

Inhalt

Kurzanleitung

Menü:

Datei

Parcours

Bearbeiten

Optionen

Werkzeugleiste

Empfohlene Bildbearbeitungssoftware

Software mit der TZ-Minigolf 3000 erstellt wurde

Kurzanleitung

Jede Bahn hat von vornherein ein Startfeld, ein Zielloch und eine Bahnbegrenzung von der Größe des Spielfeldes. Das heißt, daß Sie sofort auf *Level testen* in der Werkzeugleiste gehen können (roter Ball), um die Bahn auszuprobieren.

Spielen Sie am Besten mit den Werkzeugen ein bißchen herum und probieren Sie das Ergebnis mit *Level testen* aus. Dabei empfiehlt es sich die Startfläche auf die Größe des Spielfeldes zu ziehen, dann können Sie den Ball überall absetzen

Datei

Bitmap importieren:

Bitmap exportieren:

Ein Hintergrundbild im *BMP Format kann hier als Bahnhintergrund abgespeichert oder geöffnet werden.

Entwurfraster ausdrucken:

Hilft Ihnen bei der Entwicklung neuer Bahnen. Auf dem Ausdruck des Rasters, das dem eingestellten Raster auf dem Bildschirm entspricht, können Sie z. B. mit Bleistift ihre neuen Entwürfe anfertigen.

Parcours

Golfbahn wählen:

Hier wählen Sie die aktuell zu bearbeitende Golfbahn aus.

Basisdaten:

Hier geben Sie den Namen des Parcours an (so erscheint er hinterher im Menü), die maximale Schlaganzahl, sowie die Schlaganzahl (Par) mit der die Bahn normalerweise zu schaffen ist (Schwierigkeitsgrad).

Bearbeiten

Bitmap kopieren:

Bitmap einfügen:

Fügt ein Hintergrundbild aus der Zwischenablage ein. Dient zum Übertragen von Bilddateien aus einem Bildbearbeitungsprogramm.

Minigolfbahn kopieren:

Minigolfbahn einfügen:

Kopiert oder fügt eine Minigolfbahn aus der programminternen Zwischenablage ein. Dient zum Kopieren **einer** Bahn aus einer anderen Parcoursdatei.

Minigolfbahn auf Position kopieren:

Kopiert eine Minigolfbahn auf eine andere Stelle.

Minigolfbahn austauschen:

Tauscht die Position zweier Minigolfbahnen

Minigolfbahn löschen:

löscht eine Minigolfbahn

Optionen

Raster:

Hier stellen Sie die Größe des Rasters ein. Alle Objekte orientieren sich an diesem Raster.
Dient zur einfacheren Findung von Punkten auf dem Bildschirm.

Basisbitmap erzeugen: (Wichtig!!!)

Erzeugt aus den Daten der Golfbahn ein Hintergrundbild welches als Startbild für die Weiterverarbeitung dient. Es enthält alle Positionen der eingefügten Objekte, so daß daraus schnell ein ansehnliches Bild erzeugt werden kann.

Bitmap bearbeiten:

Startet ihr Bildbearbeitungsprogrammes (wie unter Einstellungen angegeben) mit dem Hintergrundbild der Minigolfbahn
Dieses heißt immer tmp.bmp und liegt in Ihrem temporären Windowsverzeichnis.

Bitmap laden:

Lädt das Hintergrundbild ihre Bildbearbeitungsprogrammes.
Dies heißt immer tmp.bmp und liegt in Ihrem temporären Windowsverzeichnis.

Einstellungen:

Hier stellen Sie den Programmpfad ihres Bildbearbeitungsprogrammes ein.

Symbolleiste:

Falls die Werkzeugleiste nicht sichtbar sein sollte, können Sie sie hiermit wieder sichtbar machen.

Werkzeuggeste

Zielloch verschieben:

Klicken Sie auf das Zielloch und ziehen Sie es mit dem Mauszeiger an die gewünschte Stelle.

Startfläche bearbeiten:

Ziehen Sie die Startfläche an die gewünschte Stelle oder verändern Sie die Größe des Startrechtecks.

Bahnbegrenzung oder Hindernis zeichnen:

Zuerst erscheint eine neue Werkzeuggeste. Mit folgenden Optionen: Linie zeichnen, Kreis zeichnen oder Pfad abschließen.

Standardmäßig ist Linie zeichnen eingestellt. Sie können aber jederzeit wechseln.

So zeichnen Sie einen Pfad:

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Punkt des Spielfeldes, dann auf den nächsten Punkt etc. Mit der rechten Maustaste können Sie den letzten Punkt wieder löschen. Wenn Sie den Pfad fertig haben, klicken Sie in der Werkzeuggeste auf den grünen Pfeil. Der Pfad wird geschlossen, wenn er noch nicht geschlossen ist, und die alte Werkzeuggeste erscheint wieder.

Wenn Sie einen Kreisbogen zeichnen ist der Vorgang etwas anders. Bestimmen Sie zunächst Start- und Endpunkt des Bogens. Sie können nun durch Bewegen des Mauszeigers nach rechts oder links die Größe des Bogens bestimmen (mit der rechten Maustaste springt der Bogen auf die andere Seite) und durch weiteres Klicken mit der linken Maustaste wird der Kreisbogen dann endgültig festgelegt.

Bahnbegrenzung oder Hindernis löschen:

Klicken Sie auf einen Punkt der Bahn oder des Hindernisses und das Objekt wird gelöscht.

Sandfläche:

Eisfläche:

Klicken Sie auf die Flächen die einen anderen Untergrund haben sollen. Es erscheinen farbige Quadrate die allerdings nicht die Abgrenzung angeben. Vom Quadrat aus wird die Wirkung des gewählten Untergrundes immer schwächer.

Normale Fläche:

Löscht Sand- oder Eisfläche. Klicken Sie dazu auf die farbigen Quadrate.

Kleiner Hügel:

Großer Hügel:

Kleine Kuhle:

Große Kuhle:

Setzt einen Kreis (linke Maustaste) in der entsprechenden Farbe. Der Kreis entspricht ungefähr den Abmessungen des Objekts

Normaler Boden:

Löscht eine Bodenunebenheit. Klicken Sie dazu auf den Mittelpunkt eines Kreises (Hügel oder Kuhle).

Röhre verlegen:

Hier verlegen Sie eine Röhre. Setzen Sie zuerst das Startloch mit der linken Maustaste und dann das Loch wo der Ball wieder auftauchen soll.

Röhre löschen:

Klicken Sie auf ein Loch einer Röhre. Die beide Löcher verschwinden.

Bitmap ein- und ausblenden:

Zeigt das Hintergrundbild der Minigolfbahn falls vorhanden an.

Entwurfszeichnungen ein- oder ausblenden:

Blendet die vom Programm gezeichneten Bahnobjekte aus. Dient zur besseren Sicht auf das Hintergrundbild.

Level testen:

Hier können Sie die Bahn ausprobieren. Setzen Sie den Ball auf die Startfläche und schlagen Sie den Ball ab. Mit der rechten Maustaste läßt sich der Vorgang jederzeit abbrechen.

Empfohlene Bildbearbeitungssoftware

Paint Shop Pro®
empfehlen)

(Es gibt überall Testversion war früher mal Shareware. Sehr zu

Corel Photo Paint®

(Weit verbreitet)

Adobe Photoshop®

(Für Privatanwendung recht teuer)

Software mit der TZ-Minigolf 3000 erstellt wurde

Programmierung : Visual C++ ® V5.0
Grafik : Adobe Photoshop® V3.0
Kai's Powertools® V2.0

