

# Elektronische Aquarelle

Die meisten Menschen glauben, daß sie nicht zeichnen können. Lassen Sie sich vom Gegenteil überzeugen und werden Sie mit »Paint Magic« zum Künstler.



Der Zauberer vom Titelbild

Die Küste und die Lokomotive sind auf »Paint Magic« abgespeichert





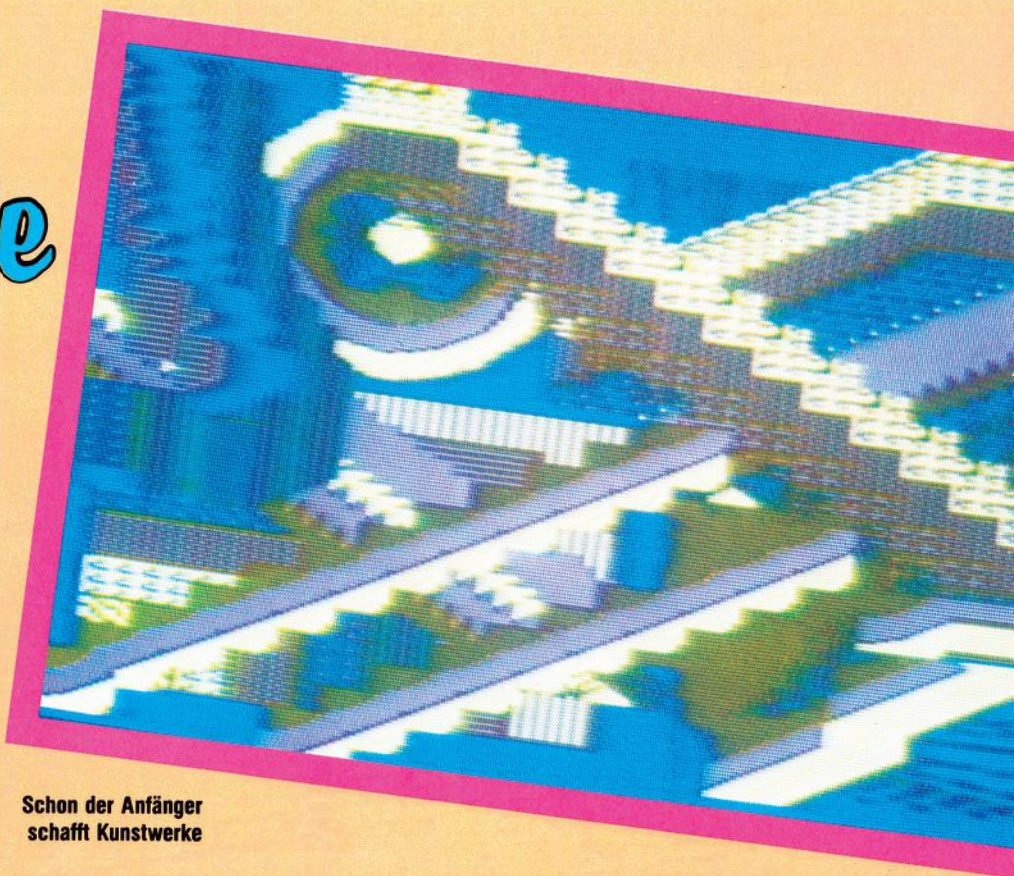
**M**it diesem Programm wird Ihr Computer zwar nicht zum Zauberer und es hat auch nichts mit Magie zu tun, wenn man mit »Paint Magic« arbeitet. Es bietet aber doch einige außergewöhnliche Fähigkeiten, die es von anderen Zeichenprogrammen abhebt. Sein Leistungsumfang resultiert allein

daraus, daß es alle Hardwaremerkmale des C 64 nutzt.

Anhand einer leicht verständlich geschriebenen Anleitung (es lag leider nur eine englische Version vor) arbeitet man sich recht schnell in die Grundbefehle von »Paint Magic«

ein. Mit diesen Befehlen kann man Linien ziehen, Boxen beziehungsweise Rechtecke und Kreise ziehen oder einfach frei auf dem Bildschirm zeichnen. Doch nur mit die-

## Elektronische Aquarelle



sen Möglichkeiten könnte man noch nicht viel anfangen. Beschäftigt man sich nun intensiver mit dem Befehlsatz und der Bedeutung der einzelnen Begriffe, lernt man bald die Vielfalt der Verwendungsmöglichkeiten und die Stärken von »Paint Magic« kennen.

### Auf zwei Bildschirmen gleichzeitig malen

Grundsätzlich hat man zwei Bildschirme zur Verfügung, zwischen denen man hin und her schalten kann. Setzt man den RESTORE-Befehl, bei dem der zuletzt getätigte Vorgang rückgängig gemacht wird, richtig ein, kann man sogar mit drei Bildern gleichzeitig arbeiten. Ein breites Spektrum an Verwendungsmöglichkeiten bietet der FILL-Befehl. So kann man nicht nur Flächen mit einer Farbe ausfüllen, sondern in Verbindung von zwei Farben eine horizontale, vertikale oder diagonale Schraffur erzeugen. Doch damit noch nicht genug. Hat man sich Farbmuster selbst definiert, kann man auch mit diesen den FILL-Befehl anwenden.

### Den Pinsel selbst gestalten

Eine interessante und neue Sache ist der GRAB-Modus. In diesem kann man sich ein Rechteck, daß maximal 40 x 40 Punkte beträgt, aus dem Bildschirm »herausgreifen« und dieses sozusagen als Pinsel verwenden. Außerdem arbeiten auch die Befehle LINE, BOX und CIRCLE im GRAB-Modus. Es ist damit sehr leicht, eindrucksvolle Grafiken auf dem Bildschirm zu »zaubern«.

Sie werden sich schon fragen: Gibt es denn keine Möglichkeit, ei-

Schon der Anfänger schafft Kunstwerke

nen Ausschnitt zu vergrößern und damit zu zeichnen? Auch daran wurde gedacht. Drückt man die SPACE-Taste, kommt man in den MAGNIFY-Modus und der Bereich um den Cursor wird stark vergrößert dargestellt. Man kann dann mit dem Ausschnitt über das ganze Bild wandern und Veränderungen vornehmen. Bei all den oben beschriebenen Modi und Befehlen kann die Geschwindigkeit des Cursors, der mit einem Joystick oder über die Cursortasten bewegt wird, in acht Stufen variiert werden.

### Probleme bei den Farben

Die Einstellung der verschiedenen Farben ist so eine Sache bei »Paint Magic«. Man hat zwar ein eigenes Farbmenü, in dem man die fünf Arbeitsfarben vorwählen und vier Farbmuster aus diesen entwerfen kann. Doch man weiß nie genau, mit welcher Farbe man gerade arbeitet, wenn das Menü nicht mehr zu sehen ist. Die einzelnen Farben werden durch Drücken von SHIFT und eins bis fünf eingestellt. Die Arbeitsfarbe, die dann benutzt wird, ergibt sich durch Drücken von eins bis fünf alleine. Erst nach längerem Umgang mit »Paint Magic« hat man dieses Problem einigermaßen im Griff.

Das Programm verzichtet ganz auf den Einsatz von Ton, obwohl er an ei-

nigen Stellen recht nützlich wäre. Bei der Bedienung der Diskette findet man nur Befehle zum Laden, Abspeichern und Löschen von Bildern sowie zur Anzeige des Inhaltsverzeichnisses der Diskette. Es wäre wünschenswert, auch Diskettenbefehle einsetzen zu können, die alle Möglichkeiten zur Floppydiskbedienung enthalten.

Mit »Paint Magic« bekommt man ein sehr leistungsfähiges Werkzeug zur Ausschöpfung der Grafikfähigkeiten des Computers. In Verbindung mit dem gut geschriebenen und übersichtlich aufgebauten Handbuch stellt es eine ideale Lösung für solche Leute dar, die gerne auf dem Bildschirm malen, zeichnen oder einfach ihrer Fantasie freien Lauf lassen wollen.

### Hilfestellung

Wer sich nicht traut, gleich frei zu zeichnen, kann eines der elf abgespeicherten Bilder auf den Bildschirm holen und dieses verändern oder einfach darauf weitermalen. Zu diesem Vorgang findet man in der Anleitung genaue Hinweise.

»Paint Magic« wird ab September von Happy Software zum Preis von zirka 80 Mark für den Commodore 64 auf Diskette angeboten.

(Markus Braun/wg)