

**Atari ST Software**

# ***ProfiPainter***

***ProfiPainter***

**ASTS**

---

**DATA BECKER  
NEDERLANDS\***

---

Oorspronkelijke titel: ProfiPainter ST

Copyright 1986, Data Becker GmbH, Düsseldorf

Voor de Nederlandse vertaling:

Copyright 1986 A.W. Bruna & Zoon Uitgeversmij, Utrecht/  
Data Becker Nederlands\*

Omslag: Martin van Keulen

Vertaling: M.H.J. Berkien, Nieuwegein

Zetwerk: Data Becker Nederlands\*/HP2686A LaserJet

Druk: Drukkerij Vonk, Zeist

ISBN 90 229 3409 8

D/1986/0939/188

De keuze en opbouw van de programma's die in dit boek voorkomen, is gebaseerd op hun educatieve waarde. Alle programma's zijn getest op hun juiste werking. De uitgever kan geen enkele verantwoordelijkheid voor eventueel toch opgetreden fouten aanvaarden.

Uit deze uitgave mag niets worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Boeken en programma's van **DATA BECKER NEDERLANDS\*** worden in de handel gebracht door:

A.W. Bruna & Zoons Uitgeversmij b.v.,

Postbus 8411 RK Utrecht

en

A.W. Bruna & Zoon n.v.,

Antwerpsesteenweg 29a, 2630 Aartselaar

## **BELANGRIJKE INFORMATIE**

### **Programma laat zich niet laden**

De diskette waarop het programma geschreven staat, is met een moderne installatie gedupliceerd, waardoor verminking van informatie vrijwel uitgesloten is. Het kan evenwel voorkomen, dat de aangekochte diskette zich niet laat laden. In dit geval ligt de oorzaak meestal in een verloop van de schrijf/leeskop van de diskdrive. Wendt u zich in dat geval tot uw leverancier.

### **Kopiëerbeveiliging**

Lage prijzen ondanks grote ontwikkelingskosten zijn alleen mogelijk door grote aantallen. Dit programma is om deze reden dan ook beveiligd tegen onrechtmatige doorgave. We wijzen er daarom op, dat constatering van illegale kopiëren door ons zonder voorbehoud via justitiële wegen vervolgd zal worden.

### **Vervanging defecte diskettes**

Raakt de programma-diskette om welke reden dan ook onklaar, kunt u deze opsturen samen met een betaalcheque van f 25,- (inclusief verzendkosten). Is dit niet mogelijk, kan het bedrag in constanten naar ons verstuurd worden; het is echter dan aan te bevelen dit aangetekend te doen.

### **Veiligheidskopie**

Een veiligheidskopie is bij ons aan te vragen voor de som van f 25,- (inclusief verzendkosten). Voeg bij de aanvraag een kopie van de aankoopbon en vergeet vooral niet uw naam en adres te vermelden.

## Voorwoord

Als ATARI ST bezitter bent u waarschijnlijk reeds op de hoogte van de verschillende mogelijkheden die de *windows* of *vensters* bieden.

Voor speciaal de grafische kant van computer-toepassingen biedt ProfiPainter zich aan.

Het grootste formaat dat met dit programma verwerkt kan worden zijn 512000 *pixels* (beeldpunten). Per A4-vel kan iedere naald van de matrixprinter aangestuurd worden!

Op deze plaats wil ik graag mijn dank uitspreken voor de hulp van Dirk Larisch en Jochen Schneider, die een groot deel van de handleiding en het programma voor hun rekening genomen hebben.

Daarnaast mijn dank aan Brigitte Witzer, Dr. A. Becker en Marius Heyn, die de snelle realisatie door hun daadkrachtige hulp mogelijk gemaakt hebben.

Rest mij nog u veel plezier te wensen met dit programma.

Bernd Löhr, April 1986

## Inhoudsopgave

1	De start .....	11
1.1	De omkadering .....	14
1.2	Het venster .....	15
1.2.1	Grootte van het venster .....	15
1.2.2	Uitsnede van het beeldscherm .....	15
1.2.3	Verschuiven van het venster .....	16
1.2.4	Sluiten van het venster .....	17
2	Het menu .....	19
2.1	Het kloksymbool .....	19
2.2	Bestand .....	19
2.2.1	Openen .....	19
2.2.2	Weer laden .....	19
2.2.3	Opslaan .....	20
2.2.4	Sluiten .....	20
2.2.5	Beeld laden .....	20
2.2.6	Beeld opslaan .....	20
2.2.7	Bestand wissen .....	20
2.2.8	Programma beëindigen .....	20
2.3	Blok .....	21
2.3.1	Kopiëren .....	21
2.3.2	Uitsnijden .....	22
2.3.3	Invoegen .....	22
2.3.4	Blok laden .....	23
2.3.5	Blok opslaan .....	23
2.3.6	Inverteren .....	23
2.3.7	Horizontaal spiegelen .....	24
2.3.8	Verticaal spiegelen .....	24
2.3.9	Draaien .....	25
2.4	Opties .....	25
2.4.1	Undo .....	26
2.4.2	Totaal beeld .....	26
2.4.3	Instellingen .....	27
2.4.4	Penseelvormen .....	27
2.4.5	Airbrush .....	28
2.4.6	Beeld wissen .....	28
2.5	Schrift .....	28
2.5.1	Type .....	29

2.5.2	Richting .....	29
2.5.3	Grootte .....	30
2.5.4	Vet, cursief, onderstreept, hol ....	31
2.6	Help .....	31
3	De werktuiglijst .....	33
3.1	Potlood .....	33
3.2	Teksten .....	33
3.3	Omkadering .....	33
3.4	Lijn .....	33
3.5	Spray-effect .....	34
3.6	Opvulfunctie .....	34
3.7	Penseel .....	34
3.8	Vlagma .....	34
3.9	Loupe.....	35
3.10	Blokfuncties .....	35
3.11	Geometrische figuren .....	36
3.12	Streepsterkte .....	36
3.13	Streepmodi .....	38
3.14	Werkmodi .....	38
3.14.1	Dekkend .....	38
3.14.2	Transparant .....	39
3.14.3	XOR .....	39
3.14.4	Invers .....	40

## Aanhangsels

A	Foutmeldingen .....	41
B	Printeraanpassing .....	42

## 1 De start

Voor het werken met ProfiPainter ST heeft u de volgende configuratie minimaal nodig:

ST met minimaal 512K geheugen  
 1 diskdrive  
 monochrome monitor  
 muis  
 printer, zie aanhangsel B

Opdat u met ProfiPainter probleemloos werken kunt, is het aan te bevelen dit hoofdstuk goed te lezen.

Voor het printen van een afbeelding dient u gebruik te maken van speciale *printerfiles*, zodat de afbeelding op de juiste manier op het papier weergegeven wordt. Op de diskette bevinden zich al een aantal van deze files.

Voor zover u TOS nog niet in ROM heeft, start u de computer op zoals in de bijgeleverde documentatie van de computer beschreven staat.

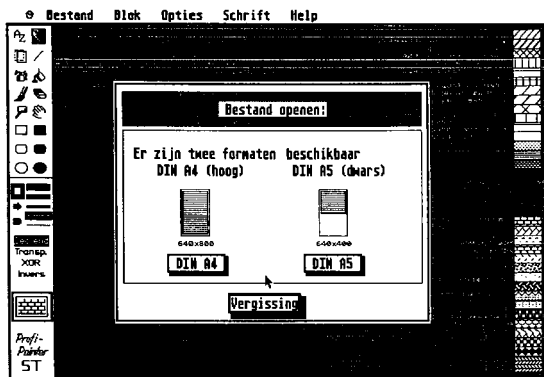
### **BELANGRIJKE OPMERKING:**

U dient gebruik te maken van de nieuwste TOS-versie (november 1985 of later). Is deze niet in uw bezit kunt u deze verkrijgen bij uw handelaar.



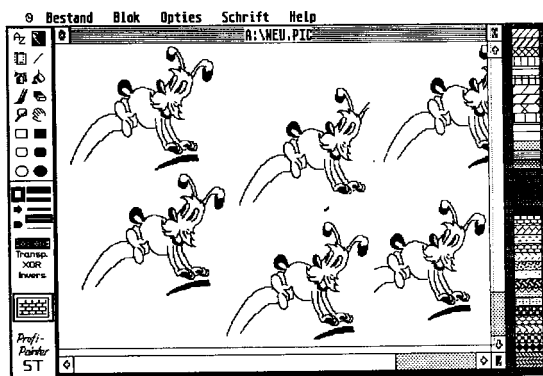
kunt u deze naam verwijderen door op ESC te drukken en de naam van uw keuze in te voeren.

Als u een nieuwe naam ingevoerd heeft, verschijnt de volgende *dialog-box* waarin u de grootte van de afbeelding in kunt stellen.



U kunt kiezen tussen A4 of A5.

Heeft u echter voor *NIEUW.PIC* gekozen verschijnt het volgende beeld op het scherm:



Zoals u ziet, wordt de afbeelding in het centrum van het scherm weergegeven. De verschillende opties worden aan de rand van het scherm weergegeven.

## 1.1 De omkadering

De randen van het beeldscherm met hun symbolen hebben de volgende betekenissen:

### *a) de menulijst - bovenste rand*

- kloksymbool
- bestand
- blok
- opties
- schrift
- help

### *b) de werktuiglijst - linker rand*

- tekst
- stift
- keuzeraam
- lijn
- air-brush
- opvullen
- penseel
- vlakgom
- loupe
- blokfuncties
- geometrische figuren
- lijndikte
- lijnsoorten
- werkmodi

### *c) invullijst - rechter rand*

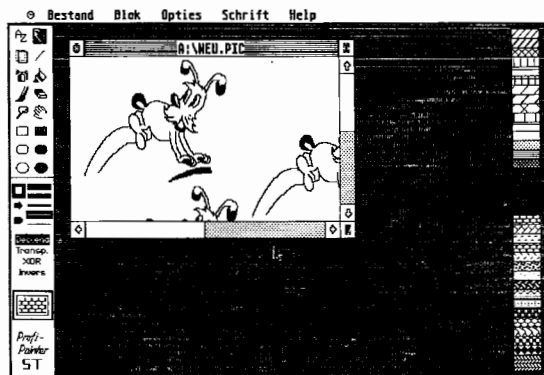
de invullijst bevat de mogelijke patronen voor het teken of opvullen van vlakken

## 1.2 Het venster

Het bereik tussen de randen is het eigenlijke werkvlak, dat we vanaf nu als *venster* zullen aanduiden. Tot maximaal drie van deze vensters kunnen tegelijkertijd geopend zijn; opdat deze van elkaar te onderscheiden zijn, kunnen de groottes van deze vensters naar believen aangepast worden op de volgende manier:

### 1.2.1 Grootte van het venster

Beweeg de muispijl naar de rechter benedenhoek. Druk de linker muisknop in en houdt deze vast. Als nu de muis bewogen wordt, zal de grootte van het scherm 'meelopen' tot dat de knop weer losgelaten wordt. Onderstaande afbeelding laat een verkleind venster zien:



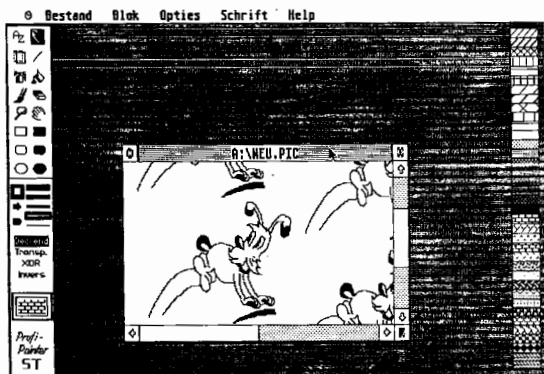
### 1.2.2 Uitsnede van het beeldscherm

Wijs voor het verschuiven van de beelduitsnede naar het witte vlak aan de rechter kant van het venster. Druk dan de linker muistoets in en houdt deze vast terwijl u aangeeft welk gedeelte van het venster u wenst te bewerken.



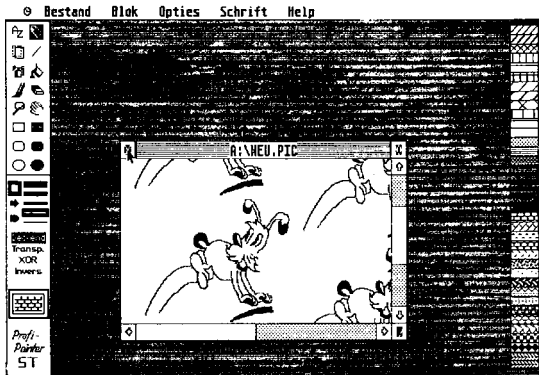
### 1.2.3 Verschuiven van het venster

Wijs met de muis naar de bovenste (gearceerde) rand van het venster (zie afbeelding). Houdt de linker muistoets ingedrukt en verschuif het venster in de gewenste richting.



## 1.2.4 Sluiten van het venster

Door aanklikken van de linker bovenhoek van het venster wordt het actuele venster gesloten; het actuele venster heeft als enige de gearceerde bovenregel (waarin tevens de naam van de afbeelding opgenomen is).



Zoals te zien is, verschijnt nu een *dialog* waarin ProfiPainter u vraagt of u zeker weet of dit venster gesloten kan worden. Door aanklikken van UPDATE wordt het beeld onder de ingevoerde naam opgeslagen op diskette.

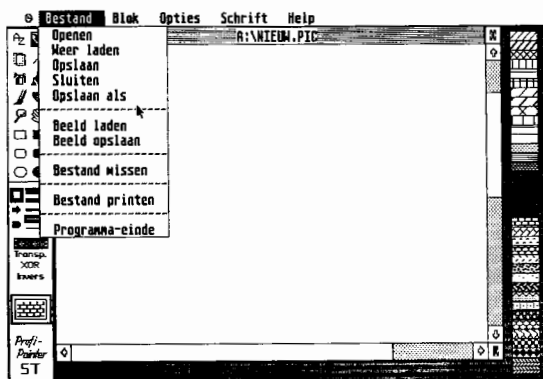
## 2 Het menu

### 2.1 Het kloksymbol

Hier vindt u informatie over het programma.

### 2.2 Bestand

In de afbeelding wordt het complete bestandsmenu weergegeven. De afzonderlijke onderdelen worden hierna besproken.



#### 2.2.1 Openen

Deze optie kiest u als u een nieuw venster wenst te openen. De procedure is gelijk aan het 'vers' opstarten.

#### 2.2.2 Weer laden

Wordt deze optie gekozen, wordt de afbeelding die het laatst weggeschreven is onder dezelfde naam weer ingelezen.

### 2.2.3 Opslaan

Hier wordt het actuele beeld onder de opgegeven naam weggeschreven.

### 2.2.4 Sluiten

Deze optie heeft hetzelfde resultaat als *Opslaan*, alleen wordt hier het venster tevens gesloten.

### 2.2.5 Beeld laden

In het actuele venster wordt het nog te benoemen beeld ingeladen. Het eventuele bestaande beeld wordt hierdoor **gewist!**

### 2.2.6 Beeld opslaan

De inhoud van het actuele venster wordt onder de nog in te geven naam opgeslagen. Het venster en de inhoud worden niet verwijderd in tegenstelling tot de optie *sluiten*.

### 2.2.7 Bestand wissen

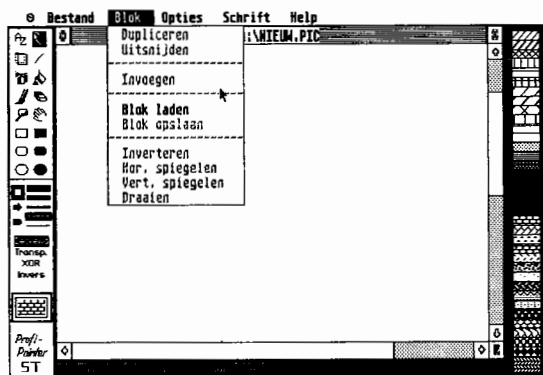
Als deze optie gekozen wordt, verschijnt de *file-selector* waarin het te wissen bestand gekozen kan worden. Bevestig met de muis of het drukken van RETURN op het toetsenbord.

### 2.2.8 Programma-einde

Op vrijwel ieder willekeurig moment kan het programma beëindigd worden. Vooraf aan het stoppen verschijnt een dialoog of eventuele beelden geUPATED moeten worden. Reageer zoals u wenst op de keuzes UPDATE of GEEN UPDATE. Bent u per ongeluk op deze optie terecht gekomen, kies dan *vergissing*.

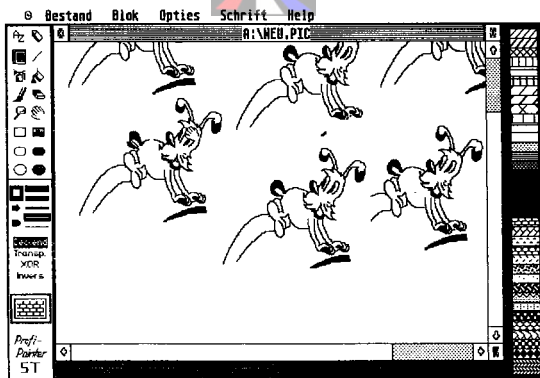
## 2.3 Blok

Voor een beter begrip over de blokopertes is het zinvol eerst het hoofdstuk over *omkadering* en *blokfuncties* te lezen.



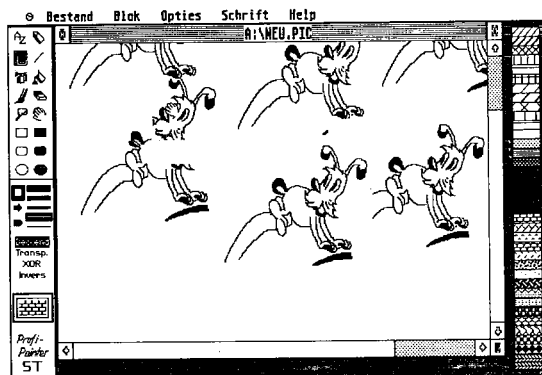
### 2.3.1 Dupliceren

Na het markeren van een beeldgebied door gebruik te maken van de keuzerechthoek en de keuze van deze menu-optie wordt het aangegeven gebied tijdelijk opgeslagen in het geheugen. Beweeg hierna de muis naar het gebied waarin een kopie moet verschijnen en druk op de linker muistoets. Op deze manier is het mogelijk een uitsnede willekeurig vaak te dupliceren.



### 2.3.2 Uitsnijden

Deze optie lijkt wat op de voorgaande, echter met als verschil het wissen van het aangegeven gebied.



### 2.3.3 Invoegen

De keuze van deze optie activeert de hand. De hand kan ook in de werktuiglijst gekozen worden.

### 2.3.4 Blok laden

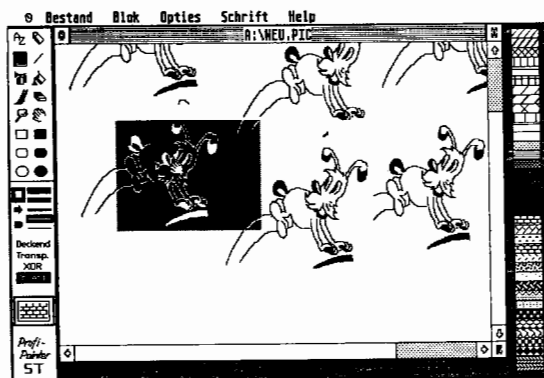
Beeldgebieden, die met de keuzerechthoek gemarkeerd werden, kunnen opgeslagen worden op diskette. In dit menu-onderdeel worden deze nu in een tussengeheugen geladen en kunnen met de hand op het beeldscherm geplaatst worden.

### 2.3.5 Blok opslaan

Beeldgebieden kunnen met de keuzerechthoek gemarkeerd en vervolgens op diskette opgeslagen worden.

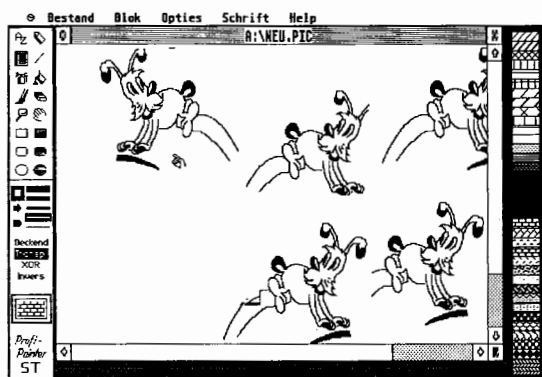
### 2.3.6 Inverteren

Gemarkeerde beeldgebieden kunnen met deze functie geïnverteerd worden. Dit betekent dat iedere beeldpunt die 'aan' staat uit gezet wordt en omgekeerd.



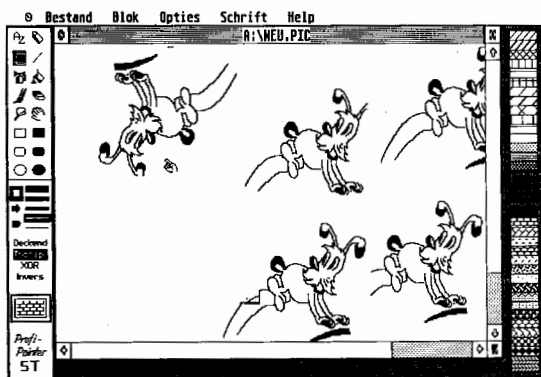
### 2.3.7 Horizontaal spiegelen

Gemarkeerde gebieden worden gespiegeld weergegeven.



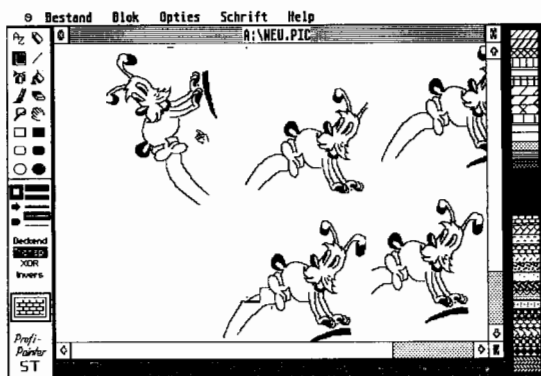
### 2.3.8 Verticaal spiegelen

Gemarkeerde gebieden worden 'op de kop' gezet.

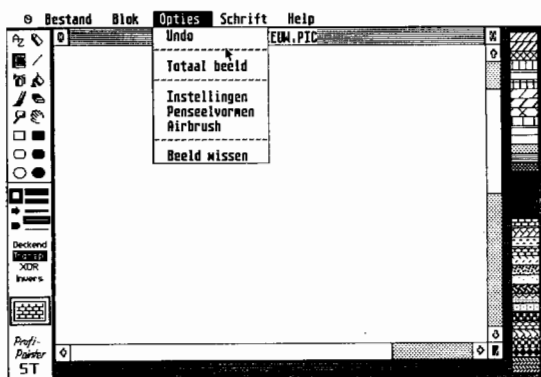


### 2.3.9 Draaien

Gemarkeerde gebieden worden hier gedraaid in stappen van 90 graden (met de klok mee).



### 2.4 Opties



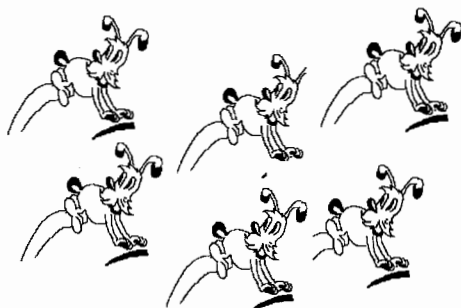
## 2.4.1 Undo

Alle operaties zijn na de uitvoering nog niet definitief in het beeld overgenomen. Pas na hernieuwd drukken van de linker muistoets wordt een functie beëindigd. Tot de muistoets een tweede keer gedrukt is kan de laatste functie ongedaan gemaakt worden door deze optie. De rechter muistoets heeft dezelfde werking.

## 2.4.2 Totaal beeld

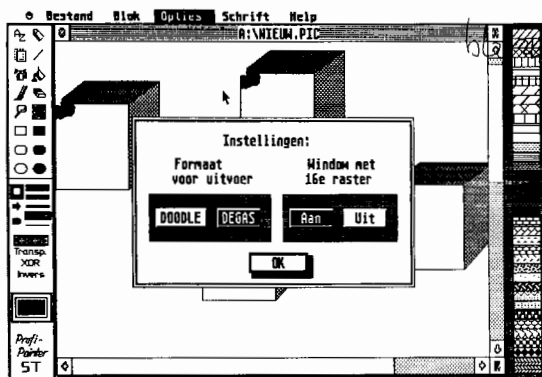
Onafhankelijk van het gekozen formaat bij het openen van een venster, past het niet geheel in het gebied tussen de verschillende beeldschermranden. Door met de verschillende schuivers te werken is het wel mogelijk het hele 'vel' te bewerken.

Om toch het gehele blad te zien kunt u deze optie kiezen. Het formaat A5 is dan in zijn geheel te zien. A4 formaten kunnen met de muis over het beeldscherm bewogen worden.



### 2.4.3 Instellingen

Hier wordt het formaat bepaald waarin het beeld opgeslagen zal worden. U kunt kiezen tussen *DOODLE* en *DEGAS*. Daarnaast wordt hier bepaald of het venster in 16-raster moet werken.

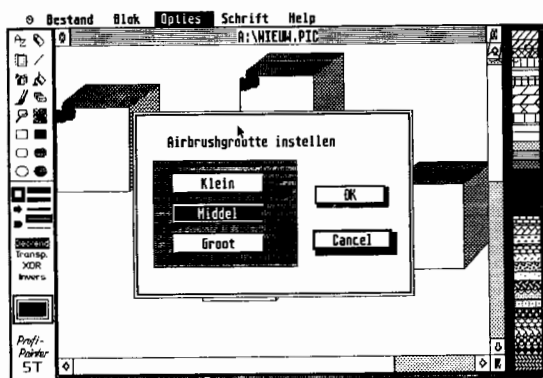


### 2.4.4 Penseelvormen

U kunt kiezen uit een reeks van 24 verschillende penseelvormen.

## 2.4.5 Airbrush

De *uitloopsnelheid* van de airbrush wordt in dit menu-onderdeel gekozen.

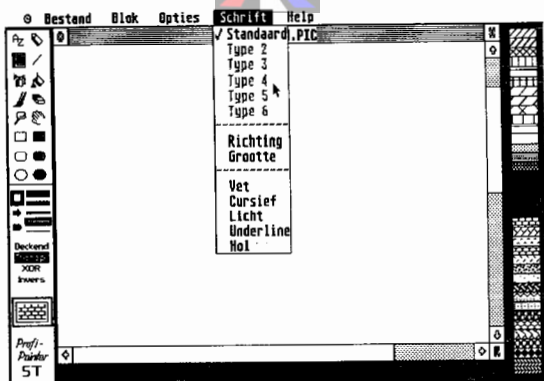


## 2.4.6 Beeld wissen

Het totale venster dat op dit moment actief is, wordt door deze optie gewist.

## 2.5 Schrift

Hier heeft u de mogelijkheid de verschillende schriftsoorten te variëren.

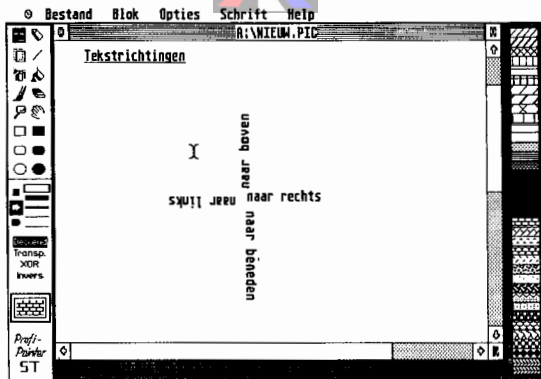


### 2.5.1 Type

Hier wordt het gewenste type gekozen door de naam te kiezen met de muis. Het gekozen type wordt door een haakje 'afgevinkt'.

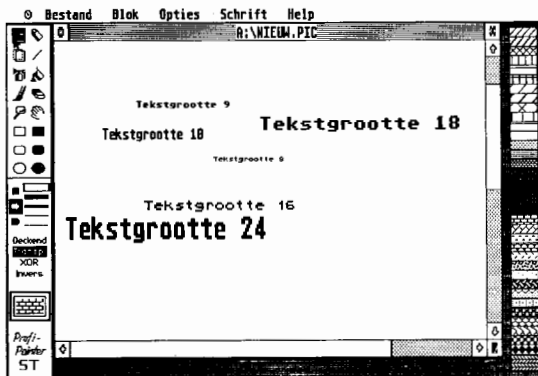
### 2.5.2 Richting

De richting van de tekstcursor kan aangepast worden aan uw wensen (noord, oost, zuid, west). Onderstaande afbeelding verduidelijkt dit:



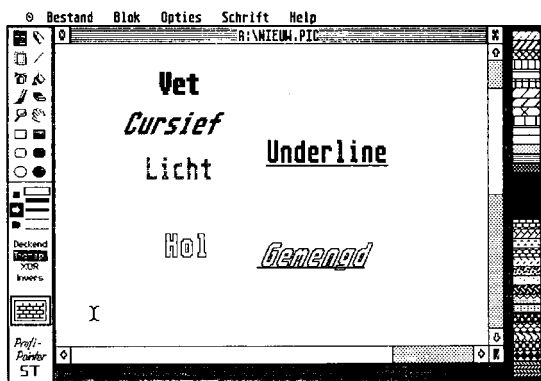
### 2.5.3 Grootte

Middels deze optie kunt u de grootte van de letters aangeven in *punt* (uitgeversterm). Het bereik varieert van 8 tot 36 punt. In de afbeelding kunt u een aantal groottes zien:

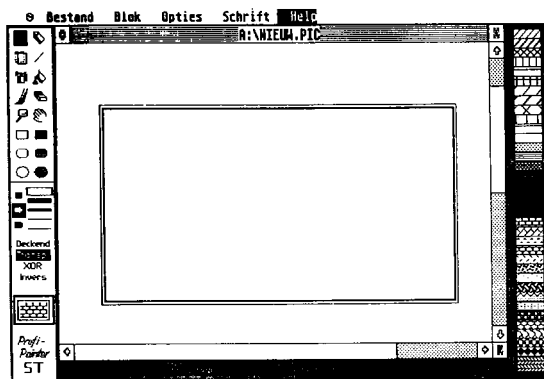


## 2.5.4 Vet, cursief, licht, underline, hol

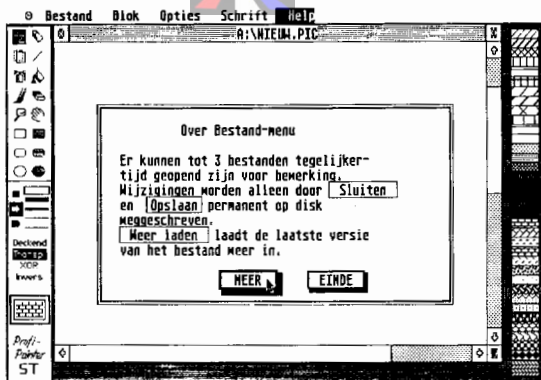
Middels deze optie kunt u uit vijf modi kiezen, eventueel kunnen combinaties van deze vijf modi gebruikt worden.



## 2.6 Help



Als u tijdens het werken ergens niet uitkomt, en geen zin heeft om te zoeken in dit handboek, kunt u direct hulp krijgen via dit menu-onderdeel. In de volgende afbeelding hebben wij een van deze teksten geplaatst:



## **3 De werktuiglijst**

### **3.1 Potlood**

Met het potlood kunt u ‘met vrije hand’ tekeningen produceren door de muis met ingedrukte muistoets (links) te bewegen. Begint u de tekening op een wit vlak verschijnt de lijn in zwart. Op een zwart (geïnverteerd) vlak verschijnt de lijn in wit.

### **3.2 Teksten**

Wanneer teksten gebruikt moeten worden, kiest u de functie AZ. Zet hierna de cursor op de plaats waar de tekst moet komen en druk op de linker muistoets op de plaats definitief aan te geven.

### **3.3 Omkadering**

Met de keuzerechthoek wordt een gedeelte van het beeld gemarkeerd. U gaat naar de linker bovenhoek van het gedeelte dat u wenst te markeren en beweegt over dit gebied met gedrukte muistoets, net zolang tot het gehele gebied omkaderd is. Wordt de toets losgelaten, gaat het vlak knipperen. Het gemarkeerde gebied is met gedrukte muistoets nu te bewegen naar ieder willekeurig gebied van het scherm.

Een gemarkeerd gebied is ook te bewerken door de verschillende opties in het blok-menu.

### **3.4 Lijn**

Na kiezen van deze optie verschijnt op het beeldscherm een klein kruis, waarvan het midden het start- en eindpunt van de lijn voorstelt. De eerste keer drukken van de muistoets geeft het begin aan; de tweede keer het eind. Wordt de muis bewogen na de eerste keer drukken van de muistoets verschijnt er een lijn die ‘meeloopt’ met de muis, de lijn blijft behouden na het een tweede keer drukken van de muistoets.

### 3.5 Spray-effect

In deze functie verandert de muispointer in een rond patroon. Drukt men nu op de linker muistoets, worden enkele punten op het scherm gezet. Door meerdere keren over hetzelfde gebied te bewegen met gedrukte toets, verdicht het punt-patroon zich meer en meer. Op deze manier is het vrij eenvoudig schaduw aan te brengen in een (airbrush-) tekening.

### 3.6 Opvulfunctie

De muispointer verandert zich bij deze functie in een hol kruis. Beweeg dit in het gebied dat ingevuld moet worden en druk op de linker muistoets. Vanuit het *midden* van het kruis wordt een gesloten gebied dan opgevuld met het gekozen patroon (rechter kant van het scherm). Is het vlak niet 100% gesloten kan het gebeuren dat het hele scherm gevuld zal worden (eventueel dus Undo kiezen).

### 3.7 Penseel

Ook in deze functie staat de naam in direct verband met de eigenlijke functie. Brengt men namelijk het penseelteken op het beeldscherm en drukt men de linker muistoets verschijnt een brede band op het beeldscherm. Onder *Opties* kan gekozen worden uit 24 verschillende vormen voor een penseel.

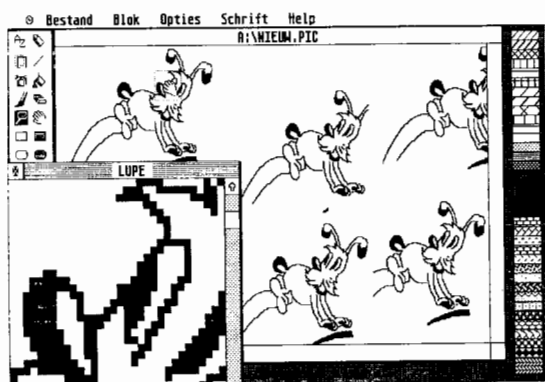
### 3.8 Vlakgom

Alles onder de vlakgom wordt gewist, zolang de linker muistoets gedrukt zal zijn.

### 3.9 Loupe

Na kiezen van deze optie verschijnt links onderaan het scherm een nieuw venster met als naam Loupe. In de linker bovenhoek van het actuele venster verschijnt een klein vierkant, waarvan de inhoud in het loupe-venster vergroot weergegeven wordt. Als u de muispointer op dit vierkant zet verandert deze zich in een hand waarmee een nieuw gebied op te vergroten uitgezocht kan worden.

Aanpassen op deze manier van de tekening geschiedt door punten. In het vergrote venster kunnen de verschillende beeldpunten aan- en uitgezet worden. In het 'origineel' worden deze wijzigingen direct zichtbaar.

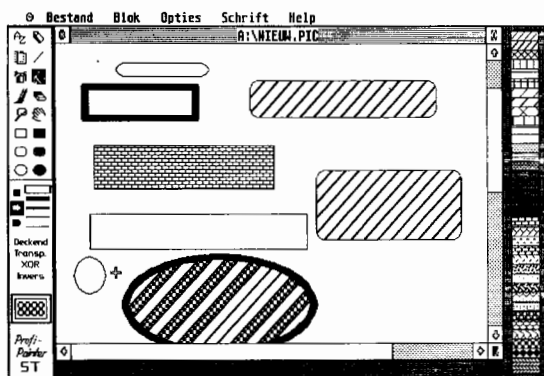


### 3.10 Blokfuncties

Delen van het beeldscherm die met de keuzerechthoek gemarkeerd worden en met *blok kopiëren*, *blok uitsnijden* of *blok laden* tijdelijk in de buffer opgeslagen werden, kunnen met de *hand* op het scherm geplaatst worden. Beweeg de hand naar de gewenste plaats en druk op de linker muistoets.

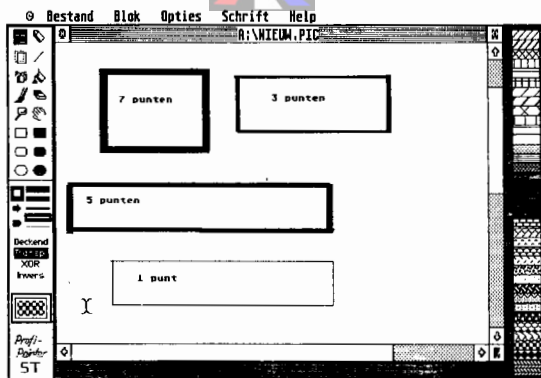
### 3.11 Geometrische figuren

Er staan u drie geometrische figuren ter beschikking: een rechthoek, een rechthoek met afgeronde hoeken en een cirkel. Ieder van deze figuren kan 'leeg' of met een opvulpatroon afgebeeld worden. De donkere keuzes geven aan dat er direct ingevuld wordt met het aangegeven patroon.

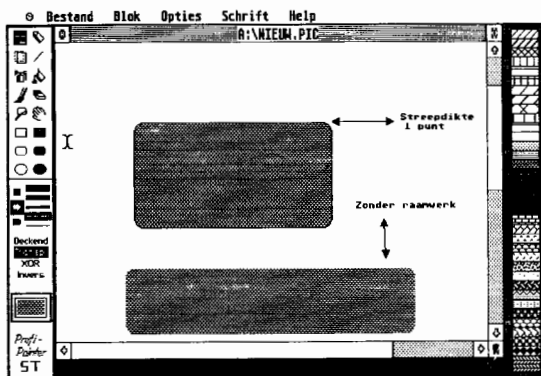


### 3.12 Streepterkte

Er zijn vier streepterktes beschikbaar en wel zeven, vijf, drie en één punt. De streepterktes hebben betrekking op het lijn-functies en op de verschillende geometrische figuren. Bij deze wordt de rand in de aangegeven dikte weergegeven.

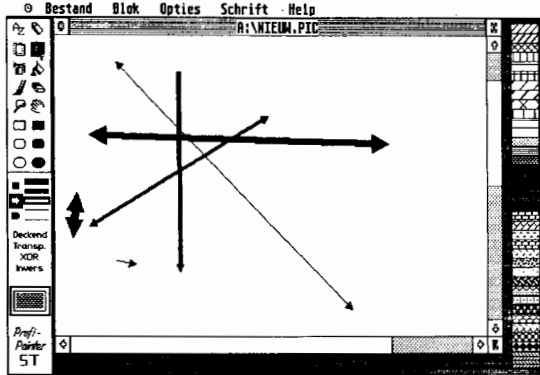


Voor de geometrische figuren is er nog een volgende modus te kiezen. Deze is als onderste in het menulijst gepunteerd weergegeven. Wordt met deze functie een van de figuren getekend, verdwijnt de rand na het loslaten van de toets.



### 3.13 Streepmodi

Links naast de streepsterkte-symbolen bevindt zich een kleine rechthoek, een pijl en een rechthoek met een ronde kant. Is de eerste gekozen worden normale lijnen getekend. Bij de tweede worden de lijnen aan de einde van pijlpunten voorzien en in het derde geval van afgeronde hoeken.



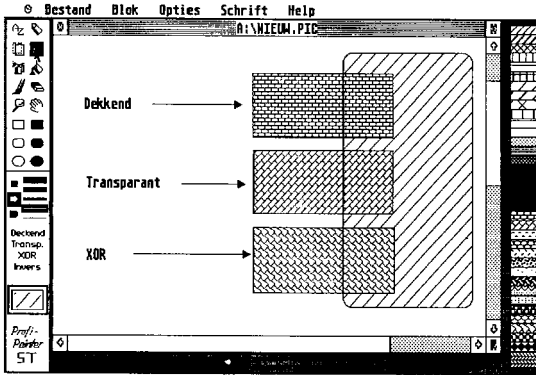
### 3.14 Werkmodi

#### 3.14.1 Dekkend

Verreweg de meest gebruikte werkmodus zal dekkend zijn. Zoals de naam als zegt worden nieuwe objecten over een ander object gelegd zonder dat de achtergrond er doorheen komt.

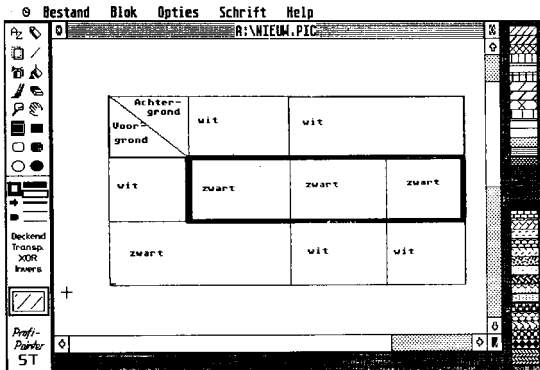
### 3.14.2 Transparant

In deze modus wordt het nieuwe object eveneens over een bestaand object geplaatst. Eventuele achtergrond verschijnt in de witte gedeeltes.



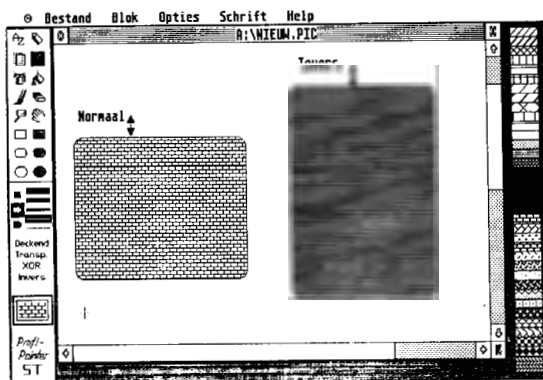
### 3.14.3 XOR

De XOR-modus is een bijzonderheid van ProfiPainter. Uit de volgende afbeelding zijn de verschillende mogelijkheden te halen:



### 3.14.4 Invers

In deze modus worden de kleurwaarden van losse beeldpunten in tegenstelling tot dekkend verwisseld: een witte punt wordt zwart weergegeven en omgekeerd.



## Aanhangsel A

### Foutmeldingen

*... Een catastrofe!!!*

*Zonder de .RSC-file is niets te doen...*

Het bestand PAINTER.RSC bevindt zich niet of foutief op de programmadiskette.

*Geen plaats...*

*Geen geheugen vrij...*

er is niet voldoende vrij geheugen in het systeem beschikbaar. Verwijder eventueel grote RAM-disks of ACCESSORIES om ruimte te maken. Lukt het dan nog niet een A4-vel te openen, probeer het dan eens met A5.

*Diskette is vol!*

Neem een (eventueel geformatteerde) diskette en probeer opnieuw het beeld op te slaan.

*Write-protect*

*Floppy reageert niet (disk is not responding)*

Dit zijn foutmeldingen van het besturingssysteem, waarbij de *RETRY*-optie soms helaas niet geheel goed werkt. Blijf het echter wel proberen...

*Geen printerweergave mogelijk*

De printerdriver past niet bij de gebruikte printer en moet aangepast worden.

## Aanhangsel B

### Printeraanpassing

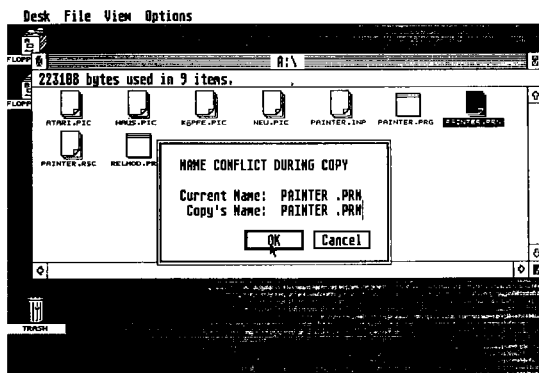
Aangezien de markt voor printers tegenwoordig zeer snel aangevuld wordt met nieuwe modellen, is het vaak nodig een programma aan te kunnen passen aan de in gebruik zijnde printer.

Om deze reden hebben we in dit handboek geen lijst opgenomen van de verschillende printerdrivers, deze zijn echter wel voorhanden op de programmadiskette (de meest belangrijke althans).

ProfiPainter maakt gebruik van het bestand *PAINTER.PRN* tijdens het weergeven op de printer. Standaardmatig is de file geschikt voor de EPSON FX 85. Bezit u deze printer of een compatible kunt u direct aan de slag met ProfiPainter.

Bij gebruik van andere printers kunt u de onderstaande procedure volgen om het programma aan uw printer aan te passen.

1. Kijk in de inhoudsopgave (directory) van de disk of er een bestand is voor uw printer.
2. Is er geen bestand voor uw printer, sla dan de rest over en ga verder met punt 3. In het andere geval gaat u als volgt te werk:
  - a) Wis de bestaande file *PAINTE.RPN* door hem naar de vuilnisbak te brengen (zie eventueel de handleiding van de computer).
  - b) Wijs dan met de muis naar de gewenste printerfile en houdt de linker toets ingedrukt. Beweeg dan met dit icoon een stukje naar rechts en laat de muisknop los.



- c) De ST meldt nu dat de filenaam voor deze kopiëerfunctie al op deze schijf aanwezig is (klopt natuurlijk ook). Achter de tweede filenaam staat een verticaal streepje. Druk nu op ESCAPE (links bovenaan het toetsenbord) waarna u *PAINTE.RPN* invoert.

Na het drukken van RETURN of aanwijzen van OK staat de printerdriver onder de juiste naam op schijf.

3.

Voor het aanpassen van een bestaande printerdriver maakt u gebruik van een editor (TEXTOMAT ST, IST\_WORD en dergelijke).

ProfiPainter gebruikt de volgende aanwijzingen; sla dit na in het handboek van de printer.

*a) waardering:*

De eerste actieve regel bestaat slechts uit een 0 of een 1 met aansluitende return.

Betekenis:

0 -> bovenste naald bit 7; Epson en andere

1 -> bovenste naald bit 0; C.Itoh en andere

De volgende regels worden in deze volgorde van regels voorzien:

*b) initialisatie max. 58 tekens:*

wordt voor het begin van het printen naar de printer verstuurd. Formfeed, linker kantlijn, puntafstand en dergelijke kunnen hier gebruik worden.

*c) grafische weergave, max. 38 tekens*

Wordt aan het begin van iedere regel gestuurd naar de printer. De serie wordt gevolgd door exact 640 bytes aan grafische informatie.

*d) regelopschuiven max. 8 tekens*

Wordt aan het einde van iedere regel gestuurd en beweegt de printkop weer naar het begin van de regel (8 punten dieper).

*e) reset max. 58 tekens*

Wordt aan het einde van het printen naar de printer gestuurd (bijvoorbeeld formfeed, grafiek uit, ...).

Kopiëer *PAINTER.PRN* tijdelijk naar een andere diskette en laadt deze in met een editor. Voer de te gebruiken codes in achter de regels die niet met '\*' beginnen.

### **Belangrijk!**

Zorg ervoor dat uw tekst geen tabulator-codes of andere besturingstekens bevat. De afzonderlijke regels moeten op één regel staan!