

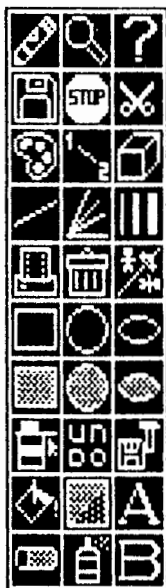
# START

NUMMER

3

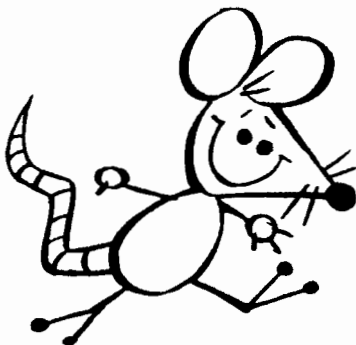
SPECIAL DISK

SPECIAL DISK



## PAINT

IKOON GESTUURD  
TEKENPROGRAMMA



ATARI SC1224

Door Anton Raves

## PAINT

### *Algemene Informatie*

PAINT is een tekenprogramma dat geschikt is voor gebruik in alle resoluties. Een belangrijke ontwikkeling. Hoe vaak is het u niet overkomen dat een pakket op uw monitor niet werkte? PAINT is bovendien compatibel met DEGAS, Neochrome, Doodle en Art-Director.

Het tweede punt waarop PAINT zich van andere pakketten onderscheidt, is dat alle tekeninstrumenten op hetzelfde scherm als de tekening zelf aanwezig zijn. Het voortdurend wisselen tussen een apart teken- en een apart menu-scherm betekent immers alleen maar tijdverlies.

Het PAINT-menu bestaat helemaal uit ikonen en bevindt zich linksboven op het scherm. Als het tijdelijk in de weg zit, kan het door een druk op de rechter muisknop uitgeschakeld worden. Zolang de gebruiker zich met de muis binnen de grenzen van het menu bevindt, is de muisvorm een pijltje. Daarbuiten wordt het de vorm die hoort bij de functie die gekozen is. Kiezen gebeurt met de linker muisknop. In het vervolg van deze handleiding zullen we de ikonen van het menu doornemen. We beginnen met het potlood-ikoon linksboven en werken zo verder tot en met het B-ikoon rechtsonder.

## *Potlood*

Het eerste ikoon van het menu verandert de muis in een potlood. Door het indrukken van de linker muisknop kan men tekenen. Tijdens het tekenen verdwijnt het menu, zodat elk gedeelte van het scherm bereikbaar is. Wanneer u onder het menu wilt beginnen, klikt u eerst rechts om het menu te laten verdwijnen. Daarna gaat u naar de gewenste plaats en klikt links om te tekenen.

## *Loep*

Naast het potlood-ikoon bevindt zich een loep. Door deze functie te activeren verdwijnt het menu en verschijnt er een raampje. De grootte van dit raampje is gebaseerd op het aantal punten dat het scherm na vergroting kan weergeven. Dit is uiteraard afhankelijk van de resolutie waarin gewerkt wordt.

Laag : 40 x 20

Middel: 80 x 20

Hoog : 80 x 40

Plaats het raampje over het gewenste deel van de tekening en druk op de linker muisknop. Nu verschijnt de vergroting. In het uitvergrote deel van het beeldscherm kan uiteraard gewoon getekend worden. Boven in het beeld kan de gebruiker via een kleurenpalet de tint van het potlood kiezen. Het aantal beschikbare kleuren is natuurlijk weer afhankelijk van de resolutie waarin u PAINT gebruikt. Wanneer u uw wijziging heeft aangebracht, klikt u op het "OK"-symbool. U keert daardoor weer terug in het menu. PAINT heeft alleen even tijd nodig om de wijziging op de juiste plaats in de tekening te zetten.

### **Vraagteken**

Dit icoon brengt de naam van programma, auteur en uitgever op het scherm. Bovendien ziet u uw persoonlijk kodenummer. Rechts klikken voert terug naar het menu.

### **Diskette**

Het laden en opslaan van tekeningen verloopt via dit symbool. Het aanklikken brengt de vraag "laden of opslaan" op het scherm. Na de keuze voor "opslaan" kan de gebruiker de naam opgeven waaronder de tekening bewaard moet worden. Dit mag zonder de toevoeging .PI\*. De extensie brengt het programma zelf aan. Tevens wordt er gecontroleerd of er voldoende diskruimte is en of de bestandsnaam niet al bestaat. Het opslaan gebeurt via het DEGAS-formaat, min of meer de standaard voor tekenprogramma's. Voor het laden vraagt PAINT welk type tekening aangeboden zal worden. Omdat de diverse tekenpakketten niet alle resoluties ondersteunen, is het aanbod steeds anders.

Laag : DEGAS, Neochrome, Art-Director.

Middel: DEGAS.

Hoog : DEGAS, Doodle.

Doordat de formaten van alle belangrijke tekenprogramma's bij het laden ondersteund worden, grijpt u met PAINT nooit mis.

Wegschrijven gaat altijd op de manier van DEGAS.

Liefhebbers van dat programma kunnen PAINT daardoor ook als veredeld konversieprogramma gebruiken.

### *Stop*

De manier om PAINT te verlaten. Het programma herinnert u er aan dat uw tekening verloren gaat als u hem nog niet naar disk heeft geschreven. Pas als u deze waarschuwing negeert, wordt het vonnis voltrokken.

### *Schaar*

Dit ikoon maakt het u mogelijk een gedeelte van een tekening in een buffer op te slaan. Nadat u voor de schaar gekozen heeft, gaat u naar de linkerbovenhoek van het schermdeel dat u wilt uitknippen. Daar klikt u eenmaal kort op de linker muisknop. Nu gaat u naar de rechter benedenhoek van het gewenste fragment. PAINT geeft door middel van een rechthoek aan welk deel u "vangt". U klikt weer kort links om de operatie te beëindigen. Daarop meldt het programma dat het blok in een buffer zit. Na een klik op "OK" keert u terug in het menu. Via het blok-ikoon (onder de schaar) kunt u de buffer bewerken.

### *Palet*

Het palet geeft toegang tot drie schuifregelaars (rood, groen en blauw) waarmee u, in lage en middelste resolutie, elke kleur uit de 512 standaard mogelijkheden van de ST kunt samenstellen. In lage resolutie projekteert de ST zestien kleuren tegelijk. In de middelste resolutie kunt u vier willekeurige kleuren samenstellen. Wanneer u in hoge resolutie werkt, zijn alleen de "kleuren" zwart en wit beschikbaar.

Om een kleur te wijzigen klikt u allereerst op de kleur. Daarna schuift u de RGB-regelaars in de gewenste stand.

U gebruikt het palet ook om een kleur actief te maken. Nadat u in het palet "geel" gekozen hebt, worden potlood, cirkel, enz. geel. In het hoofdmenu kunt u aan het rechthoek-ikoon zien welke kleur actief is.

Wanneer u over de kleuren van een bepaalde tekening wilt beschikken zonder de tekening zelf in te laden, kunt u in het palet voor laden kiezen. De huidige tekening wordt daardoor van de geladen kleuren voorzien.

Tenslotte bevat het palet een unieke "zoek" mogelijkheid. Vaak liggen de kleuren in een palet zo dicht bij elkaar dat het moeilijk is om te zien welke waar in de tekening gebruikt is. Klik op "zoeken" en kies daarna de kleur die u wilt onderzoeken. Overal waar de kleur in de tekening voorkomt, zal hij gaan knipperen. "OK" beëindigt de zoekfunctie. Klik (nogmaals) op "OK" om het palet te verlaten.

## 1 <> 2

PAINT beschikt over twee tekenschermen. Dit ikoon bepaalt welk scherm actief wordt. Het tweede tekenvel maakt het bijvoorbeeld mogelijk om delen van een tekening naar een andere over te brengen.

## *Blok*

Het blok-ikoon maakt een aantal bijzondere mogelijkheden van PAINT bereikbaar. Nadat u een gedeelte van uw tekening via de schaar in een blok gevangen hebt, kunt u dit hier verder bewerken. U kunt u kiezen uit:

Laden van blok

Bewaren van blok

Wis blok

(Ver)plaats blok

**Kopieer blok**

**Inverteer blok**

**Ver groot blok (horizontaal of vertikaal)**

**Ver klein blok (horizontaal of vertikaal)**

Daar PAINT twee tekenvellen bezit, is het via de blok-functie mogelijk een gedeelte van een tekening naar een andere tekening over te brengen.

## *Lijn*

De eerste klik bepaalt het beginpunt. De tweede het eindpunt. Drukt u nogmaals, dan maakt u weer een beginpunt, enz.

## *Stralen*

De eerste klik bepaalt het beginpunt. De tweede en volgende klikken de eindpunten.

## *Lijndikte*

PAINT start met een lijndikte van 1 pixel. Via dit icoon kunt u een lijndikte tot 16 pixels instellen.

Klik op de pijltjes om de pixel teller te veranderen.

## *Printer*

Het printer-icoon brengt een venster met mogelijkheden op het scherm. De instellingen zijn gelijk aan die van het Install Printer deskaccessoire dat door Atari bij de computer geleverd werd. Het bijzondere is dat de gekozen instellingen voor later gebruik met de extensie .SET op schijf gezet kunnen worden. Uiteraard kunt u via dit icoon ook afdrucken van uw tekeningen maken.

## *Oullnsbak*

De methode om het actieve scherm geheel te wissen.

### *Spiegelen*

Voor het samenstellen van symmetrische tekeningen zijn een aantal spiegel mogelijkheden opgenomen. U heeft keuze uit:

Vertikaal

Horizontaal

Diagonaal

Allen

Geen

### *Rechthoek*

Klik kort op de plaats waar u de linker bovenhoek van de rechthoek wilt hebben. Beweeg de muis daarna naar de rechter benedenhoek en klik nogmaals.

### *Cirkel*

Klik kort op de plaats waar u het middelpunt wilt hebben. Beweeg de muis tot de gewenste grootte is ingesteld en klik nogmaals.

### *Ellips*

Klik kort op de plaats waar u het centrum wilt hebben. Beweeg de muis tot de gewenste vorm is ingesteld en klik nogmaals.

### *Gevulde Rechthoek*

Klik kort op de plaats waar u de linker bovenhoek van de rechthoek wilt hebben. Beweeg de muis daarna naar de rechter benedenhoek en klik nogmaals. De vulling moet vooraf bepaald worden met het vulpatroon-icoon.

### *Gevulde Cirkel*

Klik kort op de plaats waar u het middelpunt wilt hebben. Beweeg de muis tot de gewenste grootte is ingesteld en klik nogmaals. De vulling moet vooraf bepaald worden met het vulpatroon-icoon.

### *Gevulde Ellips*

Klik kort op de plaats waar u het centrum wilt hebben. Beweeg de muis tot de gewenste vorm is ingesteld en klik nogmaals. De vulling moet vooraf bepaald worden met het vulpatroon-icoon.

### *Accessoire*

Via het accessoire-icoon kunnen desktopaccessoires aangeroepen worden. Dat geeft bijvoorbeeld de mogelijkheid om met "snapshot" een stuk uit een tekening te kopiëren voor gebruik in 1ST WORD PLUS.

### *Undo*

Mocht er tijdens het tekenen iets fout gaan, dan is een beroep op UNDO mogelijk. UNDO maakt de laatste aktie van de gebruiker en eventueel zelfs zichzelf ongedaan!

### *Format*

Een belangrijke optie is het formatteren. Zowel enkel- als dubbelzijdige schijven kunnen behandeld worden. Het kan u met PAINT dus niet gebeuren dat u een tekening moet vernietigen omdat u alleen via de desktop kunt formatteren en er op uw verzameling schijven nergens meer ruimte is.

### *Verfblik*

Dit icoon symboliseert de mogelijkheid afgebakende schermdelen in te kleuren of van een vulpatroon te voorzien. Het "gaatje" in de verfstraal van het icoon moet binnen de grenzen van het gewenste gebied geplaatst worden. Om in te kleuren moet het vulpatroon in de stand "zwart" staan.

### *Vulpatroon*

Aan de zesendertig standaard vulpatronen van de ST zijn zes eigen ontwerpen toegevoegd. Selecteer het gewenste patroon door op de pijltjes te klikken.

### *A*

Het A-icoon symboliseert de tekst-mode. Klik op de plaats waar het begin van de tekst moet komen en tik uw boodschap. Een druk op de rechter muisknop beëindigt de functie.

### *Olakgum*

Hulpmiddel voor kleine verbeteringen.

U wist met ingedrukte muistoets.

### *Spuitsbus*

De verf stroomt alleen als u de linker muisknop ingedrukt houdt.

**B**

Het B-ikoon maakt het mogelijk tekstgrootte en soort in te stellen. De tekstgrootte wordt bepaald door op de pijltjes te klikken. Wat de vorm betreft heeft u keuze uit (een combinatie van):

Vetgedrukt Licht

Schuin gedrukt

Onderstreept

Out-lined

Klik op "OK" om de functie te verlaten. U kunt de ingestelde lettervorm gebruiken via het A-ikoon.

**BELANGRIJK:** Dit programma heeft geen kopieerbeveiliging. Maak meteen een backup op een aparte schijf of op uw hard disk en berg het origineel op een veilige plaats. In het vervolg werkt u alleen met uw backup. START heeft voor verspreiding zonder beveiliging gekozen om het de gebruiker zo gemakkelijk mogelijk te maken. Het is echter verboden ten behoeve van andere gebruikers kopieën te maken. De prijs van dit programma is zo laag, dat iedereen die het wil hebben in staat zou moeten zijn het zelf te kopen. We hopen dat u onze rechten respecteert.

Elk exemplaar van dit programma bevat een persoonlijk kodenummer. Bij aankoop zijn uw gegevens genoteerd, zodat we bij een mogelijke update van het programma contact met u op kunnen nemen. Uiteraard zullen we u in zo'n geval een aantrekkelijk voorstel doen. Het kodenummer stelt ons tevens in staat om, wanneer er illegale kopieën verspreid worden, de bron te achterhalen. In zo'n geval zullen we niet aarzelen stappen te ondernemen.