

Fantastic LabelPaint 2.0

Copyright (c) 1994 by Dieter Jonas - Goethestr.2 - 53879 Euskirchen

Index für die LabelPaint Hilfe.

Dieser Index zeigt alle für das Programm vorhandenen Hilfethemen. Klicken Sie das gewünschte Thema an.

[Projekt laden...](#)

[Projekt speichern...](#)

[Projekt speichern unter...](#)

[Projekt löschen...](#)

[Bereich ausschneiden...](#)

[Bereich kopieren...](#)

[Bild kopieren...](#)

[Einfügen...](#)

[Vergrössern...](#)

[Zeichensatz-Tabelle...](#)

[Etiketten drucken...](#)

[Wie kann ich...?](#)

[Tips & Tricks](#)

Projekt laden...



Hiermit laden Sie ein erstelltes Projekt oder ein vorhandenes Bild.

In der File-Auswahlbox stehen Ihnen dafür die Formate .BMP, .WMF, .ICO oder .LDE zur Verfügung.

Mit einem einfachen Klick auf den Datei-Namen können Sie sich das Bild vor dem Laden in der Bild-Box ansehen. Ein Doppelklick auf den Dateinamen, oder das Betätigen des OK-Buttons schließt die Auswahlbox. Danach befindet sich das Bild im Etikett.

Projekt speichern...



Nach Aktivierung dieser Funktion wird das von Ihnen erstellte Projekt auf Diskette oder Festplatte im aktuellen Verzeichnis gespeichert.

Alle Projekte werden als *.LDE Dateien abgelegt. Hierbei erfolgt keine Überprüfung auf Vorhandensein einer gleichnamigen Datei.

Haben Sie z.B. ein Bild im BMP, WMF oder ICO-Format geladen, so wird es bei Anwahl des Befehls ohne Rückfrage überschrieben.

Projekt speichern unter...

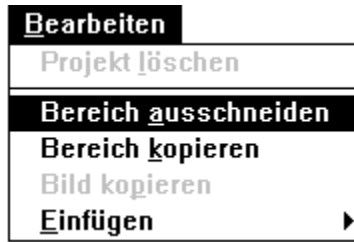
Hiermit haben Sie die Möglichkeit, ein erstelltes oder geladenes Projekt in ein anderes Verzeichnis, einem anderen Datenträger oder unter einem anderen Namen abzuspeichern. Bei gleichnamigen Dateien werden Sie in einer Info-Box gefragt, ob die Datei überschrieben werden soll, oder ob Sie einen anderen Namen verwenden wollen. Die Dateiendung (.LDE) brauchen Sie nicht mit anzugeben

Projekt löschen...

Dieser Befehl löscht kein erstelltes Projekt auf dem Datenträger, sondern nur den Inhalt des Etiketts auf dem Bildschirm.

Der Befehl ist nur dann verfügbar, wenn es im Etikett etwas zum Löschen (das heißt Text und/oder Grafik) gibt.

Bereich ausschneiden...



Oft besteht die Notwendigkeit, einen bestimmten Bereich aus einem Projekt neu zu plazieren oder sogar zu löschen.

Klicken Sie nach Aktivierung dieses Menues mit der linken Maustaste auf den Anfangspunkt des Bereiches, den Sie ausschneiden wollen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen nun einen Rahmen um das Objekt. Nachdem Sie die linke Maustaste losgelassen haben, befindet sich der Ausschnitt in der Programm-Zwischenablage.

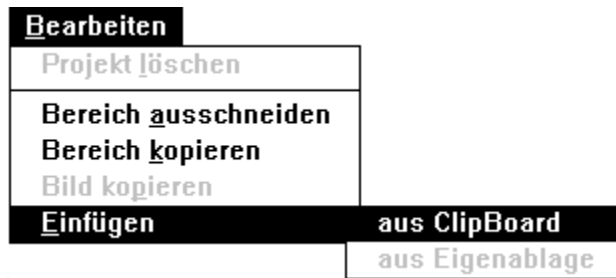
Bereich kopieren...

Hat im Prinzip die gleiche Funktion wie Bereich ausschneiden, jedoch wird der kopierte Bereich nicht im Etikett gelöscht.

Bild kopieren...

Kopiert das ganze Etikett in die Windows-Zwischenablage.
Disen Befehl sollten Sie oft verwenden, da beim Ausschneiden, Einfügen und so weiter auch mal etwas schiefgehen kann. So können Sie den Ursprungszustand über Einfügen jederzeit wieder herstellen.

Einfügen...



Dieser Menue-Punkt hat zwei Unter-Menues.

Sie können hier wählen zwischen **Einfügen aus Clipboard** oder **Einfügen aus Eigenablage**. Diese Unter-Menues sind aber nur dann aktivierbar, wenn sich auch tatsächlich Daten in der Zwischenablage (Clipboard) oder in der Programm-Ablage befinden. Haben Sie **Einfügen aus ClipBoard** gewählt, so wird das erstellte Projekt vollständig durch das sich in der Zwischenablage befindliche Bild ersetzt. Selbstverständlich können Sie auch aus anderen Programmen Bilder in die Zwischenablage kopieren und diese dann später in LabelPaint einfügen.

Wählen Sie dagegen **Einfügen aus Eigenablage**, so betätigen Sie die linke Maustaste über dem Bearbeitungs-Fenster und halten die Maustaste gedrückt. Plazieren Sie nun den Ausschnitt an die richtige Position und lassen die Maustaste los.

LabelPaint arbeitet neben der Windows-Zwischenablage auch mit einer eigenen Zwischenablage!

Deshalb wird beim Einfügen unterschieden zwischen 'Einfügen aus Clipboard' (hiermit ist die Zwischenablage von Windows gemeint) und 'Einfügen aus Eigenablage'.

Vergrössern...

A n <u>s</u> icht
V ergr <u>ö</u> ssern
V erkl <u>e</u> inern
Z eichensatz- <u>I</u> abelle
✓ C ursor <u>p</u> osition
G röße in <u>P</u> ixel anzeigen

Wenn Sie diesen Menue-Punkt aktivieren, erscheint ein Rahmen über dem Bearbeitungs-Fenster, der den Mausbewegungen folgt. Plazieren Sie nun den Rahmen mit der Maus auf den Bereich, den Sie vergrössern wollen und drücken die linke Maustaste. Es erscheint nun ein weiteres Fenster, in dem der ausgewählte Bereich vergrössert dargestellt wird. In diesem Fenster können Sie nun einzelne Pixel in verschiedene Farben setzen oder löschen. In der rechten oberen Ecke sehen Sie die Programm-Zwischenablage. Hier werden Ihre Veränderungen ständig aktualisiert. So sehen Sie immer, wie sich Ihre Arbeit auf das Original auswirkt. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, so wählen Sie den Menue-Punkt Verkleinern. Alle Veränderungen werden jetzt in das Etikett übernommen.

Zeichensatz-Tabelle...



Dieser Befehl erlaubt den direkten Zugriff auf die von Windows bereitgestellte Zeichensatz-Tabelle.

Wollen Sie z.B. aus dem Zeichensatz Wingdings ein Symbol in das Etikett einfügen, so wählen Sie zuerst diesen Zeichensatz aus dem Font-Menue. Aktivieren Sie nun den Menü-Punkt " Zeichensatz-Tabelle". Jetzt können Sie ein Symbol aus dem Zeichensatz in die Windows-Zwischenablage kopieren. Danach wählen Sie das Menü Einfügen aus Clipboard in LabelPaint. Das Symbol wird jetzt in der vorher gewählten Font-Größe in das Etikett eingefügt. Mit Bereich ausschneiden und Einfügen aus Eigenablage können Sie das Symbol genau im Etikett plazieren.

Verkleinern...

Dieses Menue ist nur dann aktivierbar, wenn Sie vorher einen Bereich im Projekt vergrößert haben. Siehe auch [Vergrößern](#)

Das Bearbeitungs-Fenster ist immer das jeweilige aktive Etikett.

Tips & Tricks



An diesem Beispiel können Sie sehen, welche Möglichkeiten Ihnen mit den Schrift- und Zeichenfunktionen von LabelPaint 2.0 zur Verfügung stehen.

Hier wurden die Möglichkeiten der Schrift-versenkt u. erhoben genutzt. Beim experimentieren sollten Sie immer das Projekt zwischenspeichern. Mit der Funktion Box 3D können Sie ebenfalls solche 'Kisten' zeichnen.

Beim Ausdruck sollten Sie immer erst auf normalem DIN A4 Papier ausdrucken.

Um nicht zwanzig verschiedene Etikettenbögen zu kaufen, können Sie auch auf Etikettenbögen ausdrucken, die ohne Rand u. Aufteilung sind. Diese brauchen Sie nachher nur in der passenden Größe mit Schere oder Rasierklinge ausschneiden oder einritzen. So können Sie mit nur ein oder zwei Formaten alle Etiketten erstellen.

Wenn Sie einen Text aus der Datenbank oder dem Editor mit einem Bild verwenden wollen, so können Sie diesen Text auch ausschneiden, das Etikett danach löschen, die Grafik zeichnen oder laden und dann den Text wieder einfügen.

Wie kann ich...?

[DBF-Dateien einlesen...](#)

[Font u. Schriftstil im Etikett ändern...](#)

[Paketaufkleber erstellen...](#)

[Den Windows-Karteikasten nutzen...](#)

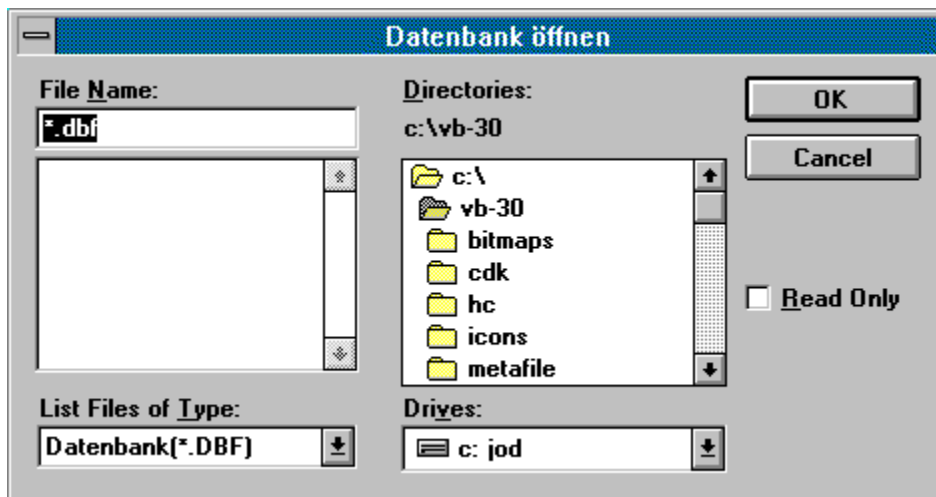
[Schatten-Schrift setzen...](#)

[Text beliebig drehen u. setzen...](#)

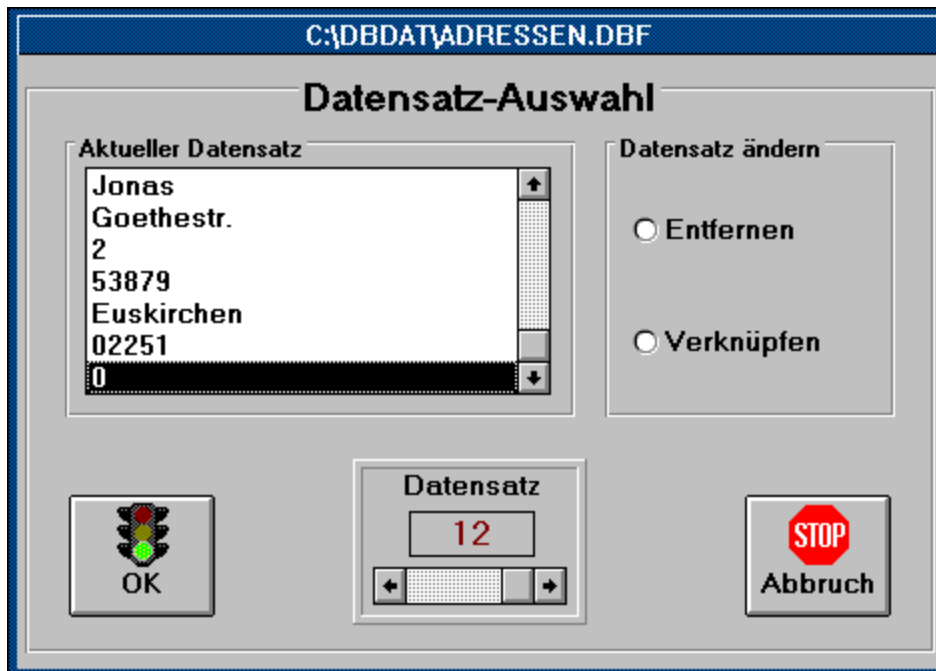
DBF-Dateien einlesen...



Mit Anwahl diese Buttons haben Sie die Möglichkeit, auf Datenbestände im DBF-Format zuzugreifen. Wichtig ist, daß die Daten als **Charakter-Feld** deklariert sind. Es erscheint nun folgendes Fenster.



Hier wählen Sie die gewünschte Datei aus und bestätigen mit OK. Da in den meisten Datensätzen die Daten nicht so vorliegen, wie Sie eventuell in einem Adressenaufkleber erscheinen sollen, haben Sie nun die Möglichkeit, diesen Datensatz zu verändern.



Zuerst wählen Sie den Datensatz aus, mit dem Sie den Etikettenausdruck beginnen wollen.

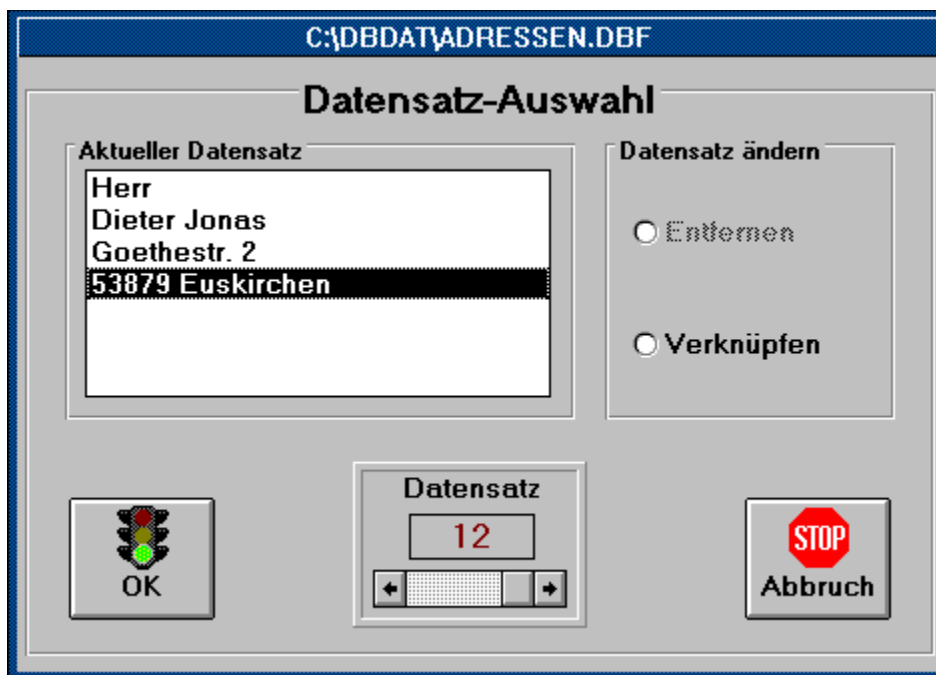
Dazu betätigen Sie den Schieberegler im **Feld Datensatz**. Als nächstes bewegen Sie den Rollbalken im Feld **Aktueller Datensatz** bis ganz nach unten. Nun markieren Sie das Datenfeld welches Sie nicht benötigen (auch leere Datenfelder müssen markiert werden) und wählen aus dem Feld **Datensatz ändern** den Menüpunkt **Entfernen**.

Wiederholen Sie dies für alle Felder, die nicht im Etikett erscheinen sollen.

Selbstverständlich werden die Datenfelder nur im Speicher gelöscht und nicht auf dem Datenträger! Haben Sie alle nicht benötigten Felder gelöscht, können Sie nun die restlichen miteinander verknüpfen (vgl. Bilder).

Um einzelne Felder zu verknüpfen, markieren Sie zuerst das Feld, welches verknüpft werden soll (also das Feld, welches seine Position wechseln soll). Dann klicken Sie auf den Schalter **Verknüpfen**. Jetzt müssen Sie das zweite Feld markieren, mit welchem verknüpft werden soll (das Feld, welches seine Position behält). Beide Felder werden nun miteinander verknüpft. Wiederholen Sie dies für alle Felder, die Sie miteinander verknüpfen wollen.

Datensatz nachdem unnötige Felder entfernt u. verknüpft wurden.



Wichtig:

Sie brauchen nur den ersten Datensatz, mit dem Sie den Ausdruck beginnen wollen, zu verändern. Alle weiteren Datensätze werden dann beim Ausdruck genau so formatiert wie der erste geänderte Datensatz!

Betätigen Sie nun den OK-Button u. die veränderte Adresse erscheint genauso im Etikett, wie von Ihnen bearbeitet.

Schriftart ändern...



Auch daran haben wir gedacht. Sie haben zwei Möglichkeiten. Entweder wählen Sie mit dem Font-Button vorab einen Font aus (bevor Sie eine Adresse ins Etikett einlesen), dann wird der Datensatz in dieser Schrift dargestellt.

Meistens passiert es jedoch, daß man genau dieses vergessen hat. In dem Fall können Sie nachträglich den Font-Button aktivieren und einen Font Ihrer Wahl aussuchen. Bei der Größe sollten Sie aber die Anzahl der Felder im Etikett berücksichtigen (wenn Sie, wie in diesem Beispiel, einen Adressen-Datensatz eingelesen haben). Wenn Sie das Fontmenue verlassen, sehen Sie noch keine Änderung im Etikett - FEHLER?!?. Natürlich nicht, Sie müssen nur den unten angezeigten **Font ändern** Button aktivieren und schon ist alles korrekt.



Und weil man ja nie genug bekommt, können Sie sogar einzelne Zeilen markieren und mittels Attribut-Button (**F=Fett, K=Kursiv, U=Unterstrichen**) ändern.

Wichtig:

Haben Sie keine Zeile im Etikett markiert, dann wirken sich die Veränderungen der Schriftart auf das ganze Etikett aus!

Paketaufkleber erstellen...



Aktivieren Sie zuerst diesen Button. Beim ersten Programmstart werden Sie aufgefordert Ihre Absenderdaten einzutragen. Hierzu stehen Ihnen genau drei (3) Zeilen zur Verfügung. Beschränken Sie also entsprechend Ihre Einträge. Mit **OK** werden diese Daten gespeichert u. es erscheint das **Paketkarten-Formular**.

The form consists of three horizontal dotted lines on the left side, followed by a solid horizontal line. To the right of these lines is a rectangular box. Below the box are three more horizontal dotted lines, and at the bottom, a solid horizontal line.

Sie können dieses nun von Hand beschriften, oder mittels DBF-Dateien einlesen auf einen bestehenden Datensatz zugreifen. **Änderungen mittels Entfernen u. Verknüpfen dürfen nicht erfolgen, da die Paketaufkleber im Grafikmodus gedruckt werden!**

Wichtig:

Der Datensatz, den Sie für Paketkarten nutzen wollen, muß folgenden Aufbau besitzen:

1. FELD - Vorname oder Firma
2. FELD - Nachname oder Ansprechpartner
3. FELD - Straße oder Postfach
4. FELD - Wohnort
5. FELD - Postleitzahl

Nicht mehr, nicht weniger und genau in dieser Reihenfolge!! Alle Datensätze müssen wieder als Charakterfeld vorliegen.

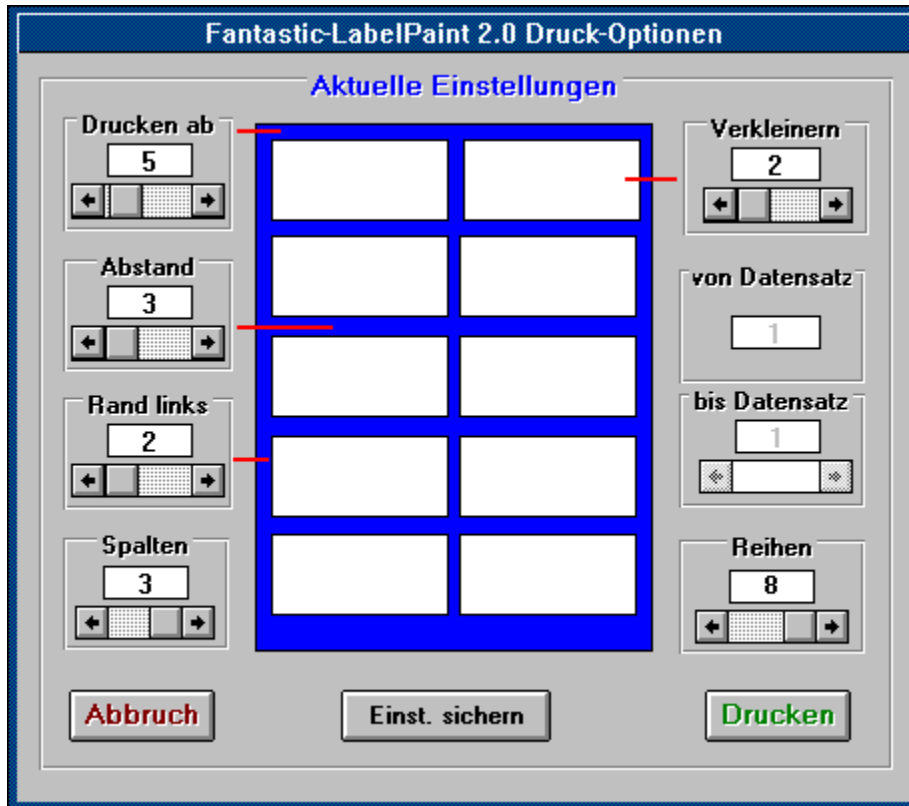


Wenn Sie nun den Druck-Button aktivieren werden Sie gefragt, ob Sie zwei (2) verschiedenen Paketkarten-Aufkleber drucken wollen. Der Grund ist ebenso einfach wie einleuchtend. Auf dem Trägerpapier sind vier (4) Etiketten aufgebracht, wobei **LabelPaint 2.0** jeden Aufkleber zweimal druckt (einer gehört ins Paket). Wenn Sie die Frage mit NEIN beantworten, dann wird nur ein Aufkleber mit einer Kopie gedruckt. Beantworten Sie die Frage mit JA, dann können Sie ein zweites Etikett beschriften.

Etikett drucken...



Nachfolgend sehen Sie die von **LabelPaint 2.0** bereitgestellten Druckoptionen.



Hier haben Sie alle Einstell-Möglichkeiten, um einen exakten Ausdruck auf den Etiketten vorzunehmen.

So können Sie einstellen, von wo der Ausdruck auf den Etiketten beginnen soll, welchen Abstand Sie zwischen den einzelnen Etiketten benötigen u.s.w.

Um einen optimalen Ausdruck zu erzielen, müssen Sie eventuell mehrere Probeausdrucke auf normalem DIN A4 Papier ausdrucken. Beginnen Sie mit den Einstellungen NULL. Danach gehen Sie Schrittweise mit jeweils einer Einstellung weiter.

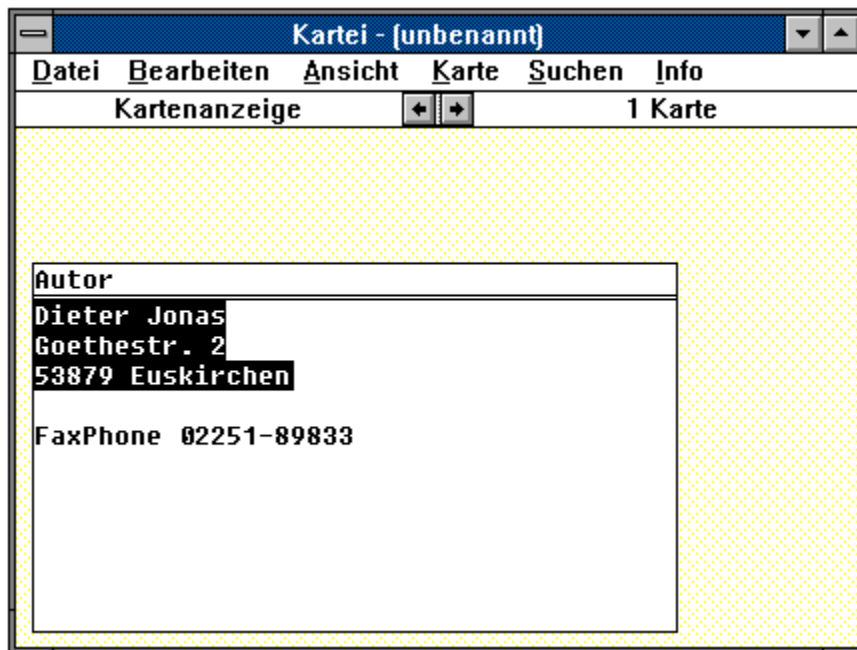
Halten Sie das normale Papier beim Vergleich hinter den zu bedruckenden Etikettenbogen. So sehen Sie immer, wo welcher Rand eingestellt werden muß.

Karteikasten nutzen...



Für alle Anwender von LabelPaint 2.0, die kein Datenbankprogramm besitzen welches Daten im DBF-Format speichert, ist diese Option gedacht.

Nachdem Sie diesen Button betätigt haben, öffnet sich folgendes Fenster:



Jetzt können Sie eine *.CRD-Datei laden oder erstellen. Anschließend markieren Sie die Felder, die Sie im Etikett benötigen (keine Leerzeile markieren). Öffnen Sie nun das Menue **Bearbeiten** und darin den Menue-Punkt **Kopieren**. Schließen Sie nun den Karteikasten. Sie befinden sich wieder in LabelPaint. Jetzt können Sie mit Bearbeiten / Einfügen aus Clipboard die Daten ins Etikett übernehmen. Mit Schriftart ändern gestalten Sie nun den Text im Etikett.

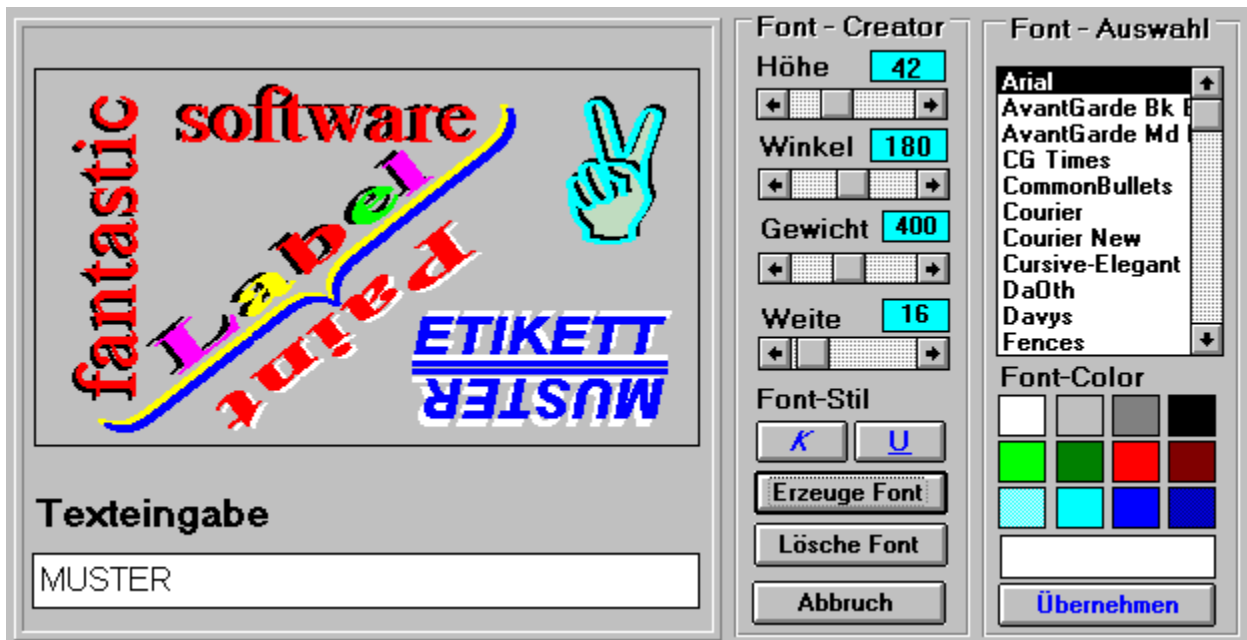
Text beliebig drehen und setzen...

Öffnen Sie im Menue **Extras** den Menue-Punkt **Text drehen und setzen**.



Befindet sich schon Grafik im Etikett, so sollten Sie den Inhalt zuvor **Kopieren**.
Haben Sie aber ein leeres Etikett, so färben Sie den Hintergrund zuerst mit einer Farbe ein.

Das Bearbeitungsfenster:



Hier können nun beliebigen Text drehen und setzen. Wie Sie an dem Beispiel sehen, steht Ihrer Keativität nichts im Wege. Experimentieren Sie mit allen Möglichkeiten, die Ihnen das Programm bietet.

Mit diesem Schieberegler stellen Sie die FontHoehe für den aktuellen Font ein.

Hiermit stellen Sie den Winkel (Grad)ein, in dem der Text im Etikette erscheinen soll. Experimentieren Sie mit den Einstellungen, um eine möglichst gute Ausgabe auf dem Etikett zu erhalten. Sie können hier den Winkel von 0 bis 360 Grad einstellen.

Diese Einstellungen bewirken ein hoeheres Gewicht des Fonts. Der Font wird dadurch schwerer (zu vergleichen mit FETT). Auch hiermit sollten Sie experimentieren.

Mit diesem Regler stellen Sie die Breite des einzelnen Buchstaben ein.
Beim Programmstart ist hier eine NULL vorgegeben. Dieses ist die normale Font-Weite.
Diese Einstellungen bewirken ein Strecken des Textes.

Diese Buttons stellen entweder die Schrift auf **Kursiv** oder **Unterstrichen** ein.

Jeder Einstellung, die Sie zur Veränderung des zu setzenden Textes vornehmen, wird erst mit **Klick** auf diesen **Button** erzeugt.

Außernahmen:

Die Fontfarbe (Textfarbe) wird immer gesetzt.

Wollen Sie den gesetzten Text im Etikett löschen, so betätigen Sie diesen Button.
Sie haben dann wieder das übernommene Etikett zur Verfügung.

Beendet die Funktion **Text drehen und setzen**, ohne die Veränderungen zu übernehmen.
Sie gelangen wieder zum Hauptprogramm.

Hiermit übernehmen Sie alle Veränderungen und gelangen zum Hauptprogramm.

Mit dieser Farbauswahl können Sie den Text farbig gestalten.
Haben Sie z.B. einen Font verändert, so können Sie mit verschiedenen Farben den gleichen Text mehrmals übereinander setzen, und so einen 3D Effekt erzielen.

Dieses ist das jeweilige Etikett, welches Sie aus dem Hauptprogramm übernommen haben.
Nur in diesem Bereich können Sie Ihren Text plazieren.

Hier können Sie den Text eingeben, den Sie ins Etikett setzen wollen.

Dieses Feld beinhaltet immer die aktuelle Text-Farbe.
Wollen Sie eine Farbe benutzen, die nicht in den Auswahl Farben vorhanden ist, so klicken Sie zweimal auf diese Feld. Es öffnet sich dann der Windows-Color Dialog.

Schatten-Schrift setzen...

Schatten <u>S</u> chrift	Schatten <u>v</u> ersenkt
3D <u>B</u> ox	Schatten <u>e</u> rhoben
Text drehen u. setzen	

Wählen Sie hier, wie Sie den Schatten setzen wollen. Entweder **Schatten versenkt**, oder **Schatten erhoben**.

Um einen optimalen Eindruck zu erzielen, müssen Sie den Hintergrund des Labels zuerst mit einer Farbe einfärben (z.B. in Grau). Dazu zeichnen Sie erst eine Box (Rahmen) in der gewünschten Farbe ins Etikett. Jetzt füllen Sie die Box u. den Rest vom Etikett in der gleichen Farbe. Dann wählen Sie die den Font, die Schriftfarbe und die Art des Schattens aus.

Betätigen Sie anschließend den Text setzten Butten. Jetzt öffnet sich das Eingabe-Fenster für den Text in der gewählten Etiketten-Größe. Hier können Sie den Text beliebig platzieren. Mit einem Klick auf den OK-Button wird dieser Text ins Etikett übernommen, und in der gewählten Art gesetzt.

Mit **Bereich ausschneiden** und **Einfügen aus Eigenablage**, können Sie den Text genau im Etikett platzieren.

