Maus, bis der Mauspunkt dort ist, wo Ihre Linie beginnen soll.

### Linke Maustaste kurz drücken

Ein Punkt erscheint auf der Zeichenfläche, der der Ausgangspunkt Ihrer Linie ist. Bewegen Sie nun das Mauskreuz dorthin, wo die Linie hinführen soll.

### Linke Maustaste nocheinmal kurz drücken

Jetzt erscheint auf der Zeichenfläche, eine Linie, die die beiden Punkte verbindet. Vom Endpunkt dieser Linie ausgehend zeichnen Sie eine weitere Linie, die in eine andere Richtung führt usw., bis Sie alles gezeichnet haben, was Sie wollen.

### Rechte Maustaste kurz drücken

Die Linie erscheint nun mit abgerundeten Ecken auf der Zeichenfläche und an ihrem Anfang ist ein kleines Quadrat zu sehen.

### Linke Maustaste kurz drücken

Das Quadrat springt nun dorthin, wo Sie zum zweitenmal die linke Maustaste kurz gedrückt haben, (d.h. zur ersten "Ecke"). Bei jedem weiteren Druck auf die linke Taste springt es zum nächsten solchen Punkt.

### Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen

Damit können Sie die Linie in alle möglichen Richtungen verziehen, wie wenn ein Gummiband an Ihrem Mauspunkt fixiert wäre.

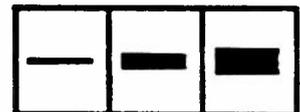
### Linke Maustaste sooft drücken, bis das Quadrat verschwindet, dann

### Rechte Maustaste kurz drücken

Jetzt wird die Linie definitiv auf dem Bildschirm abgesetzt.

### Die Strichbreite kann verändert werden

Erklärungen siehe S. 27



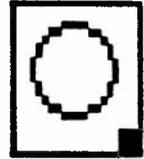
### Die Lupe kann verwendet werden

Erklärungen siehe S. 24, 66

Achtung: die Lupe sollte angeklickt werden, bevor Sie beginnen, die Linie zu zeichnen.



**Kreis**  
**links=absetzen rechts=veraendern**



**"Kreis" anklicken mit linker Maustaste**

Die Maus so bewegen, dass der Kreis auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen**

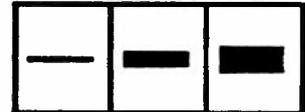
So können Sie den Kreis vergrössern und verkleinern. Der Mauspunkt befindet sich dabei auf dem Rand des Kreises. Sie können auch Kreise zeichnen, die grösser als die Zeichenfläche sind, so dass nur ein Teil sichtbar ist, Sie müssen dabei jedoch darauf achten, dass der Mauspunkt immer auf der Zeichenfläche bleibt.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Der Kreis wird jetzt auf dem Bildschirm abgesetzt.  
Der Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

**Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27

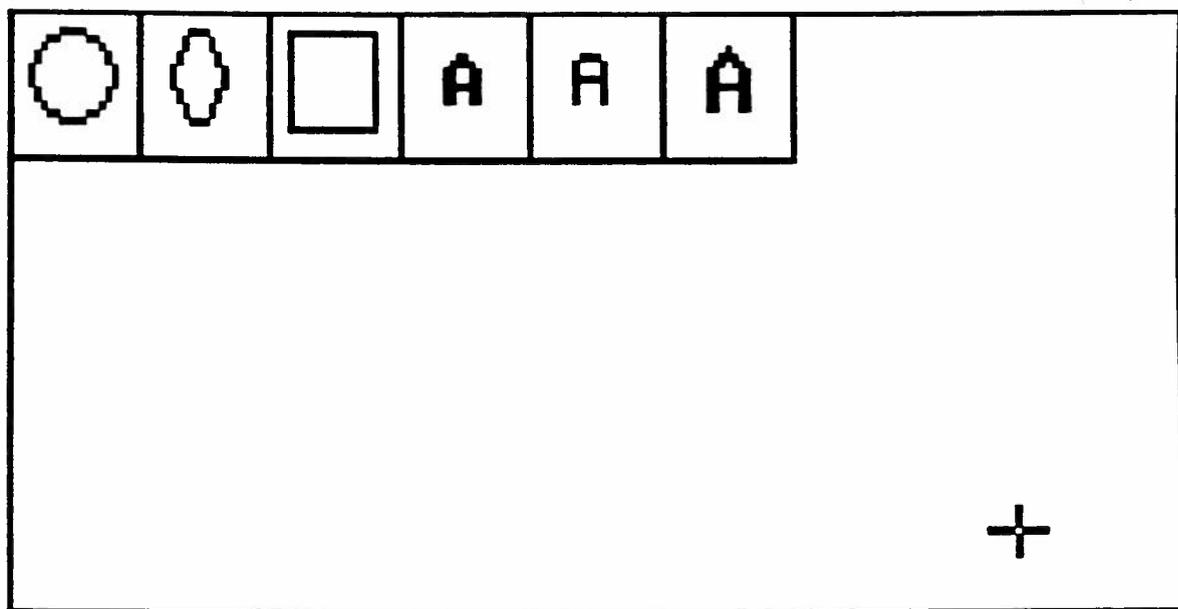


**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66

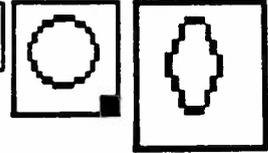


**"Kreis" anklicken mit der rechten Maustaste**



Das Untermenü des Kreises erscheint auf dem Bildschirm.

**Oval**  
**links=absetzen rechts=veraendern**



#### **"Oval" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass das Oval auf der Zeichenfläche erscheint.

#### **Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen**

So können Sie das Oval vergrössern oder verkleinern. Der Mauspunkt befindet sich dort, wo die Ecke eines unsichtbaren Rechteckes wäre, das man um das Oval legt. Sie können auch Ovale zeichnen, die grösser als die Zeichenfläche sind, so dass nur ein Teil sichtbar ist. Sie müssen dabei jedoch darauf achten, dass der Mauspunkt immer auf der Zeichenfläche bleibt.

#### **Linke Maustaste kurz drücken**

Das Oval wird jetzt auf dem Bildschirm abgesetzt. Der Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

#### **Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27

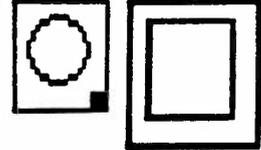


#### **Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Rechteck**  
**links=absetzen**      **rechts=veraendern**



**"Rechteck" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass das Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen**

So können Sie das Rechteck vergrößern und verkleinern und seine Proportionen verändern.

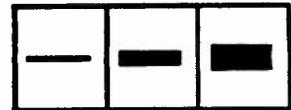
Der Mauspunkt ist die rechte obere Ecke des Rechtecks.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Das Rechteck wird jetzt auf dem Bildschirm abgesetzt.  
Der Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

**Die Strichbreite kann verändert werden**

Erklärungen siehe S. 27



**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Buchstaben 8x8  
auf Tastatur tippen li=absetzen**



**Buchstaben 6x9  
auf Tastatur tippen li=absetzen**



**Buchstaben 9x14  
auf Tastatur tippen li=absetzen**



#### **"Buchstaben" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass oben auf der Zeichenfläche ein schwarzer Balken erscheint und anstelle des Mauspunktes ein Rechteck mit einem Querstrich darin.

#### **Auf der Tastatur die gewünschten Buchstaben und Wörter tippen**

Der Text, den Sie tippen, erscheint im schwarzen Balken. Sie können Gross- und Kleinbuchstaben verwenden wie bei einer Schreibmaschine, ebenso Zahlen und Sonderzeichen. Das Rechteck bleibt leer, nimmt jedoch die Grösse an, die der eingetippte Text haben wird.

#### **Maus ohne Tastendruck bewegen**

Bewegen Sie das Rechteck dorthin, wo Ihr Text erscheinen soll.

#### **Linke Maustaste kurz drücken**

Die Schrift erscheint dort, wo das leere Rechteck war.

Beachten Sie, dass die untere Linie des Rechtecks die Standlinie der Schrift ist, d. h. die Unterlängen erscheinen darunter.

Ein Wort kann nur einmal abgesetzt werden. Wenn Sie es mehrmals absetzen wollen, müssen Sie es jedesmal neu tippen.

#### **Die Strichbreite hat keinen Einfluss auf die Buchstaben**

#### **Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



## Mit Farbe ausfüllen



### "Mit Farbe ausfüllen" anklicken

Bewegen Sie die Maus so, dass der Mauspunkt auf der Fläche ist, die Sie mit der gewählten Farbe ausfüllen wollen.

### Rechte oder linke Maustaste kurz drücken

Die gesamte Fläche, soweit sie zusammenhängend ist, wird nun mit der neuen Farbe eingefärbt. Es kommt dabei nicht darauf an, ob die Fläche weiss wie der Hintergrund ist, oder irgend eine andere Farbe aufweist.

Zwei Bildpunkte gelten als zusammenhängend, wenn sie mit einer Kante aneinander stossen.

Wenn sie "über Eck" stehen, sind sie nicht zusammenhängend und die neue Farbe wird dort nicht weiterlaufen. Der Vorgang kann mehrmals hintereinander ausgeführt werden.

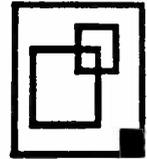
Es wird nur auf der normalen Zeichenfläche nicht auf der maximalen Zeichenfläche ausgeführt.

### Die Lupe kann verwendet werden

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Vergroessern/Verkleinern**  
**li=packen u absetzen re=umranden**



**"Vergroessern/Verkleinern" mit linker Maustaste anklicken**

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

So können Sie die Grösse des Rahmens verändern, um damit die Zeichnung zu umranden, die Sie vergrössern oder verkleinern wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Damit haben Sie die Zeichnung gepackt und sie befindet sich (unsichtbar) im Rahmen.

**Achtung:** Die Bildpunkte oder Karos, die vom Rahmen selbst überdeckt werden, gehören dazu, d.h. sie werden auch vergrössert oder verkleinert.

**Maus wieder bewegen mit gedrückter rechter Taste**

Damit geben Sie dem Rahmen die Grösse, auf die Sie Ihre Zeichnung vergrössern oder verkleinern wollen.

Wenn der Rahmen die gewünschte Grösse hat, bewegen Sie die Maus ohne Tastendruck zu der Stelle, wo die vergrösserte oder verkleinerte Zeichnung erscheinen soll.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Die Zeichnung wird dort auf der Zeichenfläche abgesetzt, wo sich der Rahmen befindet.

(Ueber das Vergrössern/Verkleinern mit durchsichtigem oder undurchsichtigem Hintergrund siehe nächste Seite.)

Die veränderte Zeichnung kann nicht mehrmals hintereinander abgesetzt werden, man muss sie jedesmal wieder neu packen.

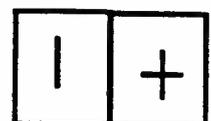
**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66

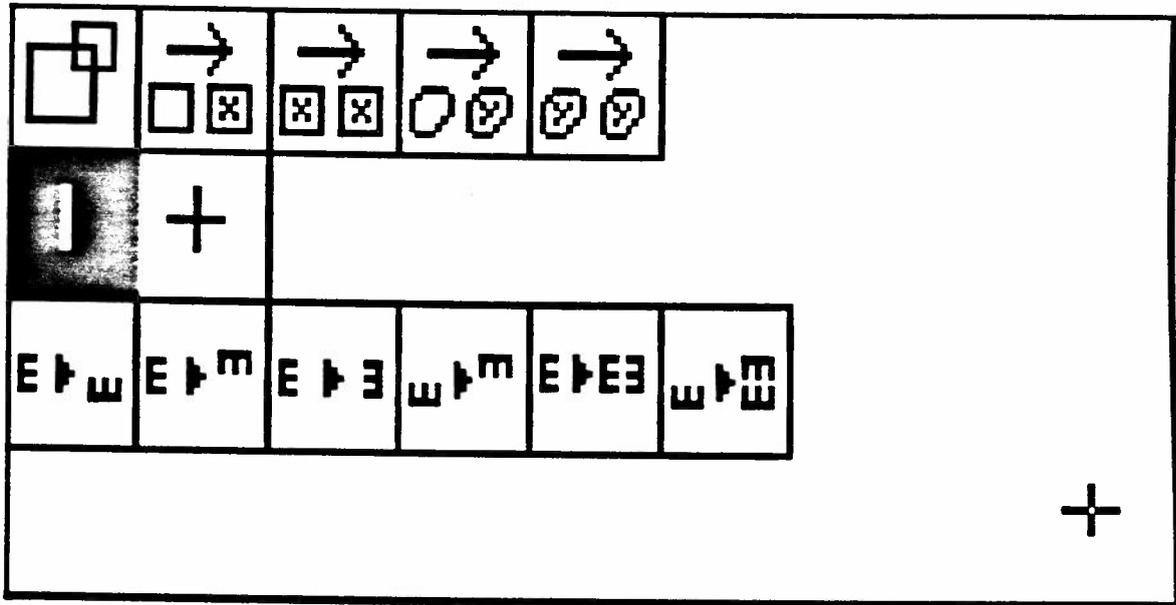


**Durchsichtiger oder undurchsichtiger Hintergrund können bei dieser Funktion gewählt werden**

Erklärungen siehe S. 42



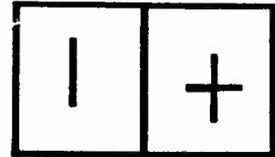
"Vergroessern/Verkleinern" mit der rechten Maustaste anklicken



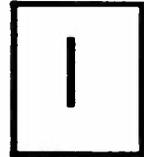
Das Untermenü von "Vergroessern/Verkleinern" erscheint auf dem Bildschirm.

### Durchsichtiger/undurchsichtiger Hintergrund

Zu diesen beiden Wahlfeldern erscheint kein Text, da damit nur die Eigenschaften einer anderen Funktion bezeichnet wird.



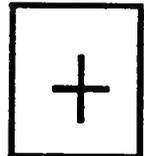
### Durchsichtiger Hintergrund



Dieses Wahlfeld ist aktiv, wenn Sie den Computer einschalten. Das bewirkt, dass jedesmal wenn Sie eine Zeichnung, die Sie verändert und gepackt haben, an einem Ort auf dem Bildschirm absetzen, wo sich schon eine andere Zeichnung befindet, diese dort sichtbar bleibt, wo bei der neuen Zeichnung weisser Hintergrund war.

Die Zeichnung verhält sich so, wie wenn sie auf einen durchsichtigen Hintergrund gezeichnet wäre.

### Undurchsichtiger Hintergrund anklicken

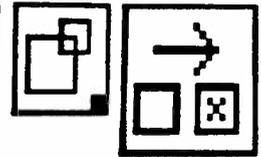


Die Funktion bleibt aktiv, bis Sie "durchsichtigen Hintergrund" angeklickt haben oder bis Sie den Computer aus- und wieder einschalten.

Bei dieser Funktion verhält sich die Zeichnung, die an einer andern Stelle abgesetzt wird, so wie wenn Sie auf undurchsichtiges weisses Papier gezeichnet wäre, d.h. auch dort, wo weisser Hintergrund war, wird die darunter liegende Zeichnung gelöscht.

(Wenn Sie z.B. eine Zeichnung verkleinern wollen, die den ganzen Bildschirm ausfüllt, müssen Sie diese Funktion wählen.)

**Muster verschieben**  
**li=packen u absetzen re=umranden**



**"Muster verschieben" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

Sie können so die Grösse des Rahmens verändern, um damit die Zeichnung zu umranden, die Sie verschieben wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Damit haben Sie die Zeichnung gepackt und sie befindet sich (unsichtbar) im Rahmen.

**Achtung:** Die Bildpunkte oder Karos, die vom Rahmen selbst überdeckt werden, gehören dazu, d.h. sie werden auch verschoben.

**Maus ohne Tastendruck bewegen**

Verschieben Sie so den Rahmen dorthin, wo Ihre Zeichnung erscheinen soll.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Jetzt befindet sich Ihre Zeichnung am neuen Ort und ist dort verschwunden, wo sie vorher war.

Die Funktion kann mehrmals wiederholt werden, wobei die einmal verschobene Zeichnung dann nicht mehr verschwindet, so dass Sie die gleiche Zeichnung mehrmals auf dem Bildschirm absetzen können.

**Dieser Vorgang kann mit durchsichtigem und undurchsichtigem Hintergrund durchgeführt werden**

Erklärungen siehe S. 42

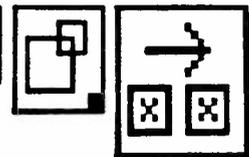


**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Muster wiederholen**  
**li=packen u absetzen re=umranden**



**"Muster wiederholen" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

Sie können so die Grösse des Rahmens verändern, um damit die Zeichnung zu umranden, die Sie wiederholen wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Damit haben Sie die Zeichnung gepackt und sie befindet sich (unsichtbar) im Rahmen.

**Achtung:** Die Bildpunkte oder Karos, die vom Rahmen selbst überdeckt werden, gehören dazu, d.h. sie werden auch wiederholt.

**Maus ohne Tastendruck bewegen**

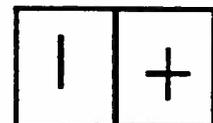
Verschieben Sie so den Rahmen dorthin, wo Ihre Zeichnung nocheinmal erscheinen soll.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Jetzt wird die Zeichnung am neuen Ort wiederholt.  
Sie können den Vorgang beliebig oft wiederholen.

**Dieser Vorgang kann mit durchsichtigem und undurchsichtigem Hintergrund durchgeführt werden**

Erklärungm siehe S. 42

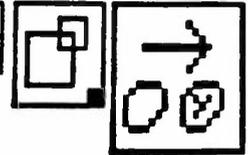


**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



## Verschieben mit unregelmäßigem Umriss li=Punkte re=packen li=prov re=def



### "Verschieben mit unregelmäßigem Umriss" anklicken

Die Maus so bewegen, dass der Mauspunkt dort ist, wo Sie mit dem Zeichnen des Umrisses beginnen wollen.

### Linke Maustaste kurz drücken

Damit haben Sie den Anfangspunkt Ihrer Umrisslinie abgesetzt.

### Maus ohne Tastendruck bewegen

bis zu der Stelle, wo Sie den nächsten Punkt Ihrer Umrisslinie absetzen wollen.

### Linke Maustaste kurz drücken

Jetzt erscheint die Verbindungslinie zwischen den zwei Punkten. Fahren Sie so fort, bis der Umriss um Ihre Zeichnung oder den Teil der Zeichnung, den Sie verschieben wollen, vollständig ist.

### Rechte Maustaste kurz drücken

Damit haben Sie die Zeichnung gepackt und sie befindet sich (unsichtbar) im Umriss.

**Achtung:** die Bildpunkte oder Karos, die von der Umrisslinie überdeckt werden, gehören dazu, d.h. sie werden auch verschoben.

### Maus bewegen (nach Wunsch mit gedrückter linker Maustaste)

Verschieben Sie den Umriss dorthin, wo Ihre Zeichnung erscheinen soll. Wenn Sie dabei die linke Taste gedrückt halten, sehen Sie die Zeichnung während dem Verschieben.

### Linke Maustaste kurz drücken

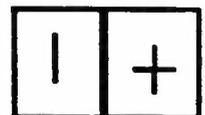
Damit haben Sie die Zeichnung provisorisch an der neuen Stelle abgesetzt. Kontrollieren Sie, ob es genau die gewünschte Stelle ist. Wenn nicht, können Sie die Zeichnung weiter verschieben wie oben beschrieben.

### Rechte Maustaste kurz drücken

Jetzt wird Ihre Zeichnung definitiv am neuen Ort abgesetzt und ist dort verschwunden, wo sie vorher war.

Dieser Vorgang kann mit durchsichtigem und undurchsichtigem Hintergrund durchgeführt werden

Erklärungen siehe S. 42



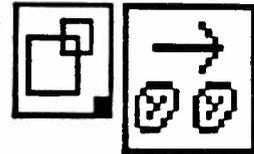
### Die Lupe kann verwendet werden

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Achtung:** Beim Verschieben und Wiederholen mit unregelmäßigem Umriss legt der Computer einen theoretischen, nicht sichtbaren Mauspunkt fest, der immer innerhalb der Lupe sein muss, wenn Sie in der Lupe arbeiten. Der theoretische Mauspunkt ist dort, wo die linke obere Ecke des Rechtecks wäre, das Ihren unregelmässigen Umriss umschließt.

**Wiederholen m unregelm Umriss**  
**li=Punkte re=packen li=prov re=def**



**"Wiederholen mit unregelmässigem Umriss" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass der Mauspunkt dort ist, wo Sie mit dem Zeichnen des Umrisses beginnen wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Damit haben Sie den Anfangspunkt Ihrer Umrisslinie abgesetzt.

**Maus ohne Tastendruck bewegen**

bis zu der Stelle, wo Sie den nächsten Punkt Ihrer Umrisslinie absetzen wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Jetzt erscheint die Verbindungslinie zwischen den zwei Punkten. Fahren Sie so fort, bis der Umriss um Ihre Zeichnung oder den Teil der Zeichnung, den Sie verschieben wollen, vollständig ist.

**Rechte Maustaste kurz drücken**

Damit haben Sie die Zeichnung gepackt und sie befindet sich (unsichtbar) im Umriss.

**Achtung:** die Bildpunkte oder Karos, die von der Umrisslinie überdeckt werden, gehören dazu, d.h. sie werden auch verschoben.

**Maus bewegen (nach Wunsch mit gedrückter linker Maustaste)**

Verschieben Sie den Umriss dorthin, wo Ihre Zeichnung erscheinen soll. Wenn Sie dabei die linke Taste gedrückt halten, sehen Sie die Zeichnung während dem Verschieben.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Damit haben Sie die Zeichnung provisorisch an der neuen Stelle abgesetzt. Kontrollieren Sie, ob es genau die gewünschte Stelle ist. Wenn nicht, können Sie die Zeichnung weiter verschieben wie oben beschrieben.

**Rechte Maustaste kurz drücken**

Jetzt wird die Zeichnung am neuen Ort wiederholt. Dieser Vorgang kann nicht wiederholt werden, die Zeichnung muss jedesmal neu umrandet werden.

**Dieser Vorgang kann mit durchsichtigem und undurchsichtigem Hintergrund durchgeführt werden**

Erklärungen siehe S. 42



**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Achtung:** Beim Verschieben und Wiederholen mit unregelmässigem Umriss legt der Computer einen theoretischen, nicht sichtbaren Mauspunkt fest, der immer innerhalb der Lupe sein muss, wenn Sie in der Lupe arbeiten. Der theoretische Mauspunkt ist dort, wo die linke obere Ecke des Rechtecks wäre, das Ihren unregelmässigen Umriss umschliesst.

Die Wahlfelder der unteren Reihe betreffen das Drehen und Spiegeln der Muster. Es werden die gleichen Symbole verwendet wie auf der Anzeige des ELECTRONIC 6000. Da das Vorgehen immer gleich ist, wird es nur einmal beschrieben.

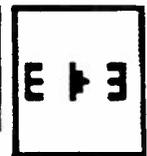
**Nach links legen**  
links=ausfuehren rechts=umranden



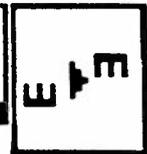
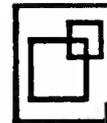
**Nach rechts legen**  
links=ausfuehren rechts=umranden



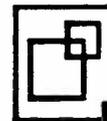
**Seiten verkehren**  
links=ausfuehren rechts=umranden



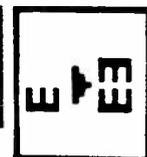
**Auf den Kopf stellen**  
links=ausfuehren rechts=umranden



**Spiegeln vertikal**  
links=ausfuehren rechts=umranden



**Spiegeln horizontal**  
links=ausfuehren rechts=umranden

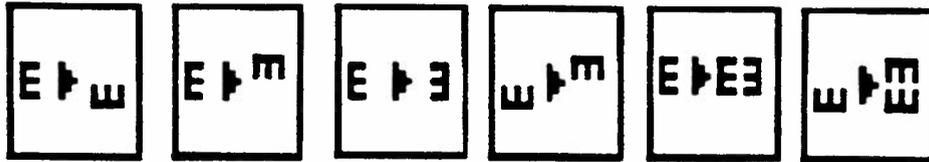


#### Wahlfeld anklicken

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

#### Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste

Sie können so die Grösse des Rahmens verändern, um damit die Zeichnung zu umranden, die Sie drehen oder spiegeln wollen.



Fortsetzung

Beim Drehen der Muster ist der Rahmen immer gleichviel Bildpunkte breit und hoch. Der Mauspunkt kann den Rahmen nur verändern, wenn Sie ihn rechts und oberhalb der linken unteren Ecke des Quadrates bewegen.

### Linke Maustaste kurz drücken

Jetzt wird das Muster gedreht oder gespiegelt je nach angeklicktem Wahlfeld. Diese Funktionen können mehrmals hintereinander verwendet werden. Beim Drehen wird die Zeichnung immer weiter in der gewählten Richtung gedreht. Beim Spiegeln wird die bereits gespiegelte Zeichnung noch einmal vollständig gespiegelt.

**Achtung:** Spiegeln ist nicht möglich, wenn nicht mehr genügend Platz vorhanden ist für die neue, gespiegelte (d.h. doppelte) Zeichnung. Der Hinweis "Zu wenig Platz vorh." erscheint dann kurz auf dem Bildschirm.

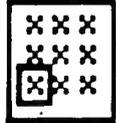
Diese Vorgänge können nur mit undurchsichtigem Hintergrund ausgeführt werden.

### Die Lupe kann verwendet werden

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Wiederholung sichtbar machen**  
**li=packen, ausführen re=umranden**



#### **"Wiederholung sichtbar machen" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

#### **Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

Sie können so die Grösse des Rahmens verändern, um damit die Zeichnung zu umranden, die sich als Rapport wiederholen soll.

**Achtung:** wenn Sie wollen, dass sich der Rapport über die ganze Zeichenfläche wiederholt, müssen Sie vorher alles andere, das sich noch auf der Zeichenfläche befindet, löschen. (Siehe "Löschen ausserhalb des Randes" S.53.)

Sie können den Rapport auch nur innerhalb einer umgrenzten Fläche wiederholen (z.B. ein Kreis oder ein Rechteck).

**Achtung:** auch diese Fläche muss dann den weissen Hintergrund aufweisen. Auf einer bereits eingefärbten Fläche kann die Wiederholung des Rapportes nicht sichtbar gemacht werden.

#### **Linke Maustaste kurz drücken**

Damit haben Sie die Zeichnung gepackt und sie befindet sich (unsichtbar) im Rahmen. Indem Sie die Maus ohne Tastendruck bewegen, können Sie nun die Zeichnung verschieben, z.B. zur Mitte des Bildschirmes etc.

#### **Linke Maustaste nocheinmal kurz drücken**

Jetzt wiederholt sich die Zeichnung als Rapport auf dem ganzen freien Teil der Zeichenfläche.

#### **Die Funktion wird immer nur mit durchsichtigem Hintergrund ausgeführt**

#### **Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Letzten Vorgang loeschen ?**  
**links=ja rechts=nein**



**"Letzten Vorgang loeschen ?" mit linker Maustaste anklicken**

Auf dem Textfeld erscheint folgende Sicherheitsfrage:

**"Letzten Vorgang loeschen ?"**  
**links = ja rechts = nein**

**Linke Maustaste kurz drücken**

wenn Sie wollen, dass das, was Sie zuletzt gezeichnet haben, gelöscht wird. Der "letzte Vorgang" umfasst alles, was Sie mit dem Wahlfeld durchgeführt haben, das Sie als letztes angeklickt haben. Sobald Sie zu einem anderen Wahlfeld wechseln, wird das, was Sie mit dem vorhergehenden Wahlfeld ausgeführt haben, nicht mehr gelöscht.

**Achtung:** Farbe wechseln zählt nicht als ein neues Wahlfeld anklicken, ebensowenig die Lupe anklicken.

**Rechte Maustaste kurz drücken**

wenn Sie den letzten Vorgang nicht löschen wollen.

**Sie müssen auf jeden Fall die Sicherheitsfrage beantworten**

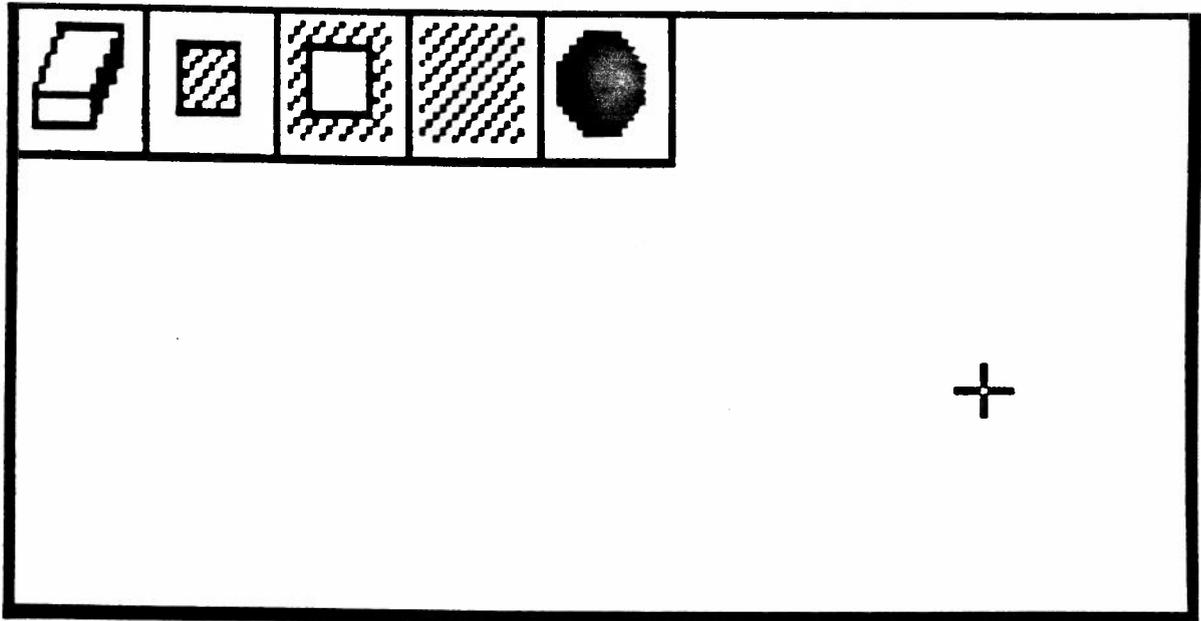
andernfalls können Sie nicht weiterarbeiten.

**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



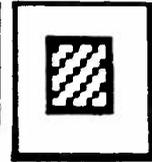
**"Letzten Vorgang loeschen" mit der rechten Maustaste anklicken**



Das Untermenü von "Letzten Vorgang loeschen" erscheint auf dem Bildschirm.

**Radiergummi**  
**links=radieren**

**rechts=umranden**



### **"Radiergummi" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

### **Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

Sie können so die Grösse des Rahmens verändern, um damit den Teil der Zeichenfläche zu umranden, den Sie löschen wollen.

### **Linke Maustaste kurz drücken**

Damit wird die Zeichnung, die sich im Rahmen befindet, gelöscht und der weisse Hintergrund erscheint wieder.

### **Maus bewegen mit gedrückter linker Taste**

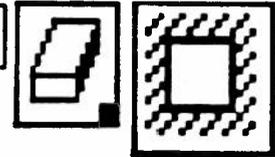
So löschen Sie die Teile der Zeichenfläche, über die Sie mit dem Rechteck fahren.

### **Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Loeschen ausserhalb des Randes**  
**links=loeschen**                      **rechts=umranden**



**"Loeschen ausserhalb des Randes" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

Sie können so die Grösse des Rahmens verändern, um damit den Teil der Zeichenfläche zu umranden, den Sie **nicht** löschen wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

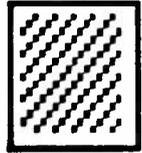
Damit werden alle Zeichnungen, die nicht umrandet sind, gelöscht.

**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Bildschirm loeschen ?**  
**links=ja rechts=nein**



**"Bildschirm loeschen" anklicken**

Auf dem Textfeld erscheint folgende Sicherheitsfrage:

**"Bildschirm loeschen ?"**  
**"links = ja    rechts = nein"**

**Linke Maustaste kurz drücken**

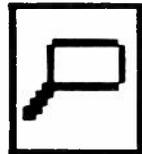
Damit haben Sie alle Zeichnungen auf der Zeichenfläche und zwar auf der maximalen Zeichenfläche gelöscht.

**Rechte Maustaste kurz drücken**

wenn Sie die Zeichenfläche nicht löschen wollen.

**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Zurueck ins Inhaltsverzeichnis ?**  
**links=ja rechts=nein**



**"Zurueck ins Inhaltsverzeichnis" anklicken**

Im Textfeld erscheint folgende Sicherheitsfrage:

**"Zurueck ins Inhaltsverzeichnis ?"**  
**"links = ja    rechts = nein"**

**Linke Maustaste kurz drücken**

Auf dem Bildschirm erscheint wieder das Inhaltsverzeichnis.

**Rechte Maustaste kurz drücken**

Sie bleiben bei dem Bildschirm mit der Normalzeichenfläche.

## Das Wahlfeld 'COL'



Im Folgenden wird beschrieben, wie die Farbwahl vor sich geht, wenn Ihr Personal Computer mit 256 Farben arbeitet. Sollte Ihr Computer mit weniger Farben arbeiten, werden manche Funktionen nicht möglich sein.

### Die obere Hälfte des Wahlfeldes zeigt an, welche Farbe aktiviert ist



### Eine Farbe auf der Farbleiste anklicken

Die gewählte Farbe erscheint nun in der oberen Hälfte des Wahlfeldes "COL".

Alle Zeichenfunktionen werden nun in dieser Farbe ausgeführt.

### Untere Hälfte des Wahlfeldes "COL" mit linker Taste anklicken



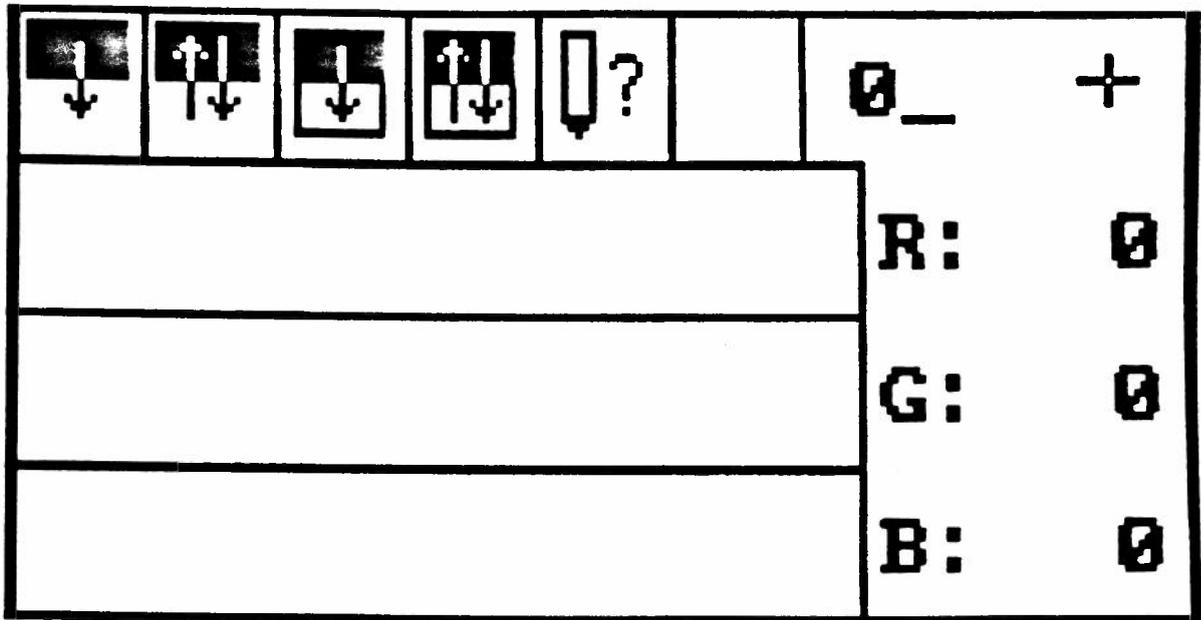
In der Farbleiste werden die nächsten acht Farben der Palette sichtbar. Sie können hier sofort anklicken, bis Sie alle der 256 Farben gesehen haben, die Ihre Palette umfasst.

### Obere Hälfte des Wahlfeldes "COL" mit linker Taste anklicken

Die ersten acht Farben Ihrer Palette werden wieder sichtbar. (Rückwärts können Sie die Farben nicht Schritt um Schritt ansehen, nur vorwärts.)

Nach dem Anklicken einer Farbe ist immer noch die Funktion aktiviert, mit der Sie vorher gezeichnet haben.

"COL" mit der rechten Maustaste anklicken



Das Untermenü von "COL" erscheint auf dem Bildschirm.  
(Je nach Personal Computer kann dieses Wahlfeld auch anders aussehen, vor allem können auch nur die Wahlfelder der oberen Reihe erscheinen.)

**Farbe wechseln**  
**2. li = neue Farbe      1. re = alte Farbe**



**"Farbe wechseln" anklicken**

**Mit der rechten Maustaste auf dem Zeichenfeld die Farbe anklicken, die durch eine andere ersetzt werden soll**

Diese Farbe erscheint in der oberen Hälfte des "COL" Wahlfeldes.

**Mit der linken Maustaste auf der Farbleiste die Farbe anklicken, die die zuerst angeklickte ersetzen soll.**

Die beiden Farben werden auf dem Normalzeichenfeld ausgetauscht.

**Nach dem Wechseln der Farben ist immer noch die Funktion aktiviert, mit der Sie vorher gezeichnet haben.**

**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



Die Farben werden dabei auf dem vor dem Anklicken der Maus sichtbaren Normalzeichenfeld ausgewechselt.

**Farben vertauschen**  
**2.li=andere Farbe 1.re=eine Farbe**



**"Farben vertauschen" anklicken**

**Mit der rechten Maustaste auf dem Zeichenfeld die eine der beiden Farben anklicken, die vertauscht werden sollen.**

Diese Farbe erscheint in der oberen Hälfte des "COL" Wahlfeldes.

**Mit der linken Maustaste auf dem Zeichenfeld die andere der beiden Farben anklicken, die vertauscht werden sollen.**

Die beiden Farben werden auf dem Normalzeichenfeld ausgetauscht.

**Nach dem Vertauschen der Farben ist immer noch die Funktion aktiviert, mit der Sie vorher gezeichnet haben.**

**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66

Die Farben werden dabei auf dem vor dem Anklicken der Maus sichtbaren Normalzeichenfeld vertauscht.



**Farbe wechseln in der Umrandung**  
**2.li=newe Farbe 1.re=alte Farbe**



**"Farbe wechseln in der Umrandung" anklicken**

**Mit der rechten Maustaste auf dem Zeichenfeld die Farbe anklicken, die durch eine andere ersetzt werden soll.**

Diese Farbe erscheint in der oberen Hälfte des "COL" Wahlfeldes.

**Mit der Linken Maustaste auf der Farbleiste die Farbe anklicken, die die zuerst angeklickte ersetzen soll.**

Diese Farbe erscheint in der unteren Hälfte des "COL" Wahlfeldes. Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf dem Zeichenfeld erscheint.

**Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen**

So können Sie die Grösse des Rahmens verändern, um damit den Teil der Zeichnung zu umranden, in dem die Farbe gewechselt werden soll.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Die beiden Farben werden innerhalb des Rahmens ausgewechselt.

**Nach dem Wechseln der Farben ist immer noch die Funktion aktiviert, mit der Sie vorher gezeichnet haben.**

**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



## **Farben vertauschen in Umrandung 2.li=andere Farbe 1.re=eine Farbe**



**"Farben vertauschen in Umrandung" anklicken**

**Mit der rechten Maustaste auf dem Zeichenfeld die eine der beiden Farben anklicken, die vertauscht werden sollen.** Diese Farbe erscheint in der oberen Hälfte des "COL" Wahlfeldes.

**Mit der linken Maustaste auf dem Zeichenfeld die andere der beiden Farben anklicken, die vertauscht werden sollen.**

Diese Farbe erscheint in der unteren Hälfte des "COL" Wahlfeldes.  
Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf dem Zeichenfeld erscheint.

**Maus mit gedrückter rechter Taste bewegen**

So können Sie die Grösse des Rahmens verändern, um damit den Teil der Zeichnung zu umranden, in dem die Farben vertauscht werden sollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Die beiden Farben werden innerhalb des Rahmens vertauscht.

**Nach dem Vertauschen der Farben ist immer noch die Funktion aktiviert, mit der Sie vorher gezeichnet haben.**

**Die Lupe kann verwendet werden**

Erklärungen siehe S. 24, 66



**Welche Farbe wurde verwendet ?  
Auf dem Bildschirm anklicken**

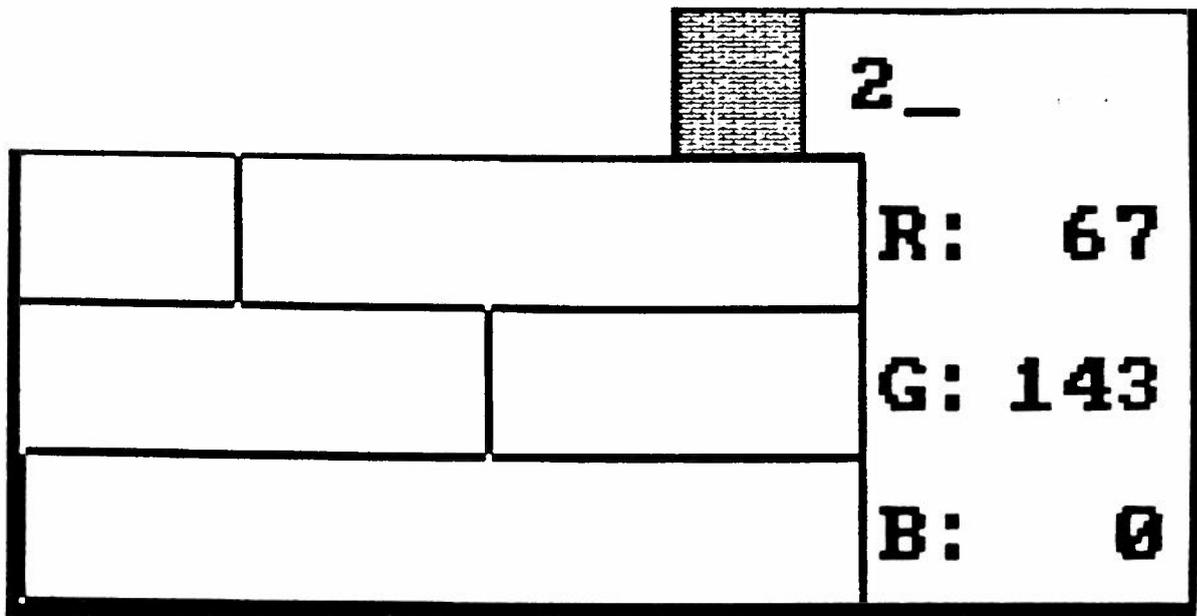


**"Welche Farbe wurde verwendet ?" anklicken**

**Auf dem Bildschirm die Farbe anklicken, die Sie suchen**

Die angeklickte Farbe erscheint in der oberen Hälfte des "COL" Wahlfeldes. Sie können jetzt mit dieser Farbe zeichnen, wie wenn Sie sie auf der Farbleiste angeklickt hätten.

## Farben veraendern



In diesem Teil des Untermenüs können Sie die Farben Ihrer Palette verändern.

### **Auf der Farbleiste die Farbe anklicken, die Sie verändern wollen**

Diese Farbe erscheint in der oberen Hälfte des "COL" Wahlfeldes.

### **Wahlfeld "COL" mit rechter Maustaste anklicken**

Die Farbe, die Sie ändern wollen, ist jetzt an drei Stellen angezeigt:  
1. in ihrem angestammten Feld auf der Farbleiste, 2. in der oberen Hälfte des "COL" Wahlfeldes und 3. in der Farbanzeige, die sich im Untermenü rechts neben den bereits besprochenen Wahlfeldern befindet.

### **Die Nummer der Farbe sehen Sie rechts neben dem Farbanzeiger im Untermenü**

Die Farben der Normalpalette, d.h. der Palette, die Sie vorfinden, wenn Sie den Personal Computer einschalten, sind von 0 bis 255 numeriert.

### **Die Balken zum Verändern der Farbteile**

Es handelt sich um die drei Querbalken, die sich unter den Wahlfeldern befinden.

Rechts davon sind die drei Balken wie folgt beschriftet:

R : für den Rotanteil

G : für den Grünanteil

B : für den Blauanteil

Wie gross der Anteil jeder Farbe an der im Moment angezeigten Farbe ist, zeigen die Zahlen rechts neben den Farbbezeichnungen.

(Sie zählen von 0 bis 255)

Die senkrechten Striche in den Balken zeigen ebenfalls den Farbanteil an. Sie können verschoben werden.

## Farben veraendern

**Den Mauspunkt in einem der Balken mit gedrückter rechter oder linker Maustaste bewegen**

Der senkrechte Strich folgt dem Mauspunkt und an der Zahl rechts sehen Sie, wie sich der betreffende Farbanteil verändert. In der Farbanzeige oben im Untermenü sehen Sie sofort, wie sich dadurch die Farbe verändert, ebenso im "COL" Wahlfeld und auf der Farbleiste.

Wenn Ihnen die neue Farbe nicht gefällt:

**Farbanzeiger im Untermenü anklicken**

die ursprüngliche Farbe erscheint wieder.

Wenn Ihnen die neue Farbe nicht gefällt:

**Untermenü im rechten Feld neben den Farbbalken und den Wahlfeldern anklicken**

Die neue Farbe kann nun verwendet werden, wie jede andere Farbe auch.

**Achtung:** damit ist die neue Farbe noch nicht gespeichert.

Das heisst, wenn Sie den Personal Computer ausschalten und wieder einschalten, wird an dieser Stelle der Farbleiste wieder die Farbe der Normalpalette erscheinen.

Beachten Sie daher unbedingt, dass Sie, wenn Sie Zeichnungen mit selbstgemischten Farben zeichnen und speichern, immer auch die Palette speichern sollten, in der sich die selbstgemischten Farben befinden.

## **Farben veraendern**

Fortsetzung 2

**Speichern der Palette siehe S. 80**

Wenn Sie eine Palette speichern, werden alle 256 Farben, die die Palette ausmacht, gespeichert. Die Farbnummern, die Sie nicht verändert haben, bleiben so, wie sie in der Normalpalette sind. (Wenn Sie also keine der Farben 0 bis 7 verändert haben, sieht die neue Palette, wenn Sie sie aus dem Speicher holen, noch gleich aus wie die Normalpalette. Sie müssen dann die untere Hälfte des "COL" Wahlfeldes sofort anklicken, bis Sie die Farbnummer gefunden haben, die Sie verändert haben.)

Merken Sie sich also beim Speichern einer Palette, welche die Nummern der Farben waren, die Sie verändert haben.

Merken Sie sich auch beim Speichern eines Musters mit selbstgemischten Farben, welches der Name der Palette ist, in der sich die selbstgemischten Farben befinden, mit denen Sie das Muster gezeichnet haben.

**Die Reihenfolge, in der Sie Muster und Palette speichern oder aus dem Speicher holen ist unwichtig**

**Die Farben 0 = schwarz und 255 = weiss bestimmen die Farben Ihres Bildschirms**

Das heisst, wenn Sie die Farbe Null = schwarz verändern, werden alle schwarzen Teile des Bildschirms verändert. Ebenso bei der Farbe 255 = weiss.

## **Lupe links=absetzen**



Eine kurze Beschreibung der Lupe befindet sich bereits auf Seite 24 der Bedienungsanleitung, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, alle Funktionen auch in der Lupe zu erproben. Hier folgt nocheinmal die vollständige Beschreibung der Lupe, vor allen Dingen mit der sehr wichtigen Erklärung, wie man mit der Lupe arbeitet, wenn die Zeichnung, um die es geht, grösser ist als der Bildschirmausschnitt, der in der Lupe erscheint.

### **"Lupe" anklicken mit rechter oder linker Maustaste**

Die Maus so bewegen, dass der rechteckige Rahmen der Lupe auf dem Zeichenfeld erscheint, und damit den Ausschnitt umranden, den Sie vergrössern wollen.

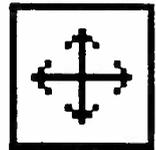
### **Linke oder rechte Maustaste kurz drücken**

Der Ausschnitt erscheint vergrössert mit deutlich sichtbaren Karos auf dem Bildschirm. Jedes Karo in der Lupe entspricht einem Bildpunkt auf der Normalzeichenfläche.

Die Lupe ist 45 Karos breit und 38 Karos hoch.

### **Lupe nocheinmal anklicken = der Normalbildschirm erscheint wieder**

### **Das Pfeilkreuz zum Verschieben der Lupe**



Während auf dem Bildschirm der vergrösserte Ausschnitt der Zeichnung sichtbar ist, den Mauspunkt auf den Arm des Pfeilkreuzes führen, der in die Richtung zeigt, in die Sie die Lupe verschieben wollen.

### **Rechte oder linke Maustaste gedrückt halten**

Die Normalzeichenfläche erscheint wieder, während Sie sehen, wie der Rahmen der Lupe über den Bildschirm wandert.

### **Maustaste loslassen**

wenn der Rahmen den Teil der Zeichenfläche umrandet, den Sie vergrössern wollen.

(Das Pfeilkreuz hat noch eine andere Funktion, die auf S.81 erklärt wird.)

**Arbeiten in der Lupe, wenn die Zeichnung, um die es geht, grösser ist, als der Ausschnitt, den die Lupe zeigt :**

Beispiel: Sie wollen die Wiederholung sichtbar machen bei einer Zeichnung, die grösser ist als das, was die Lupe zeigt (45 Bildpunkte breit 38 Bildpunkte hoch).

Hier ist es unbedingt nötig, dass Sie die linke untere Ecke und die rechte obere Ecke ganz genau absetzen können, sonst erscheint die Wiederholung der Zeichnung nicht korrekt.

Das Vorgehen dabei ist wie folgt:

**"Lupe" anklicken und die untere linke Ecke der Zeichnung vergrössern**

**Funktion anklicken**

(z.B. "Wiederholung sichtbar machen")

und Maus so bewegen, dass die linke untere Ecke des Rahmens genau am gewünschten Ort ist.

**Maus mit gedrückter rechter Taste so bewegen, dass das Mauskreuz die Zeichenfläche verlässt**

Das Mauskreuz ist bei dem Rahmen die rechte obere Ecke.

Wenn das Mauskreuz die Zeichenfläche verlässt, verschwindet der Rahmen ganz.

**Maustaste loslassen, während das Mauskreuz ausserhalb der Zeichenfläche ist**

Achtung: hier müssen Sie unbedingt darauf achten, dass Sie die Maustaste wirklich loslassen, während das Mauskreuz ausserhalb der Zeichenfläche ist.

(Beim schnellen Arbeiten kommt es oft vor, dass man die Maustaste den Bruchteil einer Sekunde zu spät loslässt, während man das Mauskreuz schon wieder zur Zeichenfläche bewegt.)

**Maus ohne Tastendruck so bewegen, dass das Mauskreuz wieder auf der Zeichenfläche erscheint**

Jetzt ist die untere linke Ecke fixiert und Sie können die Lupe so verschieben, dass Sie die obere rechte Ecke der Zeichnung in der Vergrösserung sehen.

Wenn Sie die obere, rechte Ecke Ihrer Zeichnung in Vergrösserung auf dem Bildschirm haben, bemerken Sie auch, dass die obere rechte Ecke des Rahmens auf dem Bildschirm sichtbar ist.

**Maus ohne Tastendruck bewegen, bis die obere rechte Ecke des Rahmens am richtigen Ort ist.**

**Linke Maustaste kurz drücken**

Jetzt haben Sie die Zeichnung ganz genau so gepackt, wie Sie wollten.

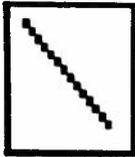
**Linke Maustaste nocheinmal kurz drücken** (wenn Sie die Wiederholung sichtbar machen wollen.)

**Lupe nocheinmal anklicken**

Jetzt sehen Sie die Wiederholung Ihrer Zeichnung auf dem Normalbildschirm.

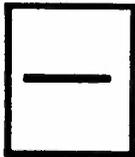
**Achtung:** Rechte Maustaste kurz drücken, während der Anfangspunkt fixiert ist = der Punkt ist nicht mehr fixiert.

Diese Art, den Anfangspunkt (=linke untere Ecke in unserem Beispiel) zu fixieren, um dann die Lupe zu verschieben, kann bei folgenden Funktionen angewandt werden:



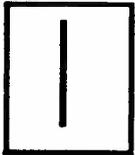
**Linie diagonal, verschiebbar**

Dabei wird der Anfangspunkt fixiert



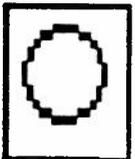
**Linie waagrecht, verschiebbar**

Dabei wird der Anfangspunkt fixiert  
(Senkrecht bleibt die Linie verschiebbar)



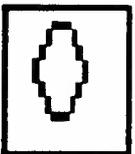
**Linie senkrecht, verschiebbar**

Dabei wird der Anfangspunkt fixiert  
(Waagrecht bleibt die Linie verschiebbar)



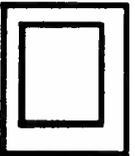
**Kreis**

Dabei wird der Mittelpunkt des Kreises fixiert



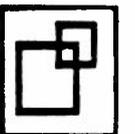
**Oval**

Dabei wird der Mittelpunkt des Ovals fixiert



**Rechteck**

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert



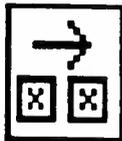
**Vergroessern/Verkleinern**

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert



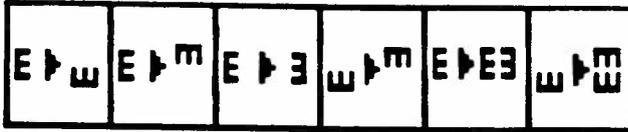
**Muster verschiebbar**

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert



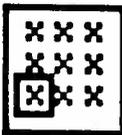
### Muster wiederholen

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert



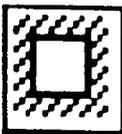
### Drehen, Wenden und Spiegeln

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert



### Wiederholung sichtbar machen

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert



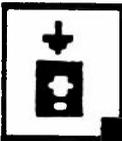
### Loeschen ausserhalb des Randes

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert



### Radiergummi

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert



### Speichern

Dabei wird die linke untere Ecke fixiert

Am meisten Bedeutung hat diese Funktion sicher beim "Speichern" und beim "Wiederholung sichtbar machen".

Merken Sie sich daher die kurze Zusammenfassung:

1. In der Lupe linke untere Ecke an den richtigen Ort bringen.
2. Mit gedrückter rechter Taste aus dem Zeichenfeld herausfahren.
3. Taste loslassen. Die Ecke ist jetzt fixiert.

## Die maximale Zeichenfläche

Wenn der Speicher Ihres Personal Computers gross genug ist, und wenn Sie die Möglichkeit beim Einrichten nicht ausgeschlossen haben, ist die maximale Fläche, auf der Sie zeichnen können, grösser, als das was Sie auf einen Blick auf dem Normalbildschirm sehen.

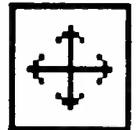
Das Wahlfeld zeigt an, welchen Ausschnitt der maximalen Zeichenfläche Sie jetzt gerade vor sich haben.

## Ausschnitt der maximalen Zeichenfläche verschieben mit dem Pfeilkreuz

Während der Normalbildschirm zu sehen ist, führen Sie das Mauskreuz auf den senkrechten Arm des Pfeilkreuzes.



## Rechte oder linke Maustaste gedrückt halten

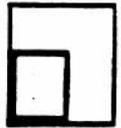


Der Ausschnitt verschiebt sich in der Richtung, in die der Pfeil zeigt. (Da zu Beginn der Ausschnitt immer zuunterst ist, können Sie ihn zuerst nur nach oben verschieben.)

**Achtung:** verwenden Sie hier nie die horizontalen Arme des Pfeilkreuzes, wenn Sie den Ausschnitt nach rechts verschieben, erscheint ein Teil der Zeichenfläche, der abgedeckt ist, weil Sie eine Zeichnung in dieser Breite nicht stricken könnten.

(Wenn Sie aus Versehen den Ausschnitt ganz nach rechts verschoben haben, verschieben Sie ihn wieder ganz nach links mit dem linken Arm des Pfeilkreuzes.)

**"Maximale Zeichenfläche" mit linker Maustaste anklicken**

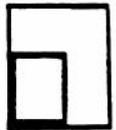


Auf dem Bildschirm erscheint eine stark verkleinerte Uebersicht über die maximale Zeichenfläche.  
Die Wahlfelder sind verschwunden, ein Rahmen ist jedoch sichtbar, der der Grösse der Normalzeichenfläche entspricht.  
Umranden Sie den Teil der maximalen Zeichenfläche, den Sie als Normalzeichenfläche wollen.

**Rechte oder linke Maustaste kurz drücken**

Der Normalbildschirm erscheint wieder.

**"Maximale Zeichenfläche" mit rechter Maustaste anklicken**



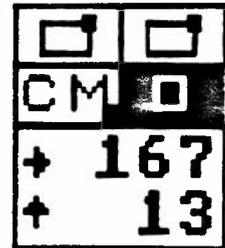
Auf dem Bildschirm erscheint eine stark verkleinerte Uebersicht über die maximale Zeichenfläche.  
Die Wahlfelder sind verschwunden, jedoch ist das zuletzt aktive Wahlfeld immer noch aktiv.

**"Maximale Zeichenfläche" nocheinmal anklicken**

Der Normalbildschirm erscheint wieder.

Auf der linken Menüleiste befinden sich zwei Zähler, zuoberst der Mauszähler, zuunterst der Rechteckzähler.  
Zuerst wird der Rechteckzähler beschrieben.

#### Der Rechteckzähler

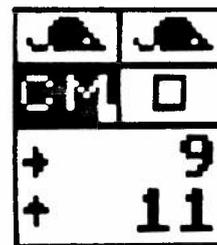


Der Rechteckzähler ist immer aktiv, wenn irgend eine Funktion angeklickt ist, bei der ein rechteckiger Rahmen auf dem Bildschirm erscheint. Sie können dann immer ablesen, wieviel Bildpunkte breit (→ waagrechter Pfeil) und wieviel Bildpunkte hoch (↑ senkrechter Pfeil) der Rahmen ist.

Ausserdem zählt er bei der waagrechten und senkrechten Linie die Länge der Linie und bei der diagonalen Linie die Länge der waagrechten und senkrechten Linien, die nötig wären, um die Diagonale zu einem rechtwinkligen Dreieck zu ergänzen.

Beim Kreis zeigt er den Radius an und beim Oval den längeren und den kürzeren Radius.

## Der Mauszähler



Der Mauszähler zeigt immer die Position des Mauspunktes von der unteren linken Ecke der maximalen Zeichenfläche ausgehend an.

## Beide Zähler können auf "CM" umgestellt werden

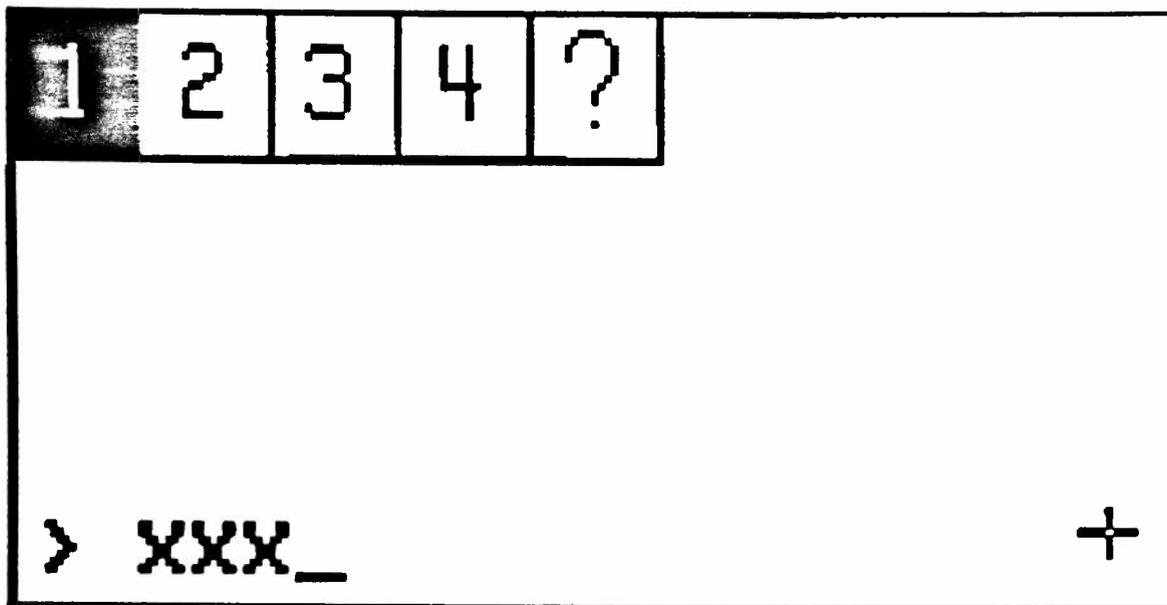
Beim Einschalten des Personal Computers zählen beide Zähler in Bildpunkten.

## "CM" Wahlfeld mit rechter Maustaste anklicken

Das Untermenü erscheint, wo Sie die Maschenprobe eingeben können.

(Es ist gleichgültig, ob Sie das "CM" Wahlfeld im Maus- oder im Rechteckzähler anklicken, es erscheint beidemale das gleiche Untermenü.)

Eines der beiden "CM" Wahlfelder mit der rechten Maustaste anklicken



Das Untermenü zum Eingeben der Maschenprobe erscheint.

**1 = mm 40 Reihen**

**1**

Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste auf der Tastatur die drei xxx

Die Rückwärtstaste ist meist durch einen nach links gerichteten Pfeil gekennzeichnet.

Tippen Sie das Mass in mm ein für 40 Reihen Ihrer Maschenprobe

Klicken Sie die Nummer "2" im Untermenü an

Folgender Text erscheint:

**2 = mm 40 Maschen**

**2**

Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste auf der Tastatur die drei xxx

Tippen Sie das Mass in mm ein für 40 Maschen Ihrer Maschenprobe

Es werden nur die Maschen, die auf dem vorderen Bett gestrickt werden, gezählt. Wenn Sie nicht mit allen Nadeln stricken, wird das Gestrick gemessen, das über eine Bettbreite von 40 Nadeln gestrickt wurde.

Hier dürfen Sie nie eine Zahl, die höher als 255 ist einfügen.

Klicken Sie die Nummer "3" im Untermenü an

Folgender Text erscheint:

**3 = TECHNIK**

**3**

**Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste der Tastatur die drei xxx**

Achtung: Sie dürfen auf keinen Fall den Rückwärtsschrägstrich und die Nummer drei löschen.  
(Wenn Sie das dennoch getan haben, müssen Sie sie wieder eintippen.)

**Tippen Sie die Nummer der Technik ein, mit der Sie Ihre Maschenprobe gestrickt haben**

Die Nummer der verschiedenen Techniken finden Sie in der Bedienungsanleitung der ELECTRONIC 6000.

**Klicken Sie den schwarzen Hintergrund des Untermenüs an**

Jetzt haben Sie die Maschenprobe eingegeben und Sie können nun die Zähler auf Angaben in CM umstellen.

**Nummer "4" im Untermenü anklicken**

Folgender Text erscheint:

**4 = ANSCHLAG**

**4**

Hier können Sie einen Anschlag eingeben, indem Sie vorgehen wie beim Eingeben einer Technik.

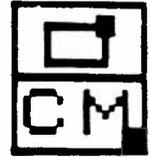
Diese Angabe ist beim Musterzeichnen nur notwendig, wenn Sie Ihre Maschenprobe statt mit einer Technik mit einem Anschlag gestrickt haben.

**Fragezeichen im Untermenü anklicken**

Die Nummern der Techniken oder der Anschläge erscheinen, die gespeichert sind.

Es sind die Nummern, die in Ihrer Bedienungsanleitung ELECTRONIC 6000 aufgeführt sind.

**"CM" Wahlfeld mit linker Maustaste anklicken**



Es ist gleichgültig, ob Sie das "CM" Wahlfeld im Maus- oder im Rechteckzähler anklicken, beide Zähler werden zusammen auf Zentimeter umgestellt.

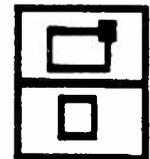
**Alle Masse werden nun von beiden Zählern in Zentimetern angegeben**

**Auf der Normalzeichenfläche** erscheinen die Zeichnungen weiterhin in Bildpunkten. Sie können sie jedoch mit einem der Rechtecke in Zentimetern ausmessen. Das heisst, klicken Sie z.B. "Vergrössern/Verkleinern" an und umranden Sie mit dem Rahmen Ihr Muster, der Rechteckzähler zeigt Ihnen nun, wie breit und wie hoch Ihr Muster wird. Nach Wunsch können Sie es nun sofort vergrössern oder verkleinern.

**In der Lupe** erscheinen die Zeichnungen auch optisch so verzerrt, wie sie im Gestrick erscheinen werden (falls Sie eine Maschenprobe haben, die die Zeichnungen verzerrt) Sie sehen deutlich, dass die Karos nicht mehr quadratisch sind, sondern in ihren Proportionen der Proportion einer Masche entsprechen.

**Auf der maximalen Zeichenfläche** erscheint die Zeichnung ebenfalls verzerrt, d.h. in den Proportionen, in denen sie im Gestrick erscheinen wird.

**Karozähler mit linker Maustaste anklicken**



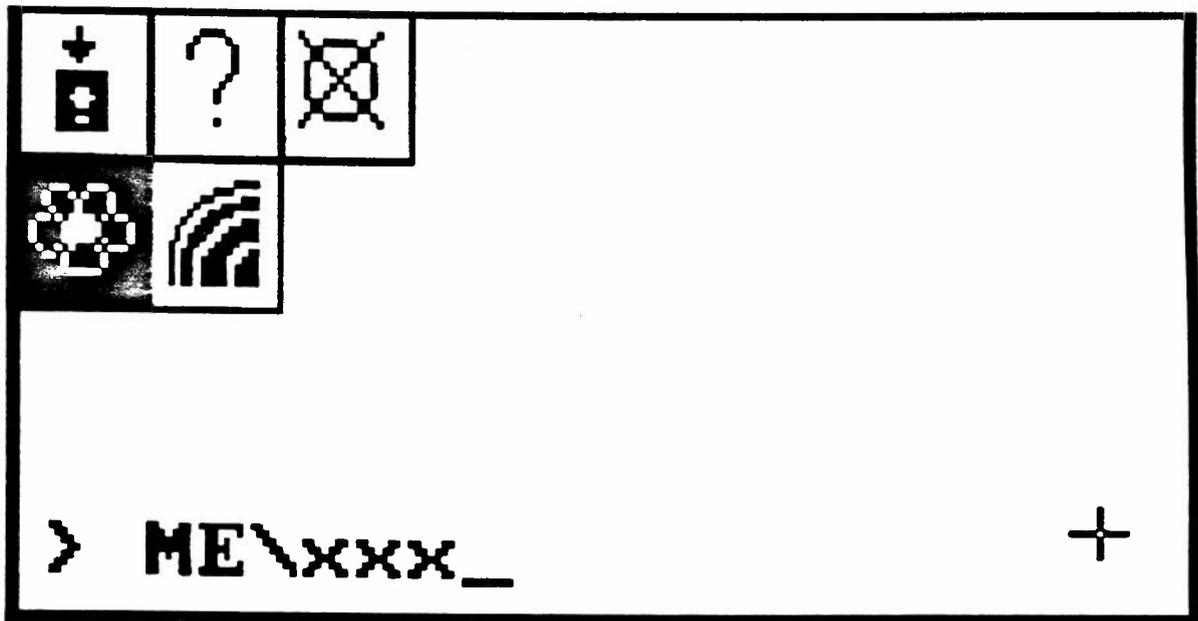
(Es ist gleichgültig, ob Sie den Rechteck- oder den Mauszähler anklicken, die Wirkung ist die gleiche.)

Die Zeichnungen erscheinen in der Lupe und auf dem maximalen Zeichenfeld genau gleich wie auf dem Normalzeichenfeld, nämlich in Bildpunkten, resp. quadratischen Karos.

**Speichern: Name 8 Buchstaben lang  
links=eingeben rechts=umranden**

"Speichern" anklicken

Das Untermenü erscheint



"Meine Muster" ist immer aktiviert, wenn Sie "Speichern" anklicken



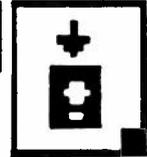
Das Verzeichnis heisst **ME \** und erscheint unten im Untermenü

(Wenn Sie Ihren Speicher weiter einteilen wollen, können Sie auch noch eigene Verzeichnisse anlegen, siehe S. 112 )

**Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste der Tastatur die drei xxx**

**Achtung:** Sie dürfen auf keinen Fall den Rückwärtsschrägstrich und den Namen "ME" löschen. Wenn Sie es dennoch getan haben, müssen Sie sie oder einen anderen Namen eines Verzeichnisses, das bereits existiert, eintippen.

**Speichern: Name 8 Buchstaben lang  
links=eingeben rechts=umranden**



Fortsetzung 1

**Tippen Sie den Namen Ihres Musters auf der Tastatur ein**

Jedem Muster, das Sie speichern wollen, müssen Sie einen Namen geben. Er darf nicht länger als 8 Buchstaben und nicht kürzer als 3 Buchstaben sein.

Sie dürfen auch Zahlen verwenden, es darf jedoch kein Abstand zwischen Zahlen oder Buchstaben erscheinen.

**"Speichern" im Untermenü anklicken**

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

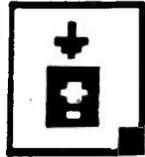
Sie können so die Grösse des Rahmens verändern, um damit die Zeichnung zu umranden, die Sie speichern wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Es erscheint folgende Anzeige auf dem Bildschirm:

```
COL1 █ █ █ █ █ █ █ █   ↑ 46 █ █ █ █ █ █ █ █
COL2 █ █ █ █ █ █ █ █   ↑114 █ █ █ █ █ █ █ █
COL3 █ █ █ █ █ █ █ █
COL4 █ █ █ █ █ █ █ █
Farbeinteilung.
Speichern ?
links=ja  rechts=nein
```

**Speichern: Name 8 Buchstaben lang  
links=eingeben rechts=umranden**



Fortsetzung. 2

Hier können Sie sehen, wieviele Farben in Ihrem Muster erscheinen. Wenn es mehr als 4 Farben sind, wird angezeigt, in welcher Karoreihe die 5. Farbe erscheint etc. Es können im ganzen 8 Farben angezeigt werden.

#### **Linke Maustaste kurz drücken**

Jetzt wird Ihr Muster gespeichert und auf dem Bildschirm erscheint die Anzeige:

#### **Gespeichert**

Wenn die Anzeige verschwunden ist, ist das Speichern beendet und Sie können weiterzeichnen.

#### **Rechte Maustaste kurz drücken, während die Anzeige "Farbeinteilung" zu sehen ist**

Die Zeichnung wird nicht gespeichert.

Nach dem Eintippen des Namens kann folgende Anzeige erscheinen:

#### **Namen ueberschreiben?**

links = ja      rechts = nein

Das heisst, dass Sie den gleichen Namen schon einmal gebraucht haben.

Wenn Sie hier "JA" sagen durch einen kurzen Druck auf die linke Maustaste, wird die Zeichnung gelöscht, die Sie früher unter diesem Namen gespeichert haben.

Wenn Sie das nicht wollen, sagen Sie hier "NEIN", indem Sie kurz auf die rechte Maustaste drücken und geben Ihrer Zeichnung einen neuen Namen.

#### **Die Lupe kann verwendet werden**



Erklärungen siehe S. 66

**Speichern: Name 8 Buchstaben lang  
links=eingeben rechts=umranden**



Fortsetzung 3

**Fragezeichen anklicken**

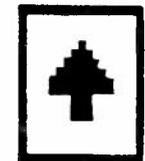
Auf dem Bildschirm erscheint eine Liste aller selbstgezeichneten Muster oder aller Farbzusammenstellungen, die Sie gespeichert haben, je nachdem ob "Meine Muster" oder "COL" aktiviert war. (Da die Muster alphabetisch geordnet werden, kann es je nach Computer etwas dauern, bis die Liste erscheint.)

**Fortsetzung der Liste anklicken**



Wenn Sie mehr als 18 Muster gespeichert haben, erscheint nun die nächste Seite mit gespeicherten Mustern usw.

**Anfang der Liste anklicken**



Es erscheint wieder die erste Seite der Liste. (Rückwärts können Sie die Liste nicht Seite um Seite ansehen, nur vorwärts.)

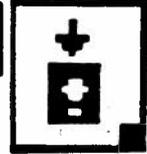
**"GO" anklicken**



Das Untermenü von "Speichern" erscheint wieder auf dem Bildschirm.

(Wenn Sie ein ganz bestimmtes Muster überschreiben wollen, dann können Sie seinen Namen auf der Liste anklicken, der Name erscheint dann unten im Untermenü nach dem Namen des Verzeichnisses. Näheres siehe bei "Aus dem Speicher holen" S. 83)

**Speichern: Name 8 Buchstaben lang  
links=eingeben rechts=umranden**



Fortsetzung 4

**"COL" Wahlfeld anklicken**



Dieses Wahlfeld klicken Sie an, wenn Sie Farben speichern wollen, die Sie selbst gemischt und zusammengestellt haben.

**Das Verzeichnis heisst COL \ und erscheint unten im Untermenü**

**Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste der Tastatur die drei xxx**

**Achtung:** Sie dürfen auf keinen Fall den Rückwärtsschrägstrich und den Namen "COL" löschen. Wenn Sie es dennoch getan haben, müssen Sie sie wieder eintippen.

**Tippen Sie den Namen Ihrer Farbkombinationen auf der Tastatur ein**

Es gelten die gleichen Einschränkungen wie für den Namen von Mustern.

**"Speichern" im Untermenü anklicken**

Es erscheint:

**Gespeichert**

Nach dem Eintippen des Namens kann folgende Anzeige erscheinen:

**Namen ueberschreiben ?**

**links = ja rechts = nein**

Es gilt hier das gleiche wie beim Speichern eines eigenen Musters (siehe S. 79 )

**Speichern: Name 8 Buchstaben lang  
links=eingeben rechts=umranden**



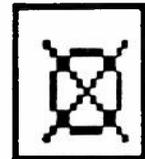
Fortsetzung 5

"Loeschen" anklicken

Im Textfeld erscheint folgende Sicherheitsfrage:

**Muster loeschen ?**

links = ja      rechts = nein



Unten im Untermenü erscheint der Name des Musters oder des Farbverzeichnisses, den Sie angeklickt oder eingetippt haben.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Das Untermenü von "Speichern" erscheint wieder, der Name des Musters oder der Farbzusammenstellung ist verschwunden, der Name des Verzeichnisses ist allein noch zu lesen. Damit ist das Muster aus dem Speicher gelöscht.

**Rechte Maustaste kurz drücken**

Das Muster wird nicht gelöscht.

**Achtung:** Muster löschen kann man nur hier, beim Speichern und nicht bei "Aus dem Speicher holen". Damit soll verhindert werden, dass Sie aus Versehen eines der Muster des ELECTRONIC 6000 löschen, die alle auch in diesem Programm gespeichert sind.

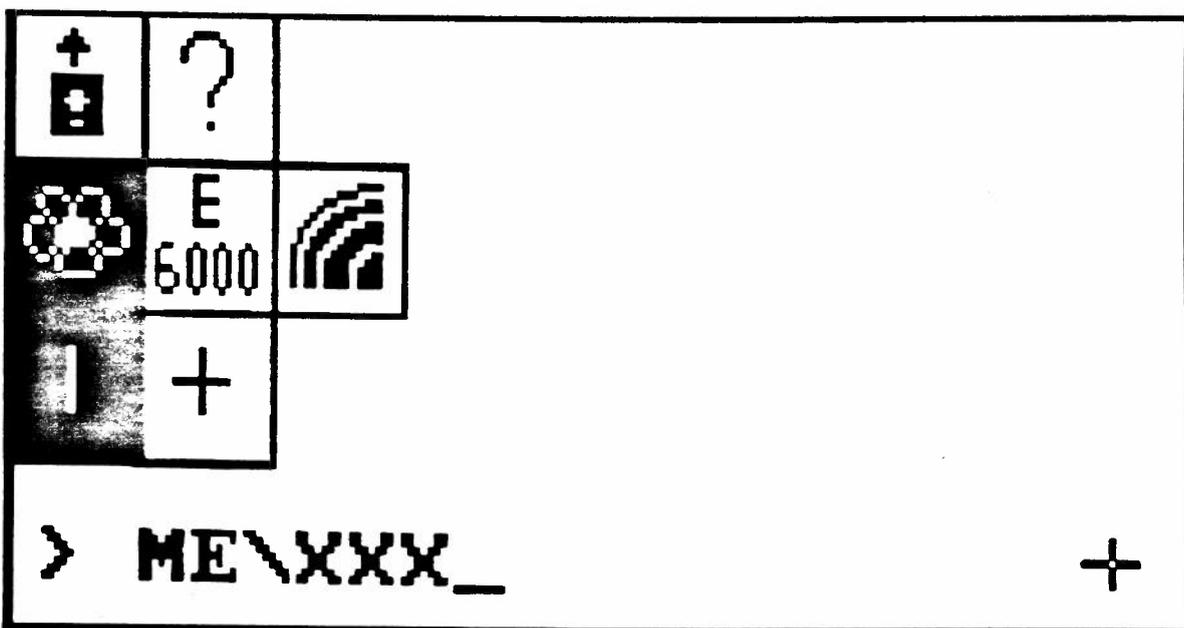
**Wichtig:** Wenn Sie Ihre eigenen Muster entwerfen, sollten Sie diese unbedingt in kürzeren Abständen immer wieder speichern. Zum einen kann es vorkommen, dass Sie plötzlich merken, dass Ihnen das Muster vor der letzten Veränderung besser gefallen hat, oder Sie löschen es versehentlich durch eine Fehlmanipulation. In diesen Fällen ist es angenehm, wenn Sie die kurz zuvor gespeicherte Version wieder aus dem Speicher holen können.

Aus dem Speicher holen  
links=absetzen

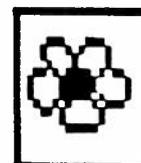


"Aus dem Speicher holen" anklicken

Das Untermenü erscheint



"Meine Muster" ist immer aktiviert, wenn Sie  
"Aus dem Speicher holen" anklicken



Das Verzeichnis heisst **ME \** und erscheint unten im Untermenü

Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste der Tastatur die drei xxx

Achtung: Sie dürfen auf keinen Fall den Rückwärtsschrägstrich und den Namen "ME" löschen. Wenn Sie es dennoch getan haben, müssen Sie sie wieder eintippen.

**Aus dem Speicher holen  
links=absetzen**



Fortsetzung 1

Tippen Sie den Namen Ihres Musters auf der Tastatur ein  
"Aus dem Speicher holen" auf dem Untermenü anklicken



Maus ohne Tastendruck bewegen bis der Rahmen, in dem sich das Muster (noch unsichtbar) befindet, dort ist, wo Sie es absetzen wollen.

Linke Maustaste kurz drücken

Das Muster erscheint in der umrandeten Stelle der Bildfläche.

Statt den Namen des Musters einzutippen, können Sie auch wie folgt vorgehen:

Fragezeichen anklicken



Auf dem Bildschirm erscheint die Liste aller selbstgezeichneten Muster, die Sie bereits im Verzeichnis "ME" gespeichert haben.

Fortsetzung der Liste anklicken



Wenn Sie mehr als 18 Muster gespeichert haben, erscheint nun die nächste Seite mit gespeicherten Mustern usw.

Anfang der Liste anklicken



Es erscheint wieder die erste Seite der Liste. (Rückwärts können Sie die Liste nicht Seite um Seite ansehen, nur vorwärts.)

## Aus dem Speicher holen links=absetzen



Fortsetzung 2

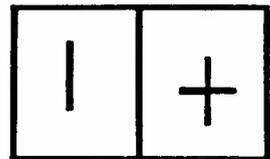
### Name des Musters anklicken

Das Untermenü von "Aus dem Speicher holen" erscheint auf dem Bildschirm und nach dem Namen des Verzeichnisses erscheint der Name des angeklickten Musters.

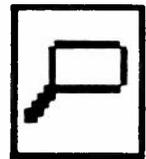
Sie können es jetzt auf den Bildschirm bringen wie oben beschrieben.

Dieser Vorgang kann mit durchsichtigem und undurchsichtigem Hintergrund durchgeführt werden.

Erklärung siehe S. 42



### Die Lupe kann verwendet werden

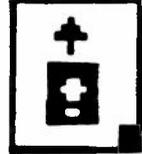


Das heisst, Sie können, nachdem Sie den Namen des Musters und "Aus dem Speicher holen" angeklickt haben, die Lupe anklicken. Nun können Sie in der Lupe das Muster absetzen.

**Achtung:** wenn das Muster grösser ist, als der Ausschnitt, den die Lupe zeigt, dann müssen Sie die Stelle des Bildschirms vergrössern, wo die linke untere Ecke des Musters hingehört.

(Weitere Erklärungen zur Lupe siehe S. 66.)

**Aus dem Speicher holen  
links=absetzen**



Fortsetzung 3

**"GO" anklicken**



wenn Sie wieder zum Unterverzeichnis von "Aus dem Speicher holen" kommen wollen, ohne einen Namen anzuklicken.

**"E 6000" anklicken**



wenn Sie eines der Muster, die im ELECTRONIC 6000 gespeichert sind, auf den Bildschirm holen wollen.

Das Verzeichnis heisst **E 6000 \** und erscheint unten im Untermenü

Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste der Tastatur die drei xxx

**Achtung:** Sie dürfen auf keinen Fall den Rückwärtsschrägstrich und den Namen E 6000 löschen.

Tippen Sie die Nummer des Musters ein

Die Nummern der Muster finden Sie im Musterbuch zum ELECTRONIC 6000.

**"Aus dem Speicher holen" im Untermenü anklicken**

**Maus ohne Tastendruck bewegen, bis der Rahmen dort ist, wo das Muster erscheinen soll**

**Linke Maustaste kurz drücken**

Das Muster erscheint auf der Bildfläche.

**Aus dem Speicher holen  
links=absetzen**



Fortsetzung 4

"COL" anklicken



wenn Sie eine Farbkombination, die Sie gespeichert haben, wieder in die Farbleiste holen wollen.

**Das Verzeichnis heisst COL \ und erscheint unten im Untermenü**

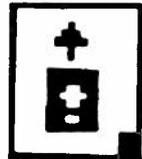
**Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste der Tastatur die drei xxx**

**Achtung:** Sie dürfen auf keinen Fall den Rückwärtsschrägstrich und den Namen COL löschen.

**Tippen Sie den Namen der Farbkombination ein**

Sie können auch mit dem Fragezeichen wie beim selbstgezeichneten Muster beschrieben (S. 84), die Liste der gespeicherten Farbkombination ansehen und dort den gewünschten Namen anklicken.

**"Aus dem Speicher holen" im Untermenü anklicken**



Die neuen Farbkombinationen erscheinen nun in der Farbleiste.  
(Weitere Erklärungen zu den Farben siehe S. 56.)

## **Aus dem Speicher holen links=absetzen**

### Fortsetzung 5

Sie können auch ein Muster direkt von einer Diskette holen und auf den Bildschirm bringen, selbst wenn es nicht auf der Festplatte gespeichert ist.

**Loeschen Sie nicht nur die drei x sondern auch den Rückwärtsschrägstrich und das ME**

Legen Sie die Diskette, auf der sich das Muster befindet, in das Laufwerk A.

Tippen Sie folgendes ein:

**A : \ME\ ADLER .\***

An der Stelle des Wortes "Adler" setzen Sie den Namen Ihres Musters ein. "Adler" ist nur ein Beispiel.

(Dies gilt natürlich nur, wenn Sie die Muster auf der Diskette in dem Verzeichnis "ME" gespeichert haben.)

Sehen Sie dazu "Auf Diskette speichern" S. 109

## Scanner



**"Scanner" mit linker Maustaste anklicken**

Auf dem Textfeld erscheint folgende Sicherheitsfrage:

**"Scanner benutzen ?"**

links = ja    rechts = nein

**Linke Maustaste kurz drücken**

Die Menüleisten verschwinden und ein Zeichenfeld in der Gesamthöhe des Bildschirms erscheint.

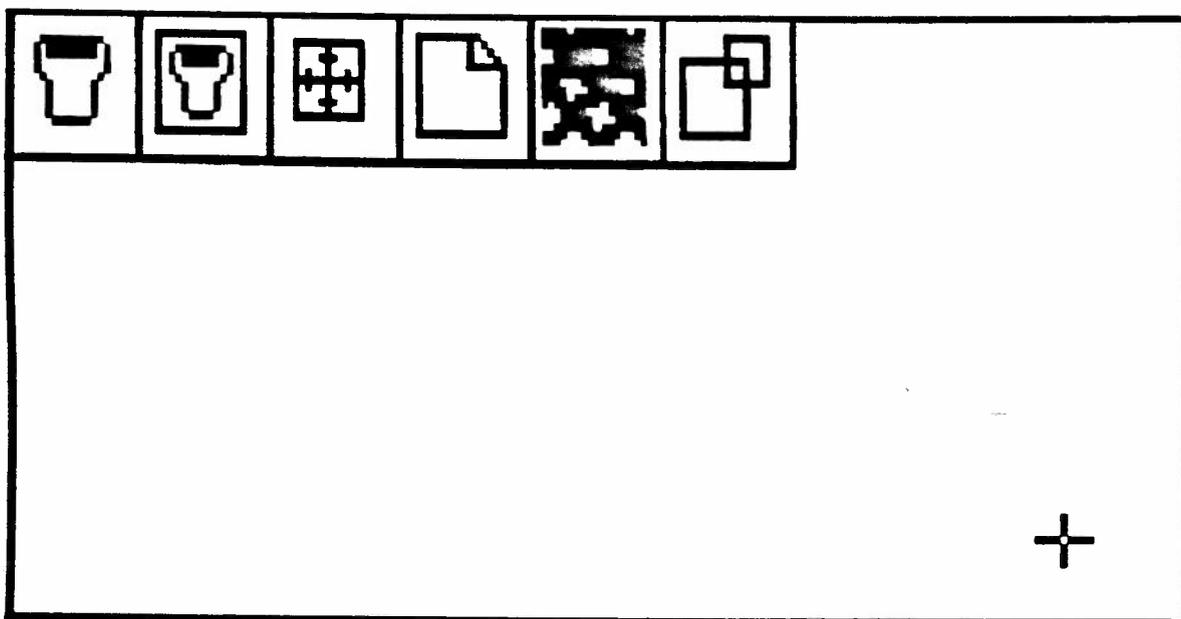
**Setzen Sie nun den Scanner in Betrieb gemäss seiner Bedienungsanleitung**

Das Bild, das Sie abtasten, erscheint auf dem Bildschirm in der Farbe, die gerade aktiviert ist.  
(Siehe Wahlfeld "COL" S. 56 )

Wenn Sie den Vorgang aus irgend einem Grund abbrechen wollen, drücken Sie auf der Tastatur gleichzeitig die Tasten CTRL und "Pause".

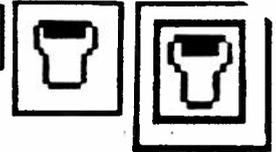
**Achtung:** klicken Sie nie dieses Wahlfeld an, wenn kein Scanner angeschlossen ist. Sollten Sie es dennoch getan haben, schalten Sie Ihren Personal Computer vollständig aus und schalten Sie ihn dann wieder neu ein.

"Scanner" mit der rechten Maustaste anklicken



Das Untermenü des Scanners erscheint auf dem Bildschirm.  
(Je nach Scanner, den Sie angeschlossen haben, kann dieses Untermenü auch etwas anders aussehen.)

**Bild in Rahmen einlesen**  
**links=abtasten**      **rechts=umranden**



**"Bild in Rahmen einlesen" anklicken**

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

Sie können so die Grösse des Rahmens festlegen, in dem das abgetastete Bild erscheinen soll.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Auf dem Textfeld erscheint folgende Sicherheitsfrage:

**"Scanner benutzen ?"**

links = ja      rechts = nein

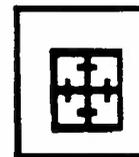
**Linke Maustaste kurz drücken**

**Setzen Sie nun den Scanner in Betrieb gemäss seiner Bedienungsanleitung**

Das abgetastete Bild erscheint auf der Bildfläche nur innerhalb des vorher festgelegten Rahmens.

Das Bild erscheint in der Farbe, die gerade aktiviert ist.  
(Siehe Wahlfeld "COL" S. 56)

**"Ausschnitt einer Seite einlesen"**



Diese Funktion ist nur sinnvoll bei Tischscannern nicht bei sogenannten "Handyscannern".

**"Ausschnitt einer Seite einlegen" anklicken**

Die Darstellung einer A 4 Seite erscheint. (Je nach Scanner, den Sie benützen, können Sie den Rahmen, der sichtbar ist, vergrößern oder verkleinern.)

**Maus bewegen, ev. mit gedrückter rechter Taste**

Dadurch können Sie die Grösse und Proportionen des Rahmens verändern.

**Der Zähler zeigt den Abstand des Rahmens vom Rand der Seite in cm**

Zahl oben in der Mitte = Abstand des Rahmens vom oberen Rand der Seite etc.

Wenn Sie Ihre Vorlage genau ausmessen, können Sie genau bestimmen, welchen Ausschnitt der Vorlage Sie auf den Bildschirm bringen wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Sie sind wieder im Untermenü des Scanners.

**"Scanner" im Untermenü anklicken**

Jetzt erscheint die Sicherheitsfrage:

**Scanner benützen ?**

links = ja      rechts = nein

**Linke Maustaste kurz drücken**

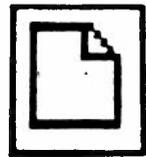
Der oben festgelegte Teil der Vorlage wird nun abgetastet und zwar so, dass der ausgewählte Teil die ganze Zeichenfläche ausfüllt.

Achtung: je nach Form, die Sie diesem Rahmen geben, d.h. wenn der Rahmen nicht die gleichen Proportionen hat wie der Bildschirm, kann dabei die Vorlage stark verzogen werden.

**Schwarz/weiss umkehren ?**

**"Schwarz/weiss umkehren" anklicken**

**"Scanner" im Untermenü anklicken**



**Sicherheitsfrage beantworten**

Jetzt erscheint auf dem Bildschirm das, was auf Ihrer Vorlage weiss ist, schwarz und das, was schwarz ist, weiss.

**Das Wahlfeld "Schwarz/weiss umkehren" nocheinmal anklicken**

Jetzt erscheint schwarz und weiss wieder wie auf der Vorlage.

## Darstellung der Grauwerte



Je nach Scanner, den Sie verwenden, können Sie hier bestimmen, wie die Werte zwischen schwarz und weiss dargestellt werden.

### **Beim Einschalten des Personal Computers ist diese Funktion aktiviert**

Das heisst, alle Grautöne werden je nach Helligkeit entweder als schwarz oder weiss dargestellt.

### **Anklicken des Wahlfeldes "Darstellung der Grauwerte"**

Dadurch wird dieses Wahlfeld nicht mehr aktiviert und jetzt werden die Grautöne mit einem gewissen Raster dargestellt.

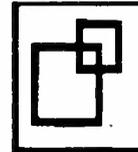
(Meist ist diese Darstellungsweise für unsere Zwecke nicht besonders geeignet, es können sich jedoch auch mal interessante Effekte ergeben.)

### **Nochmaliges Anklicken des Wahlfeldes "Darstellung der Grauwerte"**

Das Wahlfeld ist wieder aktiviert wie oben beschrieben.

Je nach Scanner, den Sie verwenden, kann diese Funktion auch am Scanner selbst eingestellt werden.

## Vergroessern/Verkleinern mit Scanner



### Beim Einschalten des Personal Computers ist diese Funktion aktiviert

Das bedeutet, was der Scanner als einen Bildpunkt abtastet, erscheint auch auf dem Bildschirm als 1 Bildpunkt.

Da man bei den meisten Scannern einstellen kann, wieviel Bildpunkte pro inch abgelesen werden, hängt das Grössenverhältnis auch von dieser Einstellung ab.

(Achtung: die Einstellung am Scanner selbst muss immer mit der Einstellung übereinstimmen, die Sie beim Einrichten eingegeben haben, sonst erscheint die Meldung "Randfehler".)

### "Vergroessern/Verkleinern mit Scanner" anklicken

Jetzt ist dieses Wahlfeld nicht mehr aktiviert. Die Folge ist, dass Sie nun eine Vorlage einlesen können, die so breit ist wie ihr Scanner.

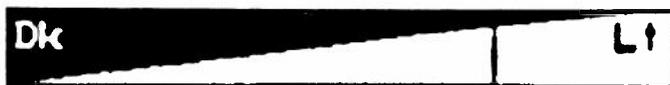
### "Vergroessern/Verkleinern mit Scanner" wieder anklicken

Das Wahlfeld ist wieder aktiviert.

### Die Grosse der Vorlage

Wenn Ihr Scanner auf 100 Bildpunkte per inch (= 2.54cm) eingestellt ist, dann entsprechen die 180 Bildpunkte, die die Breite der Normalzeichenfläche ausmachen etwa einer Breite der Vorlage von 4.57cm.

Je nach Scanner, mit dem Sie arbeiten, kann unter der Zeile der Wahlfelder auch noch dieses Feld erscheinen.



Hiermit können Sie den Helligkeitsgrad beim Scannen bestimmen. Der senkrechte Strich symbolisiert diesen Helligkeitsgrad.

Sie können ihn verschieben, indem Sie den Mauspunkt auf den Strich richten und dann die Maus mit gedrückter rechter Taste nach rechts oder links verschieben.

## Drucker



Wenn Sie einen Drucker an Ihren Personal Computer angeschlossen haben, können Sie Ihre selbstgezeichneten Muster zu Dokumentationszwecken ausdrucken. Zum Stricken der Muster ist es jedoch keineswegs nötig, sie auch auszudrucken.

"Drucker" anklicken

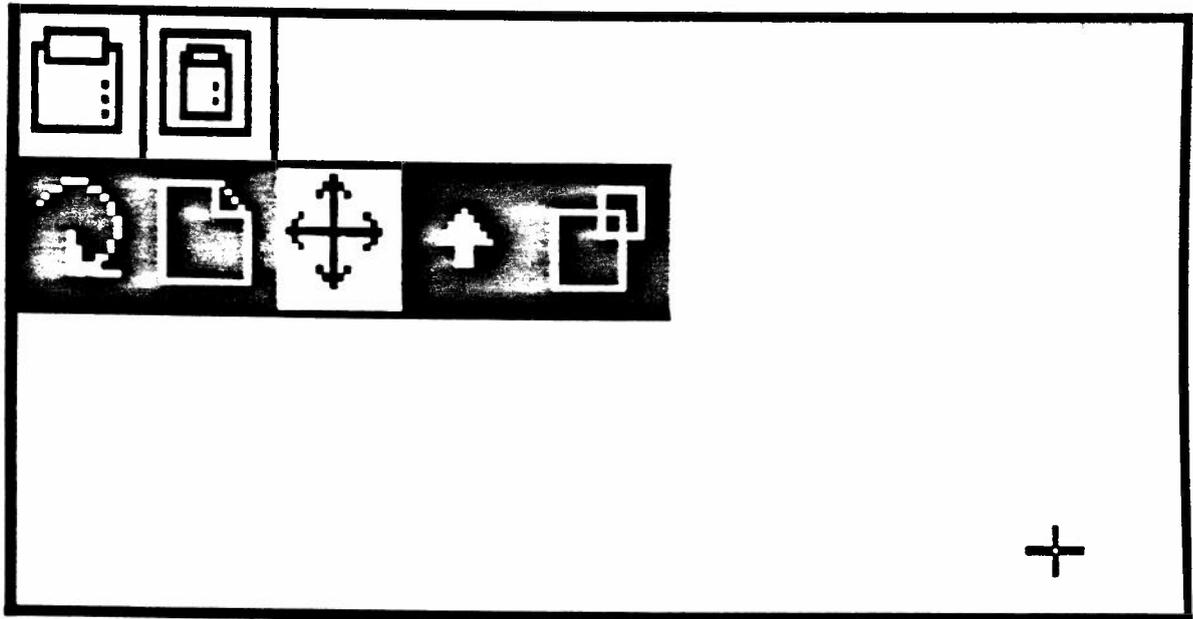
Jetzt erscheint die Sicherheitsfrage:

**Bildschirm ausdrucken?**  
**links=ja rechts=nein**

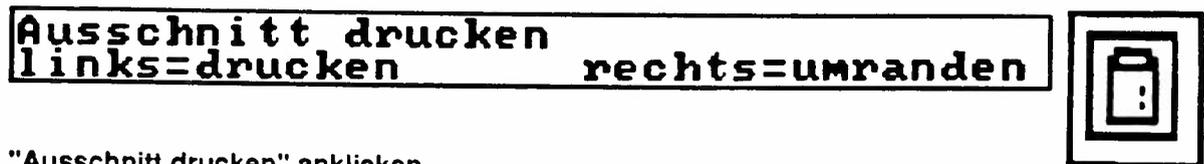
Linke Maustaste kurz drücken

Jetzt wird die ganze maximale Zeichenfläche und der schwarz abgedeckte Teil daneben ausgedruckt. Daher ist diese Funktion für unsere Zwecke nicht besonders geeignet.

"Drucker" mit rechter Maustaste anklicken



Das Untermenü des Druckers erscheint auf dem Bildschirm.



"Ausschnitt drucken" anklicken

Die Maus so bewegen, dass ein Rechteck auf der Zeichenfläche erscheint.

**Maus bewegen mit gedrückter rechter Taste**

Sie können so die Grösse des Rahmens verändern, um damit den Teil der Zeichenfläche zu umranden, den Sie ausdrucken wollen.

**Linke Maustaste kurz drücken**

Die Sicherheitsfrage erscheint:

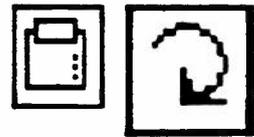
**Drucken ?**

**links = ja    rechts = nein**

**Linke Maustaste nocheinmal kurz drücken**

Jetzt wird nur der Teil des Bildschirms ausgedruckt, den Sie umrandet haben, und zwar wird er so gross ausgedruckt, wie das auf Ihrem Drucker möglich ist.

**"Zeichnung seitwärts ausdrucken"**



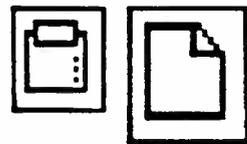
**"Zeichnung seitwärts ausdrucken" anklicken**

Die Zeichnung wird beim Drucken um eine Vierteldrehung nach rechts gedreht.

**"Zeichnung seitwärts ausdrucken" nocheinmal anklicken**

Das Wahlfeld ist nicht mehr aktiv und die Zeichnung wird wieder normal ausgedruckt.

**"Schwarz/Weiss umkehren"**



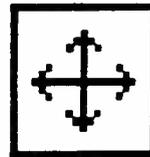
**"Schwarz/Weiss umkehren" anklicken**

Beim Ausdrucken wird dann das, was auf dem Bildschirm schwarz ist, weiss erscheinen und das, was weiss, ist schwarz.

**"Schwarz/Weiss umkehren" nocheinmal anklicken**

Die Zeichnungen werden wieder normal ausgedruckt, das heisst, was schwarz ist, ist schwarz, und was weiss ist, ist weiss.

### **"Zeichnung ausmitten"**



#### **Beim Einschalten des Personal Computers ist diese Funktion aktiviert**

Das hat zur Folge, dass die Zeichnung in der Mitte des Blattes ausgedruckt wird.

#### **"Zeichnung ausmitten" anklicken**

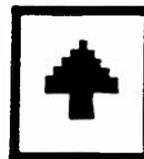
Jetzt ist das Wahlfeld nicht mehr aktiviert. Jetzt wird die Zeichnung am linken Rand des Blattes ausgedruckt.

(Achten Sie jedoch auf die Funktion "Vergrössern/Verkleinern beim Drucken", wenn diese aktiviert ist, hat die Funktion "Zeichnung ausmitten" keine Wirkung.)

#### **"Zeichnung ausmitten" nocheinmal anklicken**

Jetzt ist das Wahlfeld wieder aktiviert.

### **"Vorschub zum nächsten Blatt"**



#### **Beim Einschalten des Personal Computers ist dieses Wahlfeld aktiviert**

Das hat zur Folge, dass nach jedem Ausdruck eines Musters, das Papier weiter transportiert wird bis zum nächsten Blatt.

#### **"Vorschub zum nächsten Blatt" anklicken**

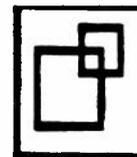
Jetzt ist das Wahlfeld nicht mehr aktiviert. Jetzt wird jede Zeichnung dort gedruckt, wo das Blatt gerade im Drucker ist und die nächste Zeichnung wird anschliessend daran gedruckt, wenn Sie das Papier im Drucker nicht von Hand weiter vorschieben.

(Achtung: hier kann auch eine Zeichnung über die Perforierung, die eine Seite von der nächsten trennt, gedruckt werden.)

#### **"Vorschub zum nächsten Blatt" nocheinmal anklicken**

Jetzt wird das Papier wieder automatisch bis zur nächsten Seite transportiert.

## **Vergroessern/Verkleinern beim Drucken"**



### **Beim Einschalten des Personal Computers ist dieses Wahlfeld aktiviert**

Das hat zur Folge, dass jede Zeichnung so gross, wie es auf Ihrem Drucker möglich ist, ausgedruckt wird, das heisst, die Zeichnung wird so breit, wie es die Breite des Blattes, das Sie bedrucken, erlaubt.

### **"Vergroessern/Verkleinern beim Drucken" anklicken**

Jetzt ist das Wahlfeld nicht mehr aktiviert. Jetzt wird die Zeichnung 1 : 1 ausgedruckt, d.h. ein Bildpunkt auf dem Bildschirm entspricht einem Bildpunkt auf Ihrem Drucker.

### **"Vergroessern/Verkleinern beim Drucken" nocheinmal anklicken**

Jetzt ist die Funktion wieder aktiviert und die Zeichnung wird so gross wie möglich ausgedruckt.

## Muster stricken ?

Dieser Bildschirm erscheint, wenn Sie im Inhaltsverzeichnis von CREATION 6 "Muster stricken" angeklickt haben.

<b>Name des Musters</b> ME\XXX_ +					
<b>Farbfolge beibehalten ?</b>					
ABC	Ab Karoreihe	COL1	COL2	COL3	COL4
<b>Muster stricken ?</b>					
<b>Zurueck zum Inhaltsverzeichnis ?</b>					
<b>XXX loeschen, Namen eintippen</b>					
<b>Maus anklicken / ENT</b>					

Loeschen Sie mit der Rückwärtstaste der Tastatur die drei xxx

(Wenn Sie ein Muster stricken wollen, das sich in einem Verzeichnis befindet, das Sie selbst angelegt haben, dann löschen Sie hier auch den Rückwärtsschrägstrich und ME und tippen den Namen des eigenen Verzeichnisses, den Rückwärtsschrägstrich und den Namen des Musters ein.)

## **Muster stricken ?**

### Fortsetzung 1

Wenn Sie ein Muster direkt von einer Diskette stricken wollen, die Sie ins Laufwerk einlegen, gehen Sie wie folgt vor:

Loeschen Sie die drei xxx, den Rückwärtsschrägstrich und ME. Tippen Sie folgendes ein:

A:ME\ Name des Musters.

An die Stelle von ME fügen Sie den Namen des Verzeichnisses ein, falls das Muster auf der Diskette nicht im Verzeichnis ME ist.

### **Tippen Sie den Namen Ihres Musters auf der Tastatur ein**

In diesem Teil des Programms kann alles (mit Ausnahme des Eintippens eines Namens) mit der **Maus** oder mit der **Tastatur** ausgeführt werden.

Im Textfeld steht vor dem Schrägstrich, welche Maustaste zu betätigen ist, nach dem Schrägstrich, welche Taste auf der Tastatur gedrückt werden muss. Wenn Sie die Fragen der Reihe nach richtig beantworten, wird automatisch jeweils der nächste Balken aktiviert.

### **Sollten Sie einen Fehler entdecken, den Sie korrigieren wollen, so können Sie auch jederzeit jeden beliebigen Balken frei anwählen**

Mit der Maus können Sie einfach den betreffenden Balken anklicken und dann dort weiterfahren. Mit der Tastatur, können Sie mit den senkrechten und waagrechten Pfeilen jeden beliebigen Balken anwählen und dann auf ENT drücken, um die Wahl zu bestätigen.

### **Mit der Maus den Balken "Name des Musters" anklicken**

oder

### **Auf der Tastatur die Taste ENT drücken**

Wenn Sie einen gültigen Namen, den der Computer gefunden hat, eingegeben haben, wird automatisch der nächste Balken aktiviert.

## Muster stricken ?

Fortsetzung 2

Wenn Sie einen Namen eingetippt haben, den es im Speicher nicht gibt, erscheint die Meldung:

**Namen des Musters nicht gefunden**  
Maus anklicken / ENT

**Mit der Maus den Balken "Name des Musters" anklicken**

oder

**Auf der Tastatur die Taste ENT drücken**

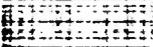
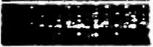
Dadurch verschwindet die Meldung "Namen nicht gefunden" wieder und Sie können nun den falschen Namen mit der Rückwärtstaste löschen und einen anderen eintippen, der im Speicher existiert. Weiterfahren wie oben beschrieben, d.h. Balken noch einmal anklicken oder ENT drücken.

Wenn der Name richtig ist, ist der nächste Balken aktiviert:

## Farbfolge beibehalten ?

Gleichzeitig erscheinen jetzt die Farben Ihres Musters unter dem nächsten Balken.

Sie können auf diesem Balken folgende Informationen ablesen:

Name des Musters ME\blume_						
Farbfolge beibehalten ?					+	
ABC	Ab	Karoreihe	COL1	COL2	COL3	COL4
A		1				
A		8				
		13				

COL 1

Darunter sehen Sie die Farben Ihres Musters, die Sie in das erste Nüsschen von links einfädeln müssen, damit beim Stricken die Farbfolge stimmt.

COL 2

Darunter erscheint die Farbe für das 2. Nüsschen von links.

COL 3

Farbe für das 3. Nüsschen von links

COL 4

Farbe für das 4. Nüsschen von links

## **Muster stricken ?**

### Fortsetzung 3

Es werden hier natürlich nur soviel Farben angezeigt, wie in Ihrem Muster vorkommen.

**Achtung:** wenn hier nur unter COL1 und COL2 Farben erscheinen, müssen Sie eine 2-Farben Technik wählen.

Wenn nur unter COL1, COL2 und COL3 Farben erscheinen, müssen Sie eine 3-Farben Technik wählen.

Wenn nur unter COL1 und COL2 Farben erscheinen dürfen Sie keinesfalls eine 3- oder 4-Farbentechnik wählen.

**Wenn Ihr Muster mehr als 4 Farben enthält, erscheint ein weiterer Balken in der Tabelle**

#### **Ab Karoreihe**

zeigt an, von welcher Karoreihe an, die neue Farbe erscheint. Ausserdem sehen Sie auch, in welchem Nüsschen die neue Farbe eingefädelt werden muss. Notieren Sie sich diese Informationen. Vergessen Sie nicht, dass Sie je nach gewählter Technik umrechnen müssen, wievielen Reihen im Gestrick die hier angezeigten Karoreihen entsprechen. Der Computer kann Ihnen hier bis zu sieben verschiedene Farbfolgen anzeigen.

**Achtung:** wenn Sie ein Muster stricken, das Sie mit einer Palette gezeichnet haben, die Sie selbst zusammengestellt haben, dann müssen Sie zuerst zu "Muster zeichnen" gehen und dort die Palette aus dem Speicher holen. Dann gehen Sie wieder ins Inhaltsverzeichnis zurück und wählen "Muster stricken", jetzt erst werden Ihnen hier die Farben Ihrer eigenen Palette angezeigt.

## **Muster stricken ?**

Fortsetzung 4

**ABC**

Unter diesem Teil des Balkens wird angezeigt, ob das Muster so gross ist, dass es nicht in einem Mal in den Speicher der ELECTRONIC 6000 übertragen werden kann.

**B**

Solange dort A steht, kann das Muster in einem Teil übertragen werden.

Sobald dort ein B erscheint und daneben "ab Karoreihe..." heisst das, dass der Computer das Muster in zwei Teile aufgeteilt hat, und dass der 2. Teil bei der angezeigten Karoreihe beginnt.

**Auf dem Textfeld zu "Farbfolge beibehalten ?" erscheint**

Ja = li / ENT

Nein = re / N

Das heisst, wenn Sie alle nötigen Informationen notiert haben, können Sie hier entweder die linke Maustaste anklicken oder ENT drücken, wenn Sie das Muster jetzt streichen wollen.

**Wenn Sie die Farben nicht in der angegebenen Reihenfolge in die Nüsschen einfädeln wollen:**

Klicken Sie die rechte Maustaste an oder drücken Sie auf der Tastatur die Taste n.

Jetzt erscheint unten im Textfeld folgende Anzeige:

**Farbstellung vertauschen**

**1. Farbe waehlen Maus / Pfeil + ENT**

Sie können die Reihenfolge, in der Sie die Farben einfädeln, nur ändern, indem Sie jeweils zwei Farben miteinander vertauschen. Da Sie das jedoch mehrmals wiederholen können, können Sie damit jede beliebige Reihenfolge erreichen.

**Klicken Sie mit der Maus dasjenige COL Feld an, dessen Farben Sie mit denen eines andern vertauschen wollen**

(Wenn es COL1 ist, müssen Sie dieses Feld anklicken, obwohl es bereits aktiviert ist.)

**Aktivieren Sie mit einem der horizontalen Pfeile das gewünschte COL Feld und drücken Sie dann auf ENT**

Jetzt erscheint die Aufforderung:

**2. Farbe waehlen Maus / Pfeil + ENT**

## **Muster stricken ?**

Fortsetzung 5

Wählen Sie jetzt wie oben beschrieben mit Tastatur oder Maus das zweite COL Feld an, dessen Farben Sie mit denen des ersten Feldes vertauschen wollen. Wenn die Farben vertauscht sind, ist wieder

**Farbfolge beibehalten ?**

aktiviert.

Wenn Sie jetzt wieder mit Nein antworten, können Sie zwei weitere Farbfelder miteinander vertauschen. Wenn die Farbreihenfolge Ihren Wünschen entspricht, antworten Sie hier mit Ja und der folgende Balken ist aktiviert:

## **Muster stricken ?**

Klicken Sie den Balken mit der linken Maustaste an oder drücken Sie auf ENT, wenn Sie Ihr Muster jetzt stricken wollen.

**Wenn der Computer das Muster in zwei Teile aufgeteilt hat,**

erscheint im Textbalken die Anzeige:

**Teil eintippen A oder B**

Tippen Sie A oder B, je nach dem, welchen Teil Sie jetzt stricken wollen.

Notieren Sie sich hier, bei welcher Karoreihe Teil B beginnt.

Übertragen Sie Teil A und stricken Sie den Teil, d.h. die Anzahl Reihen, die je nach Technik der angegebenen Anzahl Karoreihen entspricht. Gehen Sie dann auf der ELECTRONIC 6000 wieder zum Programmieren, löschen Sie nicht, tippen Sie für Muster A jedoch nur die Technik ein und übertragen Sie dann den Teil B des Musters ins Muster B.

(Übertragen siehe S. 107)

Der Computer kann Ihnen hier auch mehr als zwei Teile anzeigen.

## **Muster stricken ?**

Fortsetzung 6

Jetzt erscheint auf einer schwarzen Fläche folgende Anzeige:

**ELECTRONIC 6000 einschalten und programmieren bis MUSTER**

**Leertaste und 0 drücken**

**Wenn bereit, drücken Sie eine beliebige Taste**

(Da diese Meldung von MS-DOS generiert wird, kann sie auch geringfügig anders lauten.)

Wenn Sie die ersten Anweisungen befolgt haben, erscheint auf der Anzeige der ELECTRONIC 6000

**START PC**

Drücken Sie erst jetzt auf dem Personal Computer eine beliebige Taste.

**Auf der ELECTRONIC 6000 erscheint die Meldung WARTEN**

**Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung**

**Muster wird übertragen Bitte warten**

Je nach Grösse des Musters kann das eine gewisse Zeit dauern.

Wenn das Muster übertragen ist, erscheint auf der ELECTRONIC 6000 die Meldung: **AENDERN**, Sie fahren dort weiter fort mit Programmieren, wie Sie es in der Bedienungsanleitung der ELECTRONIC 6000 lesen.

**Auf dem Personal Computer erscheint wieder der Bildschirm für Muster stricken.**

Wenn Sie jetzt "Zurück ins Inhaltsverzeichnis" mit der Maus anklicken oder mit der senkrechten Pfeiltaste anwählen und dann mit ENT bestätigen, kommen Sie wieder zum Inhaltsverzeichnis von CREATION 6.

## **Muster auf Diskette speichern ?**

In diesem Teil des Programms können Sie nur die Tastatur verwenden.

Von Zeit zu Zeit sollten Sie die Muster, die Sie entworfen haben, auf einer Diskette speichern, damit sie noch vorhanden sind, wenn aus irgend einem Grund die Festplatte gelöscht werden sollte.

(Für diejenigen, die sich im MS-DOS auskennen, erscheinen hier auch die DOS Befehle jeweils in der ersten Zeile der Anzeige.)

Sie haben im Inhaltsverzeichnis "Muster auf Diskette speichern" angewählt:

Erste Anzeige:

**C : \ CREA \ ME**

### **Ist das Muster im Verzeichnis ME ?**

Wenn Sie ein Muster speichern wollen, das im Untermenü von "Speichern" mit der Bezeichnung ME erscheint, drücken Sie hier die Taste ENT.

Wenn Sie eine Farbpalette speichern wollen, müssen Sie hier den ganzen Befehl wiederholen nämlich: **C : \ CREA \ COL**

C: Für Festplatte

\ Rückwärtsschrägstrich = backslash

(Dieser Rückwärtsschrägstrich kann je nach Computer an einer anderen Stelle sein, meist auf der Vorderfläche einer Taste, die Sie dann gleichzeitig mit der Taste "Alt Gr" drücken müssen.)

CREA

\ Rückwärtsschrägstrich = backslash

COL (oder den Namen eines eigenen Verzeichnisses, das Sie bereits gemacht haben. Siehe dazu S.114)

ENT

Nächste Anzeige:

\\*.\*

### **Alle Muster des Verzeichnisses speichern**

Wenn Sie alle Muster des Verzeichnisses auf Diskette speichern wollen, drücken Sie hier die Taste ENT. Wenn Sie nur ein einzelnes Muster auf Diskette speichern wollen, dann fügen Sie hier seinen Namen an Stelle des ersten Sternes ein: **\ NAME des Musters . \***

\ Rückwärtsschrägstrich = backslash

... Name des Musters

. Punkt

\* Stern

ENT

Nächste Anzeige:

**A : \ ME**

### **Muster ins Verzeichnis ME speichern ?**

Ja = ENT

Wenn Sie Ihr Muster in ein anderes Verzeichnis speichern wollen, müssen Sie hier den vollständigen Befehl wiederholen: **A : \ Name des Verzeichnisses**

A : für Laufwerk A

\ Rückwärtsschrägstrich = backslash

... Name des Verzeichnisses, z.B. COL wenn Sie eine Farbpalette speichern wollen.

ENT

## **Muster auf Diskette speichern ?**

Fortsetzung 1

**Achtung:** immer wenn Sie hier eine Farbpalette speichern wollen, müssen Sie also eingeben:

**A : \ COL**

Indem Sie hier einen Namen eintippen, den Sie noch nie verwendet haben, können Sie auf der Diskette ein neues Verzeichnis anlegen. Führen Sie dann jedoch genau Buch, welche Muster Sie in welchem Verzeichnis gespeichert haben, damit Sie sie auch wieder finden.

**Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie nie Muster und Farbpaletten im gleichen Verzeichnis speichern, da das unweigerlich zu Störungen führt.**

Nächste Anzeige:

\\*.\*

**Bleibt der Name des Musters gleich ?**

Ja = ENT

Hier besteht im Prinzip die Möglichkeit, dem Muster einen anderen Namen zu geben. Wenn Sie davon Gebrauch machen, sollten Sie sich jedoch unbedingt notieren, welcher Name auf der Diskette welchem Namen auf der Festplatte entspricht.

Fügen Sie den neuen Namen an Stelle des ersten Sternes ein.

Jetzt erscheint die Sicherheitsfrage:

**Diskette einlegen, Eingabe kontrollieren**

**Speichern = ENT Aendern = andere Taste**

Falls Sie hier einen Fehler in Ihren Eingaben entdecken, können Sie mit einer beliebigen Taste (ausser ENT) zur ersten Anzeige zurückkehren und Ihre Eingabe ändern.

(Wenn Sie hier nichts speichern wollen, legen Sie keine Diskette ein und drücken dennoch auf ENT. Es erfolgt eine Fehlermeldung, die Sie mit A für Abbrechen beantworten, dadurch kommen Sie wieder ins Inhaltsverzeichnis.)

## Muster von Diskette holen ?

Wenn Sie ein CREATION 6 Muster, das Sie selbst auf Diskette gespeichert haben oder das Sie auf Diskette erhalten haben, auf die Festplatte übertragen wollen, haben Sie im Inhaltsverzeichnis "Muster von Diskette holen" angewählt.

(Für diejenigen, die sich im MS-DOS auskennen, erscheinen hier auch die Dos Befehle jeweils in der ersten Zeile der Anzeige.)

Erste Anzeige:

A : \ ME

### Ist das Muster im Verzeichnis ME ?

Wenn Sie Ihr Muster auch auf der Diskette in dem Verzeichnis ME gespeichert haben, drücken Sie hier ENT. Wenn das Muster in einem anderen Verzeichnis ist, z.B. eine Farbpalette, die sich im Verzeichnis COL befindet, müssen Sie hier den ganzen Befehl wiederholen: A : \ COL

A : für Laufwerk A

\ Rückwärtsschrägstrich = backslash

... Name des Verzeichnisses, z.B. COL für Paletten, oder einen Namen, den Sie selbst einmal beim Speichern eingegeben haben.

ENT

Nächste Anzeige:

\\*.\*

### Alle Muster des Verzeichnisses holen ?

Wenn Sie alle Muster, die sich im Verzeichnis ME auf der Diskette befinden, auf die Festplatte holen wollen, drücken Sie hier ENT.

Wenn es nur ein einzelnes Muster ist, müssen Sie hier seinen Namen an Stelle des ersten Sternes eingeben : \ Name des Musters .\*

\ Rückwärtsschrägstrich = backslash

... Name des Musters

. Punkt

\* Stern

ENT

Nächste Anzeige:

C : \ CREA \ ME

### Muster ins Verzeichnis ME einfüegen ?

Wenn es sich um ein Muster handelt, das auf der Festplatte auch im Verzeichnis ME erscheinen soll, dann drücken Sie hier auf ENT. Wenn es sich um eine Farbpalette handelt, die in das Verzeichnis COL gehört, müssen Sie den Befehl vollständig wiederholen: C : \ CREA \ COL

C : für die Festplatte

\ Rückwärtsschrägstrich = backslash

CREA für das Verzeichnis, indem sich das Zeichnungsprogramm CREATION 6 befindet.

\ Rückwärtsschrägstrich = backslash

COL für das Verzeichnis, in das Farbpaletten gehören, oder den Namen eines anderen Verzeichnisses, das Sie auf der Festplatte anlegen wollen, oder das Sie bereits beim Speichern angelegt haben.

ENT

## **Muster von Diskette holen ?**

### Fortsetzung 1

Wenn Sie hier ein neues Verzeichnis anlegen, so können Sie die Muster, die darin gespeichert sind, wie folgt aus dem Speicher holen:

Wahlfeld "Aus dem Speicher holen" anklicken.

Nicht nur xxx sondern auch den Rückwärtsschrägstrich und ME loeschen.

Namen des neuen Verzeichnisses, Rückwärtsschrägstrich und Namen des darin gespeicherten Musters eintippen.

"Aus dem Speicher holen" anklicken.

Achtung: auch hier Muster und Farbpaletten auseinanderhalten.

Verzeichnisse mit Farbpaletten finden Sie unter dem Wahlfeld COL.

Nächste Anzeige:

\ \* . \*

**Bleibt der Name des Musters gleich ?**

Ja = ENT

Im Prinzip können Sie hier wieder Ihrem Muster einen neuen Namen geben, das Vorgehen ist gleich wie bei "Muster auf Diskette speichern".

Jetzt erscheint die Sicherheitsfrage:

**Diskette einlegen, Eingabe kontrollieren**

**Holen = ENT    Aendern = andere Taste**

Falls Sie hier einen Fehler in Ihren Eingaben entdecken, können Sie mit einer beliebigen Taste (ausser ENT) zur ersten Anzeige zurückkehren und Ihre Eingabe ändern.

(Wenn Sie hier nicht von der Diskette holen wollen, legen Sie keine Diskette ein und drücken dennoch auf ENT. Es erfolgt eine Fehlermeldung, die Sie mit A Abbrechen beantworten, dadurch kommen Sie wieder ins Inhaltsverzeichnis.)

## **Diskette formatieren ?**

Jedesmal wenn Sie auf einer neuen Diskette zum ersten Mal etwas speichern wollen, müssen Sie diese Diskette zuerst **formatieren**, das heisst, so vorbereiten, dass überhaupt etwas darauf gespeichert werden kann.

Sie haben dazu im Inhaltsverzeichnis

**"Diskette formatieren" angewählt.**

(Formatieren richtet sich nach MS-DOS Befehlen, für Formatierungsparameter, die im Normalfall nicht notwendig sind, im MS-DOS Handbuch nachsehen.)

Auf dem Bildschirm erscheint folgender Text:

**"Formatieren im Laufwerk A : = ENT  
Formatieren im Laufwerk B : eintippen"**

Das heisst, wenn Sie im Laufwerk A formatieren wollen, brauchen Sie nur auf die Taste ENT zu drücken. Wenn Sie ein Laufwerk B haben und dort formatieren wollen, müssen Sie hier B : und ENT eintippen.

Nächste Anzeige:

**Keine Formatierungsparameter = ENT  
Sonst Parameter gemäss DOS eintippen**

Im Normalfall, d.h. wenn z.B. Diskette und Laufwerk korrespondieren und die Diskette beidseitig formatiert werden soll etc. drücken Sie hier auf die Taste ENT.

Wenn Sie nähere Bedingungen zum Formatieren eingeben wollen, richten Sie sich nach den Angaben in Ihrem MS-DOS Handbuch.

Nächste Anzeige:

**Eingabe kontrollieren  
Formatieren = ENT                      Aendern = andere Taste**

Falls Sie hier einen Fehler in Ihren Eingaben entdecken, können Sie mit einer beliebigen Taste (ausser ENT) zur ersten Anzeige zurückkehren und Ihre Eingabe ändern.

Nächste Anzeige:

Jetzt kommt die Aufforderung: "Eine neue Diskette ins gewählte Laufwerk einlegen und ENT drücken."

Am Schluss, wenn die Diskette formatiert ist, erscheint noch eine Frage, ob Sie weitere Disketten formatieren wollen oder nicht.

Wenn Sie mit Nein antworten, sind Sie wieder im Inhaltsverzeichnis von CREATION 6.

(Wenn Sie hier keine Disketten formatieren wollen, legen Sie keine Diskette ins Laufwerk und drücken dennoch auf ENT, die Frage nach weiteren Disketten zum Formatieren erscheint wieder, beantworten Sie mit nein, und Sie sind wieder im Inhaltsverzeichnis von CREATION 6.)

## Was tun wenn?

Es gibt verschiedene Arten von Fehlermeldungen.

Manche werden vom MS-DOS Betriebssystem generiert, die dazugehörigen Erklärungen müssen Sie daher in Ihrem MS-DOS Handbuch nachsehen. Bei anderen Fehlermeldungen ist die Bedeutung offensichtlich, so dass Sie hier nicht weiter beschrieben werden.

### **Fehlermeldungen, die beim Installieren und Konfigurieren erscheinen.**

Alle diese Fehlermeldungen werden vom Betriebssystem MS-DOS generiert und müssen daher im betreffenden Handbuch nachgesehen werden.

### **Fehlermeldungen die bei "Muster auf Diskette speichern" und "Muster von Diskette holen" erscheinen**

Auch diese werden vom Betriebssystem generiert.

Folgende Meldung könnte häufiger erscheinen:

**"Verzeichnis kann nicht angelegt werden"**

In diesem Fall sehen Sie nach, ob eine Diskette im Laufwerk ist und ob sie schreibgeschützt ist.

### **Fehlermeldungen die beim Starten von CREATION 6 erscheinen**

**"Kabel ELECTRONIC 6000 ist nicht angeschlossen, oder ELECTRONIC 6000 ist eingeschaltet."**

Stecken Sie das Verbindungskabel zum ELECTRONIC 6000 in die Schnittstelle am Computer, s.S. 10.

Wenn das andere Ende des Verbindungskabels in der ELECTRONIC 6000 eingesteckt ist, so muss die ELECTRONIC 6000 ausgeschaltet sein. Die ELECTRONIC 6000 darf erst eingeschaltet werden, wenn der Computer Sie dazu auffordert, s.S. 107.

**"Groesserer Speicher notwendig"**

**"ZU wenig Speicherplatz vorhanden"**

**"Zu wenig Speicher für VRI"**

Diese und ähnliche Meldungen bedeuten, dass in Ihrem Arbeitsspeicher (RAM) nicht genügend Platz vorhanden ist. Bei allen Meldungen (ausser bei der letzten) sollten Sie als erstes die Grösse der maximalen Zeichenfläche (VRI) verkleinern oder sie ganz ausschalten. Dazu müssen Sie nocheinmal mit Hilfe von SETCREA konfigurieren. S. 15 ff.

Eine weitere Möglichkeit, um mehr Speicherplatz zu erhalten, ist, die Benutzeroberfläche zu verlassen, falls Sie das Programm aus einer Benutzeroberfläche heraus starten.

**"Maustreiber nicht geladen"**

Das heisst, dass der Maustreiber sich nicht in der Stapeldatei befindet.

Das Programm geht automatisch zur Anzeige CREA zurück.

Tippen Sie INIT ein, danach müsste eine Meldung kommen, dass der Maustreiber installiert ist. Falls der Maustreiber überhaupt noch nicht ins Hauptverzeichnis geladen sein sollte, lesen Sie in der Bedienungsanleitung der Maus nach.

**"Datei xxx.lan fehlt"**

Das bedeutet, dass Sie im SETCREA eine Sprache gewählt haben, für die die nötige Datei fehlt. Wählen Sie eine andere Sprache. Wenn Sie nichts wählen, erscheinen die Anzeigen automatisch in englisch.

## Fehlermeldungen, die bei "Muster stricken" erscheinen

### **"UNDO nicht möglich"**

oder

### **"Letzter Vorgang nicht loeschbar"**

Diese Meldung kann erscheinen, nachdem Sie "Muster stricken" angeklickt haben und sie bedeutet, dass Ihr Arbeitsspeicher (RAM) für diese Funktion zu klein ist. Bei der Fehlermeldung "Groesserer Speicher notwendig" können Sie nachlesen, wie Sie mehr Speicherplatz schaffen können. Das Programm kann jedoch auch ohne diese Funktion verwendet werden, falls Sie dann das betreffende Wahlfeld anklicken, erscheint die obige Meldung nocheinmal für 2 Sekunden auf dem Bildschirm.

### **"Namen nicht gefunden"**

Diese Meldung kann erscheinen, wenn Sie ein Muster aus dem Speicher holen wollen.

Ueberprüfen Sie, ob Sie den Namen korrekt eingetippt haben und schauen Sie mit Hilfe des Fragezeichens alle gespeicherten Namen an.

### **"Nichts gespeichert"**

Diese Meldung erscheint, wenn Sie noch kein einziges selbst gezeichnetes Muster gespeichert haben.

### **"Fehler beim Speichern"**

Diese Meldung kann erscheinen, wenn Sie direkt aus dem Teil "Muster entwerfen" heraus ein Muster auf einer Diskette speichern wollen.

Sehen Sie nach, ob eine Diskette im Laufwerk A ist und ob sie schreibgeschützt ist.

### **"Zu wenig Platz"**

Diese Meldung kann beim Speichern eines Musters erscheinen, siehe S. 48.

## Fehlermeldungen, die im Teil "Muster stricken" erscheinen

### **"Muster hat ... Farben in Karoreihe"**

Diese Meldung erscheint, wenn in einer Reihe Ihres Musters mehr als vier Farben erscheinen. Da Sie das Muster so nicht stricken können, müssen Sie zurück in den Teil "Muster entwerfen" und Ihr Muster so ändern, dass in jeder Reihe nur noch höchstens vier Farben erscheinen.

### **"Namen nicht gefunden"**

Ueberprüfen Sie, ob Sie den Namen richtig getippt haben.

### **"Kein Muster zum Stricken vorhanden"**

Sie haben den Namen Ihres Musters nicht eingetippt oder vergessen auf ENT zu drücken, bevor Sie weiter gegangen sind.

### **"Muster zu breit"**

Das Muster, das Sie stricken wollen, ist breiter als 180 Karos und kann daher auf Ihrem ELECTRONIC 6000 nicht gestrickt werden. Gehen Sie zurück zu "Muster entwerfen" und ändern Sie es.

### **"Muster zu lang"**

Ein Muster, das mehr als 255 Karos lang ist, kann von CREATION 6 nicht bearbeitet werden. Gehen Sie zurück zu "Muster entwerfen" und teilen Sie Ihr Muster in Abschnitte, die nicht länger als 255 Karos sind. Geben Sie diesen Abschnitten verschiedene Namen und übertragen Sie sie nacheinander in die ELECTRONIC 6000.

### **"Muster hat zu viele Farbwechsel"**

Der Computer kann bis zu 7 verschiedene Farbwechsel anzeigen. Wenn Ihr Muster mehr Farbwechsel erfordert, kann es nicht in die ELECTRONIC 6000 übertragen werden. Gehen Sie zurück zu "Muster entwerfen" und teilen Sie das Muster auf wie oben beschrieben.

## **Fehlermeldungen die auf der ELECTRONIC 6000 angezeigt werden**

### **118**

Das bedeutet, dass im Speicher der ELECTRONIC 6000 nicht mehr genügend Platz frei ist für Ihr Muster. Das ist nur dann der Fall, wenn Sie bereits andere Muster gespeichert haben. Stricken Sie diese zuerst und löschen Sie sie dann. Danach werden Sie genug Speicherplatz für Ihr neues Muster haben.

### **255**

Sie haben die Taste mit dem Punkt für den Leser gedrückt anstelle der Leertaste und der Null.

### **208**

### **209**

### **210**

### **211**

### **212**

### **213**

Alle diese Nummern zeigen an, dass beim Übertragen eine Störung eingetreten ist.

Versuchen Sie noch einmal, Ihr Muster zu übertragen.

Wenn die Fehlermeldung wieder erscheint, sollten Sie die betreffende Zahl Ihrem nächsten Händler melden.

## Alphabetisches Verzeichnis der Textanzeigen

Auf den Kopf stellen	47
Ausschnitt drucken	97
Aus dem Speicher holen	83
Bild in Rahmen einlesen	91
Bildschirm ausdrucken ?	96
Bildschirm loeschen ?	54
Buchstaben 6x9	38
Buchstaben 8x8	38
Buchstaben 9x14	38
CREATION 6 verlassen ?	20
Diskette formatieren ?	112
Drucker	96
Farbe wechseln	58
Farbe wechseln in der Umrandung	60
Farben veraendern	63
Farben vertauschen	59
Farben vertauschen in Umrandung	61
Farbstift	23
Kreis	34
Letzten Vorgang loeschen ?	50
Linie aneinanderhaengend	28
Linie diagonal, verschiebbar	29
Linie senkrecht, verschiebbar	31
Linie waagrecht, verschiebbar	30
Linien abrunden	32
Linien abrunden und verziehen	33
Loeschen ausserhalb des Randes	53
Lupe	66
Mit Farbe ausfuellen	39
Muster auf Diskette speichern ?	108
Muster entwerfen ?	21
Muster stricken ?	101
Muster verschieben	43
Muster von Diskette holen ?	110
Muster wiederholen	44
Nach links legen	47
Nach rechts legen	47
Oval	36
Radiergummi	52
Rechteck	37
Scanner benuetzen	89
Seiten verkehren	47
Speichern: Name 8 Buchstaben lang	77
Spiegeln horizontal	47
Spiegeln vertikal	47
Vergroessern/Verkleinern	40
Verschieben m unregelm Umriss	45
Welche Farbe wurde verwendet ?	62
Wiederholen m unregelm Umriss	46
Wiederholung sichtbar machen	49
Zurueck ins Inhaltsverzeichnis	55
1 = mm 40 Reihen	74
2 = mm 40 Maschen	74
3 = TECHNIK	75
4 = ANSCHLAG	75