



DISCUS 2

Handleiding

Laatste wijziging: januari 2002

© 2002 Magic Mouse Productions
12615 Sir Francis Drake Blvd.
Inverness, CA 94937 USA

◆ **Macintosh Installatie:**

Discus is klaar voor gebruik zonder installatie: dubbelklik het Discus icoon en begin met het maken van labels.

Om Discus naar uw hard disk te kopiëren sleep het Discus programma en de Discus.opc art database naar de gewenste map. Dit zijn de enige twee bestanden die nodig zijn om Discus te gebruiken.

Als Discus naar uw hard disk gekopieerd is kunt u de geheugentoe wijzing aanpassen door in de Finder op het programma icoon te klikken en uit het Bestand menu Info/Geheugen te kiezen en de 'bij voorkeur' waarde aan te passen.

◆ **Windows Installatie:**

Discus is klaar voor gebruik zonder installatie: dubbelklik het Discus programma (discus.exe) en begin met het maken van labels.

Om Discus naar uw hard disk te kopiëren sleep het Discus.exe programma en de Discus.opc art database naar de gewenste map. Dit zijn de enige twee bestanden die nodig zijn om Discus te gebruiken.

Discus maakt gebruik van Apple's Quicktime. U treft Quicktime aan op de installatie CDROM, en het is verkrijgbaar van Apple's web site: **www.apple.com**

◆ **Ontwerp een label in 60 seconden**

Stap 1) Selecteer het gewenste type label project.

Stap 2) Selecteer het gewenste achtergrond canvas ontwerp.

Stap 3) Indien gewenst, teken op de achtergrond door op het Tekenen tabblad te klikken en gebruik te maken van de vele teken tools. Probeer het verfemmer tool om een snelle vlakvulling te verkrijgen.

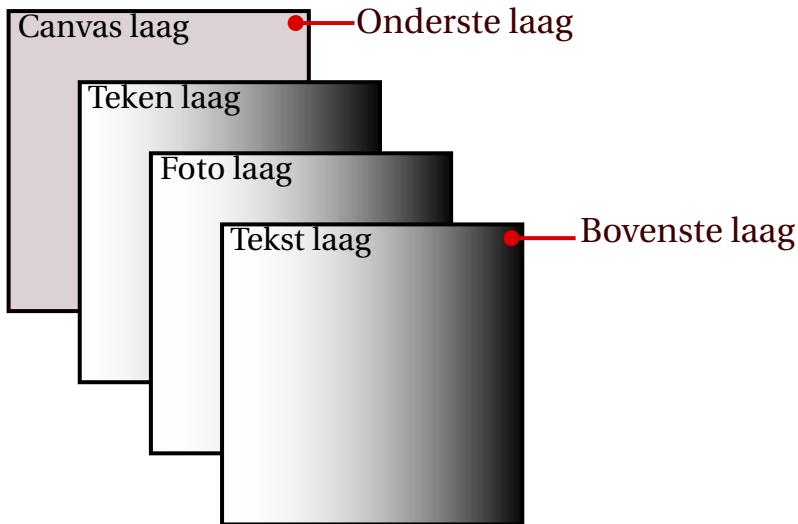
Stap 4) Klik op het **Tekst** tabblad, klik **Nieuw**, en type uw tekst. Meer tekstblokken kunnen naar wens toegevoegd worden. De tekstgrootte en regelafstand kunnen aangepast worden met de schuifregelaars links. De kleur van de tekst en het lettertype kunt u onderaan het scherm kiezen.

Stap 5) Klik op het **Foto** tabblad, klik **Nieuw**, en kies een foto of illustratie op uw disk die u wilt importeren. U kunt de grootte van de afbeelding aanpassen met de schuifregelaar links. De afbeelding kan verplaatst worden door met de muis te verslepen of door gebruik te maken van de cursortoetsen op het toetsenbord.

Stap 6) Klik op het **Print** tabblad, selecteer het papier dat u gebruikt en klik de **Print** knop. Gebruik de vier pijlen onderaan om de afdruk in stappen van 0.5mm te verplaatsen.

◆ Ontwerpen in lagen

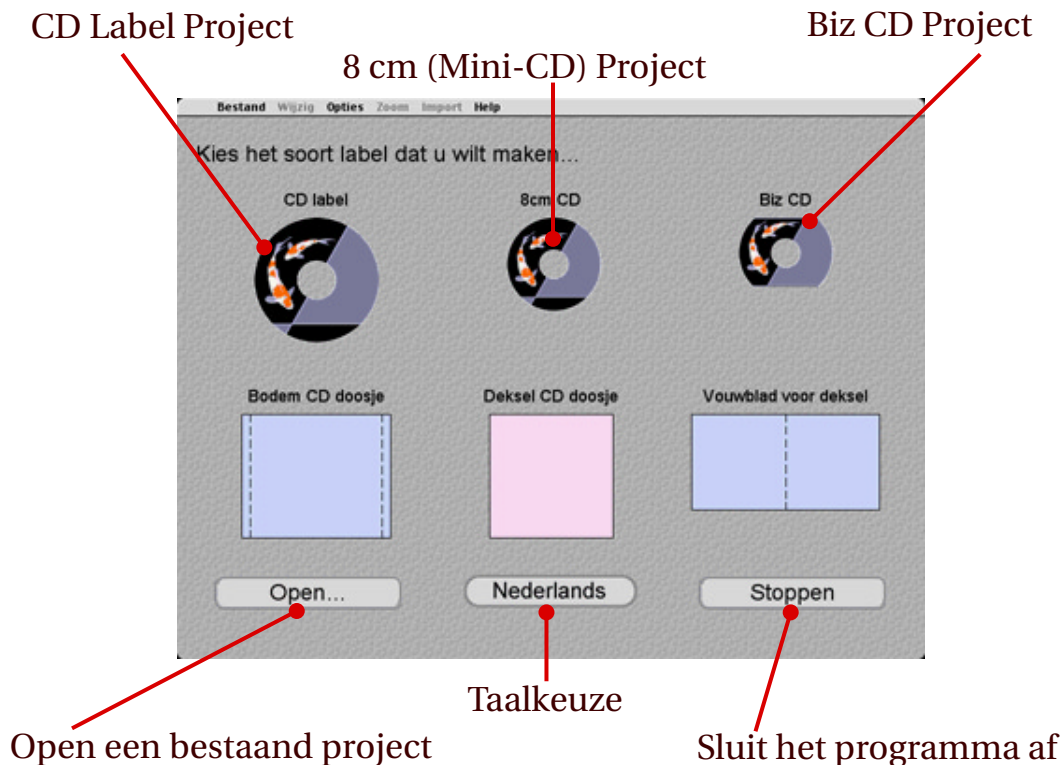
Ieder label is samengesteld uit hetaantal lagen in uw ontwerp. De lagen zijn in de volgende volgorde gerangschikt:



NB: Op dit moment kan de volgorde van de lagen niet veranderd worden, dus het is niet mogelijk te schilderen op een foto; retoucheerwerk dient in een ander programma plaats te vinden.

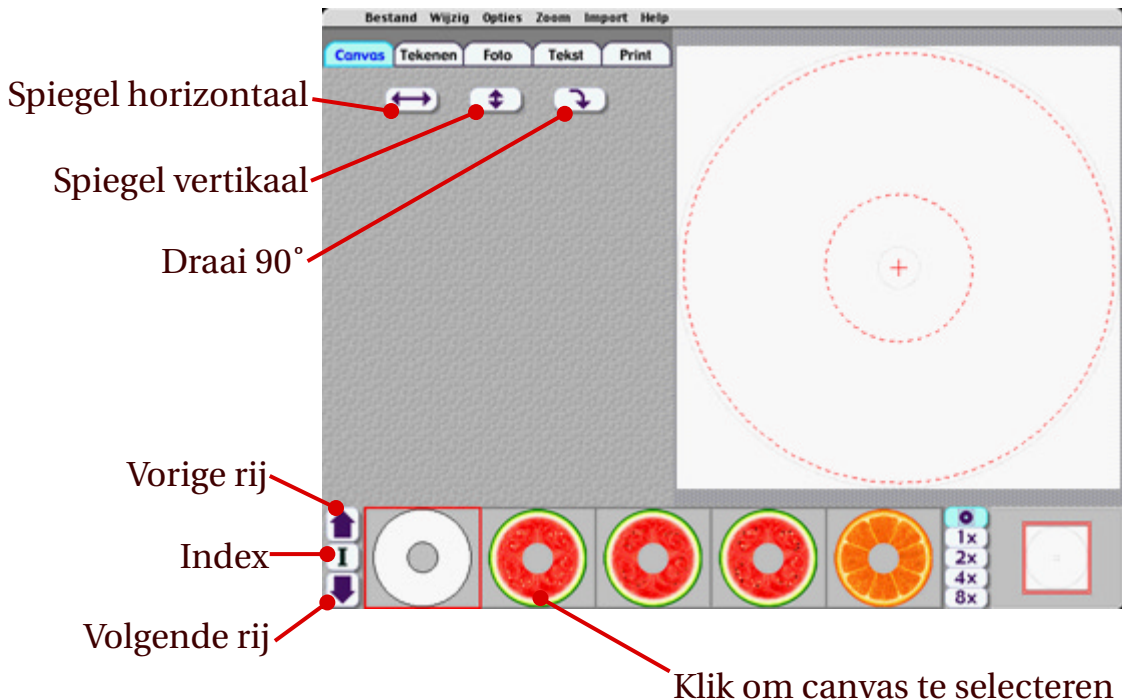
◆ Project Keuze Scherm

In het project keuze scherm kunt u kiezen welk type project u wilt starten, een bestand project openen of de taal van het programma aanpassen.



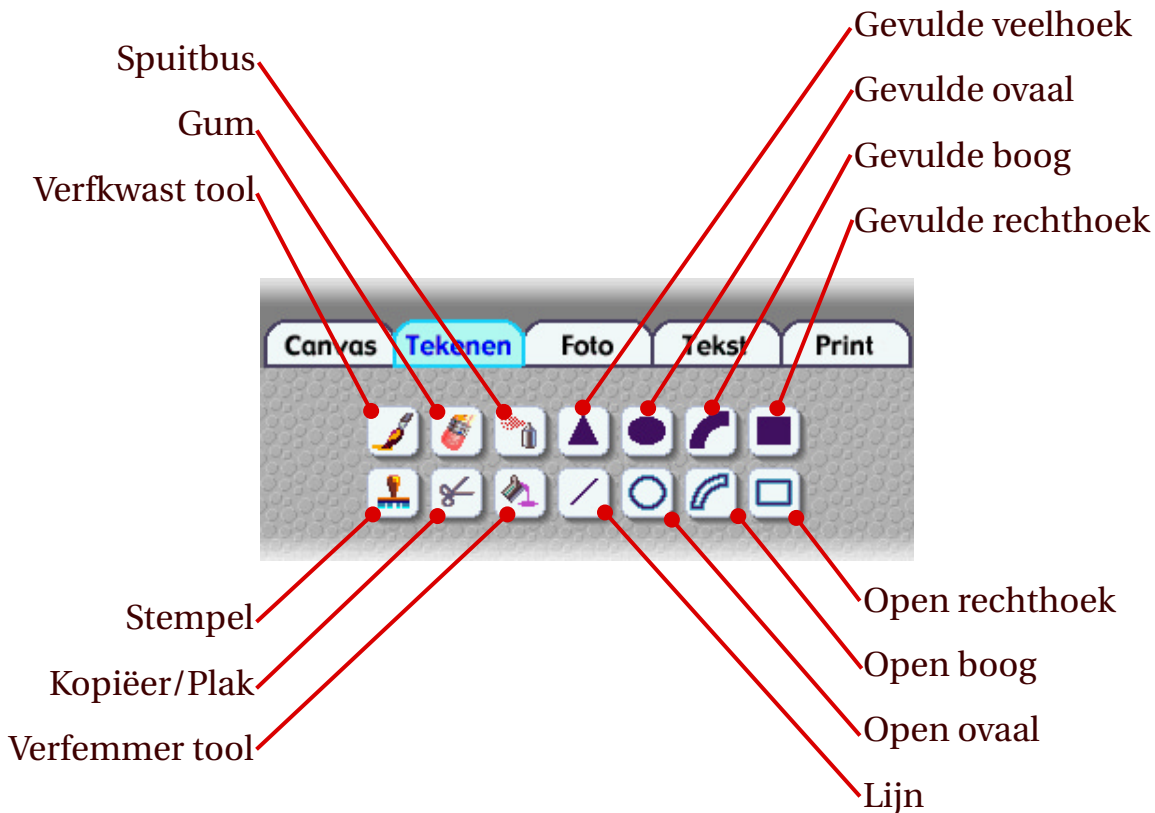
◆ Keuze van een achtergrond ontwerp

Klik op het **Canvas** tabblad om een achtergrond voor uw label te kiezen. Het uitgangspunt is een wit canvas, maar u heeft vele keuzemogelijkheden. Onderaan het scherm treft u de keuzemogelijkheden aan; met de pijlen kunt u meer rijen te zien krijgen. De knop "I" is de index knop, waarmee u uw keuzemogelijkheden met een scherm tegelijkertijd kunt zien.



◆ Teken tools

Met de 14 paint tools kunt u uw eigen achtergrond creëren, of een bestaand canvas aanpassen.



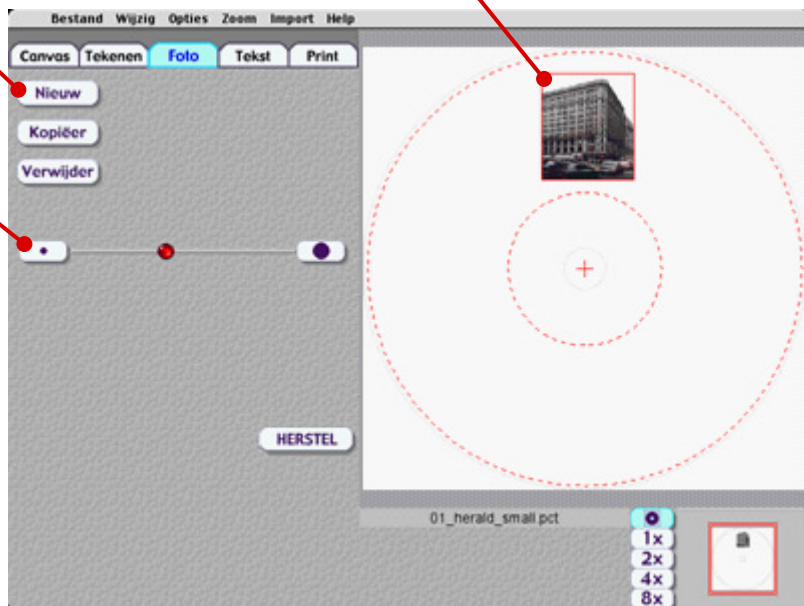
◆ Importeren van foto's en afbeeldingen

U kunt veel verschillende formaten importeren als JPEG, GIF, BMP, PICT, TIFF, PSD, ILBM, IFF etc. Om een afbeelding te importeren, klik op de **Nieuw** knop en selecteer de afbeelding op uw hard disk. Na het importeren kunt u met de schuifregelaar links de grootte aanpassen. Vector afbeelding formats, bv. WMF worden niet ondersteund.

Sleep met de muis om een afbeelding te verplaatsen.

Importeer een nieuwe afbeelding

Grootte schuifregelaar



◆ Werken met tekst

Klik op de Nieuw knop om een nieuwe tekstbox te maken. De tekst kan op een rechte, schuine gebogen of verticale lijn geplaatst worden. U kunt de grootte, letterafstand, regelafstand, kleur en lettertype van iedere tekstbox aanpassen. Op dit moment passen 255 karakters (ca 7 regels in een tekstbox).

Opwaarts gebogen tekst

Nieuwe tekstbox

Tekstbox aanpassen

Lettergrootte aanpassen

Letterafstand aanpassen

Regelafstand aanpassen

Hoek aanpassen

Neerwaarts gebogen tekst

Kies een lettertype

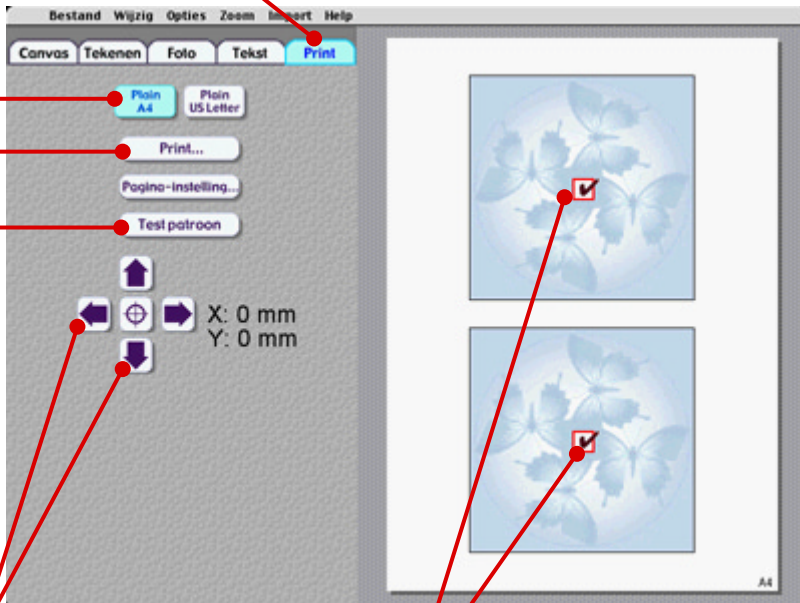
Kleur	Lettertype	Impact	
↑	ITCKabel Medium	ITCKabel Ultra	Impact
	Fondara Bold	Fondara Regular	1x
	Kaufmann	Kaufmann Bold	2x
	LITHOS BLACK	LITHOS BOLD	4x
↓	LITHOS REGULAR	LITHOS LIGHT	8x

◆ Uw label afdrukken

Als u uw label ontworpen heeft klik het **Print** tabblad. Kruis rechts aan welke labels u afgedrukt wilt hebben. Op dit moment is het niet mogelijk om twee verschillende labels in een keer af te drukken.

Klik voor het Print tabblad

Kies het juiste papier



Start afdrukken

Druk een testpatroon af

Klik op pijlen om afdruk te verschuiven

Kruis aan welk label u af wilt drukken

◆ Printer Aanpassingen - deel1

Ten gevolge van variaties in het papier en fouten veroorzaakt door de printer, kunnen de labels verschoven worden afgedrukt. U kunt de mate van verschuiving vaststellen door het **Test Patroon af te drukken**. Op het testpatroon ziet u een kruis in de linkerbovenhoek. De computer neemt aan dat dit kruis 20mm uit de linkerbovenhoek ligt. Als dit niet exact op 20mm uit de hoek ligt, kunt u met een lineaal de afwijking meten.



+

20 mm

Kruis, hoort op 20 mm van de papierrand

(Testpatroon afdruk)

◆ Printer Aanpassingen - deel 2

Om een consistente fout te compenseren kunt u gebruik maken van de pijlen op het print tabblad, waarmee de afdruk in stappen van 0,5 mm kan verruiven. De verhuiving blijft vastgehouden tussen sessies, maar slechts één set van aanpassingen kan bewaard worden. Als u tussen verschillende printers schakelt kunt u het beste de aanpassingen opschrijven.

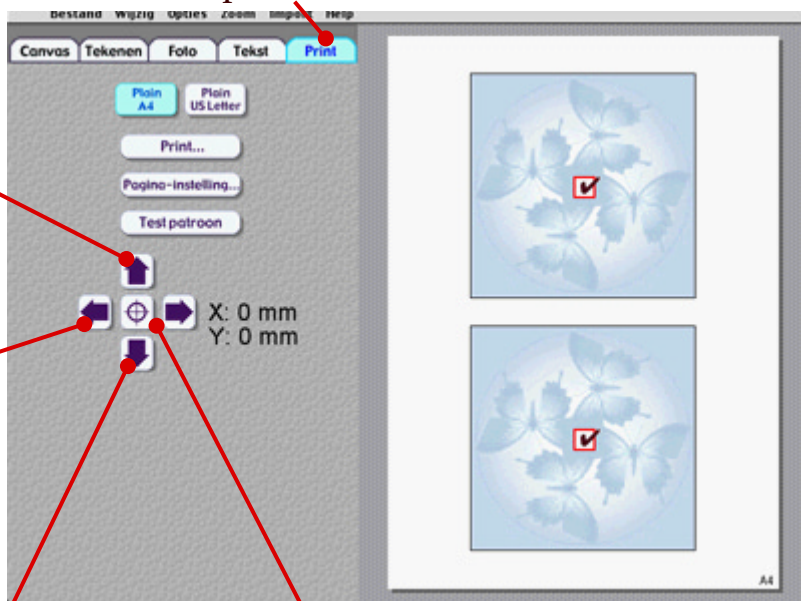
Klik op **Print** tabblad

verhuif omhoog

verhuif links

verhuif omlaag

Reset verhuivingen naar 0



◆ Support

Discus technical support is op de volgende manieren te krijgen
(Engelstalig):

e-mail: support@magicmouse.com

telefoon: 1-415-669-7010 (10 AM - 7 PM PST, Ma-Vrij)

fax: 1-415-669-7009

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

bezoek onze webpagina voor meer informatie over upgrades en andere
producten: www.magicmouse.com

◆ Credits

Dit programma is geschreven door Edward de Jong van Magic Mouse Productions, Inverness California, USA. Project management: Jean Garrett. Mark Ferrari, Jack Willis, Barbara Lawrence en Rich Cohen tekenden de achtergronden.

Het grootste deel van het programmeren is gedaan in Modula-2 computer language, ontwikkeld door Prof. Niklaus Wirth van het Zwitsers Federaal Instituut voor Technologie. Modula-2, een opvolger van Pascal, is waarschijnlijk de 'schoonste' programmeertaal die nu bestaat, en levert snelle, betrouwbare en efficiënte programma's.

Het programma is oorspronkelijk geschreven op een Macintosh computer, gebruikmakend van de MPW development environment, en een compiler van p1 Gesellschaft für Informatik of München, Duitsland.

De Windows versie van het programma is ontwikkeld met de Stony Brook Modula-2 compiler van Gogesch Micro Systems, Thousand Oaks, California, en een klein deel Intel assembler code op performance gevoelige onderdelen. De Windows versie gebruikt Magic Mouse's Quickdraw emulation layer, waardoor een groot deel van de code op beide platforms gebruikt kan worden.

We willen onze vertalers bedanken en de eerste duizend gebruikers, die ons geholpen hebben ons product te verbeteren met hun vele suggesties.