

# **FSG\_deutsch**

Daniel Aregger

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> FSG_deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Daniel Aregger	August 3, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>FSG_deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	FSG_deutsch.guide . . . . .	1
1.2	ALLGEMEIN . . . . .	2
1.3	HINTERGRUND . . . . .	2
1.4	VORAUSSETZUNGEN . . . . .	2
1.5	INSTALLATION . . . . .	3
1.6	BEDIENUNG . . . . .	3
1.7	EINSTELLEN DER OPTIONEN . . . . .	3
1.8	DAS HAUPTMENÜ . . . . .	4
1.9	AUTOMATISCHES SPEICHERN BEIM VERLASSEN . . . . .	4
1.10	SHELLY-GUI UND REAL . . . . .	5
1.11	DANKSAGUNGEN . . . . .	5
1.12	WÜNSCHE, FEHLERMELDUNGEN, ANREGUNGEN, FRAGEN... . . . .	5

---

# Chapter 1

## FSG\_deutsch

### 1.1 FSG\_deutsch.guide

The Funky-Shelly-GUI

Grafische Benutzer-Schnittstelle für Shelly

FreeWare

Programmiert von Daniel Aregger - RenderEye

-----

Der Autor dieses Programmes übernimmt keine Verantwortung auf eventuelle,  
von diesem Programm verursachte Datenverluste- oder schäden!

#### INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEIN

HINTERGRUND

VORAUSSETZUNGEN

INSTALLATION

BEDIENUNG

EINSTELLEN DER OPTIONEN

DAS HAUPTMENÜ

AUTOMATISCHES SPEICHERN BEIM VERLASSEN

SHELLY-GUI UND REAL

DANKSAGUNGEN

WÜNSCHE, FEHLERMELDUNGEN, ANREGUNGEN, FRAGEN...

## 1.2 ALLGEMEIN

### ALLGEMEIN

Dieses Programm darf und soll weiterkopiert werden. Es wird hiermit aber darauf hingewiesen, dass dieses Paket nur vollständig und unverändert weitergegeben werden darf. Veränderungen jeglicher Art müssen vorher mit dem Autor besprochen werden!

Es darf keinerlei Geld mit dem Vertrieb dieses Programmes verdient werden. Die Kopiergebühr (inkl. Diskette) darf 3 sFr. nicht übersteigen! Eine Veröffentlichung des Programmes auf PD-Disketten-Serien ist erlaubt.

## 1.3 HINTERGRUND

### HINTERGRUND

Mit dem Programm 'Shelly' von Randolph Schultz wurde u.a. der AMIGA-Gemeinde ein leistungsfähiges Werkzeug zur einfachen Erstellung von Muscheln zur Verfügung gestellt.

Dabei kann dieses Programm die zu erstellenden Muschelobjekte auf mehrere Arten speichern (u.a. für POV-Ray oder Real).

Damit dieses Programm aber auch auf andere Computersysteme leicht übertragbar sein konnte, verzichtete der Autor auf eine dem AMIGA entsprechende, grafische Benutzeroberfläche.

Hier kommt nun 'Funky-Shelly-GUI' zum Zuge.

## 1.4 VORAUSSETZUNGEN

### VORAUSSETZUNGEN

Das Shelly-GUI läuft ab OS2.x.

Getestet wurde es mit folgender Konfiguration:

OS 3.1,  
AMIGA 2000 B,  
CPU 68040 mit 12 MByte RAM und einer  
EGS Spectrum.

Andere spezielle Voraussetzungen müssen nicht erfüllt werden.

---

## 1.5 INSTALLATION

### INSTALLATION

Die Installation geschieht bequem über den Installer.

Nach der Installation müssen zuerst alle Pfade eingestellt werden (Näheres dazu finden Sie unter dem Kapitel ' BEDIENUNG ').

## 1.6 BEDIENUNG

### BEDIENUNG

In den folgenden Kapiteln wird nicht näher auf die Parameter von Shelly eingegangen. Näheres dazu finden sie in der Shelly-Anleitung.

Als erstes müssen die Einstellungen des GUIs bestimmt werden..

## 1.7 EINSTELLEN DER OPTIONEN

### EINSTELLEN DER OPTIONEN

Nach dem Anklicken von 'Prefs' erscheint ein Fenster, in dem fünf Einstellungen vorgenommen werden können.

**Output:** Die Ausgaben von Shelly werden diesen Angaben entsprechend ausgegeben.  
Beispiel: 'CON:0/400/640/112/Shelly-GUI/AUTO/CLOSE'

**POVArgs:** Diese Angaben benötigt POV-Ray.

**Shelly:** Hier wird das Programm 'Shelly' mit komplettem Pfad angegeben.

**ARexx-Script:** Ist die Option ' ARexx-Script ' im Hauptmenü gesetzt, so wird dieses Skript automatisch gestartet. Das Skript kann aber auch direkt mit dem Schalter ' Start ARexx ' ausgeführt werden.

**Editor:** Hier muss der bevorzugte Editor angegeben werden.

Ist alles eingestellt, so wird dieses Menü mit dem 'Exit'-Schalter verlassen.

Diese Einstellungen werden beim Verlassen des Programmes automatisch gespeichert.

---

## 1.8 DAS HAUPTMENÜ

DAS HAUPTMENÜ

Folgende Schalter müssen kurz erklärt werden:

ARexx-Script: Ist diese Option gesetzt, so wird automatisch das ARexx-Skript gestartet.

Output: Ausgabe-Datei

=> Diese beiden Optionen werden ebenfalls automatisch beim  
=> Verlassen des Programmes gespeichert.

Render: Nach dem Konvertieren wird POV-Ray aufgestartet.

Edit: Die aktuelle Shelly-Datei kann editiert werden.

Start ARexx: Das eingestellte ARexx-Skript wird gestartet.

Defaults: Es werden die voreingestellten Parameter gesetzt.

Load: Bestehende Konfigurationsdatei laden

Save: Aktuelle Konfigurationsdatei speichern  
(Mit SHIFT-S werden die aktuellen Parameter ohne  
Requester direkt abgespeichert)

Create: Shelly ausführen

Prefs: Optionen-Menü

Info: Allgemeine Informationen

Quit: Programm verlassen

Merke: Die meisten dieser Schalter sind auch über Tastatur erreichbar.

Tip: Es gibt da einen Punkt im Pull-Down Menü (Menüleiste), der heisst  
'RenderEye'.. :)

## 1.9 AUTOMATISCHES SPEICHERN BEIM VERLASSEN

### AUTOMATISCHES SPEICHERN BEIM VERLASSEN

Beim Verlassen des Programmes werden die Optionen automatisch abgespeichert.

Mitabgespeichert werden ebenfalls die Option '  
ARexx-Script  
, die

Fensterposition sowie die aktuelle Konfigurationsdatei.

---

## 1.10 SHELLY-GUI UND REAL

### SHELLY-GUI UND REAL

Sollte(n) ein- oder mehrere Real-Screen(s) geöffnet sein, so erscheint das Shelly-GUI direkt auf dem ersten Real-Screen (Real-Screen muss ein Pubscreen sein).

Wenn Real vorhanden ist, und die Option 'ARexx-Script

' gesetzt ist, so

könnte Shelly-GUI nach der erfolgreichen Ausführung Real dazu veranlassen, das Shelly-Objekt direkt darzustellen.

Die Ausgabedatei muss nur auf 'T:Macro.rpl' gestellt werden.

## 1.11 DANKSAGUNGEN

### DANKSAGUNGEN

Danken möchte ich an dieser Stelle zuerst Willy Gwerder, für die Englischübersetzung, ausserdem wähen da noch Olaf & Urs Krolzig, denen ich für Ihre moralische Unterstützung danken möchte.

Danke auch an Randolf Schultz für das Programm 'Shelly', und Martin Huttenloher für sie Magic-WB Icons.

## 1.12 WÜNSCHE, FEHLERMELDUNGEN, ANREGUNGEN, FRAGEN...

### WÜNSCHE, FEHLERMELDUNGEN, ANREGUNGEN, FRAGEN...

Es gilt untenstehende Adresse bei Fehlermeldungen, Anregungen, Fragen, Spenden usw.

Daniel Aregger  
Sidhaldenstrasse 27  
6010 Kriens  
(Schweiz)

oder über E-Mail:

D.Aregger@Dolphins.chnet.ch