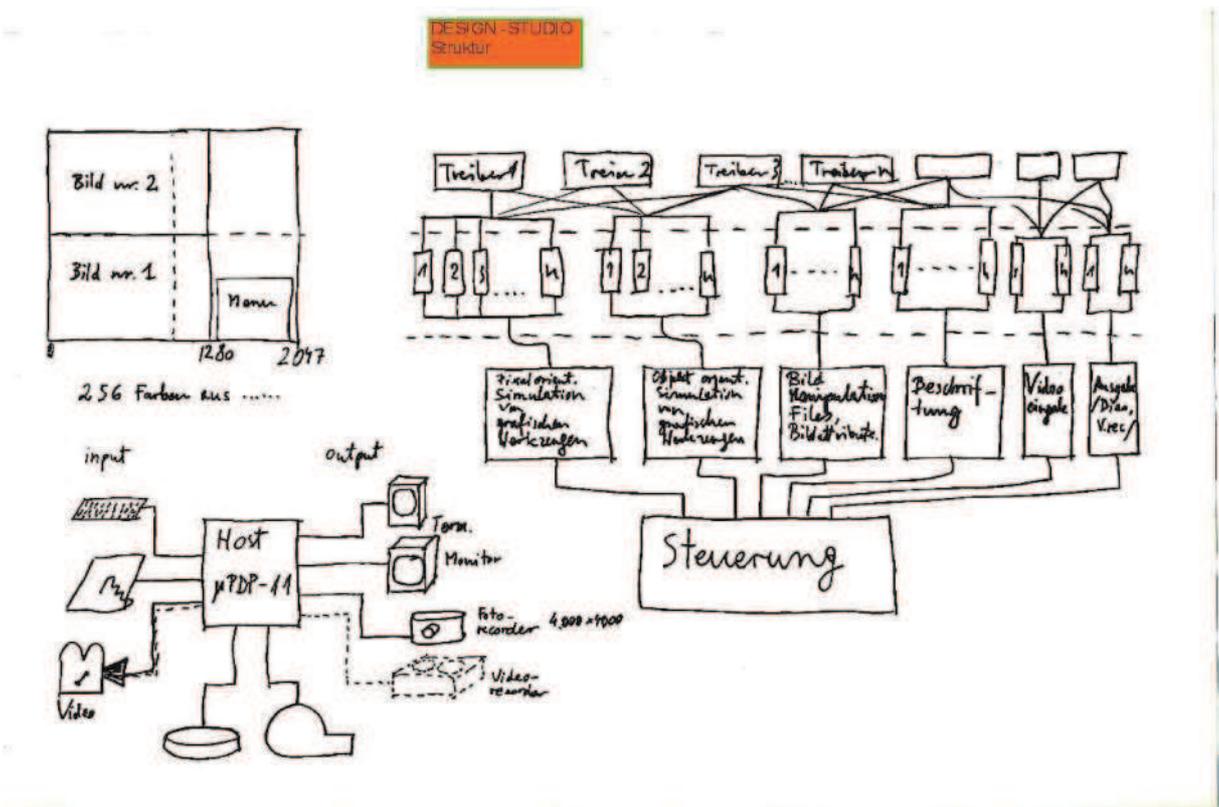




**DESIGN-STUDIO, V.3.03/DMA, für Grafiken- und Zeichentrickfilme-Erstellung.**

**Copyright © 1985 by IRTH GmbH Hamburg**

**Author: Andreas Strabel 14-01-1985**





Programm:

DESIGN-STUDIO, v.3.0/1984  
Copyright (C) 1985 by DPTI GmbH Hamburg  
Autor: Andreas Strabel 14-01-85

Beschreibung:

"DESIGN-STUDIO" ist ein Programm zur menuegesteuerten Erstellung von Bildern in Grafik-Modus. Der Anwender arbeitet gleichzeitig mit Bild- und Textausfuhr. Abfragen werden auf dem Text-Monitor angezeigt, die mittels Stylus und Tablett erzeugten Linien auf dem Bild-Monitor. Die Position des deaktivierten Stylus wird auf dem Bildmonitor durch ein Tadenkreuz angezeigt. Sämtliche Menue-Optionen sind in der beschriebenen Version auf einer Menue-Tafel zusammengefasst. Von der Menue-Tafel in das aktivierte Bild und zurueck gelangt der Anwender durch vertikales Streichen des Stylus ueber die Tablett-Flaeche. Die Menue-Tafel ist in vier Bereiche unterteilt:  
- Werkzeuge  
- Bildmanipulationen  
- Farbmultiplicationen  
- "Schalterblatt"

Die Bereiche und zugehoerige Felder in einzelnen:

Bereich WERKZEUGE:

WERKZEUGE (W=Werkzeug, p=Werkzeugparameter)

- W1 Rundpinsel
- p1 legt die Pinselbreite fest
- W2 Kreigenerator
- p2 legt den Radius des Kreises fest
- W3 Flachpinsel
- p31 legt den Ansatzwinkel fest
- p32 legt die breite des Pinsels fest
- W4, p41, p42 dto.
- W5 Spitzpinsel
- p51
- p52 legt die Breite des Pinsels fest
- W6 rechteck erzeugen

1

p6

- W7 Buntstift, Stiftbreite 1 Pixel
- W8 dto.
- W9 Airgun

- p91 Dichte des Strahls
- p92 Breite des Strahls

- W10, p101, p102 dto.

- W11 Kreide
- p111 Saubheit des Untergrundes

- p112 Strichbreite

- W121 "Kohle" (farbig)

p121

- p122 Strichbreite

- W13 Lupe

- p13 Grosse des Ausschnittrechteckes

- W14 Lineal

p14

- W15 Radiergummi

- p15 breite der Radierlinie

DIVERSES (D=diverses)

- D0 Laden einer neu gewählten Farbe auf aktivierte Werkzeuge

- D1 Laden eines neu gewählten Kleinmusters auf aktivierte Werkzeuge

- D2 Laden eines neu gewählten Grossmusters auf aktivierte Werkzeuge

D3

D4

D5

ARBEITEN MIT POLYGONEN (P=Polygon)

2

Polygone koennen als Masken verwendet werden. Kombinationen von P4, P51/P52 bewirken, dass nur im inneren bzw im Defeld des Polygons die aufgelegte Bemalung erhalten bleibt.

P0

- P1 Linien ziehen

P2

- P3 Polygon verschieben

- P4 Maske: Maske oder Umfeld wird bemalt

- P51 Masken-Innere bemalen

- P52 Masken-Umfeld bemalen

P61

P62

Bereich BILDMANIPULATIONEN

BILD LADEN/SPEICHERN (B=Bild...)

Es koennen gleichzeitig drei verschiedene Bilder in den Arbeitsspeicher der Grafikkarte geladen werden, jeweils in Einzel-Pixel- bzw komprimierter Speicherung. D.h., es sind bis zu sechs Bildern abrufbereit. Bilder koennen mit Namen oder nur der Bildnummer bearbeitet werden. Ein Bild kann nur mit der jeweiligen Pixelinformation oder zusaetzlich mit den aktuellen Farbwerten in der Lookup-Tabelle gespeichert werden.

B01,

B02,

B03

B01,

B02,

B03

B01,

B02,

B03

B?

Bildes

BK

BT

Bildteil

festgelegt werden.

3

- B0 Wenn aktiviert, wird nur die Bildinformation gespeichert

B?

- B? Wenn aktiviert, werden Bild- und Farbinformation gespeichert

ANDERE OPERATIONEN

M

"Malleimer":

Die letzte Mal-Aktion kann rueckgaengig gemacht werden.

Bei Wahl des Feldes wird vor Ausfuhrung gefragt, ob dies

geschehen soll

LAYOUT-HILFEN (L=Layout)

- L1 Waagrechtes Linienraster ueber das Bild legen

- L2 Senkrechtes Linienraster ueber das Bild legen

- L31 Kreuzraster ueber das Bild legen

- L32 Hier koennen Bildelemente erzeugt und beliebig auf Bild 1, 2

- oder 3 projiziert werden. Bei Wahl des Feldes wird gefragt, ob eine

- neue Skizze erzeugt werden soll. Wenn ja, wird die bestehende

- ueberschrieben.

LINIEN VERARBEITEN (L=Linie)

- L00 Nachziehen eines Polygonzuges mit dem aktivierten Werkzeug bei

spitzen

Ecken.

- L01 Nachziehen eines Polygonzuges mit dem aktivierten Werkzeug bei

runden

Ecken.

L02

L03

REIBBOX-OPERATIONEN (R=Reibbox)

R0

R1

R2

R3

R4

## Bereich FARBEN- / MUSTERWAHL

In diesem Bereich koennen Basisfarbe und eine zugehoerige Schattierung fuer das Werkzeug gewaehlt werden. Die Zuweisung der gewaehlten Farbe erfolgt durch Feldwahl in der Reihenfolge W1 - W12, D0 oder wird durch aktivieren die Felder FX direkt zugewiesen. Farben koennen gemischt, ausgetauscht und invertiert werden. Farbzusammensetzungen koennen ermittelt oder geaendert werden. Muster koennen generiert werden.

### FARBMANIPULATIONEN (F=Farb...)

F0,

.

.

F15 Basisfarben von Schwarz bis Weiss

Fn.1

.

.

Fn.16 jeweils 16 zugehoerige Schattierungen

Ft+,

Ft- Farbzusammensetzung: Erhoehen/Vermindern des Rot-Anteils

Fg+,

Fg- Farbzusammensetzung: Erhoehen/Vermindern des Gruen-Anteils

Fb+,

Fb- Farbzusammensetzung: Erhoehen/Vermindern des Blau-Anteils

Fw+,

Fw- Farbzusammensetzung: Erhoehen/Vermindern des Weiss-Anteils

Fneu

Speicherung der veraenderten Farbzusammensetzung

Falt

Wiederherstellung der vorherigen Farbzusammensetzung

Fcho

Anzeige der aktuell gewaehlten Farbe

Ftau

Wahlfolge: Fn.x, Ftau, Fn.y, bewirkt, das Fn.x gegen Fn.y ausgetauscht wird

Fers

Farbe wird ersetzt, wie Ftau

Finv

die aktive Bildseite wird invertiert

FX

die Wenn aktiviert, wird eine neu gewaehlte Farbe unmittelbar auf die aktivierten Werkzeuge zugewiesen.

Fana

dem Farbanalyse: Grundfarbenanteile der aktuellen Farbe werden auf dem Textmonitor angezeigt.

### MUSTERVERAENDERUNGEN (M=Muster)

5

Mgen Aktivieren des Kleinmuster-Generators:  
Der dann gewaehlte Punkt wird im Bereich von 88 Pixel als horizontal/  
vertikal fortzusetzender Rapport angesehen.

Mggen Aktivieren des Grossmuster-Generators:  
Der gewaehlte Punkt wird als Zentrum der Werkzeug-Linie angesehen,  
und je nach deren Breite wird ein Ausschnitt aus der Punktumgebung auf das Werkzeug gelegt.

M7 Muss aktiviert werden, wenn die Mustervorlage nicht von "Schmierblatt"  
der Menue-Tafel, sondern von der aktivierten Bildseite entnommen werden soll.

Mc0,

Mk1,

Mk2,

Mk3

speichern je ein gewaehltes Kleinmuster

Mg0,

Mg1,

Mg2,

Mg3

speichern je ein gewaehltes Grossmuster

### Bereich "SCHMIERBLATT"

In diesem Bereich koennen die mit Farbe/Muster belegten Werkzeuge ausprobiert werden.

Der Computer zog relativ spaet (erst in den 1990er Jahren) in die Zeichentrickwelt ein. Diese Bildsequenz zeigt welche Grundtechnik (Bluescreen) ich in 1985 angewandt habe um Zeichentrickfilme zu generieren. Leider ab 1987 musste ich mich der Interprozesskommunikation (IPC) widmen.

