

SPX-Draw

Version 1.2

www.wild-solutions.de

27. Mai 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Installation.....	2
1.1	Installation auf einem USB-Stick.....	2
1.2	Einbinden der Lizenz-Datei.....	2
1.3	Versionsupdate.....	2
2	Benutzeroberfläche.....	3
3	Bedienung.....	4
3.1	Neues Dokument anlegen.....	4
3.2	Exportieren in ein Grafikformat.....	5
3.2.1	Perspektive einstellen.....	5
3.2.2	Speichern im Grafikformat.....	7
3.3	Vorgefertigte Komponenten.....	7
3.3.1	Installation fertiger Komponenten.....	7
3.3.2	Einbinden fertiger Komponenten.....	7
3.3.3	Bearbeiten fertiger Komponenten.....	8
3.3.4	Eigene Komponenten erstellen.....	8
3.4	Erstellen von Animationen.....	8

1 Installation

SPX-Draw kann auf Windows XP und Windows Vista installiert werden. Für eine Installation unter Windows 7 ist der XP Mode zu empfehlen. Die Installation ist unkompliziert:

1. Download der Installationsdatei [setup-spx-draw.exe](#) auf den Rechner.
2. Starten der Installationsroutine.
3. Der Assistent führt durch die Installation

Nach Abschluss der Installation finden Sie das Installationsverzeichnis (wenn Sie den Pfad nicht geändert haben) unter

C:\Program Files\SPX-Draw bzw. unter C:\Programmes\SPX-Draw.

(Während der Installation wird der Installationsort in der Registry unter: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\SPX-Draw gespeichert.)

1.1 Installation auf einem USB-Stick

Für den Betrieb von SPX-Draw auf einem portablen Datenträger, kopiert man das gesamte Installationsverzeichnis auf den gewünschten Datenträger.

1.2 Einbinden der Lizenz-Datei

Nach dem Kauf von SPX-Draw erhält man eine Datei, welche dem Benutzer erst die volle Funktionalität des Programms ermöglicht. Nach dem Kopieren dieser Datei in das Installationsverzeichnis (siehe) und dem Neustart von SPX-Draw steht die Vollversion zur Verfügung.

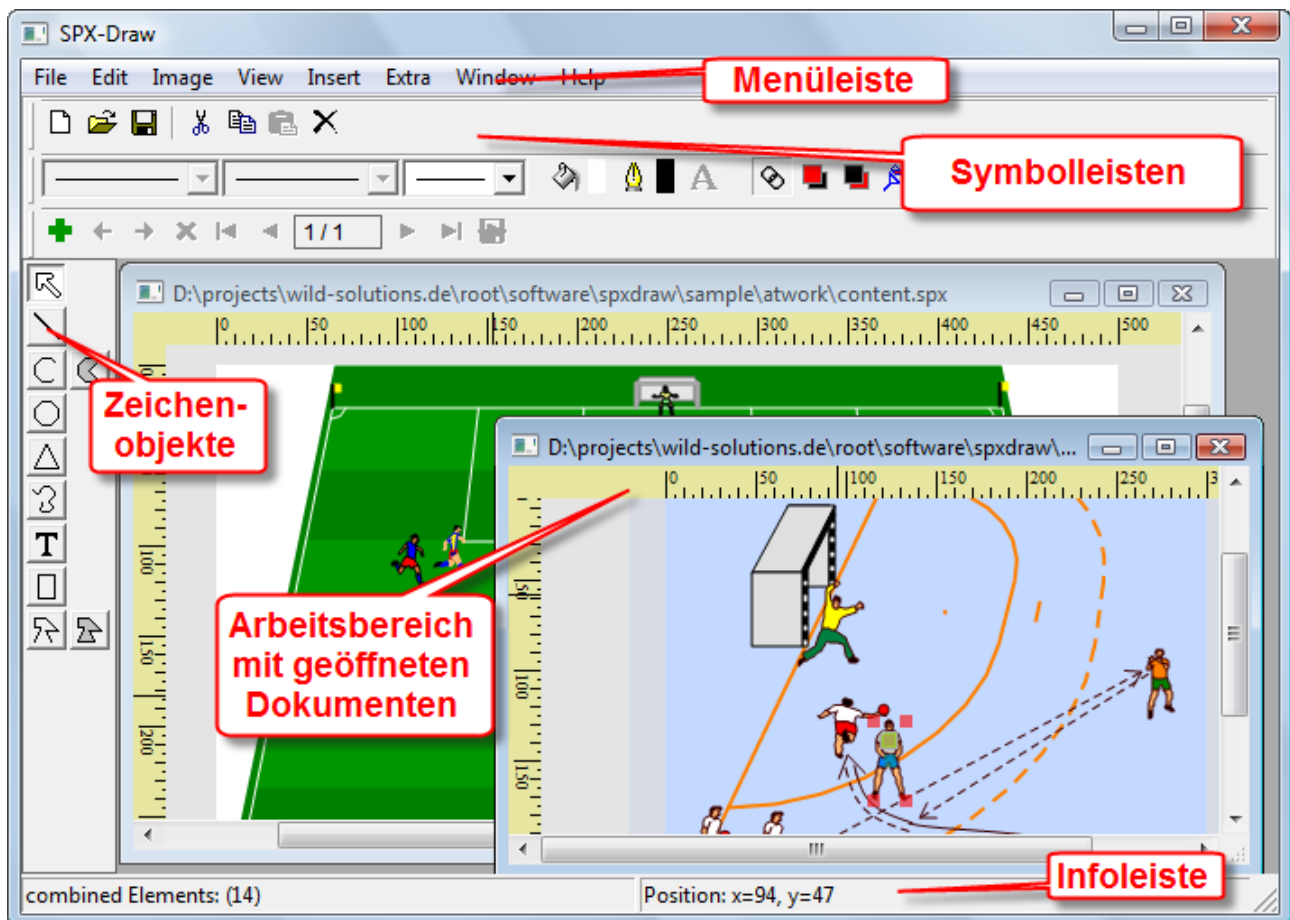
1.3 Versionsupdate

Vor der Installation einer neueren Version muss eine bereits installierte Version nicht deinstalliert werden.

2 Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche besteht aus folgenden Komponenten

- Menüleiste
- Symbolleisten
- Zeichenobjekten
- Arbeitsbereich
- Infoliste



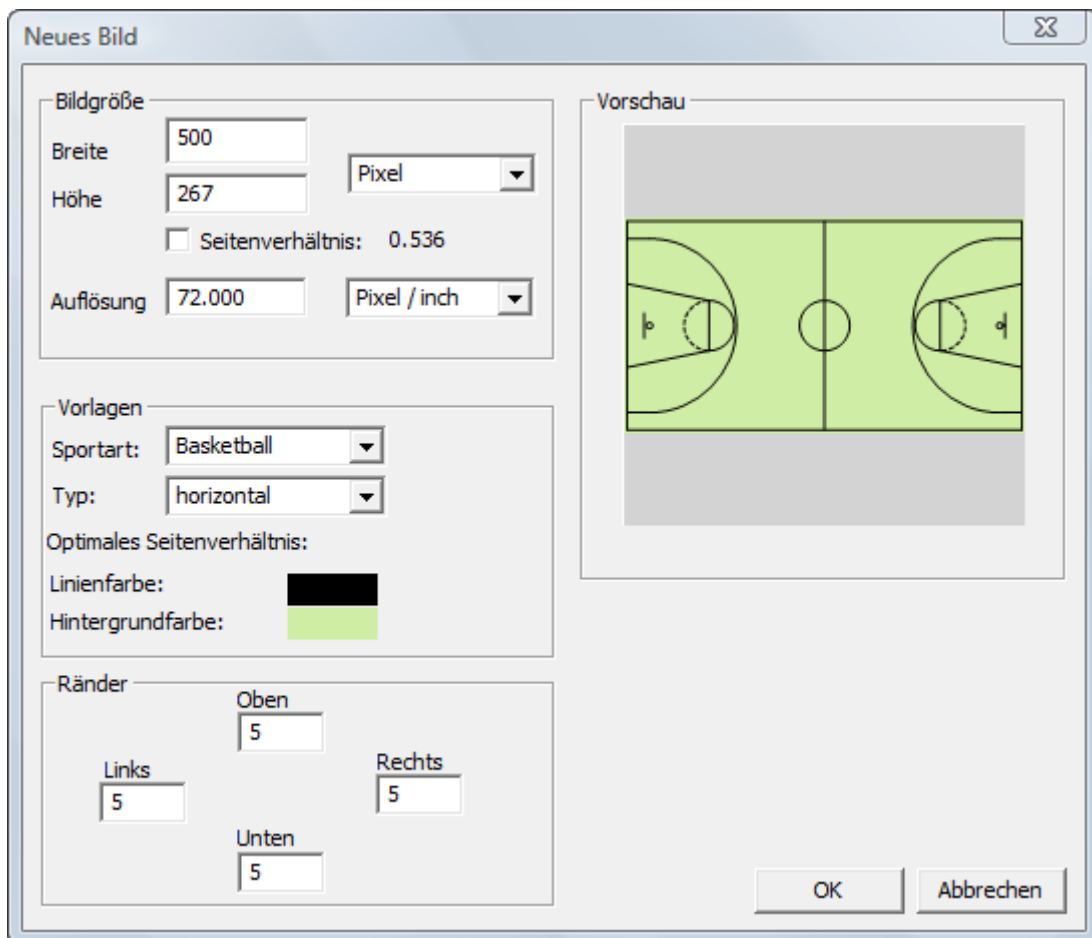
3 Bedienung

3.1 Neues Dokument anlegen

Um ein neues Dokument anzulegen, klickt man in der Menüleiste auf

- **Datei** → **Neu**

Der Dialog für weitere Einstellungen wird angezeigt. Hier können weitere Einstellungen vorgenommen werden.



- **Bildgröße**
Die Standardeinheit für Bilder ist Pixel. Normalerweise genügt es, hier die gewünschte Breite und Höhe in Pixeln einzustellen.

Wenn man aber z.B. eine Grafik für den Druck in der Größe DIN A5 und in einer Auflösung von 600 dpi erstellen möchten, benötigt man die Anzahl der Pixel. Diese kann man berechnen, oder man gibt zuerst die Auflösung 600 Pixel pro Inch und die Einheit Zentimeter ein und legt dann die gewünschte Größe fest.

- **Vorlagen**
Unter den Vorlagen befinden sich fertige Spielfelder, bzw. Teilansichten. Die Farbeinstellungen lassen sich hier einstellen, können aber später auch noch

angepasst werden.

- **Ränder**
Diese Einstellung ist wichtig, wenn eine Vorlage ausgewählt wurde. In den Feldern kann der gewünschte Rand in Pixel eingegeben werden.
- **Vorschau**
Zeigt verkleinert die Vorschau der Einstellungen an.

3.2 Exportieren in ein Grafikformat

Fertige Dokumente können in Grafikformate exportiert werden. Den Exportvorgang startet man über das Menü **Datei** → **Exportieren**. Es erscheint ein Fenster, in dem man perspektivische Einstellungen vornehmen kann.

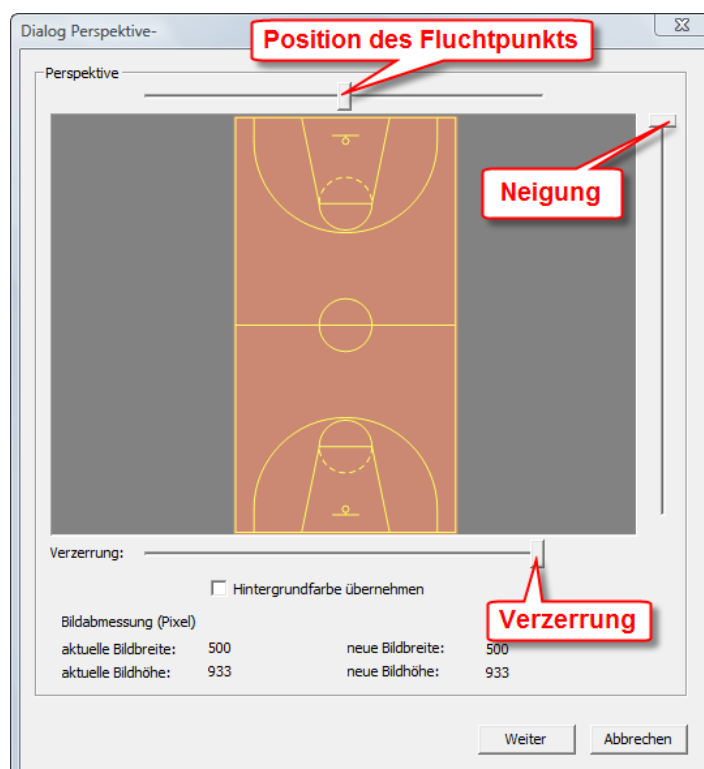
3.2.1 Perspektive einstellen

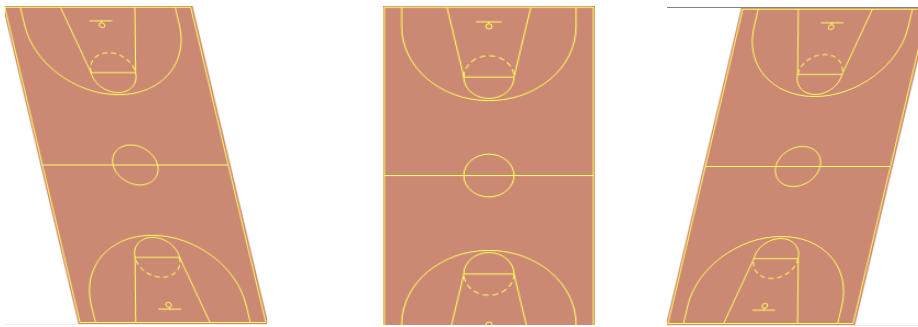
Eine zentral-perspektivische Ansicht eignet sich meist nur, um leere Spielfelder oder Spielzüge mit Symbolen in Grafikformate zu exportieren, um dann im nächsten Schritt die erzeugte Grafik als Hintergrund wieder einzubinden. Nach der Verwendung fertiger Komponenten eignet sich eine perspektivische Darstellung nicht. In genau diesem Fall, wären in diesem Schritt keine Benutzereingaben nötig.

Zur Einstellung der Perspektive existieren drei Schieberegler, mit deren Hilfe die

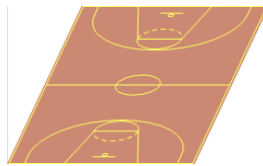
perspektivische Ansicht beliebig geändert werden kann.

- **Position des Fluchtpunkts:** stellt den Blickwinkel aus Horizontalen ein, indem der Fluchtpunkt am Horizont verschoben wird.

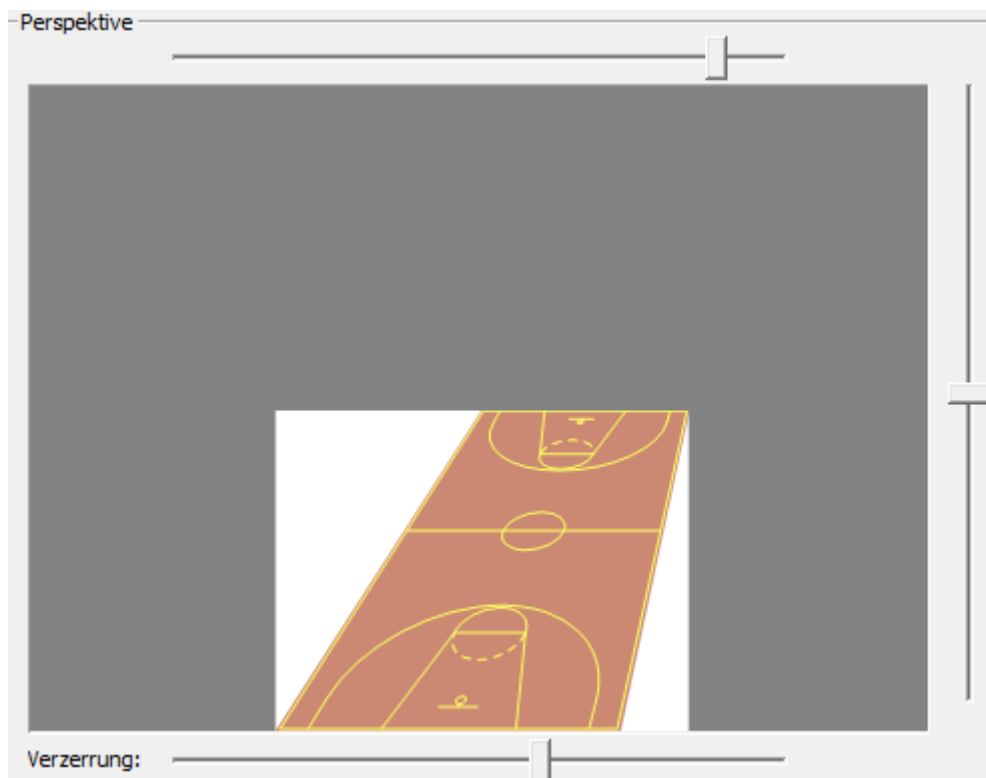




- **Neigung:** ändert den Blickwinkel aus der Vertikalen und führt eine vertikale Stauchung durch.



- **Verzerrung** zum Fluchtpunkt: bewirkt eine Entfernungsveränderung des Fluchtpunkts.



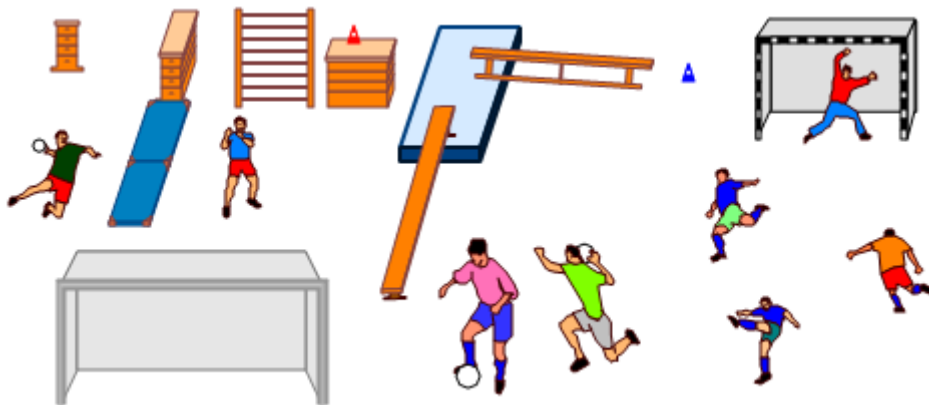
- Falls man die Hintergrundfarbe der Zeichnung für den gesamten Hintergrund verwenden will, aktiviert man „Hintergrundfarbe übernehmen“.

3.2.2 Speichern im Grafikformat

Im letzten Schritt der Exportierung, wählt man einen geeigneten Dateinamen und wählt ein Grafikformat.

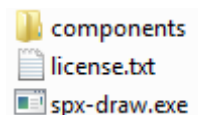
3.3 Vorgefertigte Komponenten


Mit SPX-Draw lassen sich vorgefertigte Komponenten in eigenen Dokumenten verwenden. Je nach Bedarf lassen sich diese beliebig bearbeiten, skalieren, drehen usw.. Man kann viele eigene Komponenten entwerfen und unkompliziert in das Programm einbinden.



3.3.1 Installation fertiger Komponenten

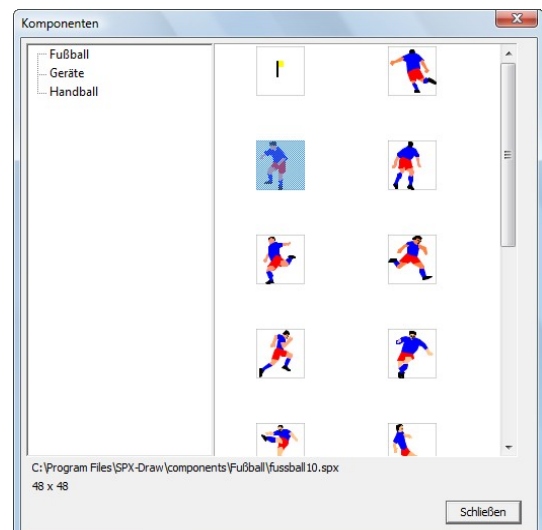
Um Komponenten verwenden zu können, müssen diese zuerst [heruntergeladen](#) und installiert werden. Nach dem Download muss das gepackte Archiv in das Installationsverzeichnis entpackt werden. Die Verzeichnisstruktur (z.B. unter C:\Programme\SPX-Draw) muss wie in der Graphik aussehen. Der Name des Verzeichnisses „components“ darf nicht geändert werden, die Namen der darunter liegenden Verzeichnisse dagegen schon.



Nach der erfolgreichen Installation werden die Unterverzeichnisse und Komponenten angezeigt. Dazu klickt man in der Symbolleiste auf das Komponenten-Symbol . (Dazu muss ein Dokument geöffnet sein!)

3.3.2 Einbinden fertiger Komponenten

Um aus dem Fenster eine Komponente in das geöffnete Dokument einzubinden, zieht man dieses mit gedrückter linker Maustaste aus dem Fenster in das Dokument hinein (Drag-Drop).



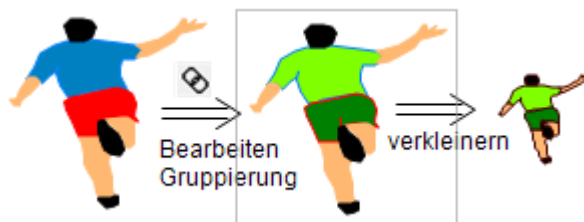
3.3.3 Bearbeiten fertiger Komponenten

Jede Komponente wurde selber mit SPX-Draw gezeichnet und lassen sich beliebig nachbearbeiten. Eine Nachbearbeitung ist auch sinnvoll, da z.B. Figuren mit einer dunkleren Linienfarbe (je nach Geschmack) einfach besser aussehen. Zum Bearbeiten geht man folgendermaßen vor:

1. Einfügen der gewünschten Komponente in das Dokument.
2. Evtl. Komponente vergrößern.
3. Gruppierung aufheben



4. Bearbeiten einzelner Teile.
5. Mit der Maus die gesamte Figur wieder umrahmen und Teile wieder gruppieren.
6. Linienfarbe anpassen, verkleinern, verschieben usw.



3.3.4 Eigene Komponenten erstellen

Zum Erstellen eigener Komponenten, ist es oft hilfreich, eine Zeichenvorlage als Hintergrundbild zu verwenden. Wichtig ist, dass jede Komponente nur aus einer einzigen Gruppierung bestehen darf. Nach dem Abspeichern unterhalb des „components“-Verzeichnisses und einem Neustart des Programms, kann die neue Komponente verwendet werden.

3.4 Erstellen von Animationen

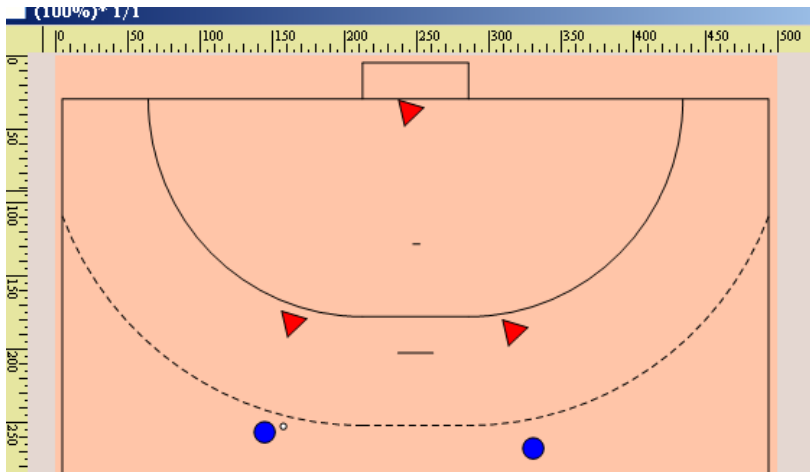
Bilder können animiert werden, indem unterschiedliche Bilder in einem Bild gespeichert werden und die Bilder nacheinander angezeigt werden, vergleichbar mit einem Diavortrag.

Um animierte Bilder zu erstellen verwenden Sie die Funktion der entsprechenden Toolbar:



Folgende Anleitung soll bei der Erstellung animierter Bildreihen hilfreich sein.

1. Zuerst erstellt man das erste Einzelbild



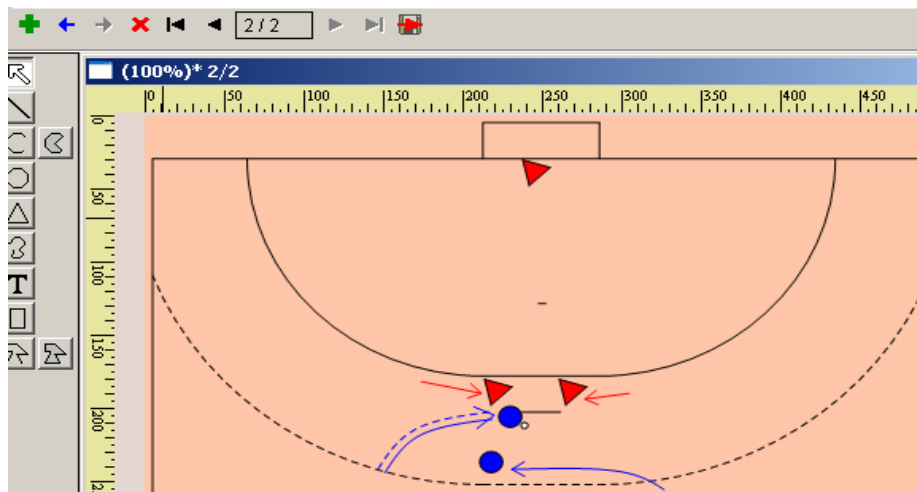
Dieses Bild ist dann das erste Bild der Animation.

2. Zweites Einzelbild einfügen

Um ein zweites Bild zu erstellen (eine Kopie des vorhergehenden Bildes), klickt Sie man den Button „Einzelbild einfügen“ .

3. Anpassen des zweiten Einzelbilds


Nun verändert man das angezeigte Bild, so wie es später angezeigt werden soll.



4. Weitere Einzelbilder einfügen und anpassen

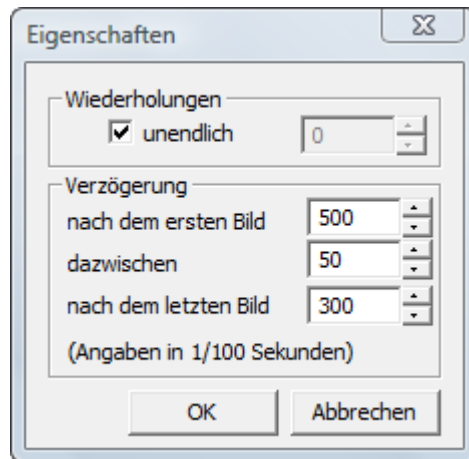
Schritt 2. und 3. kann beliebig oft wiederholt werden.

5. Animation abschließen

Um nun die animierte Graphik abzuschließen, klickt man auf den „Animation speichern“ Button . Die Bilderfolge wird dann als Animation gespeichert.

Für ein späteres Nachbearbeiten, muss die Bilderfolge auch unter dem spx-Format gespeichert werden **Datei** → **Speichern**.

Nach dem Dialog für die perspektivischen Einstellungen erscheint ein Dialog, in dem noch Zeitangaben für die Anzeige des ersten Bildes, den Zwischenbildern und des letzten Bildes angepasst werden können. es besteht zudem die Möglichkeit, dass die Animation beliebig oft wiederholt werden soll.



Nach dem Bestätigen wird die Animation gespeichert.