

ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 5048
Diskette

PAINT

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM

DXG 5048
Diskette

PAINT

c 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE

SO WIRD GEMALT

Bestimmt haben einige von Euch bereits MALEN versucht. Ihr habt das Programm eingegeben, verschiedene Tasten betätigt und den Steuerknüppel hin und her bewegt. Vielleicht hat sich nichts getan - vielleicht hat sich viel getan. Andere unter Euch haben dieses Kapitel aufgeschlagen, ohne den Computer auch nur anzufassen. - Sie möchten zuerst sämtliche Anleitungen lesen. Macht nichts! Es ist schön, daß Ihr hier angekommen seid, ob früher oder später.

Ich weiß, Ihr möchtet endlich MALEN, daher habe ich versucht diese Anleitungen so leicht und einfach zu gestalten, wie möglich. Das war nicht schwer, da Guy, Marc, Eric und Jimmy, die dieses Programm zusammengestellt haben, sich Mühe gegeben haben, die Bedienungsschritte übersichtlich und logisch auszulegen. Alles an diesem Programm ist sinnvoll und leicht zu behalten.

Aber täuscht Euch nicht: Wenn Ihr auch in einer Stunde lernen könnt, wie man die Bedienungsschritte von PAINT einsetzt, werdet Ihr doch länger brauchen, bis Ihr das Gefühl habt, daß Ihr dabei seid die grenzenlosen Möglichkeiten dieser neuen Kunstform zu beherrschen. Es ist ähnlich, wie mit dem Fahrradfahren: Man kann es im Handumdrehen lernen, aber man kann immer wieder neue Ziele entdecken oder neue Abenteuer erleben.

Nun, worauf wartet Ihr noch?
Fangen wir an!

Dies Kapitel ist wie folgt aufgeteilt:

1. Inbetriebnahme
2. Allgemeine Regeln und Bedienung
3. "Simple PAINT" Bedienung und Anleitung
4. " Super PAINT" Bedienung und Anleitung
5. Ein spezielles "Skizzier- und Zeichen-Programm, daß Ihr in den Computer eintippen könnt und das Euch "Skizzieren" und "Zeichnen" mit dem Steuerknüppel ermöglicht.

INBETRIEBNAHME

Wir gehen einmal davon aus, daß Euer Computer betriebsbereit ist, d.h. er ist an das Netz angeschlossen und verbunden und Ihr seid bereit, das PAINT-Programm einzugeben.

Sollte Euer Computer jedoch noch in der Verpackung oder unter dem Weihnachtsbaum sein, dann müßt Ihr in der ATARI-Betriebsanleitung nachschauen, bevor Ihr wieder weitermachen könnt.

ATARI INSIDE

*** Für ATARI Privatcomputer

Wenn der ATARI Computer kein eingebautes BASIC hat, wird das BASIC-Steckmodul in den Modulschacht eingesteckt.

Laden der Diskette

1. Schalte die Diskettenstation ein.
2. Lege die Diskette ein, mit dem Etikett nach oben.
3. Schließe den Schacht der Diskettenstation und schalte Deinen Computer ein.

Nach einem kurzen Augenblick erscheint das Titelbild. Mit der START-Taste kannst Du das Programm starten. Du kannst jetzt den Steuerknüppel mit der Buchse "1" verbinden.

Wenn die Lautstärke an Eurem Fernseher aufgedreht ist, solltet Ihr jetzt die satten Geräusche hören, die Euch anzeigen, daß das PAINT-Programm geladen wird. Ungefähr zwanzig Sekunden später seht Ihr das PAINT-Zeichen und das Hauptprogrammverzeichnis (MAIN MENU).

MAIN MENU

- 1: SIMPLE PAINT ("Einfachmalen")
- 2: SUPER PAINT ("Supermalen")
- A: ART SHOW ("Kunstaussstellung")

Um mit dem nächsten Satz von Anleitungen fortzufahren, die Zahl 2 für SUPER-PAINT-Betrieb eintippen.

Solltet Ihr bereits mit dem PAINT-Programm vertraut sein, dann könnt Ihr jetzt alternativ ART-SHOW oder SIMPLE-PAINT aus dem Programmverzeichnis wählen.

Fahren wir mit dem SUPER-PAINT fort!

ALLGEMEINE REGELN UND BEDIENUNG (Lesen und Malen)

MALEN ist leicht. Ihr befindet Euch jetzt im SUPER-PAINT-Programm. Nehmt den Steuerknüppel in die Hand. Bewegt jetzt den Steuerknüppel und beobachtet den CURSOR (Positionsanzeiger) auf dem Schirm. Der CURSOR ist das kleine Kreuz, das Euch anzeigt, wo sich der "Pinsel" auf dem Bildschirm befindet. Beim Bewegen des Steuerknüppels drückt Ihr den Steuerknopf (Action-Knopf). Und siehe da - Ihr malt! Richtig: Jedesmal, wenn ihr Farbe auftragen wollt, drückt Ihr einfach den Steuerknopf, während Ihr gleichzeitig den Steuerknüppel bewegt.

Malt weiter! - Drückt jetzt auf "C" für Color (Farbe) und eine Zahl, sagen wir 4. Ihr habt gerade eine andere Farbe genommen, nicht wahr? Wählt jetzt eine andere Zahl, 2 oder 5 oder auch 8, d.h. irgendeine Zahl zwischen 0 und 9. Jede neue Zahl ändert die Farbe. Ihr braucht "C" nicht dauernd zu drücken, da Ihr Euch bereits in der Farbfunktion befindet.

Malt ruhig weiter!

Drückt nun "B" für Pinsel und z.B. die Zahl 7: Ein neuer Pinsel! Eine beliebige Zahl von 1 bis 9 gibt Euch jeweils einen anderen Pinsel. Solange "B", für Pinsel, der letztgedrückte Buchstabe war, erinnert sich der Computer daran. Ihr braucht für den Pinselwechsel nur neue Zahlen einzutippen. - Gut, jetzt "W" für Width (Breite) und die Zahl 9 drücken. Was hat das bewirkt? Es sollte den Pinsel breiter machen. Um die Pinselbreite erneut zu ändern, drückt Ihr eine beliebige Zahl von 1 bis 9.

Wollt Ihr mal wirklich "abfahren" ?

Betätigt "S" für Speed (Geschwindigkeit) und die Zahl 9. Bewegt den Steuerknüppel. Ich wette, der Pinsel fegt jetzt nur so über die "Leinwand", da Ihr gerade die höchste Pinsel-Geschwindigkeit gewählt habt. - Die geringste Geschwindigkeit stellt Ihr mit der Zahl 1 ein.

Inzwischen solltet Ihr es raus haben!

MALT Euch ein Bild, während Ihr mit verschiedenen Farben Pinselstrichen und Geschwindigkeiten experimentiert. Ihr braucht den Buchstaben für die gewünschte Funktion nur einmal zu drücken, solange Ihr bei dieser Funktion "bleibt". Wenn Ihr aber von der Farbsteuerung auf Pinselsteuerung umschalten wollt, müßt Ihr "B" und dann die Zahl des gewünschten Pinsels drücken. Habt Ihr erst einmal auf Pinsel geschaltet, braucht Ihr nur noch die Zahlen zu drücken, um die Pinsel auszutauschen. Toll was?!

Ihr seht also: beim MALEN könnt Ihr mit der Tastatur alles mögliche tun:

Ihr könnt verschiedene Farben und Pinsel wählen. Ihr könnt blitzschnell und perfekt Linien, Rechtecke und Kreise ziehen. Ihr könnt die Pinselgeschwindigkeit ändern. Ihr könnt Umrisse rapide ausmalen, Bilder löschen und sogar einen Ausschnitt des Bildschirms wie mit einer "Gummilinse" für Detailarbeit heranholen. Und das sind nur einige der Programmsteuerungen, die Euch beim MALEN zur Verfügung stehen.

Ihr habt gesehen, wie man über die Tastatur die Farben, Pinsel und Geschwindigkeit verändert. Man kann dieselben Ergebnisse auch mit dem Steuerknüppel erreichen. Und zwar so: Um die Farbe zu wechseln, einfach den CURSOR in den Farbtopf der gewünschten neuen Farbe tauchen. Den Steuerknopf drücken, um die neue Farbe zu "registrieren" und fertig. Ihr malt jetzt mit der neuen Farbe. Übt das Eintauchen des CURSORS in die Farbtöpfe, um neue Farben und neue Farbmuster auszuprobieren.

Möchtet Ihr nur mit dem Steuerknüppel die Pinsel austauschen? Nichts leichter als das!

Den CURSOR in den mit "H" gekennzeichneten "Hilfenraum" bringen und den Steuerknopf drücken. Ich weiß, die Farbtöpfe sind verschwunden und Ihr seht jetzt das "Hilfenverzeichnis" am unteren Rand des Bildschirms. Fahrt jetzt den CURSOR nach dem Wort "BRUSH" (Pinsel) und drückt den Steuerknopf. Jetzt seht Ihr die Pinselliste, mit der auch zur Verfügung stehenden Auswahl. Bringt den CURSOR zu der gewünschten Pinselnummer und - Ihr habts erraten - betätigt wieder den Steuerknopf, um den betreffenden Pinsel zu "registrieren". Den CURSOR nach dem Wort PAINT fahren und fürs Weitermalen den Steuerknopf drücken. Das Pinselverzeichnis verschwindet und Ihr habt wieder Euer Bild und die Farbtöpfe am unteren Bildschirmrand vor Euch.

In ähnlicher Weise lassen sich die meisten Malfunktionen mit dem Steuerknüppel steuern. Ihr geht durch das Hilfenfeld "hindurch", um das Hilfenverzeichnis zu lesen und wählt die gewünschte Steuerung, das Programm (MENU), bzw. die Auswahlmöglichkeiten für die betreffende Steuerung. Wenn Ihr Eure Wahl getroffen habt, könnt Ihr weitermalen, indem Ihr den CURSOR auf PAINT stellt und den Steuerknopf betätigt.

Wenn Ihr fertige Bilder gemalt habt, könnt Ihr verschiedenes damit anfangen:

Ihr könnt Eure Gemälde behalten (KEEP), d.h. speichern. Ihr könnt ein Bild auf den Bildschirm abrufen (CALL), Ihr könnt es wegwerfen (JUNK) und Ihr könnt bis zu 24 Bilder im "ART-SHOW" (Kunstaussstellung) nacheinander auf dem Bildschirm vorzeigen.

Was man mit den fertigen Bildern anfangen kann, wird als "Dienstprogramm" bezeichnet. Die Maßnahme, die man während des Malens vornehmen kann, werden "Malfunktionen" genannt. Die folgende Tabelle zeigt die verschiedenen Mal- und Dienstfunktionen, die Euch im SIMPLE PAINT und SUPER PAINT zur Verfügung stehen:

MALFUNKTIONEN

Was Ihr während des Malens steuern könnt:

SIMPLE PAINT

Pinself (4)
Farben (4)
Löschen
Mischen
Pinself (81!)
Farben
(und so viele!)
Zeichnen
Löschen
Ausfüllen
Hilfen
"internes" Ausfüllen
Linie

SUPER PAINT

Mischen
Kreis
Malen
CURSOR-Geschwindigkeit
Rechteck
Pinselfgeschwindigkeit
Pinselfbreite
"externes" Ausfüllen
Zoom

DIENTSTFUNKTIONEN

Was Ihr mit den fertigen Bildern machen könnt:

SIMPLE PAINT

Bild abrufen (GET)
Bild aufbewahren (KEEP)
Bild löschen (JUNK)

SUPER PAINT

Bild abrufen (GET)
Bild aufbewahren (KEEP)
Bild löschen (JUNK)

Die nachfolgenden Anleitungen sind alphabetisch aufgeführt, und zwar nach dem Anfangsbuchstaben der jeweiligen Mal- und Dienstfunktion. Diese Anleitungen geben auch genau Anweisungen für jede beliebige Funktion, die Ihr steuern wollt.

Wenn Ihr mit diesen Steuerungen vertraut seid, werdet Ihr sich wiederholende Schritte erkennen und es wird immer leichter für Euch werden, die Funktionen zu steuern. Ihr werdet auch Eure eigene "Maltechnik" finden: Ihr werdet entdecken, welche Funktionen Ihr vorzugsweise mit dem Steuerknüppel, welche Ihr lieber mit der Tastatur bzw. welche Ihr lieber mit einer Kombination der beiden Bedienelemente steuert.

SIMPLE PAINT BEDIENUNG UND ANLEITUNG

Für SIMPLE PAINT Nummer 1 des Hauptprogramms (MAIN MENU) wählen.

ART-SHOW

Wie Ihr Eure Bilder auswählt und vorführt:

1. Für Aufbewahrung der Bilder müßt Ihr eine Reservespeicherplatte (Diskette), nicht die PAINT-Diskette, mit einer DOS-Kennzeichnung verwenden.
2. Zur Aktivierung der ART-SHOW-Funktion müßt Ihr sowohl die Tastatur, als auch den Steuerknüppel benutzen.
3. So wählt Ihr Eure Bilder aus:

Mit dem Steuerknüppel:

Tastatur für Aktivierung der "Ausstellung" erforderlich. Steuerknüppel nur für die Wahl der Reihenfolge der zu zeigenden Bilder verwenden.

Mit der Tastatur:

1. START für Hauptprogramm drücken, falls Du nicht schon darin bist.
2. "A" für ART SHOW drücken.
3. Jetzt Diskette in die Diskettenstation legen. Ist nur eine Diskettenstation vorhanden, die PAINT-Diskette während des ART-SHOW-Betriebes herausnehmen.
4. Du wirst aufgefordert, die Deine Bilder enthaltene Diskette zu wählen. Hast Du mehr als eine Speichereinheit, so müßt Du angeben, welche Einheit die von Dir gewünschten Bilder enthält. Drücke 1,2,3 oder 4.
5. Du siehst eine Liste Deiner Bilder.
6. Den CURSOR zu dem Bild fahren, das Du zuerst sehen willst. Steuerknopf betätigen.

7. Den Positionsanzeiger zum zweiten Bild fahren, Steuerknopf drücken.
8. Den CURSOR weiter bewegen und alle Bilder, die Du zeigen willst, (bis zu 24), mit dem Steuerknopf wählen.

9. Vorführung der Bilder durch Drücken der LEER-Taste beginnen. Die LEER-Taste erneut drücken, wenn Du bei einem Bild anhalten willst. Durch erneutes Drücken der LEER-Taste fortfahren oder SELECT betätigen, um die Vorführung zu wiederholen.

Willst Du mit dem Malen fortfahren, so entfernst Du die Diskette und legst die Programm-Diskette PAINT wieder ein (wenn nur eine Diskettenstation vorhanden ist).
 START für das Hauptprogramm drücken. Über "1" SIMPLE PAINT oder über "2" SUPER PAINT auswählen.

BRUSH (Pinsel)

Wahl und Auswechseln der Pinsel:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf den gewünschten Pinsel fahren und Steuerknopf drücken.

COLOR

Wählen und wechseln der Farben:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR in den gewünschten Farbtopf bringen und Steuerknopf drücken.
2. Aufspringen und um den Stuhl herum laufen.
3. Am linken Ohr ziehen und "Abrakadabra" rufen.

Spass beiseite!
 Du brauchst nur den Schritt 1 auszuführen.

MIT DER TASTATUR

MIT DER TASTATUR

LÖSCHEN (Erase)

Freimachen des gesamten Bildschirms:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Den CURSOR in das ERASE-Feld bringen, d.h. auf das große "E" stellen. Steuerknopf drücken.

Anmerkung:

Möchtest Du nur einen Teil des Bildes auslöschen, so wählst Du die Untergrundfarbe und übermalst den Teil des Bildes, den Du auslöschen möchtest.

HILFEN (Help)

Einschalten der SIMPLE-HELP-Funktion:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

MISCHEN (Mix)

Wie Du den Farbton und die Helligkeit der vier Grundfarben in Deiner Malplatte verändern kannst:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR zum Farbtopf mit der Farbe bringen, die Du mischen willst. Steuerknopf drücken.
2. Nochmals Steuerknopf drücken.
3. Der Farbton wird verändert, indem der Steuerknüppel nach links und auf und ab bewegt wird.
4. Die Helligkeit wird verändert, indem der Steuerknüppel nach rechts und auf und ab bewegt wird.
5. Zum Weitermalen den Steuerknopf oder "P" drücken.

MIT DER TASTATUR

MIT DER TASTATUR

1. Auf den Buchstaben "H" drücken, bzw. die LEER-taste drücken.
 Für Weitermalen "H" oder die LEER-Taste betätigen.

MIT DER TASTATUR

UTILITIES (Dienstprogramme)

Wie Du ein Bild abrufen, speichern oder löschen kannst:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

MIT DER TASTATUR

1. Deine Disketten in die Diskettenstation einlegen. Hast Du nur eine Diskettenstation, im UTILITY-Be-trieb die Hauptdiskette herausnehmen.
2. "U" für Dienstfunktionen drücken.
3. Du wirst aufgefordert, die Diskette mit Deinen Bildern auszuwählen. Hast Du mehr als eine Diskettenstation so mußt Du angeben, welche Disketteneinheit, die von Dir gewünschten Bilder enthält. Wähle 1, 2, 3 oder 4.
4. Wähle "G", wenn Du ein Bild abrufen möchtest
oder
wähle "K", wenn Du ein Bild speichern möchtest
oder
wähle "J", wenn Du ein Bild löschen möchtest
oder
wähle "U", um die Diskettennummer zu ändern.
5. Tippe den Titel des Bildes ein, das Du abrufen, speichern oder löschen möchtest. (Die Bildertitel können bis zu 8 Zeichen lang sein. Das erste Zeichen muß ein Buchstabe sein, die restlichen Zeichen können Buchstaben oder Zahlen sein).
6. RETURN drücken, um Dein Bild abzurufen, zu speichern oder zu löschen.

Nach Betätigung von "P" kannst Du weitermalen.

SUPER PAINT, BEDIENUNG UND ANLEITUNG

SUPER PAINT wird mit "2" des Hauptprogramms gewählt.

SUPER PAINT Bedienungstasten:

START bringt Dich wieder ins Hauptprogramm.

Zugang über:

A: ART SHOW (Bilderausstellung)
B: BRUSH (Pinsel)
C: COLOR (Farbe)
D: DRAW (Figurenzeichnen)
E: ERASE (Löschen)
F: FILL (Ausfüllen)
G: GET PICTURE (Bild abrufen)

Hauptprogramm
PAINT
PAINT
PAINT
PAINT
PAINT
PAINT
UTILITY

H: HELP (Hilfen)
I: I-FILL (Internes-Ausfüllen)
J: JUNK (Bild löschen)
K: KEEP (Bild speichern)
L: LINE DRAW (Zeilen ziehen)
M: MIX COLOR (Farbe mischen)
N: Nein
O: KREIS zeichnen
P: PAINT (Malen)
Q: QUICKNESS OF CURSOR (Geschwindigkeit)
R: RECTANGEL (Rechteck zeichnen)
S: SPEED of Brush (Pinselgeschwindigkeit)
U: UTILITIES (Dienstfunktionen)
W: WIDTH of Brush (Pinselbreite)
X: X-fill (externes Ausfüllen)
Y: YES (Ja)
Z: ZOOM
PAINT
PAINT
UTILITY
PAINT
PAINT
PAINT
PAINT
PAINT
UTILITY
PAINT
PAINT
PAINT

Das Hilfsverzeichnis wird mit der LEER-Taste angewählt.

Das Hilfsprogramm wird durch zweimaliges Betätigen der LEER-Taste angewählt.

ART SHOW (Bilderausstellung)

Anwählen und Vorführen der Bilder:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

MIT DER TASTATUR

Für die Aktivierung der Bilderausstellung ist die Tastatur erforderlich. Mit dem Steuerknüppel wird nur die Reihenfolge der zu zeigenden Bilder bestimmt.

1. Durch Drücken von START das Hauptprogramm anwählen, es sei denn Du befindest Dich bereits darin.
2. "A" für ART SHOW drücken.
3. Diskette in die Diskettenstation legen. Ist nur eine Diskettenstation vorhanden, Haupt-Diskette entfernen.
4. Du wirst aufgefordert, die Diskette mit Deinen Bildern zu wählen. Hast Du mehr als eine Diskettenstation, mußt Du angeben, welche Station die von Dir gewünschten Bilder enthält. Drücke 1,2 3, oder 4
5. Du siehst die Liste mit den Titeln Deiner Bilder.

6. Den CURSOR zu dem Bild fahren, das Du zuerst zeigen willst. Steuerknopf drücken.
7. CURSOR zum zweiten Bild fahren. Steuerknopf drücken.
8. Auf die-selbe Weise die restlichen Bilder, die Du zeigen möchtest mit dem CURSOR und dem Steuerknopf anwählen (bis zu 24).

9. Durch Betätigung der LEER-Taste beginnst Du mit der Vorführung.

LEER-Taste erneut drücken, wenn Du bei einem Bild verweilen möchtest und noch einmal, wenn Du die Vorführung fortsetzen willst.

Durch Betätigen der SELECT-Taste kann die Vorführung wiederholt werden.

Um mit dem Malen fortzufahren, Diskette entfernen und das Hauptprogramm einlegen (falls nur eine Diskettenstation vorhanden ist).
Drücke START für das Hauptprogramm, "1" für SIMPLE PAINT und "2" für SUPER PAINT.

BRUSH (Pinsel)

Wahl und Auswechseln des Pinsels:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR in das HELP-Feld bringen und mit dem Steuerknopf das HELP-Raster anwählen.
2. CURSOR nach BRUSH fahren und mit dem Steuerknopf das Pinselprogramm wählen.
3. Die gerade verwendete Pinselnummer und Pinselbreite blinken. Sämtliche Pinselnummern werden in der gerade gewählten Pinselbreite angezeigt. Der gerade verwendete Pinsel wird in "orange" gezeigt.
4. Zum Wechseln des Pinsels den CURSOR auf die gewünschte Pinselnummer stellen und Steuerknopf drücken. Der gewählte Pinsel wird in "orange" angezeigt.

Für Änderung der Pinselbreite den CURSOR auf die gewünschte Weite stellen und Steuerknopf drücken.

MIT DER TASTATUR

1. Den gewünschten Pinsel durch Anschlagen des Buchstaben "B" und einer beliebigen Zahl von 1 bis 9 wählen.

Für Lesen des Pinselprogramms "H" für Hilfen und "B" für Pinselprogramm drücken.

Für Änderung der Pinselbreite den Buchstaben "W" und eine beliebige Zahl zwischen 1 bis 9 für die gewünschte Breite drücken.

Um mit dem Malen fortzufahren CURSOR auf PAINT stellen und den Steuerknopf betätigen.

Um mit dem Malen fortzufahren "P" drücken.

Siehe auch Pinselgeschwindigkeit und Pinselbreite

COLOR (Farbe)

Wahl und Änderung der Farben:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR in den gewünschten Farbpf fahren und den Steuerknopf drücken.

Das Farbprogramm siehst Du, wenn Du den CURSOR auf das HELP-Feld stellst und den Steuerknopf betätigst. CURSOR auf COLOR stellen und Steuerknopf drücken. Um mit dem Malen fortzufahren, den CURSOR in das HELP-Feld stellen und 2 mal den Steuerknopf betätigen.

Siehe auch Mischen

FIGUREN ZEICHNEN (Draw)

Lesen des Figuren-Programms:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf das HELP-Feld stellen und nach Betätigen des Steuerknüppel Hilfenregister lesen.
2. CURSOR auf DRAW stellen und mit dem Steuerknopf das Figurenzeichenprogramm anwählen
3. CURSOR auf Linie, Rechteck oder Kreis stellen und mit dem Steuerknopf die gewünschte Zeichenmöglichkeit wählen.

MIT DER TASTATUR

1. Den Buchstaben "C" und eine beliebige Zahl von 0 bis 9 für die gewünschte Farbe tippen.

Wenn Du zuletzt den Buchstaben "C" gedrückt hast, kannst Du die Farben durch Tippen der Zahlen 0 und 9 ändern.

Um das Farbprogramm zu sehen, drückst Du "H" für Hilfenregister und "C" für Farbprogramm.

Um mit dem Malen fortzufahren, drückst Du "P".

MIT DER TASTATUR

1. "H" für Hilfen drücken und Hilfenregister lesen.
2. "D" für Zeichnen drücken.
3. "L", "R" oder "O" für die gewünschten Zeichenmöglichkeiten drücken.

Um mit dem Malen fortzufahren
CURSOR auf PAINT stellen und
Steuerknopf drücken.

Um mit dem Malen fortzufahren
"P" tippen.

Die Bedienung der Zeichenfunktionen findet sich in den Einzelbeschreibungen für LINIE, RECHTECK und KREIS.

ERASE (Löschen)

Freimachen der gesamten Bildschirmfläche:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR in das HELP-Feld stellen und Hilfenregister lesen.
2. CURSOR auf ERASE (Löschen) stellen und Steuerknopf drücken.
3. CURSOR auf YES stellen und da - mit Löschabsicht bestätigen.

Du befindest Dich jetzt wieder im Malbetrieb.

Anmerkung:

Wenn Du nur einen Teil Deines Bildes löschen willst, Untergrundfarbe wählen und den zu löschenden Teil übermalen.

Siehe auch YES und NO

FILL

Drei Arten, Formen und Figuren mit Farbe auszufüllen:

Nehmen wir an, daß Du eine Form oder Figur mit Farbe ausfüllen möchtest. Anstatt den Formeninhalt mit einem Pinsel auszumalen, kannst Du automatisch die Ausfüllfunktionen benutzen. Nachfolgend erfährst Du, wie sie arbeiten, und wann Du sie einsetzt:

Ausfüllen

So wird eine Form / Figur in derselben Farbe wie ihr Umriss ausgemalt:

AUSFÜLLFARBE = UMRISSEFARBE

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Achte drauf, daß Deine Farbwahl mit der Farbe des Umrisses der auszufüllenden Form/Figur übereinstimmt.
2. CURSOR in das HELP-Feld stellen und das HELP-Register mit dem Steuerknopf anwählen.

MIT DER TASTATUR

1. Drücke "E" für Löschen.
2. Drücke Y für YES (Ja), Du bestätigst Deine Absicht zu löschen. Oder Du betätigst "N" für NO, wenn Du es Dir anders überlegt hast.

MIT DER TASTATUR

1. Achte drauf, daß Deine Farbwahl mit dem Umriss der auszufüllenden Form übereinstimmt.
2. CURSOR in die auszufüllende Form stellen.

3. CURSOR auf FILL stellen und FILL-Programm mit dem Steuerknopf anwählen.
4. CURSOR auf FILL stellen und Steuerknopf drücken.
5. CURSOR in die zu füllende Form/Figur stellen und Steuerknopf drücken.
6. Genieße den Anblick der sich füllenden Form/Figur.

Zum Ausmalen weiterer Formen den CURSOR in die jeweilige Form bringen und den Steuerknopf betätigen.

Bereits begonnenes Ausmalen läßt sich mit der LEER-Taste stoppen.

Du fährst mit dem Malen fort, indem Du den CURSOR in das HELP-Feld fährst und den Steuerknopf zweimal drückst.

Wenn Du Dich im Ausfüll-Betrieb befindest, wirst Du einen Markierimpuls über den Farbtöpfen bemerken. Dies eine "Warnung", daß Du Dich in diesem Programmteil befindest. Der obere Markierimpuls zeigt die Farbe des Umrisses an, an dem Du malst. Der untere Markierimpuls gibt an, mit welcher Farbe Du ausfüllst. Im FILL-Betrieb sind die Farben identisch.

I-FILL (internes Ausfüllen)

Zum Ausfüllen einer Form oder Fläche mit einer Farbe die mit der Umrissfarbe übereinstimmt, bzw. nicht übereinstimmt:

ZU ERSETZENDE INNENFARBE

MEHRFARBIGER RAND / UMRISSE

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR in das HELP-Feld stellen und das Hilfenregister mit dem Steuerknopf anwählen.
2. CURSOR auf FILL stellen und FILL-Programm mit dem Steuerknopf anwählen.
3. CURSOR auf I-FILL stellen und Steuerknopf drücken.

3. Drücke "F" für füllen.
4. Durch drücken des Steuerknopfes ausfüllen.

Zum Ausmalen weiterer Formen, CURSOR in die jeweilige Form stellen und den Steuerknopf betätigen.

Bereits begonnenes Ausmalen läßt sich mit der LEER-Taste stoppen.

Drücke "P", um mit dem Malen fortzufahren.

MIT DER TASTATUR

1. I für Innenausfüllen und die Zahl der zu ersetzenden Farbe drücken. Ein Markierimpuls sollte sich jetzt über dem Farbtopf der zu ersetzenden Farbe befinden.
2. "C" und die Nummer der neuen Farbe drücken. Ein Markierimpuls müßte sich jetzt am Boden des Farbtöpfes mit der neuen Farbe befinden.

schirm erscheint

Um weiterzumalen, Diskette herausnehmen, Hauptprogramm einlegen, falls Du nur mit einer Diskettenstation arbeitest.

Du bist wieder im PAINT-Betrieb.

HELP (Hilfen)

Wie man das Hilfenverzeichnis und das Hilfsprogramm liest:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf das HELP-Feld bringen und HELP-Verzeichnis mit dem Steuerknopf anwählen.

Um weiterzumalen CURSOR auf PAINT stellen und Steuerknopf drücken.

2. Um das HELP-Programm erscheinen zu lassen, den CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Steuerknopf drücken. Dann CURSOR erneut auf HELP stellen und wiederum Steuerknopf drücken.

Um vom HELP-Programm weiterzumalen, "P" drücken.

JUNK (Löschen)

Wie Du ein Bild auf Deiner Diskette löschen und damit "wegwerfen" kannst:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Den CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Hilfsregister mit dem Steuerknopf anwählen.
2. CURSOR auf UTILITIES stellen und Steuerknopf betätigen.

An dieser Stelle mit der Tastatur weitermachen:

MIT DER TASTATUR

1. "H" oder die LEER-Taste drücken, um das HELP-Verzeichnis anzuwählen.

Um weiterzumalen "P" drücken.

2. Erneut "H" oder zweimal die LEER-Taste drücken, um das HELP-Programm erscheinen zu lassen.

Um weiterzumalen "P" drücken.

MIT DER TASTATUR

1. Diskette in die Diskettenstation legen. Ist nur eine Diskettenstation vorhanden, das Hauptprogramm bei UTILITY herausnehmen.

2. Mit "J" die Löschfunktionen einschalten.

3. Du wirst aufgefordert, die Diskettenstation mit Deinen Bildern anzuwählen. Steht Dir mehr als eine Diskettenstation zur Verfügung, wähle 1,2,3 oder 4.

4. Tippe den Titel des Bildes ein, den Du löschen möchtest.

5. RETURN drücken.

Um mit dem Malen fortzufahren, Diskette herausnehmen und Hauptprogramm einlegen (Wenn Du nur eine Diskettenstation hast).

"P" für Malen drücken.

KEEP (Speichern)

Wie Du ein Bild auf Deiner Diskette speichern kannst:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf das HELP-Feld stellen und das Hilfenverzeichnis mit dem Steuerknüppel anwählen.
2. CURSOR auf UTILITIES stellen und Steuerknopf betätigen.

An dieser Stelle mit der Tastatur weitermachen:

MIT DER TASTATUR

1. Diskette in die Diskettenstation legen. Ist nur eine Diskettenstation vorhanden, PAINT-Diskette beim UTILITY-Betrieb herausnehmen.

2. Mit "K" die Speicherfunktion einschalten.

Du wirst aufgefordert die Diskettenstation mit Deinen Bildern anzuwählen.

3. Tippe den Titel Deines Bildes ein, das Du speichern möchtest.

(Bildtitel können bis zu 8 Zeichen lang sein. Das erste Zeichen muß ein Buchstabe sein. Die restlichen Zeichen können Buchstaben und Zahlen sein.

RETURN drücken und warten, bis Dein Bild gespeichert ist.

Um mit dem Malen fortzufahren, Diskette herausnehmen, Hauptprogramm einlegen (wenn Du nur eine Diskettenstation besitzt).

"P" für Malen drücken.

LINE (Linie)

Blitzschnelles Linien ziehen:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Mit dem CURSOR auf das HELP-Feld gehen und das Hilfenverzeichnis mit dem Steuerknopf anwählen.
2. CURSOR auf DRAW stellen und mit Steuerknopf das DRAW-Programm anwählen.
3. CURSOR auf LINE stellen und Steuerknopf betätigen.
4. Um blitzschnell Linien zu ziehen, den CURSOR dorthin stellen, wo das eine Ende der Linie sein soll. Steuerknopf betätigen.
5. Nun den CURSOR dorthin stellen, wo das andere Ende der Linie sein soll. Steuerknopf betätigen.

Wie von Zauberhand erscheint eine Linie zwischen den beiden Punkten. Die Linien werden mit der zuletzt verwendeten Pinselbreite gezogen. Um die Linienbreite zu ändern, muß die Pinselbreite geändert werden.

Um mit dem Malen fortzufahren, CURSOR in das HELP-Feld bringen und zweimal den Steuerknopf drücken.

Siehe auch DRAW (Zeichnen), Rechteck und Kreis.

MIX (Mischen)

Wie Du den Farbton und die Helligkeit der vier Grundfarben in Deiner Malerpalette verändern kannst:

Farben können auf zweierlei Weise gemischt werden: Du kannst mischen, während Du Dein Bild und die Farbtöpfe auf dem Bildschirm beobachtest oder beim Lesen des Farbprogramms.

MISCHEN DER FARBEN 0 - 3 BEIM BEOBACHTEN DES BILDES:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR in den Farbtopf mit der zu mischenden Farbe tauchen. Den Steuerknopf drücken. Der CURSOR bewegt sich zum oberen Ende des gewählten Topfes.

MIT DER TASTATUR

1. "L" für Linie drücken.
2. Zur Abbildung des Zeichenprogrammes "H" für Hilfen und "D" für Zeichnen drücken.
3. An dieser Stelle mit dem Steuerknopf weitermachen.

Um mit dem Malen fortzufahren, "P" drücken.

MIT DER TASTATUR

1. "C" und die Nummer der Farbe die Du mischen möchtest drücken.
2. "M" für Mischen drücken.

An dieser Stelle mit dem Steuerknüppel weitermachen.

2. Nochmals den Steuerknopf drücken, ohne den Steuerknüppel zu bewegen. Der CURSOR taucht in den Topf.

3. Steuerknüppel nach links und dann auf und nieder bewegen, um den Farbton zu ändern. Steuerknüppel nach rechts und auf und nieder bewegen, um die Farbelligkeit zu verändern.

Um weiterzumalen, Steuerknopf drücken.

Um weiterzumalen, "P" drücken.

Die Farbmuster sind aus den vier Grundfarben in Deiner Malerpalette zusammengesetzt. Das Mischen einer Grundfarbe verändert auch die Farbmuster (Farben 4-9).

Wenn Du versuchst, ein Farbmuster (Farben 4-9) zu mischen, erscheint automatisch das Farbprogramm. Es ist nicht möglich Farbmuster direkt zu mischen, sondern nur durch Mischen der vier Grundfarben.

Man kann aber eine fast unbegrenzte Anzahl unterschiedlicher Farbmuster aus dem Farbprogramm auswählen. Wie das gemacht wird, steht im folgenden Text:

MISCHEN DER FARBEN 0 - 3 MIT HILFE DES FARBPROGRAMMS:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Den CURSOR auf das HELP-Feld stellen und das Hilfenverzeichnis mit dem Steuerknopf wählen.
2. CURSOR auf COLOR stellen und Farbprogramm mit dem Steuerknopf anwählen.
3. CURSOR in den Farbtopf der zu mischenden Farbe stellen. Steuerknopf drücken. Der CURSOR geht an den oberen Rand des gewählten Farbtopfes.
4. Steuerknopf nochmals drücken, ohne den Steuerknüppel zu bewegen. Der CURSOR taucht in den Topf.
5. Der gezeigte Streifen gibt den Farbton und die Helligkeit der vorhandenen Farbmischung an.
6. Steuerknüppel nach links und dann auf und ab bewegen, um den Farbton zu verändern. Bewegen des Steuerknüppels nach rechts und dann auf und nieder verändert die Helligkeit.
7. Steuerknopf drücken, wenn die gewünschte neue Farbe fertig ist.

Um mit dem Malen weiterzumachen, den CURSOR in das HELP-Feld stellen und den Steuerknopf zweimal drücken.

MIT DER TASTATUR

1. Um das Farbprogramm erscheinen zu lassen, "H" für Hilfen und "C" für Farbe drücken.
2. Drücke "C" und eine Zahl von 0 bis 3 für die Farbe, die Du mischen möchtest.
3. "M" für Mischen drücken.
4. Der gezeigte Streifen zeigt Dir den Farbton und die Helligkeit der vorhandenen Farbmischung.

An dieser Stelle mit dem Steuerknüppel weitermachen.

Wenn die gewünschte neue Farbe fertig gemischt ist, durch drücken von "P" weitermalen.

Der Streifen auf der linken Seite zeigt die 16 ATARI Farben in der gerade gewählten Helligkeit.

Der Streifen rechts daneben zeigt die verfügbaren Helligkeiten für die momentan gewählten Farben.

FARBPROGRAMM

Wie man neue Farbmuster auswählt:

Du kannst die Farbe der Farbmuster ändern, indem Du die einzelnen Farben änderst, aus denen sie sich zusammensetzen. Ein neues Muster läßt sich auch auswählen, indem man die Musterkarte des Farbprogramms durchgeht. Und zwar folgendermaßen:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Den CURSOR auf das Farbmuster stellen, daß Du ändern möchtest (Farbe4-9). Auf den Steuerknopf drücken.
2. Erneut den Steuerknopf drücken. Du siehst jetzt das Farbprogramm und ein viereckiges "Fenster", das auf der Musterkarte erscheint.
3. Das Fenster mit dem Steuerknüppel bewegen.

Ein Ausschnitt (Probe) des neuen Musters ist in dem Rechteck in der oberen rechten Ecke über der Musterkarte zu sehen. Ein Detail dieses Musters wird in dem Viereck in der Mitte über der Musterkarte gezeigt. Das alte Muster ist im Rechteck in der oberen linken Ecke zu sehen.

4. Um das alte Muster mit einem von Dir ausgesuchten neuen Muster zu ersetzen, den Steuerknopf drücken.

Um mit dem Malen weiterzumachen oder einen neuen Farbtopf zu wählen, das "Fenster" von der Musterkarte herunterschoben. Es wird zu einem normalen CURSOR den Du auf die HELP-Fläche stellst. Den Steuerknopf zweimal betätigen.

MIT DER TASTATUR

1. "C" und eine Zahl zwischen 4 und 9 für das Farbmuster, das Du ändern möchtest drücken.
2. "M" für Mischen drücken: Du siehst jetzt das Farbprogramm und ein viereckiges "Fenster", das auf der Musterkarte erscheint.

An dieser Stelle mit dem Steuerknüppel weitermachen.

Um mit dem Malen weiterzumachen "P" drücken.

NO (Nein)

Wie Du NEIN sagst, wenn Du bestätigen sollst, ob ein Bild gelöscht werden soll:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Den CURSOR auf NO stellen und den Steuerknopf drücken.

Die Malfunktion wird automatisch eingeschaltet.

MIT DER TASTATUR

1. "N" für NEIN drücken.
2. Mit dem Fuß stampfen.
3. Raufe Dir die Haare und schreie: NEIN! NEIN! NEIN! NIEMALS werde ich das Bild löschen! NIEMALS
4. Halte den Atem an und warte bis Du rot im Gesicht wirst...

Spaß bei Seite!
Es reicht, wenn Du 1. ausführst.

CIRCLE (Kreis) = 0

Schon gut! Natürlich beginnt Kreis nicht mit einem "0". Na wenn schon! "C" war bereits von COLOR besetzt. Du mußt aber zugeben, daß ein "0" wie ein Kreis AUSSIEHT.

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Hilfenverzeichnis mit dem Steuerknopf anwählen.
2. CURSOR auf DRAW stellen und Zeichenprogramm mit dem Steuerknopf anwählen.
3. CURSOR auf CIRCLE stellen und Steuerknopf drücken.
4. Zum blitzschnellen Ziehen von Kreisen den CURSOR dorthin stellen, wo Du den Kreismittelpunkt haben möchtest. Steuerknopf drücken. Jetzt den CURSOR dorthin bewegen, wo der Umfang des Kreises hin soll. Steuerknopf drücken - und "Abakadabra" - es erscheint ein Kreis.

Die Kreise werden in der zuletzt verwendeten Pinselfbreite gezogen. Um die Breite der Kreislinie zu ändern, mußt Du zunächst die Pinselfbreite ändern.

Um mit dem Malen fortzufahren, CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Steuerknopf zweimal drücken.

MIT DER TASTATUR

1. Den Buchstaben "0" anschlagen (das ist der Buchstabe, der rund wie ein Kreis ist).
2. Zeichenprogramm mit "H" anwählen und "D" für DRAW drücken.
3. An dieser Stelle mit dem Steuerknüppel weitermachen.

Um mit dem Malen fortzufahren "P" drücken.

PAINT (Malen)

Umschalten von anderen Funktionen auf Malen:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Wenn Du das Wort PAINT nicht auf dem Bildschirm siehst, CURSOR auf PAINT stellen und Steuerknopf zweimal drücken.

QUICKNESS OF CURSOR (Cursorgeschwindigkeit)

Wie man die Cursorgeschwindigkeit ohne gleichzeitiges Malen ändert: dadurch kann man den CURSOR mit einer Geschwindigkeit auf dem Bildschirm bewegen und mit einer anderen Geschwindigkeit malen.

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Den CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Hilfsverzeichnis mit dem Steuerknopf anwählen.
2. CURSOR auf SPEED stellen und Geschwindigkeitsprogramm mit dem Steuerknopf anwählen.
3. CURSOR auf die gewünschte Schnelligkeit stellen und Steuerknopf drücken.

Um mit dem Malen weiterzumachen, CURSOR auf PAINT stellen und Steuerknopf drücken.

RECTANGLE (Rechteck)

Wie man blitzschnell Rechtecke zeichnet:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Hilfsverzeichnis mit dem Steuerknopf anwählen.
2. CURSOR auf DRAW stellen und Zeichenprogramm mit dem Steuerknopf anwählen.
3. CURSOR auf RECTANGLE stellen und Steuerknopf drücken.
4. Für blitzschnelles Zeichnen eines Rechtecks den CURSOR dorthin stellen, wo Du eine Ecke Deines Rechtecks haben möchtest.

MIT DER TASTATUR

1. "P" für PAINT (Malen) drücken.

MIT DER TASTATUR

1. "Q" für Quickness (Schnelligkeit) und eine Zahl zwischen 1 und 9 tippen.

Um das Quickness-Programm zu sehen, "H" für HELP und "Q" für QUICK drücken.

Um mit dem Malen weiterzumachen "P" drücken.

MIT DER TASTATUR

1. "R" für Rechteck anschlagen.
2. Um das Zeichenprogramm zu sehen, "H" für Hilfen und "D" für DRAW drücken.

3. An dieser Stelle mit dem Steuerknüppel weitermachen:

Steuerknopf betätigen. Nun den CURSOR dorthin stellen, wo Du die gegenüberliegende Ecke des Rechtecks haben möchtest. Steuerknopf drücken - und "Sim-salabim" - erscheint blitzschnell ein Rechteck.

Rechtecke werden in der zuletzt verwendeten Pinselbreite gezeichnet. Die Breite des Rechteckrandes/-umrisses läßt sich mit der Pinselbreite ändern.

Um weiterzumalen, CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Steuerknopf zweimal betätigen.

SPEED OF BRUSH (Pinselgeschwindigkeit)

Wie Du die Pinselgeschwindigkeit während des Malens verändern kannst:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Hilfsverzeichnis mit dem Steuerknopf anwählen.
2. CURSOR auf SPEED stellen und Geschwindigkeitsprogramm mit dem Steuerknopf anwählen.
3. Momentane Geschwindigkeit blinkt.
4. CURSOR auf die Zahl der gewünschten Geschwindigkeit stellen und Steuerknopf betätigen.

Um weiterzumalen, CURSOR auf PAINT stellen und Steuerknopf betätigen.

UTILITIES (Dienstfunktionen)

Wie Du an Dienstfunktionen herankommst und verschiedene Diskettenstationen wählst:
(Unbedingt eine mit DOS gekennzeichnete Ersatzdiskette für die Aufbewahrung Deiner Bilder anschaffen.)

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. Diskette in Diskettenstation einlegen. Falls Du nur eine Diskettenstation hast, Hauptprogramm während des UTILITY-Betriebes herausnehmen.
2. CURSOR in das HELP-Feld stellen und Hilfsregister mit dem Steuerknüppel anwählen.

Um weiterzumalen "P" anschlagen.

MIT DER TASTATUR

1. Den Buchstaben "S" und eine Zahl zwischen 1 und 9 tippen.

Um das Geschwindigkeitsprogramm zu sehen, "H" für HELP drücken und "S" für Geschwindigkeit.

Um weiterzumalen "P" drücken.

MIT DER TASTATUR

1. Diskette in die Diskettenstation einlegen. Falls Du nur eine Diskettenstation hast, Hauptprogramm während des UTILITY-Betriebes herausnehmen.
2. "U" für UTILITIES drücken.

3. CURSOR auf UTILITIES stellen und Steuerknopf betätigen. An dieser Stelle mit der Tastatur weitermachen.

3. Du wirst aufgefordert, die Diskettenstation mit Deinen Bildern anzuwählen. Steht Dir mehr als eine Diskettenstation zur Verfügung, mußt Du angeben, welche Station die von Dir gewünschten Bilder enthält, 1,2,3 oder 4.

Siehe auch die einzeln aufgeführten Anweisungen für das Holen, Abspeichern und Wegwerfen von Bildern.

WIDTH OF BRUSH (Pinselbreite)

Ändern der Pinselbreite:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf das HELP-Feld stellen und Hilfenregister mit dem Steuerknopf anwählen.
2. CURSOR auf BRUSH stellen und Breitenprogramm mit dem Steuerknopf anwählen.
3. Momentane Pinselnummer und Pinselbreite blinkt. Alle Pinselnummern werden in der momentan gewählten Breite gezeigt. Der gerade verwendete Pinsel wird in ORANGE gezeigt.
4. Um die Pinselbreite zu ändern, den CURSOR auf die gewünschte Breitenzahl stellen und den Steuerknopf betätigen.

Um weiterzumalen CURSOR auf PAINT stellen und Steuerknopf betätigen.

YES (JA)

Wie man Ja sagt, wenn man bestätigen soll, ob man ein Bild löschen will:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf YES stellen und Steuerknopf drücken.

Bild wird gelöscht und die Malfunktion schaltet sich automatisch wieder ein.

MIT DER TASTATUR

1. "W" für WIDTH (Breite) und eine Zahl zwischen 1 und 9 für die gewünschte Breite drücken.

Um das Breiten-Programm zu sehen, "H" für HELP und "W" für Weite drücken.

Um weiterzumalen "P" drücken.

MIT DER TASTATUR

1. "Y" für YES drücken.

Automatisch wird der Malbetrieb wieder eingeschaltet.

ZOOM

Vergrößerung und Verkleinerung auf zwei Stufen:

MIT DEM STEUERKNÜPPEL

1. CURSOR auf das ZOOM-Feld stellen und Steuerknopf betätigen.
2. Steuerknopf gedrückt halten, wenn Du beide ZOOM-Stufen verwenden möchtest.

MIT DER TASTATUR

1. CURSOR in die Mitte der Fläche stellen, die Du vergrößern möchtest.
2. "Z" für ZOOM drücken.
3. "Z" nochmal drücken, wenn Du die nächste ZOOM-Stufe einschalten möchtest.

Im ZOOM-Betrieb kannst Du alle anderen Malfunktionen einsetzen. Für den normalen Malbetrieb mußt Du ein- bzw. zweimal "Z" oder den Steuerknopf drücken.

SKIZZIEREN / FEDERZEICHNEN

Wenn dies spezielle Programm in Deinen Computer eingetippt wird, kannst Du skizzieren, eine Federzeichnung anfertigen, indem Du die Knöpfe an den STEUEREINHEITEN drehst, um den Lichtstift, die "Feder" auf dem Bildschirm zu bewegen. Das Programm hat vier Abschnitte:

1. Grundtüchtigkeit für Skizzen und Federzeichnungen
2. Unterabschnitt für Herunternehmen des Lichtstiftes vom Bildschirm
3. Unterabschnitt für Ausfüllen
4. Unterabschnitt für Wechseln der Tintenfarbe.

Die Knöpfe an den STEUEREINHEITEN/PADDELN steuern Löschen, Ausfüllen und Abheben der "Feder". Entdecke selbst, welcher Knopf die "Feder" abhebt. Wenn die "Feder" abgehoben ist (vom Bildschirm herunter), steuert der andere Knopf das Ausfüllen. Wenn die Feder aufgesetzt (auf dem Bildschirm) ist, löscht der andere Knopf den Bildschirm. Wir wollen Dir nicht alles verraten: es sollte eine Herausforderung für Dich sein, wenn Du bisher noch nie programmiert hast. Also, dann los!

Grundtüchtigkeit für Federzeichnen / Skizzieren

Zunächst mußt Du eine eigene, mit DOS gekennzeichnete Diskette einlegen. Deine PADDEL müssen an Buchse "2" angeschlossen sein. Sobald der Computer READY (bereit) ist, tippst Du die folgenden Computer-Befehle in der hier gezeigten Reihenfolge ein. Nach jeder Zeile RETURN drücken!

```
10 GRAPHICS 7 + 16
20 SETCOLOR 4,0,11:COLOR 0
30 X=INT((PADDLE(2)/228)*159)
40 Y=INT((PADDLE(3)/228*95)
60 SETCOLOR 0,0,4:COLOR1:PLOT X,Y
70 DRAWTO X,Y
80 X=INT((PADDLE(2)/228)*159)
90 Y=INT((PADDLE(3)/228)*95)
100 IF PTRIG(2)=0 THEN 10
120 GOTO 70
```

Tippe RUN und drücke die RETURN-Taste, wenn Du sofort skizzieren möchtest. Oder tippe den Rest der Computerbefehle für das volle Programm ein. Die Befehle, die Du gerade eingegeben hast, bereiten den Bildschirm für grafische Verwendung vor, erzeugen die graue Untergrundfarbe, legen die X- und Y-Koordinaten für den ersten Skizzierpunkt fest und weisen den Computer an, die Daten von den PADDELN für nachfolgende X- und Y-Koordinaten zu verarbeiten, und richten die Löschoption ein.

Möglichkeit, die Feder anzuheben, auf dem Bildschirm hin- und herzubewegen und sie an einer neuen Stelle aufzusetzen.

Wenn Du die erste Anweisung eingetippt hast und mit dem Zeichnen angefangen hast, mußt Du die BREAK-Taste drücken, und Dein Computer sollte für weiteres Programmieren READY zeigen. Gibst Du alle vier Abschnitte auf einmal ein, dann tippst Du diesen Programmabschnitt gleich nach dem ersten Abschnitt.

```
110 IF PTRIG(3)= THEN FOR I=0 TO 150:NEXT
    I:COLOR 1:GOTO 200
200 LOCATE X,Y,K
210 X1=INT((PADDLE(2)/228)*159)
220 Y1=INT((PADDLE(3)/228)*95)
225 IF X1=X and Y1=Y THEN BK=1-BK:COLOR
    BK:PLOT X1,Y1:GOTO 250
230 COLOR K:PLOT X,Y
240 X=X1:Y=Y1:GOTO 200
250 IF PTRIG(3)=0 THEN FOR I=0 TO 150 NEXT
    I:COLOR 1:GOTO 120
270 GOTO 210
```

Tippe RUN und drücke die RETURN-Taste, wenn Du sofort zeichnen möchtest. Oder tippe den Rest der Computerbefehle für das volle Programm ein.

Ausfüllmöglichkeit

```
5 DIM A(2000),B(2000)
260 IF PTRIG(2)=0 THEN COLOR K:PLOT
    X,Y:GOSUB 300:GOTO 200
300 P=1:A(P)=X:B(P)=Y:COLOR 1
310 GOSUB 350:IF P THEN 310
320 RETURN
350 A=A(P):B=B(P):IFA<0 OR A>159 OR B<0 OR
    B>95 THEN P=P-1:RETURN
355 LOCATE A,B,KK: IF KK=1 THEN PO=-
    1:RETURN
360 PLOT A,B:A(P)=A:B(P)=B+1:A(P+1)=A-
    1:B(P+1)=B:A(P+2)=
    A+1:B(P+2)=B:A(P+3)=A:B(P+3)=B-
    1:P=P+3:RETURN
```

Tippe RUN und drücke die RETURN-Taste, wenn Du sofort zeichnen möchtest, oder tippe den Rest der Computerbefehle für das volle Programm ein.

Tintenwechsel

```
50 INK=1
60 SETCOLOR 0,INK,4:COLOR 1:PLOT X,Y
```

Tippe RUN und schlage die RETURN-Taste an, und Dir steht das volle Zeichenprogramm zur Verfügung.

Zum Wechseln der Tintenfarbe, einfach Zeile 50 (INK=1) erneut eintippen und dabei die Zahl 1 durch eine beliebige Zahl zwischen 0 und 15 ersetzen.

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ATARI®



A Warner Communications Company

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.

ATARINSIDE