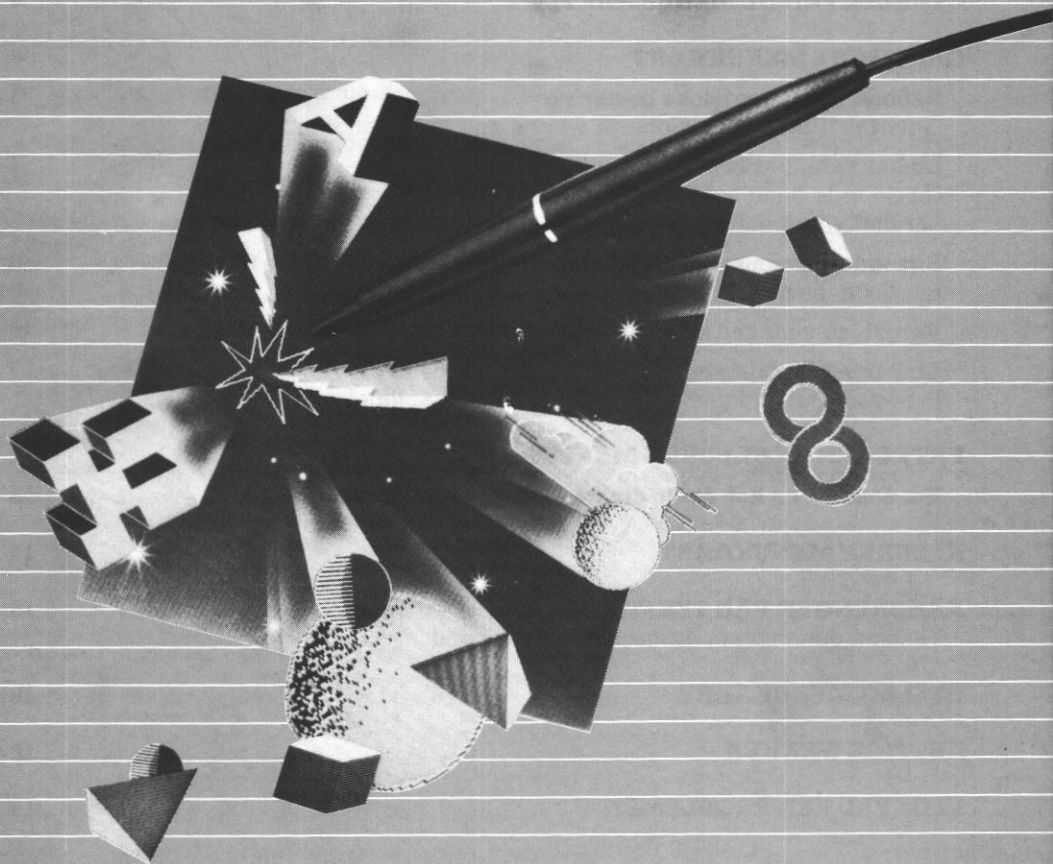


# ATARI LICHTPEN

& AtariGraphics™

Gebruiksaanwijzing

Fred Meijer  
Nachtegaalstraat 29  
2922 VL Krimpen a/d IJssel  
Tel.: 01807 - 17138



**ATARI®**  
HOME COMPUTERS

# Inhoud

<b>TEKENEN EN CREATIEF ONTWERPEN - DIREKT OP HET SCHERM</b>	1
<b>WE GAAN BEGINNEN</b>	2
<b>TEKENEN OP ELEKTRONISCH SCHILDERDOEK</b>	3
<b>GEBRUIK VAN DE MENUKAARTEN</b>	4
<b>GRAFISCHE MENUKAART</b>	6
<b>Rechter veld: Grafische besturing</b>	6
Gekozen Tekenkleur, Scherm wissen en Gelijkmatigheid	
<b>Linker veld, bovenste rij: Standaard vormen</b>	7
Uit de vrije hand schetsen, rechte lijn, rechthoek en vierkant, parallelogram en cirkel	
<b>Bijzondere kenmerken: Vergroten en wissen van lijnen en figuren</b>	8
Elastisch uitrekken	
<b>Vergroten voor een kijkje van dichtbij</b>	9
<b>Linker veld, onderste rij</b>	10
Punt-voor-punt tekenen, opvullen, raster en spiegelen	
<b>PATRONEN EN KLEUREN MENUKAART: DE FINISHING TOUCH</b>	12
<b>Ho, een lek, en hoe dat te dichten</b>	13
<b>KLEUREN MENUKAART</b>	14
<b>AANBRENGEN VAN TEKSTEN</b>	15
Teksten opnemen in grafische afbeeldingen	
<b>OPSLAG MENUKAART</b>	16
<b>NUTTIGE WENKEN</b>	18
<b>IN GEVAL VAN PROBLEMEN</b>	19

## Tekenen en creatief ontwerpen - direkt op het scherm

Met de ATARI Lichtpen tekent u direkt op het beeldscherm van uw TV-ontvanger of monitor. Niets geeft sneller resultaat, betere gebruiksmogelijkheden van AtariGraphics of meer gevoel voor onmiddellijkheid dan het werken met een ATARI Home Computer. Commando's hoeft u niet te onthouden want die zijn er niet. U hoeft maar enkele toetsen op het toetsenbord van de computer te bedienen, maar als u dat wilt kunt u ook tekst aan uw afbeeldingen toevoegen -in elke kleur.

Om voor het fijnere werk in te zoom-en, punt-voor-punt te werken, lijnen te verlengen, rechthoeken en cirkels te vergroten en zelfs uit de vrije hand te tekenen tipt u met de lichtpen eenvoudig de symbolen op de vier oproepbare Menukaarten aan. In totaal kunt u 128 kleuren gebruiken en afbeeldingen op drie manieren spiegelen. U kunt uw afbeeldingen verfraaien met meer dan 2000 patronen om ze vervolgens op cassette of diskette op te slaan.

Gebruikers van alle leeftijden kunnen met de ATARI Lichtpen en de AtariGraphics Module gemakkelijk tekeningen aan hun eigen fantasie en belangstellingssfeer aanpassen. Kinderen kunnen met behulp van dit duurzame en veilige accessoire urenlang met de computer spelen. Thuis, maar ook op school, kan hun enthousiasme in edukatieve banen worden geleid. Zo kunnen bijvoorbeeld kleuters de grondvormen van allerlei voorwerpen leren kennen en de coördinatie tussen hun handen en ogen verbeteren.

De krachtige mogelijkheden bieden de gevorderde gebruiker voldoende creatieve uitingsmogelijkheden. Tot de praktische applicaties ervan behoren voor zichzelf sprekende 3D-achtige balkengrafieken en cirkeldiagrammen, maar ook serieuze grafische ontwerpen. Technici kunnen de Lichtpen gebruiken om blokken stroomschema's te ontwikkelen, decorontwerpers om hun toneeldecors vorm te geven, tuinarchitekten om een tuinindeling te ontwerpen... de mogelijkheden zijn vrijwel onbeperkt.

Op de volgende bladzijden wordt u uiteengezet hoe gemakkelijk het is om een en ander aan te sluiten en ermee aan het werk te gaan. En als u dat wilt kunt u al lezende zelf mee-experimenteren.

## We gaan beginnen

De ATARI Lichtpen en de AtariGraphics Module zijn op elke ATARI Home Computer te gebruiken. De grafische resolutie is echter het grootst als uw computer over een lees/schrijf-geheugen (RAM) van 48K of meer beschikt.

Wilt u de door u geschetste afbeeldingen op cassette opbergen, dan heeft u een ATARI Programmarecorder en een computer met minstens 16K RAM nodig. Voor het opbergen op diskette heeft u een ATARI Diskteststation en een computer met 48K RAM of meer nodig.

Sluit u er dan nog een TV-ontvanger of een monitor op aan dan heeft u alles wat u nodig heeft!

Raadpleeg voor specifieke vragen over de werking van uw ATARI Home Computer de bijbehorende gebruiksaanwijzing.

### Aansluiten

1. Sluit de ATARI Lichtpen aan op een van de joystickpoorten van de computer. Koppel voordat u de Lichtpen gaat gebruiken eerst alle andere besturings-accessoires af.

**OPMERKING:** Bezitters van een ATARI 400 Computer kunnen alleen aansluitbus nr. 4 (uiterst rechts) gebruiken.

2. Schakel, terwijl de computer nog is uitgeschakeld, de TV-ontvanger of de monitor in. Wacht tot die is opgewarmd en wrijf dan met de hand over het hele beeldscherm om de daarop verzamelde statische lading te laten afvloeien. Beschikt u over een programmarecorder, of wilt u uw werk niet opslaan, dan kunt u Stap 3 overslaan.
3. Werkt u met een diskteststation dan schakelt u dat in en wacht tot het bezetlampje (BUSY) dooft. Schuif vervolgens een geformatteerde diskette met DOS (Disk Operating System) bestanden, maar zonder een AUTORUN.SYS bestand, in het station. Druk, afhankelijk van het type station, de sluiting of de klep van het diskteststation dicht.

Lees voor het opslaan en weer ophalen van afbeeldingen de aanwijzingen in het hoofdstuk "Opslag Menukaart" van deze gebruiksaanwijzing. Raadpleeg voor het gebruik van cassettes de **Gebruiksaanwijzing van de ATARI Programmarecorder** en voor diskettes de **Inleiding tot het Disk Operating System** en het **ATARI Disk Operating Handboek**.

4. Steek de AtariGraphics Module in de sleuf van de computer en schakel de computer in. Als het diskteststation is ingeschakeld worden de DOS-bestanden geladen. Na enkele ogenblikken verschijnt dan het titelbeeld van het programma.
5. Staat het AtariGraphics titelbeeld op het scherm, dan wordt u gevraagd de Lichtpen op een korte verticale streep op het scherm te zetten. Zet uw pen op die streep dan krijgt u een aantal toontjes te horen die aangeven dat de pen naar behoren werkt. Houd de pen op die plaats tot het instructieveld zich sluit en neem daarna de pen van het scherm.

## Tekenen op elektronisch schilderdoek

Nadat u de pen op de verticale streep heeft gezet krijgt u een geheel blauwgekleurd beeldscherm te zien dat op een klein wit kruisje en vier witte labels aan de linkerkant na, leeg is.

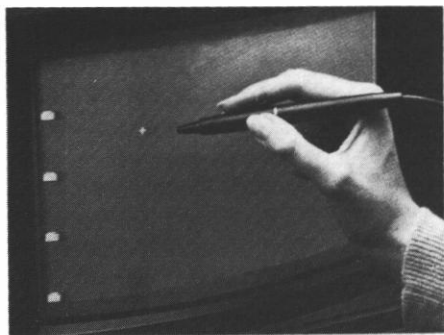
### Uitproberen van de ATARI Lichtpen

Het kruisje geeft aan waar u de ATARI Lichtpen op het beeldscherm moet zetten. De pen heeft een drukgevoelig contact - ongeveer zoals een ballpen - dat de computer laat weten wanneer u de pen tegen het scherm drukt. De penpunt is erg gevoelig zodat u niet hard hoeft te drukken.

Zet de pen op het scherm maar druk hem er **nog niet** tegenaan. Het witte kruisje verspringt nu naar de punt van de pen en volgt die als u hem verplaatst. Houdt u de pen tegen het scherm gedrukt terwijl u hem verplaatst, dan laat hij een gele lijn achter. Ook krijgt u twee toontjes te horen: een als u de punt indrukt om met tekenen te beginnen, en een ander als u de pen laat terugveren als u met tekenen klaar bent. Stel de geluidsterkte van uw TV-ontvanger zo in dat beide tonen goed hoorbaar zijn.

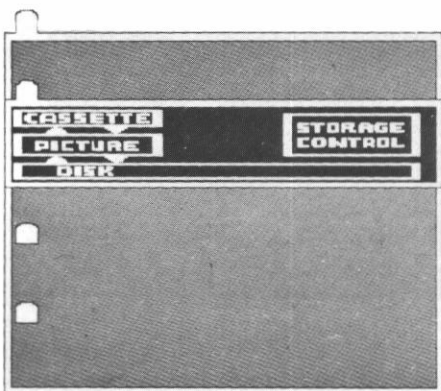
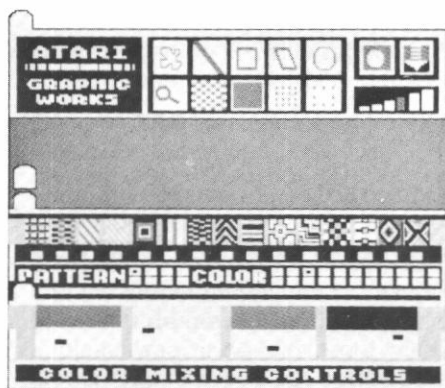
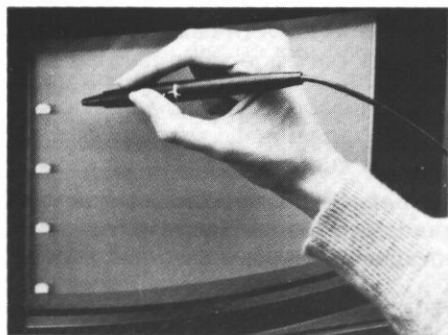
Dit is de manier waarop uit de vrije hand op het scherm wordt getekend. Schets een poosje om wat gevoel voor de ATARI Lichtpen te krijgen. Denk er wel aan dat u niet hard hoeft te drukken.

**Volgt het witte kruisje de penpunt niet over het scherm, of wordt bij het indrukken van de pen geen lijn getekend, raadpleeg dan het hoofdstuk "In geval van problemen" verderop in deze gebruiksaanwijzing.**



## Gebruik van de Menukaarten

De vier labels langs de linker beeldrand maken het u, net als de labels van systeemkaarten, gemakkelijk uw keus te maken. Elk label hoort bij een "kaart" achter het scherm. Om die kaarten op het scherm te laten verschijnen drukt u de Lichtpen kortstondig tegen de witte labels. De betreffende kaart komt dan omhoog, bijna net zoals een kaart uit een kaartenbak wordt getrokken. Drukt u daarna met de Lichtpen weer op een van de andere labels, dan schuift de kaart weer uit het zicht omlaag. De kaarten kunnen op elk gewenst moment tevoorschijn worden gehaald - ze schuiven dan over uw werk heen omhoog, maar zonder dat te bederven. Wilt u aan een grafische afbeelding werken op dat deel van het scherm waar een kaart staat, dan schuift u die gewoon omlaag door de pen op het betreffende label te zetten.



De bovenste kaart heet GRAPHIC WORKS. Dat is de Grafische Menukaart waaruit u kiest waarmee u zich op het beeldscherm gaat bezighouden, bijvoorbeeld rechte lijnen tekenen of punt-voor-punt tekenen. De tweede kaart van boven, STORAGE CONTROL (Opslag Menukaart), heeft u nodig als u grafische afbeeldingen op cassette of diskette wilt opslaan of daarvan ophalen. De volgende kaart daaronder heet PATTERN COLOR - de Patronen en Kleuren Menukaart. Heeft u een complete afbeelding of enkele losse figuren getekend, dan kunt u die met de op deze kaart aangegeven patronen opvullen of een treffende achtergrond geven. De onderste kaart heet COLOR MIXING CONTROLS; dat is de Kleuren Menukaart waaruit u de kleur en helderheid (of beide) kiest van de kleuren waarmee u op het scherm werkt.

### **Enkele belangrijke opmerkingen over de elektronische index labels:**

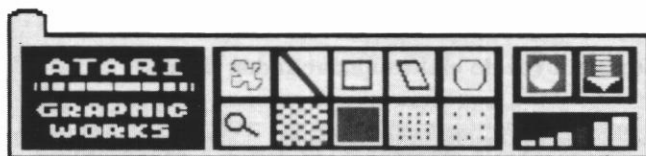
- \* Op sommige TV-ontvangers of monitoren kunnen de labels gedeeltelijk verscholen zijn omdat ze te ver aan de linkerkant van het scherm staan. Om de labels naar rechts te verplaatsen houdt u de **SHIFT-** en de **CONTROL-**toets ingedrukt en typt u het symbool voor "**groter dan**" (>) in. En omgekeerd, om de labels naar links te verplaatsen houdt u de **SHIFT-** en de **CONTROL-**toets ingedrukt en typt u het symbool voor "**kleiner dan**" (<) in.
- \* Vindt u de labels storend en wilt u de afbeelding zonder labels bekijken dan drukt u de toets **TAB** in, waarop ze uit het beeld verdwijnen. Om de labels weer tevoorschijn te halen drukt u **TAB** nogmaals in, waarna ze weer op hun oorspronkelijke plaats terugkeren. Op de volgende bladzijden wordt u vertrouwd gemaakt met alle vier de kaarten. U doet er goed aan om alle handelingen waarover u leest ook zelf uit te voeren.

Met de **RESET-**toets (**SYSTEM RESET** op het toetsenbord van de ATARI 800 en 400 Computers) kunt u de computer middenin zijn bezigheden stoppen en naar het titelbeeld van het programma terugkeren.

**WAARSCHUWING:** Met **RESET** wordt elke afbeelding waaraan u op dat moment werkt, en die nog niet is opgeslagen, gewist.

## Grafische Menukaart - Graphic Works

Haal de GRAFISCHE MENUKAART tevoorschijn door de ATARI Lichtpen tegen de bovenste label op het beeldscherm te drukken. Zou dit een ruimtevaart project zijn, dan zou deze kaart als Mission Control fungeren van waaruit alle akties van het systeem worden gedirigeerd. Op deze kaart staan twee velden met selectievensters aangegeven. Het rechter veld bespreken we het eerst, omdat met de drie daarin aangegeven funkties, alle funkties in het grotere, linker veld worden gewijzigd of beïnvloed.



De gewenste funktie wordt gekozen door de pen tegen het betreffende symbool te drukken totdat het begint te knippen. Keert u nu naar het tekenvlak van het beeldscherm terug dan kunt u met die funktie gaan werken. Heeft u meer werkruimte nodig, dan kunt u alle vier de kaarten van het scherm laten verdwijnen (weet u nog: alleen maar de pen tegen de witte index-labels drukken).

### Rechter veld: Grafische besturing



**Tekenkleur** Hiermee kiest u de kleur van de lijnen en figuren die met de Lichtpen worden getekend. Door de penpunt tegen dit symbool te drukken kunt u die kleur veranderen.

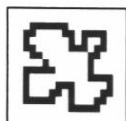


**Scherm wissen** Vervangt alles wat op het scherm staat door een egale kleur. Door herhaald indrukken van de pen kiest u de gewenste achtergrondkleur.



**Gelijkmatigheid** Dit bepaalt bij het uit de vrije hand tekenen, zoals hieronder beschreven, de gelijkmatigheid van de getrokken lijnen. U kiest hiervoor uit een opklimmende reeks van zes balken. De hoogste balk geeft de grootste gelijkmatigheid en is vooral praktisch voor fijn gedetailleerd werk, waarbij uitermate zorgvuldig te werk moet worden gegaan. De laagste balk kan heel geschikt zijn als u zo maar wat tekent. De middelste van de zes wordt bij het inschakelen automatisch gekozen.

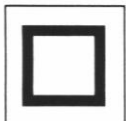
### Linker veld, bovenste rij: Standaard vormen



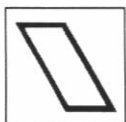
**Uit de vrije hand schetsen** Hiermee tekent u naar eigen fantasie en inzicht (zie hiervoor ook "Gelijkmatigheid"). Houd tijdens het schetsen de penpunt tegen het scherm gedrukt. Wissen is mogelijk door lijnen en figuren in de achtergrondkleur over te trekken (Zie "Tekenkleur" in het rechter veld van deze Menukaart).



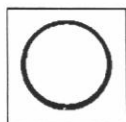
**Rechte lijn** Kies het beginpunt door de pen kort tegen het scherm te drukken, licht de pen van het scherm en druk hem op de plaats waar het eindpunt moet komen weer op het scherm.



**Rechthoek en Vierkant** Kies een hoekpunt door de pen op die plaats op het scherm te drukken en druk hem op de plaats waar het tegenoverliggende hoekpunt moet komen weer op het scherm.



**Parallelogram** Leg het eerste en het tweede hoekpunt vast door de punt op het scherm te drukken. Bij het verplaatsen van de pen verschijnt er nu een parallelogram, totdat u de figuur op zijn plaats vastzet door een derde hoekpunt te kiezen.



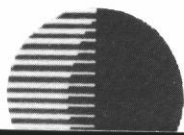
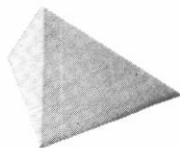
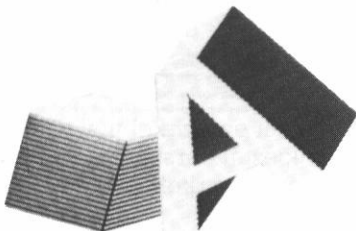
**Cirkel** U tekent een cirkel met willekeurige diameter op het scherm. Met de pen kiest u eerst het middelpunt en vervolgens een punt op de omtrek van de cirkel.

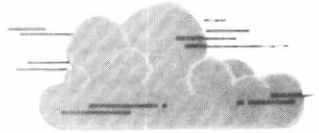
## Bijzondere kenmerken

### Vergroten en wissen van lijnen en figuren

**Elastisch uitrekken** Een plezierig en nuttig kenmerk van de hierboven beschreven functies Rechte lijn, Vierkant en Rechthoek, Parallelogram en Cirkel, is dat ze zich elastisch laten uitrekken. Zoals de omschrijving al zegt kunt u hiermee lijnen verlengen en figuren vergroten alsof ze van elastiek zijn. Kies bijvoorbeeld eens de functie Rechthoek. Druk de pen op het scherm, til hem op en verplaats de pen vervolgens langs het scherm zonder hem ertegen te drukken. De rechthoek volgt nu de bewegingen van de pen tot u de figuur op zijn plaats vastzet door de pen tegen het scherm te drukken. Drukt u nu, terwijl u een of ander figuur uitrekt, de **OPTION**-toets in dan krijgt u een soort vegeffekt.

Verandert u van gedachten omtrent het soort figuur dat u wilt tekenen, dan kunt u de begonnen figuur al weer wegnemen voordat het klaar is. Daartoe beweegt u eenvoudig de pen snel over het beeldscherm heen-en-weer, ongeveer alsof die figuur aan de pen is blijven kleven en u probeert hem er vanaf te schudden. Na enkele malen hoort u een toentje en is de figuur verdwenen. Ook kunt u een nog niet voltooide figuur wegnemen door de toets **ESCAPE**, **DELETE BACK SPACE**, of **BREAK** in te drukken.





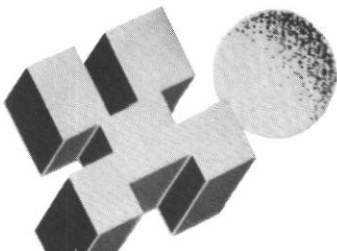
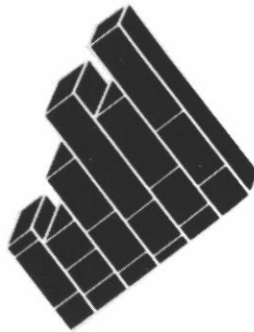
### Vergroten voor een kijkje van dichtbij

Heeft u terwijl u de gebruiksaanwijzing doorlas met uw ATARI Lichtpen geëxperimenteerd, en het beeldscherm nog niet gewist, dan staan er waarschijnlijk nog wat lijnen, figuren of krabbels op het scherm van uw TV of monitor. Is het scherm inmiddels wel gewist, krabbel dan eerst maar wat "schetsen uit de vrije hand" op het scherm. Zet de Lichtpen op een plaats op het scherm waar wat van die krabbels staan en druk de **Spatiebalk** in. Dat deel van de afbeelding wordt nu dichterbij gehaald. Probeer ook eens, terwijl u inzoomt, de tekenfuncties uit de GRAFISCHE MENUKAART te gebruiken.

**OPMERKING:** Wilt u een figuur wegnemen waarmee u in de zoom-functie begonnen bent, probeer dan eens een tragere zijdelingse beweging te gebruiken.

Dat deel waarop u heeft ingezoomd kunt u over het hele scherm verplaatsen door een van de **SHIFT**-toetsen ingedrukt te houden en de pen te verplaatsen. Een ingezoomde figuur kunt u over het hele scherm verplaatsen door de **SHIFT**-toets los te laten en de pen te verplaatsen. Vervolgens houdt u de **SHIFT**-toets weer ingedrukt terwijl u de pen verplaatst. Op die manier kunt u zelfs figuren achter u aan slepen.

Heeft u de close-up niet meer nodig, dan drukt u de **Spatiebalk** opnieuw in.



## Grafische Menukaart: Linker veld, onderste rij

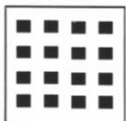


**Punt-voor-punt tekenen** Nu u geleerd heeft hoe u voor close-up kunt inzoomen, kunt u uw afbeeldingen punt-voor-punt tekenen. Deze functie gebruikt u bijvoorbeeld als u van veel beeldpunten de kleur wilt veranderen. Nadat u heeft ingezoomd zet u de pen op een bepaald punt en drukt hem er tegen. Het betreffende punt verandert nu van kleur. Door de pen op een plaats afwisselend in te drukken en te laten terugveren krijgt dit punt achtereenvolgens alle vier de kleuren die op dat moment op de (onderste) KLEUREN MENGKAART staan aangegeven.

Moeten veel punten eenzelfde kleur krijgen dan kiest u de functie "Uit de vrije hand schetsen" terwijl u normaal of ingezoomd werkt. Kies de gewenste kleur door de pen op een of ander punt te drukken. Zie ook "Vergroten voor een kijkje van dichtbij", op de voorgaande bladzijde.

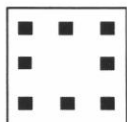


**Opvullen** Zorgt voor achtergronden of vult figuren op met een patroon dat u kiest uit de PATRONEN en KLEUREN MENUKAART (de derde kaart van boven). Lees ook dat hoofdstuk van deze gebruiksaanwijzing.



**Raster** Roept een patroon of raster op van gelijkmatig verdeelde punten dat als precisie hulpmiddel kan dienen bij het bepalen van verhoudingen of het tekenen van geometrische afbeeldingen. U kunt dit raster ongeveer beschouwen als elektronisch millimeterpapier. Wilt u dit eens proberen dan maakt u eerst het scherm leeg en drukt vervolgens de pen op het RASTER-symbool. Probeer vooral eens verschillende tekenfuncties tegen een achtergrond van punten en merk op dat lijnen en figuren zich op de coördinaten van het raster vastzetten.

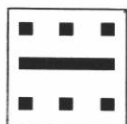
Het raster kan weer worden weggenomen door de pen nog eens tegen het RASTER-symbool te drukken.



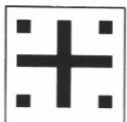
**Spiegelen** Hiermee spiegelt u alles wat u op het scherm tekent om een horizontale as, een vertikale as of in vier vlakken. Dit is vooral handig als u een afbeelding wilt tekenen die aan weerszijden van de symmetrie-as dezelfde beeld-elementen bevat. Zou u bijvoorbeeld een denkbeeldige verticale lijn over het midden van iemands gelaat trekken, dan zou de gelaatshelft links van die lijn het spiegelbeeld zijn van dat aan de rechter kant ervan.



Drukt u de Lichtpen op deze functie dan geeft dit symbool automatisch vier keuzemogelijkheden te zien: ongespiegeld, vertikaal gespiegeld, horizontaal gespiegeld en in vier vlakken gespiegeld. Zodra de gewenste functie verschijnt licht u de pen van het scherm. De gekozen functie wordt op het scherm voorgesteld door een of twee stippellijnen; bijvoorbeeld een horizontale stippelijijn voor horizontaal spiegelen.



De as waar omheen wordt gespiegeld kan naar elk deel van het scherm worden verplaatst om ter plaatse een symmetrische afbeelding te tekenen. Eerst kiest u de gewenste spiegel functie (horizontaal, vertikaal of in vier vlakken). Daarna zet u de pen op de plaats waar u de symmetrie-as wilt laten verschijnen. Vervolgens roept u de **GRAFISCHE MENUKAART** op en kiest u een bepaalde tekenfunctie waarmee u de gespiegelde afbeelding op het scherm wilt tekenen.



Om wat gevoel voor het spiegelen te krijgen moet u ook eens proberen om "uit de vrije hand" en "gespiegeld" te schetsen (liefst in vier vlakken).

## Patronen en Kleuren Menukaart: de Finishing Touch

Heeft u een complete afbeelding of meerdere losse figuren getekend, dan kunt u de omtrekken daarvan met behulp van deze kaart en met de opvul-functie van de GRAFISCHE MENUKAART (de bovenste kaart) opvullen, subtiele nuances aanbrengen of er een achtergrond aan toevoegen. Staat de kaart nog niet op het scherm dan drukt u de punt van de Lichtpen tegen de tweede label van onderaf, waarna de kaart omhoogschuift.

Op de PATRONEN EN KLEUREN MENUKAART knippen een drietal selectievlakken. Die onder de rij met verschillende patronen geeft aan welke van de 15 patronen voor het opvullen gebruikt gaat worden. Om van patroon te veranderen zet u de pen op een ander patroon of op het selectievlakje direkt onder dat patroon en drukt u de penpunt ertegen. Nu begint het vlakje onder het nieuw gekozen patroon te knippen.

Er zijn echter meer dan deze 15 patronen beschikbaar. Links onderin de PATRONEN EN KLEUREN MENUKAART staan de Patroon Selectievlakjes (PATTERN). Het programma kiest altijd automatisch het eerste selectievlakje. Probeer door de Lichtpen tegen de andere vlakjes te drukken eens of u alle acht de stellen patronen tevoorschijn kunt halen. Met de 24 Kleur Selectievlakjes, rechts van het woord COLOR, kunt u de patronen in tal van kleurcombinaties uitvoeren.



Kiest u het tweede Patroon Selektievlakje van de PATRONEN EN KLEUREN MENUKAART, dan krijgt het eerste patroon uit de bovenste rij van 15 een egale kleur. De eerste vier Kleur Selektievlakjes geven het patroon een van de mogelijke achtergrondkleuren.

Schets enkele omsloten vlakken op het scherm. Zet de pen in een van de omsloten vlakken en druk de punt van de pen in. De figuur wordt nu snel met een patroon opgevuld. Kies uit de PATRONEN EN KLEUREN MENUKAART een ander patroon en zet de pen in dezelfde figuur die u zojuist heeft opgevuld. Op die manier kunt u net zo vaak over bestaande patronen heen opvullen als u wilt. Experimenteer vooral met de Kleur en de Patroon Selektievlakjes voor het opvullen en steeds weer opvullen van afbeeldingen op het scherm.

### **Ho, een lek, en hoe dat te dichten**

Vroeg of laat is een lek u te snel af. Stel u bent een werkstuk aan het opvullen en een ontbrekende punt op de omtrek van wat u dacht dat een geheel gesloten figuur was, laat het patroon uitvloeien. **Dit is niet zo moeilijk te verhelpen.**

Zoom in, kies de functie om uit de vrije hand punt-voor-punt te schetsen, controleer de omtrek van het vlak waaruit het patroon uitvloeit en repareer alle lekken die u aantreft. Kies een of andere egale kleur of een willekeurig patroon en vul het lekkende vlak opnieuw op.

## Kleuren Menukaart

Is deze kaart nog niet zichtbaar, dan drukt u de pen tegen de onderste witte label op het scherm.

De kaart schuift nu omhoog en u krijgt vier grote witte keuzevelden te zien (eigenlijk rasters van onzichtbare selectievlakjes). De vier grote keuzevelden stellen de vier kleuren voor waarmee u tegelijkertijd kunt werken. In totaal zijn er 128 kleuren beschikbaar, maar daarvan kunnen er maar vier tegelijk op het scherm worden gezet. Boven elk keuzeveld staat een gekleurde streep en ergens in dat veld een zwarte stip. De zwarte stip stelt de momenteel gekozen kleur voor. Drukt u de pen tegen het keuzeveld dan verandert de streep erboven van kleur en de stip springt onder de penpunt om de nieuw gekozen kleur aan te geven. Door met de pen verschillende punten op een horizontale lijn aan te tippen kunnen verschillende kleurschakeringen worden gekozen. De helderheid (of luminantie) van de kleuren kiest u door de pen over het keuzevlak omhoog en omlaag te bewegen.

Experimenteer hier eens mee om te zien wat voor invloed dat heeft op uw werk op het scherm, vooral als u figuren met patronen heeft opgevuld.

**OPMERKING:** Met de Lichtpen werken wordt wat moeilijker als u tegen zwarte, donkerrode en andere donker gekleurde achtergronden tekent. Wilt u toch een dergelijke kleur als achtergrond gebruiken, dan tekent u eerst uw afbeelding met een lichtere achtergrondkleur en gebruikt u vervolgens de **KLEUREN MENUKAART** om de achtergrond de gewenste kleur te geven.



## Aanbrengen van teksten

Op dit punt van de gebruiksaanwijzing aangeland heeft u inmiddels geleerd hoe u de uitgebreide grafische mogelijkheden van de ATARI Lichtpen en van de AtariGraphics Software kunt gebruiken, en dat u daarbij slechts enkele toetsen nodig had. Om uw grafische afbeeldingen van titels, onderschriften, data en andere tekstgegevens te voorzien kunt u die vanaf het toetsenbord rechtstreeks in de afbeelding intypen.

Zet de pen op die plaats op het scherm waar u de tekst wilt laten verschijnen en typ het eerste karakter in. Leg de pen neer en typ de regel af. De karakters volgen de regel horizontaal naar rechts op, tot de rand van het scherm wordt bereikt. De tekst verspringt echter niet naar de volgende regel. Is de tekst op de betreffende regel klaar, dan drukt u **RETURN** in om dat aan de computer kenbaar te maken.

Vanaf het moment dat u het eerste karakter intypt en totdat u de **RETURN**-toets indrukt, werkt u met de tekstfunctie. De ingetypte karakters verschijnen in de gekozen Tekenkleur. U kunt de kleur van de karakters veranderen door tijdens het intypen van een regel de gekozen Tekenkleur te veranderen.

Wilt u ingetypte karakters wegnemen, dan drukt u de **ESCAPE**, **DELETE/BACKSPACE** of **BREAK**-toets in, of u haalt de pen net als een vlaggom snel over de verkeerd getypte karakters heen en weer.

**OPMERKING:** Tijdens het intypen van tekst kunt u niet in- of uitzoomen omdat de computer de **Spatiebalk** nodig heeft om spaties tussen de karakters te zetten.

Verschijnen de karakters die u intypt niet op het TV-scherm, dan is de kleur van de letter die u intypt wellicht dezelfde als van de achtergrond waarop u typt. Verander de kleur van de letters door de pen op het keuzeveld voor de gekozen tekenkleur in de rechter bovenhoek van de GRAFISCHE MENUKAART te drukken.

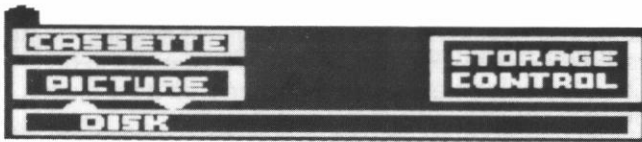


## Opslag Menukaart

### Met diskteststation

Wilt u uw artistieke werk of grafische afbeeldingen opslaan en staat deze menukaart nog niet op het scherm, dan drukt u de penpunt tegen de tweede witte label van boven.

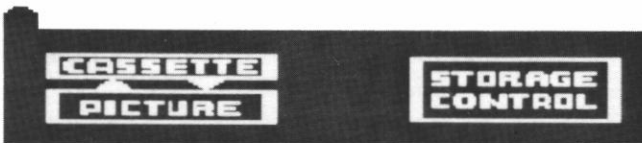
Afhankelijk van welk geheugen-randapparaat u gebruikt kunt u uw afbeeldingen op diskette of op cassette opslaan en daar weer uit ophalen. De drie velden van de OPBERG MENUKAART heten CASSETTE (cassette), PICTURE (afbeelding) en DISK (diskette). Het veld PICTURE is door middel van pijlen met de beide andere velden verbonden.



### Zonder diskteststation

De keuzemogelijkheid DISK verschijnt niet op het scherm als:

- \* Uw computer een lees/schrijf-geheugen (RAM) van niet meer dan 16K heeft; dat zijn dus ATARI 400 Computers en 600XL Computers zonder ATARI Geheugenuitbreiding;
- \* U uw diskette niet inschakelde voordat de computer werd ingeschakeld;
- \* U geen met DOS (Disk Operating System) geladen diskette gebruikte.



Werkt u met een diskteststation en voldoet u aan alle drie hiervoor genoemde voorwaarden, let dan op de beide pijlen tussen de velden in de OPBERG MENUKAART. De ene pijl wijst naar DISK en de andere naar PICTURE. De pijlen geven de **richting** aan waarin de informatie wordt overgebracht. Om een afbeelding op diskette op te bergen drukt u eenvoudig de pen op de pijl die naar DISK wijst. Om een al eerder opgeslagen afbeelding weer op het scherm terug te halen drukt u de pen op de andere pijl. Zodra u de gewenste pijl heeft gekozen wordt de bestandsnaam gevraagd. Typ die naam in gevolgd door **RETURN**. Zie ook het hoofdstuk "We gaan beginnen" van deze gebruiksaanwijzing omtrent het laden.

Raadpleeg voor meer informatie over het gebruik van uw diskteststation de daarbij meegeleverde gebruiksaanwijzing.

Ook als u met een cassette-recorder werkt kunt u door het kiezen van pijlen de richting van de informatie-overdracht bepalen. Om een afbeelding op cassette op te slaan drukt u de pen op de PIJL die naar het veld CASSETTE wijst. Vergeet niet de stand van de bandlengte-teller van de cassette-recorder te noteren, zodat u precies weet waar de afbeelding op de cassette wordt opgeslagen. Om een al eerder opgeslagen afbeelding op te halen spoelt u de band door naar de plaats waar de afbeelding is opgeslagen en drukt u de pen op de pijl die naar het veld PICTURE wijst. Dat is het enige wat u hoeft te doen!

## Nuttige wenken

- \* Gebruik de **RESET**-toets met overleg. **RESET** stopt het programma, ongeacht waar dat mee bezig is, waarna de titelpagina verschijnt en **elke afbeelding in het geheugen wordt gewist**.
- \* De punt van de Lichtpen is bijzonder drukgevoelig zodat u er nooit hard mee op het scherm hoeft te drukken.
- \* Er zijn slechts twee gevallen waarbij u tijdens het tekenen de penpunt ingedrukt moet houden:
  1. als u uit de vrije hand schetst, en
  2. als u de spiegelfunctie gebruikt en u het spiegeleffect op een bepaalde plaats op het scherm wilt laten optreden.In alle andere gevallen drukt u, tijdens het werken of bij het kiezen van een functie, de pen tegen het scherm en laat hem daarna terugveren.
- \* In plaats van met de pen het TV-scherf aan te raken kunt u ook eerst **START** indrukken en met de pen, die u dan op 5 tot 7 cm voor het scherm houdt, tekenen en opvullen. Indrukken van **START** vervangt de schakelactie die de pen uitvoert als hij tegen het scherm wordt gedrukt. In plaats van de pen tegen het scherm te drukken kunt u de punt ervan ook met de vinger indrukken.
- \* **RETURN** zegt de computer dat u klaar bent met het intypen van tekst of een bestandsnaam.
- \* Om op uw afbeelding in- of uit te zoomen zet u de pen op de plaats waarvan u een close-up wilt en drukt u de **Spatiebalk** in.
- \* Om het beeld tijdens het zoomen af te tasten houdt u de **SHIFT**-toets ingedrukt en verplaatst u de pen in de gewenste richting.
- \* Door de pen op de witte labels te drukken kunt u de Menukaarten op het scherm zetten en weer laten verdwijnen.
- \* Door de **TAB**-toets in te drukken kunt u de witte labels van de Menukaarten wegnemen of terughalen.
- \* Om de labels naar links te verschuiven houdt u de **CONTROL**- en de **SHIFT**-toets ingedrukt en typt u < in, en om ze naar rechts te verschuiven houdt u de **CONTROL**- en de **SHIFT**-toets ingedrukt en typt u > in.
- \* Om uw afbeeldingen van tekst te voorzien:
  1. Kiest u de gewenste kleur voor de tekst (Tekenkleur), zet de pen op de plaats waar u de tekstregel wilt laten beginnen.
  2. Vervolgens typt u het eerste karakter in, legt de pen neer en typt de rest van de regel.
  3. Onjuist ingetypte karakters worden gewist door de toets **ESCAPE**, **DELETE/BACKSPACE** of **BREAK** in te drukken of door de pen voor de karakters heen en weer te halen.
  4. Is de tekst klaar dan drukt u **RETURN** in.

## In geval van problemen

Gaat u voor het eerst met de ATARI Lichtpen en het AtariGraphics programma aan de slag, en doen zich daarbij problemen voor, loop dan onderstaande controlelijst eens door.

- \* Brandt het signaallampje op de computer?
- \* Is de TV-ontvanger of de monitor ingeschakeld en op het juiste kanaal afgestemd?
- \* Is de cassette met AtariGraphics **stevig** op zijn plaats gedrukt?
- \* Is de Lichtpen aangesloten op een joystickpoort?

**Beste ATARI,**

**Q**

**Vr. Het programma AtariGraphics begint normaal met de titelpagina, maar de mededeling "Point the LightPen at the line below", op de plaats waar de tweede Menukaart hoort te staan, verwijkt niet. Wat deed ik verkeerd?**

**A**

**Antw.** Probeer het volgende:

- \* Stel met de helderheids- of de contrastregelaar van de TV of monitor een helderder beeld in. De ATARI Lichtpen moet het beeld op het scherm kunnen "zien".
- \* Druk de **RESET**-toets in om opnieuw te beginnen.

**Q**

**Vr. Waarom beweegt het kleine witte kruisje zo maar wat over het scherm in plaats van de ATARI Lichtpen precies over het scherm te volgen, zoals het hoort?**

**A**

**Antw.** Dit kunt u verhelpen door:

- \* Op TV of monitor een helderder beeld in te stellen,
- \* de penpunt dichterbij het scherm te houden,
- \* statische elektriciteit van het scherm te laten afvloeien door met de hand over het hele schermoppervlak te strijken.

**Q**

**Vr. Het veld DISK van de OPBERG MENUKAART is niet zichtbaar. Hoe kan ik nu afbeeldingen op diskette opslaan of er van terughalen?**

**A**

**Antw.** In dit geval dient u een aantal zaken te controleren:

- \* Controleer of uw ATARI diskettestation wel goed is aangesloten.
- \* Werd het diskettestation wel ingeschakeld **voordat** u de computer inschakelde?
- \* Er moet een met DOS-geformatteerde diskette in het station worden geschoven. Of de diskette wel is geformatteerd kunt u controleren door de module uit de computer te nemen en het diskettestation en de computer in te schakelen. Zijn de bestanden aanwezig dan moet nu READY op het scherm verschijnen.

## **BELANGRIJK:**

Evenals andere elektrische apparatuur produceert de ATARI Home Computer hoogfrequente energie. Indien het toestel niet op de juiste wijze wordt geïnstalleerd en niet gebruikt wordt volgens de aanwijzingen in deze handleiding, kan het toestel de radio- en televisie-ontvangst storen.

Indien u meent dat het toestel de radio- of televisie-ontvangst bij u of uw buurman stoort, probeert u dan eens het toestel in en uit te schakelen. Indien bij het uitschakelen de storing verdwijnt, dan wordt de storing waarschijnlijk door dit toestel veroorzaakt. Schakel het toestel in en probeer het probleem te verhelpen door één of meerdere van de onderstaande suggesties te volgen:

- Verstel de radio- of televisie antenne.
- Verzet het toestel t.o.v. de radio of televisie.
- Sluit het toestel aan op een ander stopcontact, zodat het niet op hetzelfde elektrische circuit zit als radio of televisie.

Neem zo nodig, contact op met een ATARI dealer of een deskundig radio- of televisiemonteur voor verdere suggesties.

Al het mogelijke is gedaan om de nauwkeurigheid van de informatie in deze handleiding te garanderen. Doordat de computer software en hardware echter voortdurend worden verbeterd en bijgewerkt is ATARI Inc. niet in staat om de nauwkeurigheid van het gedrukte ook na de verschijningsdatum te garanderen en wijst zij alle aansprakelijkheid voor veranderingen, fouten en weglatingen af.

Reproductie van dit document of gedeelten ervan is zonder schriftelijke toestemming van ATARI International (Benelux) BV, Utrecht niet toegestaan.




ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.  
POSTBUS 1616 3600 BP MAARSSEN



A Warner Communications Company



 A Warner Communications Company