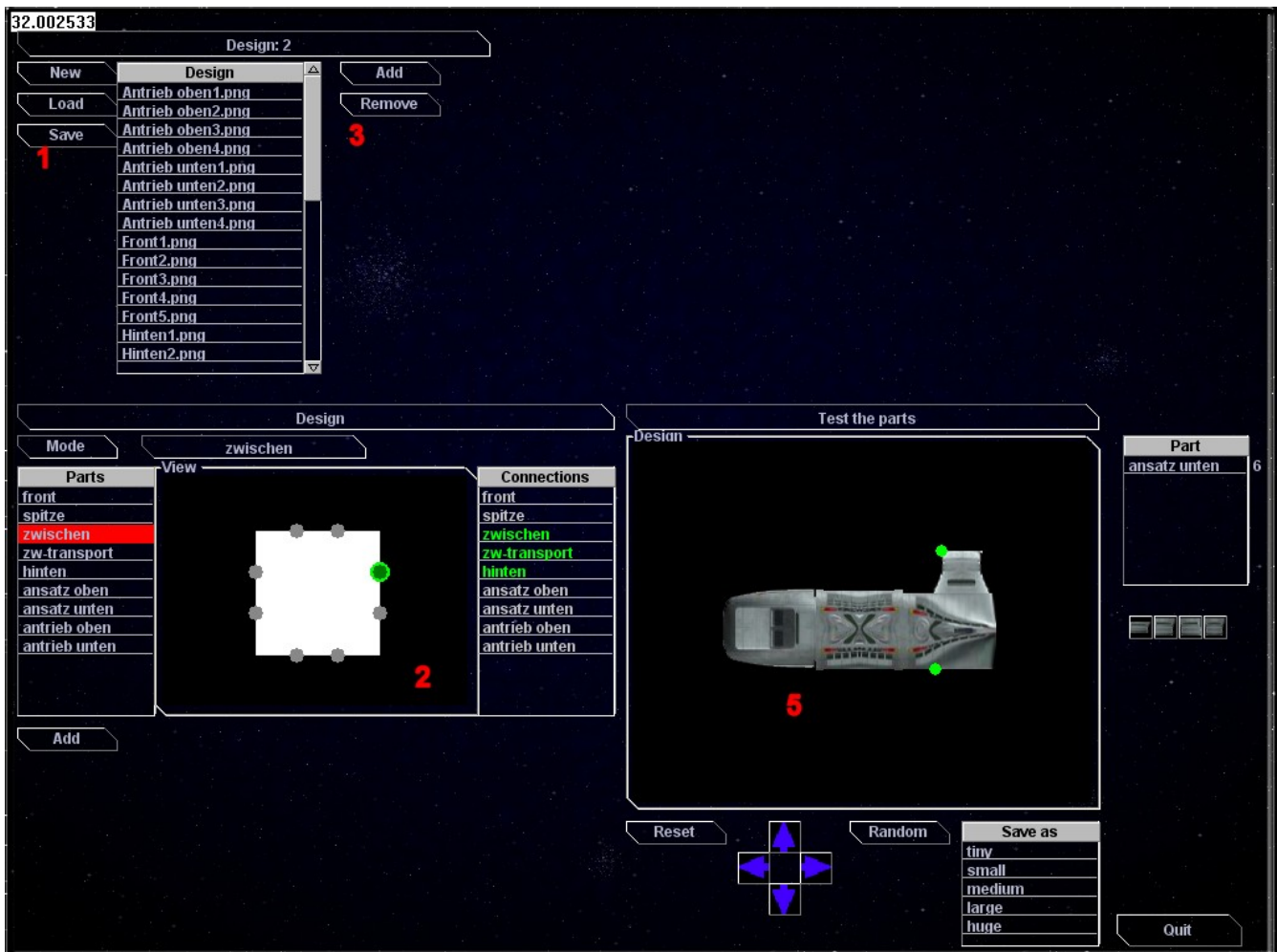


# Schiffs Design Editor

Das Programm ist ein einfacher Editor, der es ermöglicht, Raumschiffdesigns für das Spiel „Point Omega“ zusammen zu stellen. Das Programm selbst bietet keine weitere Hilfe (und ist vermutlich für andere nicht gerade „intuitiv“)

Daher hier eine kurze Erklärung zur Benutzung:

1. Ein neues Design erstellen oder ein vorhandenes laden
2. Die Prototypen für die Bauteile erstellen  
Mit dem Button Add wird ein neuer Prototyp erstellt. Jeder Prototyp kann bis zu 8 Anschlüsse für weiterführende Teile haben. Diese können in der Grafik mit der linken Maustaste (de-)aktiviert werden und mit der rechten Maustaste selektiert (hellgrüner Kreis). Für die selektierten Anschlüsse kann nun festgelegt werden, welche anderen Teile dort angebaut werden dürfen.
3. Bilder laden  
Wenn Prototypen vorhanden sind, können Bilder geladen werden (die man vorher bereitgestellt hat). Diese werden der Liste hinzugefügt. Ein Klick auf das entsprechende Bild öffnet den Bildsetup.  
(Bemerkung: Wenn einem Bild kein Prototyp zugewiesen wird, wird das Bild beim nächsten laden nicht mehr in der Liste angezeigt und muss bei Bedarf neu geladen werden)



4. Bilder den Prototypen zuordnen und die Offsets einstellen

Diese werden nun einem Prototyp zugeordnet. Mit der Einstellung „Offset“ wird der Punkt festgelegt, an dem das Bild an das vorhergehende Bild gezeichnet wird. Die möglichen Anschlüsse (wie sie von den Prototypen vordefiniert sind), können nun lokalisiert werden, d.h. An dem angegebenen Punkt wird das nächste Teil gezeichnet.



5. Optional kann nun das Design getestet und das fertige Bild gespeichert werden

Ein Klick auf ein Teil zeigt als kleine Buttons die möglichen Bilder zur Auswahl an. Ein Klick darauf ersetzt das Teil.

Ein Klick auf einen grünen Kreis (ein Anschluss) zeigt die möglichen Typen an. Wird ein Typ ausgewählt, so werden ebenfalls die möglichen Bilder angezeigt.

Anmerkungen: Die Bilder müssen als 32 bit png gespeichert werden. Der Hintergrund muss transparent sein, um Abschattungen zu vermeiden.