

Wer mit einem neuen Grafikprogramm erfolgreich sein möchte, muß sich schon etwas einfallen lassen. Genau das haben die Entwickler von StarPainter gemacht, indem Sie einem aktuellen Trend gefolgt sind: Hin zum professionellen Zeichenprogramm, das nicht für schöne bunte Bildchen, sondern für brauchbare technische Zeichnungen sorgt. Zwei derartige Produkte traten bereits in der Ausgabe 5/86 zum Vergleichstest gegeneinander an: ProfiPainter und Hi-Eddi+. Ebenso wie diese beiden verfolgt auch StarPainter das Konzept der höchstmöglichen Bildschirm-Auflösung von 320 x 200 Punkten. Dabei muß völlig auf Farbe verzichtet werden, denn hinsichtlich der Grafikaufklärung läßt sich bei Platinenlayouts und Konstruktionszeichnungen nun mal kein Kompromiß eingehen.

Professioneller Eindruck

Die Arbeitsfläche, die gleich nach dem Laden sichtbar wird, hinterläßt einen recht professionellen Eindruck (Bild 1). Als erstes sticht die relativ breite Musterleiste am rechten Bildschirmrand ins Auge. Unter dieser Leiste befindet sich ein mit »Fenster« bezeichneter Rahmen, der zu einem guten Viertel von einem schwarzen Quadrat eingenommen wird. Hinter diesem unscheinbaren Symbol verbirgt sich eine Besonderheit des Programms: Die Zeichenfläche ist insgesamt 640 x 344 Punkte groß, von der man nur einen Ausschnitt von 256 x 168 sieht. Das ausgefüllte Rechteck gibt nun an, welcher Ausschnitt der Gesamtfläche auf dem Bildschirm angezeigt wird. Diverse, fest vorgegebene Grafikausschnitte, die sich überlappen, können mit den Tasten <1> bis <9> ausgewählt werden. Darüber hinaus läßt sich die Grafik aber auch direkt mit den Cursor-Tasten verschieben und so jeder beliebige Ausschnitt auf den Bildschirm holen. Vermißt wird hier lediglich eine Wiederholungsfunktion der

Cursortasten, ohne die ordentlich auf den Tasten herumgehämmert werden muß.

Eine thermometerähnliche Säule zeigt die aktuelle Cursor-Geschwindigkeit an, die stufenlos eingestellt werden kann. Wenn der Cursor rasch über den Bildschirm huschen soll, genügen einige Drücke auf die <+>-Taste und schon läßt sich der Cursor sehr flott über den Bildschirm bewegen. Leider bewegt sich der Cursor immer mit konstanter Geschwindigkeit. Soll der Cursor punktgenau positioniert werden, muß man wohl oder übel die Geschwindigkeit per Tastendruck drosseln.

Lineal für die Millimeterarbeit

Das Feld mit der Bezeichnung »Hilfe« ist kein Symbol um Erklärungstexte abzurufen. In diesem Feld werden lediglich äußerst selten gebrauchte, relativ unwichtige Mitteilungen angezeigt, so zum Beispiel »Satz 2« für den eingestellten Zeichensatz.

Bei Cursor-Bewegungen fällt jedoch eine bisher einmalige Besonderheit auf. Der obere und der linke Bildschirmrand sind mit einer Skalierung versehen. Wird der Cursor mit dem Joystick über den Bildschirm bewegt, ändern auch zwei dünne Markierungen in diesen Linealen ihre Lage und folgen ihm zur neuen Position. So kann man stets die genaue Cursor-Position ablesen, eine enorm praktische Funktion für maßstabgetreue Konstruktionen. Verschiebt sich der aktuelle Grafikausschnitt, schiebt sich die Skala dementsprechend mit. Insgesamt vier verschiedene Skalen stehen zur Verfügung. Schade ist, daß keine eigenen Lineale erstellt werden können.

Bei den vielen Menüs und Anzeigen am Bildschirmrand bildet sich zunächst der Eindruck, daß es sich bei StarPainter um ein bildschirmorientiertes Programm handelt. Es werden jedoch alle Befehle über die Tastatur aufgerufen. Das ist wesentlich schneller, wenn auch nicht ganz so komfortabel wie eine Menüsteuerung, wie etwa bei Geos. Zur leicht-

Vom Reißbrett zum Bildschirm

64'er
Test

Zwei der besten Anwendungsprogramme des letzten Jahres waren StarTexter und StarDatei. Vor kurzem erschien nun das Zeichenprogramm StarPainter. Kann es mit ähnlichen Leistungen wie seine Vorgänger aufwarten?



Bild 1. StarPainter präsentiert sich mit einem übersichtlichen Bildschirmaufbau mit grafischen Menüs

teren Orientierung wird der gerade aktive Befehl in Form eines Symbols in der rechten oberen Bildschirmcke angezeigt.

Wie bei vielen anderen Zeichenprogrammen auch, werden Linien, Rechtecke, Kreise, Ellipsen und Linienbüschel wie Gummibänder auseinandergezogen, nachdem der erste der beiden Punkte der Linie gesetzt wurde.

Da die Cursor-Geschwindigkeit durch die Gummibänder stark gebremst wird, können diese für eine grobe Positionierung abgeschaltet werden.

Altbewährtes neu aufgelegt

Einen kleinen Schönheitsfehler konnten wir bei der Linienfunktion entdecken: Diagonale Linien sind etwas dicker, da immer zwei Punkte nebeneinander gesetzt werden.

Der Sprite-Editor erinnert an Hi-Eddi. Die angebotenen Editiermöglichkeiten unterscheiden sich kaum von denen des Hi-Eddi. Sprites können aus dem Bildschirm heraus und in den Bildschirm hinein kopiert werden. Ein Sprite kann gespiegelt, verschoben, gedreht, invertiert oder gelöscht werden. Der einzige Unterschied ist, daß hier Punkte per Knopfdruck immer invertiert werden, was zunächst vielleicht etwas unhandlich erscheint, aber bei etwas Übung dann doch ganz gut von der Hand geht, zumal man sich das dauernde Umschalten zwischen Löschen- und Zeichenmodus erspart.

Zur Verfügung steht außer der Zeichenfläche noch eine Arbeitsseite in der Größe des angezeigten Grafikfensters, in der man Sprites ablegen kann. Diese Bildschirmseite kann ebenfalls gespeichert und geladen werden. Auf diesem Wege

kann man sich »Construction-Sets« zusammenstellen, die besonders zum Erstellen elektronischer Schaltpläne und Layouts von enormem Nutzen sind (Bild 2). Auf der mitgelieferten Diskette befinden sich bereits einige Beispiele. Leider lassen sich keine größeren Bildschirmbereiche als Sprites in diese Arbeitsseite kopieren.

Die Zoom-Funktion ist eigentlich nur eine Erweiterung zum Sprite-Editor. Auch hier steht derselbe Editor mit den gewohnten Funktionen zur Verfügung. Der Unterschied zum Sprite-Editor ist, daß alle Operationen im Editor gleich in die Grafik übertragen werden und der Editorinhalt gescrollt wird, wenn man an die Kanten stößt. Man kann also, wie mit einer großen Lupe, den Grafikausschnitt von 24 x 21 Pixel beliebig verschieben. Leider leidet die Übersichtlichkeit beim Zoomen, da nur der kleine Grafikausschnitt zu sehen ist.

An einer Stelle haben die Programmierer gewaltig gemogelt: StarPainter kennt eine »Undo«-Funktion. Ge-

wohntermaßen macht eine solche Funktion die letzte Eingabe rückgängig. Hier ist Undo aber nur das Gegenstück zum Draw. Mit Undo wird nur ein einzelner Punkt an der Cursorposition gelöscht. Ist beispielsweise bei der Fill-Funktion etwas »ausgelaufen«, und das Bild dadurch teilweise zerstört, kann man nur noch hoffen, kurz vorher gespeichert zu haben. Mit Undo könnten Sie das Bild dann nur Punkt für Punkt rekonstruieren, was wohl mehrere Stunden dauern würde.

Text im Bild

Für technische Zeichnungen ist eine Text-Funktion unumgänglich. Der StarPainter bietet hier fünf verschiedene Zeichensätze in Proportionschrift an, die teilweise von Diskette nachgeladen werden müssen. Es ist nicht möglich, die Zeichensätze zu verändern. Die Zeichensätze bieten die deutschen Umlaute, auf der Tastatur wurden sogar <Z> und <Y> vertauscht. Die Texteingabe

ist nicht sehr komfortabel, da eingetippte Zeichen nur spaltenweise gelöscht werden können. Somit ist es auch nicht möglich, nachträglich Buchstaben einzufügen.

Sonderbare Eigenheiten

Sonderbares gibt es über die Invertier-Funktion zu berichten. Die Wirkung dieses Befehls ist auf den angezeigten Ausschnitt beschränkt. Dieser Umstand macht es unmöglich, die ganze Zeichenfläche oder kleinere Ausschnitte zu invertieren.

Auch die Füllfunktion wirkt sich nur auf den sichtbaren Bildschirmteil aus. Flächen lassen sich sowohl mit schwarzer Farbe wie auch einer Reihe von Mustern auffüllen. Drei der Füllmuster lassen sich editieren, aber leider nicht auf Diskette sichern.

Mit einem weiteren Befehl kann man sich einen Überblick über die Gesamtzeichenfläche machen, indem die Grafik auf einem Bildschirmausschnitt verkleinert dargestellt wird.

Selbstverständlich lassen sich Grafiken auch laden und speichern. Die Kompatibilität zu anderen Programmen wird dadurch gewährleistet, daß auch Grafiken in der Standardgröße von 320 x 200 Punkten an beliebige Stellen in den Speicher geladen werden können. Darüber hinaus können Zeichnungen des StarPainters auch ausschnittsweise gespeichert und geladen werden. Dazu wird ein Bereich in der Mini-Ansicht markiert, jedoch gerät man besonders bei der Behandlung von Details ins Schwitzen, die bei dieser Verkleinerung kaum noch zu erkennen sind.

Im Lieferumfang enthalten ist ein »Trainingsbuch« von rund 160 Seiten. Diese Zeichnung erscheint jedoch ein wenig zu hoch gegriffen. Es werden zwar alle Befehle in sehr übersichtlicher Form und Reihenfolge angesprochen, manchmal sogar dreimal und öfter. Aber sinnvolle Beispiele, die dem Einsteiger bei seiner ersten Erkundung dieses Programmes eine entscheidende Hilfestel-

lung leisten könnten, sucht man vergeblich.

Ein erhebliches Manko ist, daß in diesem Buch auf ein Thema, das erfahrungsgemäß am meisten Schwierigkeiten bereitet, relativ oberflächlich eingegangen wird, nämlich die Druckeranpassung. Diese nimmt der Benutzer in einem eigenen Installationsprogramm vor, bei dem aber gerade Einsteiger einige Schwierigkeiten haben werden. Relativ einfach ist die Anpassung für diejenigen, die einen der im Menü enthaltenen Druckertypen sein eigen nennen kann. Das gilt für Epson- und kompatible Drucker, alle Modelle von Commodore sowie den CP 80-X von Melchers. Die manuelle Anpassung an andere Druckertypen ist hingegen für einen Anfänger ungenügend erklärt.

Positiv zu bewerten ist, daß der Ausdruck von frei wählbaren Ausschnitten der Gesamtgrafik möglich ist, sogar optional im Doppeldruck und mehrere Grafiken untereinander. Auf einem Epson-kompatiblen Drucker erhält man damit sehr saubere Drucke.

Licht und Schatten

StarPainter zeichnet sich durch ein zukunftsweisendes Konzept und eine Reihe von guten Ideen aus. Alle notwendigen Funktionen (bis auf das fehlende Undo) sind vorhanden. Leider trüben einige Schönheitsfehler diese positive Bilanz. Dafür folgt StarPainter einem anderen erfreulichen Trend: Das Programm hat keinerlei Kopierschutz, es lassen sich also Sicherheitskopien anfertigen. Es wird sogar ein schnelles Kopierprogramm umsonst mitgeliefert.

Auch der Preis von 64 Mark inklusive Anleitungsbuch ist attraktiv und durchaus konkurrenzfähig. Es bleibt also zu hoffen, daß die angesprochenen Schönheitsfehler in einer überarbeiteten Version behoben werden. Erst dann gehört StarPainter zu den besten Zeichenprogrammen für den C 64.

(Stefan Vilsmeier/bS)

Info: Sybex Verlag, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 50

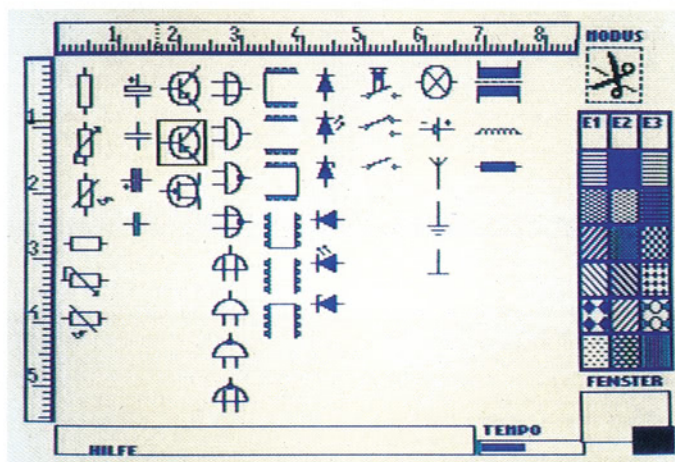


Bild 2. Auf einer Arbeitsseite kann man ein Construction-Set anlegen, das die Arbeit an technischen Zeichnungen erleichtert

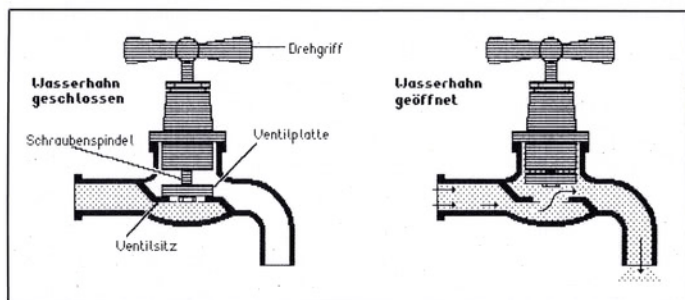


Bild 3. Der Doppeldruck liefert auf einem Epson FX-80 gestochen scharfe Bilder (hier stark verkleinert)