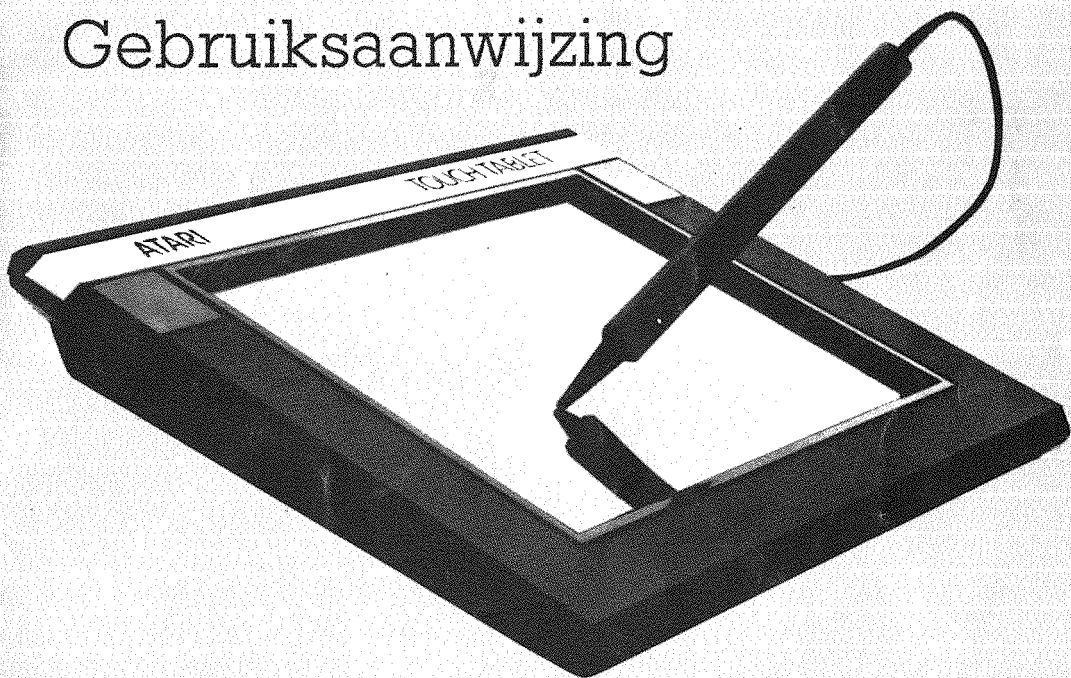


DE ATARI ELEKTRONISCHE TEKENLEI

Met AtariArtist software
Gebruiksaanwijzing



ATARI[®]
HOME COMPUTERS

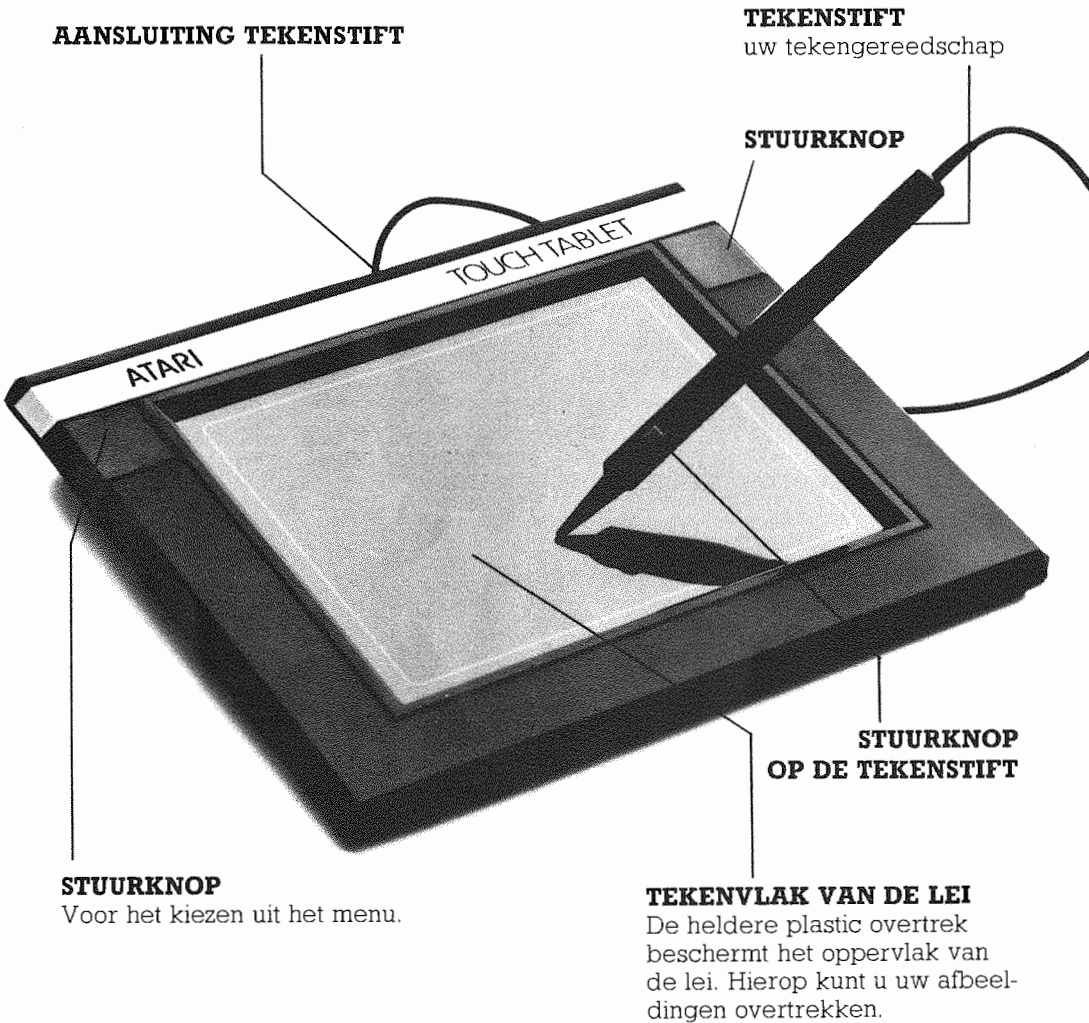




Inhoud

De ATARI Elektronische Tekenlei	4
Aansluiten	5
AtariArtist - Uw sleutel tot de computer schilderkunst	6
Het gebruik van de ATARI Tekenlei samen met AtariArtist	7
Kiezen uit het menu	8
Tekenen van een afbeelding	10
De keuzemogelijkheden van AtariArtist	11
Nadere gegevens over de mogelijkheden	13
Opslaan/laden van een afbeelding	20
Natekenen van het voorbeeld	21

De ATARI elektronische tekenlei



STUURKNOP
Voor het kiezen uit het menu.

TEKENSTIFT
uw tekengereedschap

STUURKNOP

**STUURKNOP
OP DE TEKENSTIFT**

TEKENVLAK VAN DE LEI
De heldere plastic overtrek beschermt het oppervlak van de lei. Hierop kunt u uw afbeeldingen overtrekken.

Met de ATARI Tekenlei kunt u artistieke en grafische afbeeldingen met elke ATARI Home Computer maken. De met de Tekenlei meegeleverde AtariArtist Software stelt u in staat om - zonder ingewikkelde programma's te hoeven schrijven - snel en gemakkelijk uw eigen computerkunst en computertekeningen te maken.

U kunt met vrijwel elk voorwerp op de ATARI Tekenlei tekenen; met de meegeleverde tekenstift, een gewone pen of met de vinger.

U zou weliswaar direkt op het aanrakingsgevoelige oppervlak kunnen tekenen, maar toch doet u er goed aan om altijd de heldere plastic overtrek over de lei te leggen. Het plastic beschermt niet alleen het oppervlak van de tekenlei, maar fungeert tevens als overtrekpapier.

De afbeelding die u wilt overtrekken legt u eenvoudig tussen het plastic en het oppervlak van de tekenlei; daarna kunt u die afbeelding, door hem met de tekenstift over te trekken, naar het beeldscherm overbrengen.

Druk bij het tekenen niet te hard op de stift. Druk zo hard dat de cursor op het TV-scherm verschijnt. Door te hard drukken kan de plastic overtrek scheuren of het oppervlak van de tekenlei beschadigen. Drukt u te licht op de stift dan volgt de cursor de bewegingen van de stift niet. Wordt het tekengereedschap van het oppervlak van de lei getild, dan verdwijnt de cursor - het witte draadkruis - van het beeldscherm.

De beide stuurknoppen op de Tekenlei en die op de pen, hebben dezelfde functie als de "afvuurknop" op bijvoorbeeld een joystick. Samen met de stift en het aanrakingsgevoelige oppervlak van de tekenlei dienen ze om uit een menu te kiezen of om een bepaalde handeling uit te voeren - vanuit een menu een afbeelding oproepen, een lijn trekken, een bepaalde kleur kiezen of het beeldscherm wissen.

Op een uitzondering na (zie blz. 7) hebben alle stuurknoppen dezelfde functie. Wordt samen met de Tekenlei de tekenstift gebruikt dan kunt u of de knop op die tekenstift of een van de twee stuurknoppen op de lei indrukken om uit een menu te kiezen, de cursor weg te nemen of om met tekenen te beginnen. Tekent u met iets anders dan de stift, dan kiest u met een van de twee knoppen op de tekenlei uit de mogelijkheden van AtariArtist.

Voor bepaalde ATARI-spellen kunt u in plaats van de joystick ook de tekenlei gebruiken. Het verplaatsen van de tekenstift over het oppervlak van de tekenlei bootst dan de werking van de joystick na. Telkens wanneer de tekenstift of een andere pen over het oppervlak van de lei verplaatst wordt voert de cursor of een andere indicator diezelfde bewegingen uit op het beeldscherm van de TV-ontvanger of -monitor.

Aansluiten

Sluit de tekenstift aan op de aansluitbus achterop de tekenlei. Sluit vervolgens de Aanrakingsgevoelige Tekenlei aan op Controller Jack 1. Steek de AtariArtist software module in de ATARI Home Computer zoals beschreven in de Gebruiksaanwijzing van de computer.

AtariArtist - uw sleutel tot de computer schilderkunst

De met de ATARI tekenlei meegeleverde AtariArtist software brengt u in de fascinerende wereld van artistieke en grafische mogelijkheden. AtariArtist combineert de mogelijkheden van de traditionele schilderkunst - schetsen, uitvlakken, andere penseeldikte en -vorm kiezen - met die van computergrafische afbeeldingen - kleurpatronen, automatisch getekende cirkels en vierkanten en spiegelbeelden - tot een tekengereedschap waarvan de mogelijkheden volledig tegen uw artistieke creativiteit zijn opgewassen.

Met de ATARI Home Computer, de ATARI Tekenlei en AtariArtist hebt u de beschikking over 128 kleuren en 12 voorgetekende patronen (in 128 kleuren), kunt u elk willekeurig deel van uw tekening vergroten zodat u uw werk punt-voor-punt op het TV-scherm kunt wijzigen of perfecte cirkels, vierkanten en rechte lijnen kunt tekenen.

Maar ook kunt u de door u getekende afbeeldingen op diskette of cassette opslaan en ze later, samen met andere afbeeldingen, opnieuw gebruiken.

Op de volgende bladzijden leert u hoe gemakkelijk dit verbazingwekkende systeem te bedienen is en leert u uit de AtariArtist menu's te kiezen. Verder worden tot in detail alle mogelijkheden van AtariArtist besproken, krijgt u instructies voor het laden van en opslaan op diskette of cassette van uw afbeeldingen, en wordt - te beginnen op blz. 21 - stap-voor-stap beschreven hoe het hieronder afgebeelde voorbeeld kan worden getekend.



Het gebruik van de ATARI tekenlei samen met AtariArtist

Steek de AtariArtist module in de sleuf van de computer. Gebruikt u voor het opslaan van uw tekeningen een diskette-station, schakel dan **eerst het diskette-station** in en dan pas de computer. Zodra het bezetlampje (BUSY) op het diskette-station dooft, steekt u een geformatteerde diskette met DOS in het station en schakelt u de computer in. (Raadpleeg voor gedetailleerde aanwijzingen voor het laden en opslaan van programma's ook de Gebruiksaanwijzingen van het diskette-station.)

Nadat het AtariArtist titelbeeld op het scherm is verschenen kunt u kiezen uit twee mogelijkheden:

1. Het AtariArtist menu oproepen met de START-toets, een van de stuurknoppen op de Tekenlei of die op de tekenstift indrukken, of:
2. De HELP-toets indrukken of de "?" intypen om het HELP-menu op te roepen.

Aan de hand van de aanwijzingen in dit HELP-menu kunt u vrijwel onmiddellijk nadat u de computer hebt ingeschakeld op uw tekenlei aan het werk. Vervolgens kunt u het "elektronische schilderdoek" op uw TV-scherm laten verschijnen door de tekenstift van de lei te tillen en een van de stuurknoppen of de spatiebalk van de computer in te drukken. Om op elk willekeurig moment tussen "schildersdoek" en menu te wisselen hoeft u alleen maar de volgende handelingen te herhalen - stift van de lei tillen en vervolgens een van de stuurknoppen of de spatiebalk indrukken.

Om een bepaalde handeling te beginnen - uit een menu kiezen of een lijn trekken bijvoorbeeld - moet u eerst de tekenstift of ander schrijfgereedschap op het oppervlak van de Tekenlei zetten en vervolgens een van de drie stuurknoppen indrukken. Met uitzondering van de functies DRAW en POINT moet u telkens als u klaar bent met tekenen een van de drie stuurknoppen opnieuw indrukken om de tekening vast te leggen, omdat die anders verdwijnt als de tekenstift van de lei wordt getild.

Kiest u de DRAW-functie, dan kunt u de knop aan de rechterkant van de tekenlei in ingedrukte toestand ("ON") vastzetten door eerst de tekenstift op het tekenvlak te zetten en vervolgens de knop aan de rechterkant van de tekenlei in te drukken. U kunt dan uit de vrije hand tekenen zonder voortdurend de knop ingedrukt te hoeven houden. Op die manier kunt u een afbeelding op het TV-scherm tekenen en de tekenstift van de tekenlei tillen om het werkstuk te beoordelen. Daarna kunt u de tekenstift dan weer op het tekenvlak zetten en het tekenen hervatten. De knop kan weer worden vrijgemaakt door hem nogmaals in te drukken. De knop op de tekenstift of die aan de linker kant van de tekenlei moet bij gebruik van de DRAW-functie echter wel voortdurend ingedrukt worden gehouden.

Tekent u met een stomp voorwerp - de vinger bijvoorbeeld - dan verschijnt de cursor in het midden van de door de vinger bedekte vlak. Raakt u de tekenlei op twee punten tegelijk aan, dan verschijnt de cursor daar midden tussenin.

Kijk bij het werken met de tekenlei naar het TV-scherm in plaats van naar uw hand. De daarvoor benodigde bewegingscoördinatie maakt u zich al snel eigen.

Kiezen uit het menu

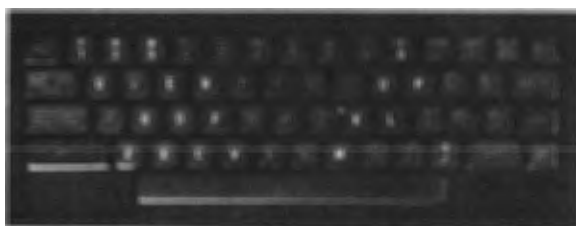
Met AtariArtist hebt u keus uit een heel scala van teken- en schilderbenodigdheden - 128 kleuren, acht kwastbreedten en 12 voorgetekende patronen in 128 kleuren plus de mogelijkheid om cirkels, vlakken, schijven enz. te tekenen en bepaalde vlakken met kleur op te vullen en zelfs uw tekening te vergroten.

Om het menu te raadplegen kunt u de tekenstift op elk gewenst moment van de tekenlei tillen en de knop op de tekenstift of een van de twee stuurknoppen van de lei indrukken. Door indrukken van de spatiebalk op de computer kunt u ook afwisselen tussen het menu en uw afbeelding - ook als u de tekenstift op de lei laat rusten.



Het AtariArtist Menu

Het AtariArtist menu bestaat uit zes horizontale rijen van vakjes. Elk vakje toont een afbeelding die aangeeft wat de betreffende keuzemogelijkheid behelst zodat iedereen - ook kinderen, als ze maar kunnen lezen - het kan gebruiken. Om uit een menu te kiezen zet u met de tekenstift de cursor op het vakje van uw keuze en drukt u een van de stuurknoppen in. Daarnaast kunt u uit bepaalde mogelijkheden kiezen - aangegeven in de bovenste drie rijen en de op een na laatste rij - door op het toetsenbord van de computer de door het menu getoonde letter of het cijfer in te typen. De door u gekozen mogelijkheid wordt op het menu helderder zichtbaar. Hebt u eenmaal een mogelijkheid gekozen dan blijft die actief tot een andere mogelijkheid gekozen wordt.

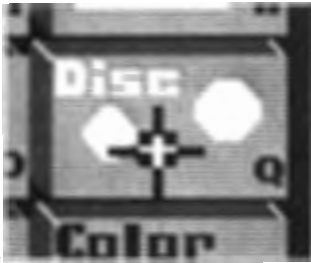


Wilt u bijvoorbeeld RAYS kiezen dan zet u met de tekenstift de cursor op het vakje in de rechter bovenhoek dat de titel RAYS heeft en drukt u een van de stuurknoppen in. Of u typt op het toetsenbord eenvoudig de letter R in. Het woord RAYS uit het menu wordt daardoor helderder zichtbaar op het TV-scherm. Bent u op uw elektronische doek aan het werk en wilt u een van de toetsenbord-gestuurde mogelijkheden kiezen dan hoeft u niet eerst het menu tevoorschijn te halen. Weet u welke toets u nodig heeft, dan drukt u die eenvoudig in.

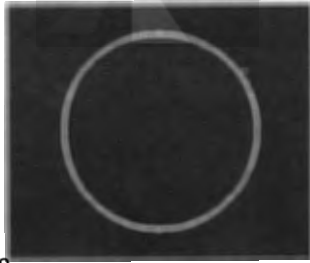
Op twee uitzonderingen na kunnen de mogelijkheden van de bovenste drie rijen niet tegelijk worden gebruikt. Kiest u DRAW nadat u bijvoorbeeld RAYS hebt gekozen, dan komt DRAW in de plaats van RAYS. MAGNIFY en MIRROR daarentegen, kunnen wel gecombineerd met elkaar of met elk van de andere menu-mogelijkheden worden gebruikt. U kunt bijvoorbeeld een deel van een cirkel of stralenbundel vergroten, maar ook afbeeldingen spiegelen. Voorts kan ook het Kleurenmenu in combinatie met de andere mogelijkheden uit de bovenste drie rijen worden gebruikt.

De mogelijkheden in de onderste drie rijen - penseelsoort, kleur en patroon - kunnen tegelijk worden gebruikt met de mogelijkheden in de bovenste drie rijen en zonder die te beïnvloeden. De gebruikte penseelbreedte, kleur of patroon wordt aangegeven door diagonale markeringen in de rechter bovenhoek van de betreffende vakjes.

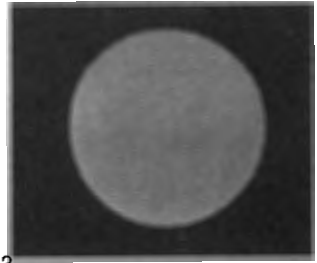
Tekenen van een afbeelding



1



2



3

Het met AtariArtist tekenen van afbeeldingen op de tekenlei bestaat uit een drietal handelingen:

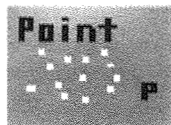
1. Kies eerst de gewenste vorm - bijvoorbeeld een schijf (DISC) - door met de tekenstift de cursor op het vakje DISC te zetten en vervolgens de stuurknop in te drukken of op het toetsenbord Q in te typen. Vervolgens drukt u een van de stuurknoppen of de spatiebalk in om vanuit het menu naar het "doek" te gaan.
2. Zet de tekenstift of een ander tekengereedschap op het oppervlak van de tekenlei en druk een van de stuurknoppen in. Verschuift u nu de tekenstift over het oppervlak dan zult u de door u gekozen schijf-vorm zich "elastisch" (zie blz. 13) over het scherm zien bewegen.
3. Druk opnieuw een van de stuurknoppen in om de schijf vast te leggen. Drukt u nadat u een afbeelding hebt getekend geen stuurknop in, dan zal de afbeelding van plaats veranderen als u het oppervlak opnieuw met de tekenstift aanraakt, of verdwijnen als u de tekenstift optilt en weer een van de stuurknoppen indrukt om het menu op te roepen. Nadat de stuurknop is ingedrukt ziet u hoe de door u getekende cirkel met de op dat moment gekozen kleur wordt opgevuld.

OPMERKING: Bij gebruik van DRAW en POINT hoeven de stuurknoppen niet een tweede maal te worden ingedrukt. Is een van de knoppen eenmaal ingedrukt dan blijft de door u geschetste afbeelding op het beeldscherm staan.

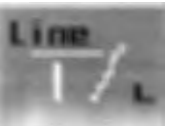
Keuzemogelijkheden van AtariArtist



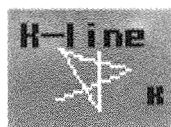
DRAW (D) Lijnen trekken. Hiermee kunt u uit de vrije hand uw naam schrijven, een poppetje of een gezichtje op de Tekenlei tekenen. Wat u schetst wordt gelijktijdig met de gekozen penseelsoort en kleur op het TV-scherf afgebeeld.



POINT (P) Punt. Hiermee zet u een enkele punt (ook wel pixel of beeldelement genoemd) of een penseelstreek tegelijk op het beeldscherm.



LINE (L) Lijn. Hiermee kunt u rechte lijnen tekenen, van het ene punt op het beeldscherm naar het andere. Zet de tekenstift op de tekenlei en druk een van de stuurknoppen in. Zet de tekenstift op een tweede punt van de lei en druk de stuurknop opnieuw in.



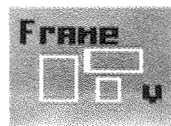
K-LINE (K) Reeks van lijnen. Hiermee kunt u een aantal met elkaar verbonden rechte lijnen tekenen. Raak met de tekenstift meerdere afzonderlijke punten op het oppervlak van de tekenlei aan en druk een van de stuurknoppen in. Atari-Artist tekent daarop de lijnen van punt naar punt. Het uiteinde van de ene lijn is daarbij het begin van de volgende.



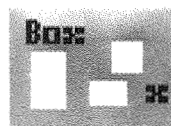
RAYs (R) Stralenbundel. Hiermee kunt u vanuit een willekeurig punt op het beeldscherm een bundel lijnen laten uitwaaieren.



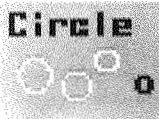
FILL (F) Opvullen. Hiermee wordt een omsloten oppervlak - een gezichtje middenop het TV-scherf bijvoorbeeld - met een kleur opgevuld.



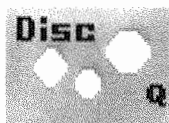
FRAME (V) Kader. Hiermee kunt u rechthoeken tekenen door de tekenstift of pen op het oppervlak van de tekenlei te zetten en de pen vervolgens naar een punt, schuin tegenover het beginpunt te schuiven. De "elastische" rechthoek breidt zich nu, naarmate u de tekenstift verder van het beginpunt af beweegt, steeds verder over het beeldscherm uit.



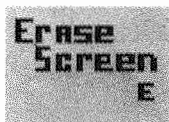
BOX (X) Vlak. Net als bij FRAME kunt u hiermee een rechthoek tekenen, alleen wordt die rechthoek opgevuld met de door u gekozen kleur of het gekozen patroon.



CIRCLE (O) Cirkel. Hiermee kunt u cirkels trekken. De straal daarvan bepaalt u door de tekenstift of pen op het oppervlak van de tekenlei te zetten en vervolgens naar een tweede punt te verschuiven. U ziet dan hoe die "elastische" lijn zich verder over het beeldscherm uitbreidt naarmate u de tekenstift verder over de tekenlei verschuift.



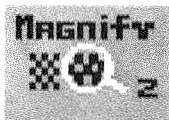
DISC (Q) Schijf. Net als bij CIRCLE kunt u hiermee een cirkel tekenen, alleen wordt die cirkel opgevuld met de door u gekozen kleur of het gekozen patroon.



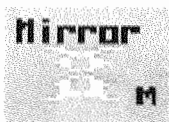
ERASE (E) Wissen. Hiermee kunt u uw elektronische schildersdoek wissen of schoonmaken. Voor nadere details, zie blz. 12.



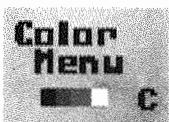
STORAGE (S) Opbergen. Hiermee kunt u afbeeldingen op een diskette of op een cassetteband opslaan of eraf halen. Geeft u tevens een inhoudsoverzicht van de op een diskette opgeslagen afbeeldingen en stelt u in staat diskettes te formatteren.



MAGNIFY (Z) Vergroten. Hiermee kunt u het vlak rond de tekenstift tot acht maal de normale omvang vergroten, daarna krijgt het weer de normale afmetingen terug.



MIRROR (M) Spiegelen. Hiermee worden gespiegelde dubbelkaatafbeeldingen op het TV-scherm gebracht doordat uw beweging over de tekenlei tijdens het tekenen ook in spiegelbeeld worden uitgevoerd.



COLOR MENU (C) Kleurenmenu. Geeft u keus uit 128 kleuren plus de mogelijkheid om de helderheid te veranderen of regenboogkleuren in uw tekeningen aan te brengen.

BRUSHES Penseelformaat. Met het afgebeelde assortiment penseelformaten kunt u uw afbeeldingen kleuren. Alle penseelsoorten zijn voor alle lijntekeningen te gebruiken, dus RAY, DRAW, K-LINE, enz.

HELP. Geeft u een beknopt overzicht van alle tekenaanwijzingen.

SOLID COLORS (0-3) Effen kleuren. Hiermee hebt u keus uit vier effen kleuren.

PATTERN Patroon. Hiermee kiest u uit de afgebeelde kleuropatronen het door u gewenste.

Nadere gegevens over de mogelijkheden

Hebt u een punt gekozen van waaruit u met RAYS (stralenbundels), LINES (lijnen), FRAMES (kaders), BOXES (vlakken), CIRCLES (cirkels) of DISCS (schijven) wilt beginnen te tekenen, dan volgt de cursor het verplaatsen van de tekenstift over de tekenlei "elastisch" over het TV-scherm. Op die manier bent u in staat te beoordelen hoe uw tekening eruit zal gaan zien voordat u die tenslotte vastlegt.

Wilt u, nadat u eenmaal een beginpunt gekozen hebt, de lijn, het vlak of de cirkel toch liever niet op dat punt laten beginnen dan kunt u dat alsnog veranderen door de tekenstift van de tekenlei te tillen en een van de drie stuurknoppen in te drukken of door een andere mogelijkheid te kiezen door op het toetsenbord een toets in te drukken.

RAYs/Stralenbundel

Zet de tekenstift op de tekenlei en leg dat punt vast als beginpunt door een van de stuurknoppen in te drukken. Laat de knop los en schuif de tekenstift een zwaaiende beweging over het oppervlak van de tekenlei maken. Zodra u het gewenste effect bereikt hebt laat u de knop weer los. De uiteindelijke afstand tussen de stralen in de bundel wordt bepaald door de snelheid waarmee u tekent en het gekozen penseelformaat.



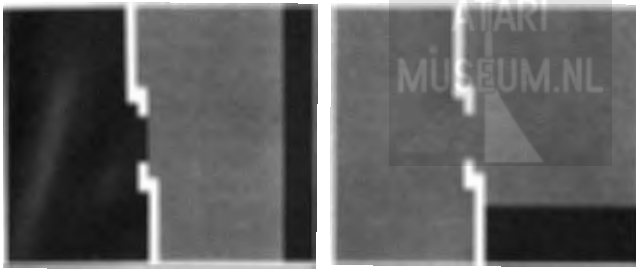
FILL/Opvullen

Aan de cursor kunt u zien of de FILL-functie gebruikt wordt; er staat dan het woordje FILL onder. Zet de cursor **in** het vlak en **op** de kleur die veranderd moeten worden. De op te vullen beeldelementen moeten vertikaal of horizontaal aan het beeldelement grenzen van waaruit begonnen wordt.

Is de kleur van het beeldelement van waaruit begonnen wordt veranderd, dan wordt een aangrenzend beeldelement in dezelfde kleur het nieuwe beginpunt. Dit proces herhaalt zich tot de kleur van alle vertikaal of horizontaal aangrenzende beeldelementen veranderd is. Beeldelementen met een andere kleur dan van het oorspronkelijke beeldelement blijven onveranderd.

Met een effen kleur kan over andere effen kleuren heen worden gekleurd. Maar omdat met FILL de beeldelementen niet diagonaalsgewijs veranderd kunnen worden, is FILL niet geschikt om een patroon dat uit afwisselend gekleurde beeldelementen is samengesteld, met een effen kleur op te vullen. Daarentegen kan **wel** met een patroon over een effen kleur heen worden gekleurd.

Bij het opvullen - FILL - loopt de kleur niet uit over getrokken lijnen die een andere kleur hebben dan het oorspronkelijke beeldelement. Maar een onderbreking in een lijn van slechts één beeldelement is al voldoende om uitlopen te veroorzaken. Ontstaat een "lek" als afgebeeld bovenaan blz. 14, dan kunt u het opvul-proces FILL stoppen door een van de stuurknoppen op de tekenstift of de lei in te drukken. Om de door het lek veroorzaakte schade te herstellen kiest u eerst de juiste penseelsoort en de kleur van de beeldelementen in het bescha-



digde vlak en kleurt dan opnieuw in. Vervolgens vult u het vlak met de nieuwe kleur opnieuw in. Vergeet niet om DRAW of een andere geschikte functie te kiezen alvorens het "lek te dichten".

Een lijn van een enkele kleur kan worden opgevuld zolang de lijn uit vertikaal of horizontaal aangrenzende beeldelementen van dezelfde kleur bestaat. Dit stelt u in staat om de kleur van een omlijsting rond uw afbeelding te veranderen.

FRAME/Kader

Zet de tekenstift op het oppervlak van de lei om het beginpunt vast te leggen, druk een van de stuurknoppen in en verplaats vervolgens de tekenstift over het oppervlak van de tekenlei. De "elastische" lijnen vormen, terwijl u op het oppervlak van de lei tekent, de gewenste rechthoek. Dit is vooral praktisch als u een onderwerp wilt omlijsten of een kaderlijn op een bepaalde plaats wilt zetten. Door een stuurknop in te drukken wordt de rechthoek vastgelegd.

BOX en DISC/Vlak en Schijf

Het penseelformaat heeft op een getekend vlakje of schijf geen invloed. In tegenstelling tot FILL kunt u BOX en DISC gebruiken om met een effen kleur over een patroon heen te kleuren. Deze mogelijkheden zijn bijzonder praktisch om bepaalde beeldvlakken te wissen, omdat de kleur binnen een vlak of schijf alles binnen de omtrek van de getekende figuur afdekt. Om een bepaald vlak te wissen kiest u de achtergrondkleur als momentele kleur, vervolgens omsluit u het te wissen beeldvlak met een vlak of een schijf.

ERASE/Wissen

Hiermee maakt u het hele elektronische schildersdoek schoon. Vergeet vooral niet om eerst alles op te slaan wat niet gewist mag worden.

Zie voor de wijze waarop een deel van het beeldscherm kan worden gewist ook BOX en DISC, hierboven.

STORAGE/Opslaan

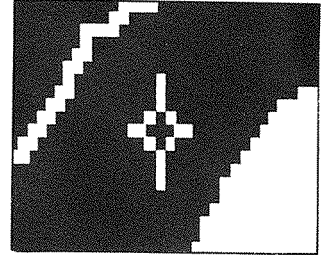
Om uw afbeelding op een ATARI Disktestation op te slaan moet eerst het disktestation en dan pas de computer worden ingeschakeld. Dit geldt niet voor het opslaan op een ATARI Programma Recorder. Zie voor verdere gegevens ook blz. 20.

Om uw afbeelding op diskette of cassette op te slaan en weer tevoorschijn te halen gebruikt u de tekenstift en een van de drukknoppen om STORAGE op te roepen, of u typt op het toetsenbord van de computer de S in, waarop het STORAGE-menu verschijnt.

Hoewel bepaalde letters uit dat menu ook in het Hoofdmenu voorkomen wer-



Voorbeeld van
MAGNIFY functie



ken ze in deze functie alleen als u eerst STORAGE uit het Hoofdmenu gekozen hebt. Alle STORAGE-functies kunnen rechtstreeks vanaf de tekenlei worden opgeroepen door de cursor op de gewenste functie te zetten en een van de stuurknoppen in te drukken. Ook kunt u vanaf het toetsenbord van de computer de gewenste STORAGE-functie oproepen door de betreffende toets in te drukken.

De eenvoudigste manier om een al eerder op een diskette opgeslagen afbeelding weer in de computer te laden is door met de tekenstift de cursor op I van Index Disk Pictures (=inhoudsopgave afbeeldingen op diskette) te zetten en een van de stuurknoppen in te drukken, of op het toetsenbord van de computer I in te typen. Vervolgens zet u de cursor op de bestandsnaam van de gewenste afbeelding en drukt u een van de stuurknoppen in. De afbeelding wordt daarop in de computer geladen en automatisch op het TV-scherm afgebeeld.

MAGNIFY/Vergroten

Omdat MAGNIFY op alle mogelijkheden van AtariArtist kan worden toegepast leent het zich bij uitstek voor detailwerk of voor het aanbrengen van correcties, en wel in het bijzonder voor het wissen van kleine vlakjes in een afbeelding.

Uitvergrootstelt elk klein gekleurd vlakje een beeldelement voor van een tekening op normale grootte. Is MAGNIFY opgeroepen, dan kunt u uw afbeelding beeldelement-voor-beeldelement wijzigen door de cursor op het gewenste beeldelement te zetten en een van de stuurknoppen in te drukken.

Wordt tijdens vergroting met FILL gewerkt, dan krijgt de afbeelding zijn normale afmetingen terug nadat FILL voltooid is en wordt daarna weer vergroot.

De vergrote afbeelding kunt u over het scherm verplaatsen door de tekenstift op de tekenlei te zetten en hem over het oppervlak van de lei te verschuiven. Om bijvoorbeeld een vergrote afbeelding van links naar rechts te schuiven zet u de tekenstift op de **rechter** rand van het tekenvlak en schuift u naar links. Om de afbeelding dwars over het scherm te verschuiven herhaalt u deze handeling van neerzetten en opschuiven totdat de gewenste plaats bereikt is.

MIRROR/Spiegelen

Van deze mogelijkheid kunt u zich bedienen om identieke figuren af te beelden - een kader, vlak of wat dan ook. Spiegelbeelden kunt u horizontaal, vertikaal,



diagonaalsgewijs of in alle vier de richtingen laten verschijnen door uit het menu dat verschijnt als u MIRROR oproept, de betreffende mogelijkheid te kiezen.

Stel dat u bijvoorbeeld iets wilt tekenen dat eruit ziet als een venster met vier ramen, naast en boven elkaar. Daarvoor kiest u eerst met de tekenstift en een van de drukknoppen FRAME en MIRROR uit het Hoofdmenu; of u typt op het toetsenbord V en M in. Vervolgens kiest u uit het MIRROR-menu A) ALL (4 manieren) en roept daarna weer het elektronische schildersdoek op. Zet de tekenstift op het oppervlak van de tekenlei en druk een van de stuurknoppen in. Daarop verschijnen vier identieke punten op het TV-scherm. Schuift u nu de tekenstift over de tekenlei omhoog en naar links dan ziet u vier identieke "elastische" vlakjes verschijnen. Wordt de tekenstift echter omlaag en naar rechts geschoven, dan ontstaan gespiegelde vlakken die elkaar overlappen. Door een van de stuurknoppen opnieuw in te drukken worden de "gespiegelde" vensters vastgelegd.

Om, nadat u naar het schilderslinnen bent teruggekeerd, de MIRROR-functie weer op te heffen roept u het MIRROR-menu weer op, waarvoor u op het toetsenbord van de computer een M en vervolgens de N van No Reflection (= niet spiegelen) intypt.

HELP

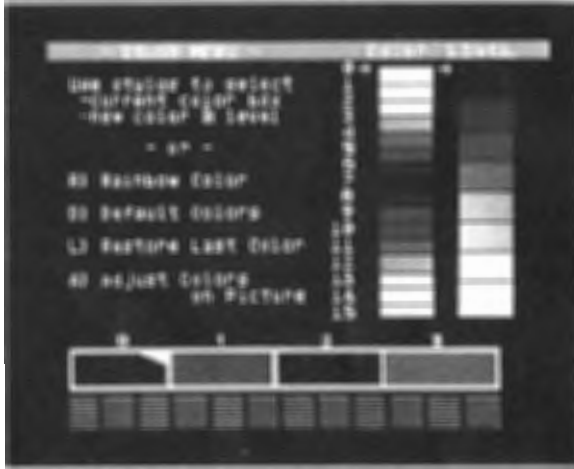
Het vakje HELP geeft aanwijzingen waarmee u al vanaf het eerste moment dat u de computer inschakelt, kunt tekenen. Om het HELP-menu op te roepen zet u met de tekenstift de cursor op het vakje HELP en drukt u een van de stuurknoppen, of de HELP-toets of de ?-toets van het toetsenbord in.

KLEURENMENU

Met het Kleurenmenu kunt u de kleur of de helderheid van het TV-beeld veranderen. Met de KLEUR- en HELDERHEID-indicator kunt u 128 kleuren oproepen, de kleur van 12 voorgetekende patronen veranderen, of een regenboog van voortdurend wisselende kleuren in uw afbeeldingen opnemen.

Om de kleurinhoud van een van de kleurregisters te veranderen roept u eerst het Kleurenmenu op (typ op het toetsenbord een C in of zet op het TV-scherm de

cursor op het vakje voor het Kleurenmenu en druk een van de stuurknoppen in). Verschijnt nu het Kleurenmenu dan kiest u het gewenste kleurregister door op het toetsenbord een 0, 1, 2 of 3 in te typen of door met de tekenstift de cursor op het betreffende horizontale vlak te zetten en een van de stuurknoppen in te drukken.



De kleurinhoud van de vier kleurenregisters en van de 12 voorgetekende patronen wordt bepaald door de kleur- en helderheidsniveaus in de verticale kleur- en helderheidsschalen rechts in het Kleurenmenu. Kiest u een ander kleurregister dan zult u bemerken dat de pijltjes naast de kleur- en helderheidsschalen op- en neerbewegen en dat ook kleur en helderheid van de verticale schalen veranderen. De pijlen geven de op dat moment gebruikte kleur en helderheid aan. Zo is bijvoorbeeld de standaardkleur van kleurregister 3 een blauwe tint, samengesteld uit kleur 9 met helderheid 4.

Om de kleurinhoud van een register of van een voorgetekend patroon te veranderen hebt u keus uit 16 kleuren (van 0 t/m 15) en uit 8 helderheden (eveneens van 0 t/m 15 omdat het vlakje van een helderheidsniveau even breed is als twee kleurvlakjes). Daartoe zet u met de tekenstift de cursor naast het gewenste getal van de kleur- of helderheidsschaal en drukt vervolgens een van de stuurknoppen in. Telkens wanneer u een pijltje naast een van de schalen verplaatst om van kleur of helderheid te veranderen, verandert u ook de andere schaal alsmede de effen kleuren en de kleurpatronen.

Hebt u de kleur of de helderheid van een kleurenregister gewijzigd en roept u daarna weer het elektronische schildersdoek op, dan wordt alles wat u daarna tekent - maar ook dat wat al eerder met dat register getekend werd - in de nieuwe kleur afgebeeld.

De 12 voorgetekende kleurpatronen onderin het TV-beeld zijn in het Kleurenmenu opgenomen om u de gelegenheid te geven de kleur of de helderheid ervan met de kleur- en helderheidsschalen te veranderen. Het patroon dat u wilt gebruiken kunt u echter niet uit het Kleurenmenu kiezen - dat kan alleen vanuit het Hoofdmenu.

Gebruikt u in uw afbeelding een bepaalde keuzemogelijkheid, maar verschijnt er niets op het scherm controleer dan of de kleur waarmee u op dat moment werkt niet dezelfde is als de achtergrondkleur van het scherm waarop u werkt.

Van het Kleurenmenu maken nog een viertal andere keuzemogelijkheden deel uit die uw mogelijkheden om kleur in uw afbeeldingen te brengen nog verruimen. Bedenk wel dat u deze mogelijkheden alleen vanuit het Kleurenmenu kunt kiezen. Zou u vergeten eerst het Kleurenmenu op te roepen en typt u bijvoorbeeld een R in, dan kiest u daarmee RAYS - stralenbundels en geen regenboog (zie hieronder).

Een Regenboog in uw afbeeldingen

Met de R) van Rainbow Color (= regenboog in kleur) kunt u een wisselende regenboog van kleuren in uw afbeeldingen opnemen. De regenboog verschijnt alleen in die delen van uw afbeeldingen die werden getekend vanuit het kleurregister waar u op dat moment mee werkt.

Om een vlak gevuld met een regenboog te tekenen kiest u met de tekenstift en een van de stuurknoppen vanuit het Hoofdmenu kleurregister 2 en BOX (of u typt op het toetsenbord een 2 en een X in). Daarna roept u het schildersdoek op door de tekenstift van de tekenlei te tillen en een van de stuurknoppen of de spatiebalk in te drukken. Nu wordt een vlak opgevuld met kleur uit register 2, getekend door de tekenstift op de lei te zetten, een van de stuurknoppen in te drukken en de tekenstift vervolgens naar een tweede punt te schuiven. Daarbij ziet u hoe de lijnen de tekenstift "elastisch" volgen. Drukt u nu opnieuw een van de stuurknoppen in dan wordt het vlak met kleur opgevuld.

Roep nu het Kleurenmenu op. Dit gaat het gemakkelijkst door op het toetsenbord C in te typen, waarmee u vanuit de afbeelding het Kleurenmenu rechtstreeks oproept, maar u kunt ook eerst het Hoofdmenu oproepen (de stift optillen en een van de stuurknoppen of de spatiebalk indrukken). Vervolgens kiest u het Kleurenmenu door de cursor op het vlakje van het Kleurenmenu te zetten en een van de stuurknoppen in te drukken. Met de tekenstift en een van de stuurknoppen (of door op het toetsenbord een R in te typen) kunt u de regenboog automatisch in uw afbeelding opnemen. Het getekende vlak zal nu een snel wisselend pakket van kleuren te zien geven.

Kleurregisters hun oorspronkelijke kleur teruggeven

Met D) van Default Colors (= standaard kleuren) kunt u, nadat de instelling van de kleur- en helderheidsschalen gewijzigd geweest zijn, alle kleurenregisters weer hun oorspronkelijke of standaard kleurinhoud teruggeven. Kies met tekenstift en stuurknoppen de standaard kleur of typ op het toetsenbord een D in. De pijltjes naast de kleur- en de helderheidschaal keren daarop in hun oorspronkelijke stand terug: 0 en 0 voor register 0; 2 en 8 voor register 1; 12 en 10 voor register 2; 9 en 4 voor register 3.

Voorgaande kleur terugroepen

Wordt kleur of helderheid per ongeluk gewijzigd, of bevalt het resultaat u niet, dan kunt u de voorgaande kleur terugroepen door met de tekenstift en een van de stuurknoppen (of door op het toetsenbord L in te typen) Restore Last Color (=herstel voorgaande kleur) op te roepen. Hiermee worden de pijlen naast de kleur- en helderheidschalen in de voorgaande stand teruggezet en krijgt ook het kleurregister weer zijn voorgaande inhoud terug.

Kleur en Helderheid "op het doek" veranderen

Met A) van Adjust Colors on Picture (= veranderen van de kleur in de afbeel-

ding) kunt u met behulp van de tekenstift de kleur en de helderheid in de afbeelding veranderen zonder telkens wanneer u een verandering wilt aanbrengen, het Kleurenmenu te hoeven oproepen. Kies met de tekenstift en een van de stuurknoppen Adjust Colors on Picture (of typ op het toetsenbord een A in). Hiermee roept u automatisch uw afbeelding op.

Zet met de tekenstift de cursor op de kleur die u wilt veranderen - dat kan de achtergrondkleur zijn, maar ook van elk detail in de afbeelding - en druk een van de stuurknoppen in. Door de tekenstift over het oppervlak van de tekening te verplaatsen veranderen op het beeldscherm nu ook de eerder gekozen kleur en helderheid. Door de tekenstift horizontaal te verplaatsen verandert de kleur - van links naar rechts verplaatsen van de tekenstift heeft hetzelfde effect als het pijltje naast de kleurschaal van 15 meter naar 0 verschuiven. De tekenstift van beneden naar boven bewegen komt overeen met een verplaatsing langs de helderheidschaal van 0 naar 15.

Heeft uw afbeelding de gewenste kleur gekregen dan drukt u een van de stuurknoppen in om de kleur vast te leggen. Om andere kleuren in uw afbeelding te veranderen herhaalt u deze handelingen.

Bij het aanbrengen van correcties, toevoegingen of bij het wissen, is het van belang te bedenken dat in feite de beeldelementen worden veranderd in plaats van gewist te worden. Om een beeldelement te "wissen" kiest u uit het Kleurenmenu de achtergrondkleur van de afbeelding. Vervolgens roept u uw afbeelding weer op, zet de cursor op het beeldelement dat u wilt veranderen (d.w.z. wissen) en drukt u een van de stuurknoppen in waarmee de oorspronkelijke kleur door de achtergrondkleur vervangen wordt.

Penselen

Het penselenmenu laat zien met welke penseelvorm en -dikte u kunt tekenen. Om daaruit te kiezen zet u de cursor op de penseel van uw keuze en drukt u een van de stuurknoppen in. U zult al spoedig bemerken dat elke penseel zijn eigen kenmerken heeft en dat ze allemaal op de een of ander manier geschikt zijn voor een bepaalde tekentechniek. Een goede manier om een indruk van de "streek" van een penseel te krijgen is uit het Hoofdmenu MAGNIFY en DRAW op te roepen en vervolgens met elke penseel uit de vrije hand op het scherm te tekenen.

Met de penselen kunt u ook kleine vlakken in uw tekening wijzigen. Daarvoor kiest u gewoon de penseelvorm die het best overeenkomt met de afmetingen of de vorm van het vlak dat u wilt wissen. Vervolgens roept u het Kleurenmenu op en kiest u de achtergrondkleur. Met de penseel schildert u dan over de beeldelementen heen waardoor die weer de oorspronkelijke achtergrondkleur krijgen.

Opslaan/laden van een afbeelding

DISKETTESTATION

Schakel eerst het diskettestation en dan pas de computer in. Steek de Atari-Artist module in de computer en een geformatteerde diskette met daarop de Diskette Operating System (DOS) bestanden (maar zonder een AUTORUN.SYS bestand) in het diskettestation. Schakel vervolgens de computer in. Bent u zover dat u de afbeelding kunt gaan opslaan, dan kiest u met de tekenstift en een van de stuurknoppen STORAGE uit het Hoofdmenu (of u typt op het toetsenbord S) van SAVE PICTURE (= opslaan afbeelding) en volgt van daaruit de aanwijzingen op het beeldscherm.

Beschikt uw systeem over slechts één diskettestation dan hoeft u in antwoord op de opdracht "Enter DEVICE: FILENAME" alleen de bestandsnaam in te typen, gevolgd door RETURN. Is het systeem met twee diskettestations uitgerust dan moet u D intypen, gevolgd door het nummer van het diskettestation een dubbele punt en vervolgens de bestandsnaam met een RETURN. Staat de gewenste afbeelding HUIS bijvoorbeeld op diskettestation no. 2 dan moet u intypen D2; HUIS, gevolgd door RETURN om HUIS in de computer te laden.

Om een eerder opgeslagen afbeelding weer van een diskette tevoorschijn te halen gaat u tewerk als hierboven beschreven. Vervolgens roept u met de tekenstift en een van de stuurknoppen vanuit het Hoofdmenu STORAGE op gevolgd door I) voor Index Disk Pictures (= inhoudsopgave van afbeeldingen op diskette) vanuit het sub-menu (of u typt S in op het toetsenbord van de computer). Zet de cursor met de tekenstift op de gewenste bestandsnaam en druk een van de stuurknoppen in om de afbeelding automatisch in de computer te laden. U kunt nu weer aan de afbeelding verder werken, er kleur in brengen, kleuren veranderen, enz.

PROGRAMMARECORDER

Bent u zover dat u de afbeelding kunt gaan opslaan, dan legt u een blanco cassetteband in de recorder en zet u de bandteller terug op 000 door de RESET-knop van de recorder in te drukken. Met de tekenstift en een van de stuurknoppen kiest u vervolgens uit het Hoofdmenu STORAGE gevolgd door S) van Save Picture (= opslaan afbeelding) uit het sub-menu (of u typt op het toetsenbord van de computer een S in gevolgd door nog een S), en volgt van daaruit de aanwijzingen op het beeldscherm. Op het toetsenbord typt u nu de letter C in gevolgd door een dubbele punt en daarna RETURN. Laat de computer daarop twee pieptoonjes horen dan drukt u op de recorder de knoppen RECORD en PLAY tegelijk in, gevolgd door RETURN op de computer. De cassetteband gaat nu lopen, uit de luispreker klinkt geluid en uw afbeelding wordt op de band vastgelegd.

Om een afbeelding van de band op te halen steekt u de betreffende cassette in de recorder. Is de gezochte afbeelding de eerste op die cassette, dan spoelt u de band terug naar het begin. Staat er meer dan één afbeelding op de cassetteband, zorg er dan wel voor de band eerst tot de juiste stand van de bandteller door te spoelen.

Kies met de tekenstift en een van de stuurknoppen STORAGE uit het Hoofdmenu gevolgd door een L) van Load Picture (= afbeelding in de computer laden) uit het sub-menu (of typ op het toetsenbord van de computer een S in gevolgd

door een L). Typ C in gevolgd door een dubbele punt en druk RETURN in. Laat de computer daarop een pieptoonje horen, dan drukt u de knop PLAY van de recorder in, gevolgd door RETURN op de computer. De afbeelding wordt daarop automatisch in de computer geladen, waarbij het beeldscherm tijdens het laden wordt opgevuld. Daarna kunt u weer verder gaan waar u gebleven was.

Natekenen van het voorbeeld

Met uw ATARI Tekeni en het AtariArtist programma kleurige, fraaie afbeeldingen maken is echt heel gemakkelijk. Om de afbeelding hieronder te maken hoeft u alleen stap voor stap de volgende handelingen uit te voeren.

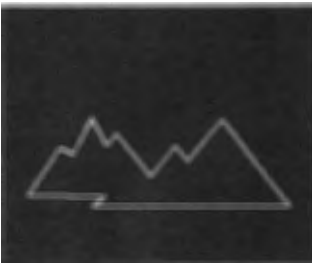
Geen zorgen als het kunstwerk uiteindelijk iets verschilt van het voorbeeld. Het is vrijwel onmogelijk om de omtrek van de bergketen, de stand van de zon en de lengte van de wolkenbanden exact na te tekenen. Bovendien verschijnt uw tekening in kleur en niet in zwart-wit.

Hebt u de tekening klaar, aarzel dan niet zelf te gaan experimenteren - er een regenboog in op te nemen, of de bergen een andere kleur te geven, bomen op de voorgrond te tekenen (met driehoekjes gaat dat uitstekend) of vogels in de lucht.

Sla vervolgens, zuiver en alleen als oefening, de tekening op diskette of cassette op als u die hebt. Laad de afbeelding weer in de computer en voeg er weer iets anders aan toe - langs de bergen omlaag stromend water bijvoorbeeld.

Laat uw fantasie de vrije loop en u zult spoedig ontdekken dat u met AtariArtist over nagenoeg onbeperkte artistieke hulpmiddelen kunt beschikken.

OPMERKING: Zorg er wel voor dat het AtariArtist programma van de oorspronkelijke kleuren (d.w.z. standaard kleuren) uitgaat. Om er zeker van te zijn dat u met de juiste kleur werkt roept u met de tekenstift en een van de stuurknoppen het Kleurenmenu op en kiest u daaruit met de tekenstift en een van de stuurknoppen of via het toetsenbord van de computer, de D) van Default Colors (= systeemgegenereerde kleuren). Vervolgens roept u het Hoofdmenu weer op (til de tekenstift van de lei en druk een van de stuurknoppen of de spatiebalk in).



1. Zet met de tekenstift de cursor op het vakje K-LINE en druk de stuurknop in. Daarbij wordt K-LINE opgehelderd.
2. Kies met de tekenstift en een van de stuurknoppen of de normale cursor (het draadkruis) of het penseelformaat ernaast, op dezelfde horizontale rij.
3. Til de tekenstift van de lei en druk een van de stuurknoppen of de spatiebalk in om het "elektronische schildersdoek" tevoorschijn te halen.

4. Kies een punt op de lei van waaruit u de omtrek van de bergketen wilt gaan tekenen. Zet de tekenstift op dat punt en druk een van de stuurknoppen in (u ziet dan hoe de lijn zich "elastisch" verder uitstrekt naarmate de tekenstift verder over de lei vordert) en druk een van de stuurknoppen in. Tekening vervolgens **zonder** de tekenstift op te tillen een dal na, dan weer een bergtop enz. waarbij u zonodig een van de stuurknoppen indrukt, tot u de omtrek van de hele bergketen hebt.
5. Roep het Hoofdmenu weer op (til de pen van de lei en druk een van de stuurknoppen of de spatiebalk in) en kies met de tekenstift en een van de stuurknoppen kleurregister 3. (Kleurregister 3 kunt u ook oproepen door op het toetsenbord van de computer een 3 in te typen).
6. Kies FILL (met de tekenstift en een van de stuurknoppen of door op het toetsenbord F in te typen) en haal het schildersdoek weer tevoorschijn (til de stift van de lei en druk een van de stuurknoppen of de spatiebalk in).
7. Zet met de tekenstift de cursor binnen het door de bergketen omsloten vlak en druk een van de stuurknoppen in om de bergtoppen een diepblauwe kleur te geven (dat opvullen gebeurt terwijl u toekijkt).



8. Roep het Hoofdmenu weer op (druk met de tekenstift opgetild een van de stuurknoppen of de spatiebalk in en kies eerst DISC en vervolgens kleurregister 1.)
9. Roep het "schildersdoek" weer op en kies het middelpunt van de zon aan de hemel boven de bergen. Zet de tekenstift op dat punt en druk een van de stuurknoppen in. Schuif vervolgens de tekenstift over de lei tot de cirkel een diameter van ongeveer 50 mm heeft (u ziet dan de lijn zich "elastisch" tot een cirkel uitbreiden). Drukt u nu een van de stuurknoppen in, dan wordt de cirkel automatisch met oranje opgevuld.
10. Kies **zonder** het Hoofdmenu op te roepen kleurregister 2 en L-LINE door op het toetsenbord achtereenvolgens 2 en L in te typen.
11. Begin de lijn van de wolken na te tekenen door de tekenstift zo op de lei te zetten dat de cursor vlak boven een bergtop verschijnt. Druk een van de stuurknoppen in en schuif de stift omhoog en naar rechts. Hebt u een rechte lijn van de gewenste lengte getekend, dan drukt u een van de stuurknoppen in om hem "op te bergen" (verplaatst u de stift vanuit het middelpunt dan wordt een zigzag-lijn in plaats van een rechte lijn getekend). Herhaal dat voor alle wolken die u wilt tekenen, houd de lijnen evenwijdig tot de tekening klaar is. U kunt de afbeelding nu op cassette of op diskette opslaan, er bomen, vogels of een rivier aan toevoegen.

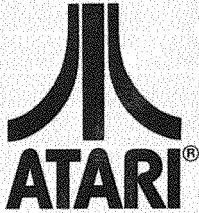



Al het mogelijke is gedaan om de nauwkeurigheid van de informatie in deze handleiding te garanderen. Doordat de computer software en hardware echter voortdurend worden verbeterd en bijgewerkt is ATARI Inc. niet in staat om de nauwkeurigheid van het gedrukte ook na de verschijningsdatum te garanderen 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.

AtariArtist werd geschreven door Steven Dompier en Robert Leyland.
© 1984 Atari Inc. en Island Graphics Corp. Alle rechten voorbehouden.

ATARI
MUSTUM.NL



 A Warner Communications Company