

ATARI®

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.

ATARI
MALTAFEL
Bedienungsanleitung
© ATARI 1983
(91097 Rev. 1)

Inhalt

	SEITE
EINFÜHRUNG	1
ANSCHLIESSEN	2
PROGRAMM-MODUL 'ATARI ARTIST'	2
INBETRIEBNAHME	2
AUSWAHL DER FUNKTIONEN	3
MALEN	4
MENÜ	5
ERGÄNZENDE INFORMATIONEN	6
SPEICHERN/LADEN	10



ANSCHLIESSEN

Der Stecker des Malstiftes ist in die Buchse an der hinteren Seite der Maltafel und die Hauptanschlußleitung an den Controller Port 1 des ATARI Computers anzuschließen.

Dann bitte das Programm-Modul ATARI ARTIST nach Anweisung in den ATARI Computer einsetzen.

PROGRAMM-MODUL 'ATARI ARTIST'

Das im Lieferumfang der Maltafel enthaltene Modul ist der Schlüssel für einzigartige Farb- und Grafikmöglichkeiten. Es verbindet die Maltechniken (verschiedene Pinselbreiten usw.) mit der Computergrafik (automatische Darstellung von geometrischen Figuren etc.) und bietet Zugriff auf 128 verschiedene Farben und 12 vorprogrammierte Sonderfunktionen (Vergrößern, Verkleinern, Kreise, Quadrate, Figuren auffüllen etc.).

Die Bilder können auch auf Cassette oder Diskette gespeichert und später zusammen mit anderen Bildern wieder genutzt werden.

Auf den folgenden Seiten wird die leichte Anwendung dieses erstaunlichen Gerätes beschrieben. Sie erfahren, wie die Bilder auch gespeichert und wieder geladen und überhaupt Schritt für Schritt ein einfaches Bild entwickelt wird.

INBETRIEBNAHME

Das Programm-Modul ATARI ARTIST ist nach Vorschrift in den Schacht des ATARI Computers einzustecken. Bitte beachten Sie, daß bei Speicherung auf Diskette die Station natürlich vor dem Computer einzuschalten und ein Diskette mit DOS-Datei (z.B. DOS Master) einzulegen ist und danach dann den Computer einschalten. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, gibt es zwei Optionen:

1. Zur Auswahl der Sonderfunktionen (Menü) START-Taste des Computers drücken oder einen der Kontrollknöpfe der Maltafel.
2. Für Erläuterungen zum Programm (HELP-Menü) die HELP-Taste oder das Fragezeichen (?) drücken.

Zwischen dem HELP-Menü und dem zu malenden Bild kann durch Druck auf die Kontrollknöpfe oder die Leertaste des Computers hin und her gesprungen werden, sofern sich der Malstift nicht auf der Zeichenfläche befindet.

Gestartet wird durch Druck eines Kontrollknopfes und anschließendem beliebigem Malen auf der Tafel. Mit Ausnahme der Funktionen DRAW und POINT ist vor dem Abheben des Stiftes einer der Kontrollknöpfe zu drücken, da sonst die "Arbeit" vom Bildschirm verschwindet.

Bei DRAW (Zeichnen) kann der rechte Knopf der Maltafel in der AN-Position arretiert werden - zum freihändigen Zeichnen ohne andauerndes Knopfdrücken. Damit kann der Zeichenvorgang auch zur Beurteilung der Arbeit unterbrochen werden, in dem der Malstift von der Tafel abgehoben wird.

Durch Drücken der rechten Taste wird die Funktion abgeschaltet. Bitte denken Sie aber daran: Für die DRAW-Funktion muß der Knopf des Malstiftes oder der linke Knopf der Maltafel gedrückt sein. Beim Zeichnen mit einem stumpfen Gegenstand, wie z.B. einem Finger, erscheint der Cursor in der Mitte der Auflagefläche auf dem Bildschirm. Wenn an zwei Punkten gleichzeitig gedrückt wird, erscheint der Cursor in der Mitte beider Punkte.

Beim Zeichnen sollte nicht die Maltafel sondern der Bildschirm beobachtet werden.

AUSWAHL DER FUNKTIONEN

'ATARI ARTIST' verfügt über alle notwendigen Mal- und Zeichen-"Geräte", von 128 Farben über 8 verschiedene Pinselbreiten, bis zu 12 vorprogrammierte Figuren, vom Zeichnen von Kreisen, Rechtecken bis zum Farbauffüllen und Vergrößern.

Das Menü ist jederzeit sichtbar durch Abnehmen des Malstiftes und Drücken eines Kontrollknopfes. Die Leertaste Ihres ATARI Computers hat hier die gleiche Funktion. Durch einfaches Drücken kann vom Menü zum Bild und zurück gesprungen werden, sogar bei aufgesetztem Malstift.

Das Menü besteht aus sechs Feldreihen. Jedes Feld ist mit Wort und Symbol der Funktion gekennzeichnet. Aufgerufen wird die Funktion durch entsprechende Positionierung des Cursors und Drücken eines Kontrollknopfes. Die oberen drei Reihen und die vorletzte können auch über die Tastatur des Computers angewählt werden. Die benutzten Funktionen leuchten im Menü auf und bleiben bis zur Wahl einer anderen erhalten.

Beispiel: Um RAYS (Blitze) aufzurufen, ist der Cursor mittels Malstift auf das entsprechende Feld zu bringen. Oder es wird der Buchstabe 'R' der Tastatur gedrückt. Das Wort 'RAYS' leuchtet auf dem Bildschirm auf. Mit etwas Übung können die per Tastatur zu steuernden Funktionen auch direkt ohne Umweg über das Menü aufgerufen werden.

Von zwei Ausnahmen abgesehen, können die Funktionen der oberen drei Reihen nicht gleichzeitig benutzt werden.

Es sind MAGNIFY (Vergrößern) und MIRROR (Spiegel), die zusammen oder je mit einer anderen Funktion arbeiten. Auch die Farbauswahl arbeitet mit den Funktionen der oberen Reihen.

Die Funktionen der drittletzten Reihe - Pinsel, Stift, Farbe und Muster können gleichzeitig mit den drei oberen Reihen benutzt werden. Die Pinselbreite, Farbe oder Muster wird durch eine Schrägmarkierung rechts oben im jeweiligen Feld angezeigt.

MALEN

Zum Malen sind nur drei Schritte erforderlich.

1. Funktion auswählen, durch Ansteuern mit dem Cursor oder Eintippen auf der Tastatur. Dann Kontrollknopf oder Leertaste drücken, um vom Menü zum Bild zu kommen.

2. Zum Fixieren der Malerei ist jetzt unbedingt wieder ein Kontrollknopf zu drücken, andernfalls würde das Bild u. U. verschoben bzw. nach Abheben des Stiftes ganz verschwinden. Mit Drücken des Knopfes wird die Funktion ausgeführt, z. B. Flächen gefüllt etc.

Hinweis: Nur bei DRAW und POINT ist nochmaliges Drücken nicht notwendig. Das Bild bleibt auch so auf dem Bildschirm erhalten.

MENÜ

Aus dem Menü können, wie zuvor beschrieben, folgende Funktionen ausgewählt werden:

- DRAW (D) Zum freien Malen und Zeichnen. Sofortige Darstellung auf dem Bildschirm
- POINT (P) Darstellung eines Bildpunktes (Pixel) oder Pinselstrichs
- LINE (L) Zieht eine Linie zwischen zwei Punkten. Anfangs- und Endpunkt werden durch Aufsetzen des Stiftes und Drücken eines Kontrollknopfes eingegeben.
- K-LINE (K) Verschiedene, miteinander verbundene Linien. Mit Malstift beliebige Punkte markieren, Kontrollknopf drücken.
- RAYS (R) Bringt blitzähnlich fächerförmige Linie von jedem Punkt aus auf den Bildschirm.
- FILL (F) Zum Füllen einer geschlossenen Fläche.
- FRAME (V) Zum Erstellen von Rechtecken. Der Malstift ist so zu führen, daß er eine Diagonale durch das gewünschte Rechteck zieht.
- BOX (X) Ähnlich FRAME, aber ausgefüllt mit der zuvor gewählten Farbe oder einem Muster.
- CIRCLE (O) Zieht einen Kreis. Malstift im gewünschten Zentrum aufsetzen, dann Linie (Radius) zum beliebigen zweiten Punkt ziehen.
- DISC (Q) Ähnlich CIRCLE, aber ausgefüllt mit der zuvor gewählten Farbe oder Muster.
- ERASE (E) Zum Löschen des Bildschirms
- STORAGE (S) Zum Speichern, Laden oder Löschen der Bilder von/auf Diskette oder Cassette. Mit Inhaltsverzeichnis und Formatierungsfunktion.

MAGNIFY (Z) Zum bis zu achtfachen Vergrößern eines Bildausschnittes.

MIRROR (M) Zur spiegelbildlichen Darstellung direkt beim Zeichnen.

COLORMENU (C) Farbauswahl unter 128 Farben und Bestimmung der Intensität (Farbstärke) zusätzlich "Regenbogenfarbenj" möglich.

BRUSHES Zur Auswahl von Art und Stärke des "Pinsels". Für alle Funktionen, die eine Linie ziehen (RAY, DRAW etc.)

HELP Für Erläuterungen zum Programm

SOLIDCOLORS Auswahl unter vier Grundfarben. (0-3)

PATERNs Muster

ERGANZENDE INFORMATIONEN

Bei den Funktionen RAY, LINES, FRAMES, BOXES, CIRCLES oder DISCS folgt vom festgelegten Startpunkt der Cursor jeder Bewegung des Malstiftes auf dem Bildschirm wie ein Gummiband). Damit kann die Zeichnung vor dem "Speichern" nochmals überprüft werden.

Das Bild kann bei den genannten Funktionen gelöscht werden, indem der Malstift von der Tafel abgehoben und einer der Kontrollknöpfe gedrückt oder eine andere Funktion gewählt wird.

RAYS

Interessante Effekte entstehen durch unterschiedliche Malgeschwindigkeit und Pinselstärke.

FILL

Der Cursor muß innerhalb der zu füllenden Fläche stehen. Ist sie bereits mehrfarbig, so wird nur die mit dem Cursor angewählte Farbe ausgefüllt. Neuer Startpunkt ist dann ein angrenzender Farbpunkt. Dieser Vorgang kann beliebig wiederholt werden. Durch Drücken eines Kontrollknopfes kann der FILL-Vorgang unterbrochen werden.

FRAME

Nach Bestimmung des Startpunktes den Kontrollknopf drücken und entsprechend der Bewegungen mit dem Malstift wird die Größe des Rahmens bestimmt.

BOX/DISC

Die Auswahl des Pinsels ist hier ohne Bedeutung. Im Gegensatz zu FILL können mit den Grundfarben hier auch Muster überdeckt werden. Es könne also auch ganze Flächen ohne Probleme schnell gelöscht werden. Dazu als Farbe die des Hintergrundes wählen und mit Box oder Disc löschen.

ERASE

Damit wird der gesamte Bildschirm gelöscht. Sofern nicht zuvor mit SAVE gespeichert, ist das Bild total gelöscht.

STORAGE

Wenn auf Diskette gespeichert werden soll, ist die Dikettenstation einzuschalten, bevor mit der Maltafel gearbeitet wird.

Nach Aufruf des Hauptmenüs STORAGE kann mit dem Untermenü gearbeitet werden. Zum Einladen in den Computer wird der Cursor auf den Dateinamen geführt und ein Kontrollknopf gedrückt. Das Bild wird automatisch geladen und auf dem Bildschirm gezeigt.

MAGNIFY

Diese Funktion arbeitet zusammen mit allen weiteren Funktionen des ATARI ARTIST-Programmes. Bei der Vergrößerung stellt jedes Quadrat einen Bildpunkt dar. Feine Ausarbeitungen wie Farbänderungen, Löschen usw. können einfach und genau erledigt werden. In Verbindung mit FILL läuft der Vorgang bei Normalgröße ab und kehrt dann zu MAGNIFY zurück.

Mit dem Malstift kann der Vergrößerungseffekt beliebig gesteuert werden, so daß das Bild quasi verschoben wird.

MIRROR

Diese Funktion dient zur spiegelbildlichen Darstellung und zum Vervielfachen. Beispiel: Mit Malstift und Kontrollknopf FRAME und MIRROR aus dem Hauptmenü, dann ALL aus dem Mirror-Menü wählen und den Malstift auf die Tafelfläche setzen. Nach Drücken des Kontrollknopfes des Malstiftes erscheinen 4 Punkte, die wie beschrieben durch die Diagonale in Rechtecke umgewandelt werden können. Mit dem Kontrollknopf werden die Rechtecke fixiert. Zum Löschen einfach auf dem Computer die Tasten 'M' und danach 'N' drücken.

Hinzufügen von Regenbogenfarben (Rainbow)

Damit werden durchlaufende Farbwechsel ähnlich einem Regenbogen in den gerade gemalten Bereichen erzeugt.

Beispiel:

Regenbogen innerhalb eines Rechteckes

Mit Malstift und per Kontrollknopf Farbbregister 2 und Box (Rechteck) aus dem Hauptmenü auswählen, bzw. über die Tastatur '2' und 'x' eingeben. Dann bei abgehobenem Malstift per Kontrollknopf zum Mal-Modus zurückkehren. Ein Rechteck zeichnen durch Festlegung der beiden diagonalen Eckpunkte, und es wird nach nochmaligem Drücken des Kontrollknopfes mit der zuvor gewählten Farbe ausgefüllt.

Jetzt das Farbmenü aufrufen, die Rainbow-Funktion einschalten - und im Rechteck erscheint ein Regenbogen.

Rückstellung der Farbbregister zum Originalfarbton

Veränderungen in den Farb- und Intensitätenskalen können zu den Ausgangsfarben (original- bzw. 'default'- Farben) zurückgesetzt werden per Malstift oder Eingabe von 'D' über die Tastatur.

Zurück zu einer vorherigen Farbe

Wenn aus irgendeinem Grund eine Farbe nicht gefällt, kann die vorherige mit dem Befehl 'Restore Last Color' per Malstift oder durch Eingeben von 'L' auf der Computertastatur zurückgerufen werden.

Farbänderungen am Bildschirm

Mit 'Adjust Color on Picture' können per Malstift oder auch durch Eingabe von 'A' auf der Tastatur die Farben und Intensitäten direkt auf dem Bildschirm verändert werden. Den Cursor per Malstift auf die zu verändernde Farbe steuern, dann den Kontrollknopf drücken und jetzt verändert sich die Farbe beim beliebigen Wandern des Stiftes über die Tafelfläche. Waagerechte Bewegungen verändern die Farbwerte von 0 bis 15, Senkrechte dagegen die Intensitäten von 0 bis 15. Die gewünschte Farbe ist durch Drücken eines Kontrollknopfes einzustellen.

Wichtig:

Bei Korrekturen, Hinzufügen oder Löschen ist zu beachten, daß 'Veränderungen' d.h. vertauschen von Farbpunkten schneller zu erreichen sind als totale Farblöschungen. Zum Löschen eines Bildpunktes ist zuerst per Farbmenü die Farbe des Hintergrundes zu wählen. Dann zurück zum Bild, den Cursor auf den zu ändernden Bildpunkt setzen und mit Drücken des Kontrollknopfes wird dieser (Farb-) Punkt entsprechend der Hintergrundfarbe ausgetauscht.

Malpinsel verändern

Zum Verändern der Pinselbreite ist das entsprechende Menü aufzurufen (brush-menu). Die Auswahl erfolgt auch durch Ansteuerung per Cursor. Jede Art hat besondere Merkmale, deren gesamte Nutzung zum Malen interessante Effekte ermöglichen. Besonders gut sichtbar werden sie bei den Funktionen MAGNIFY und DRAW des Hauptmenüs. Je nach Pinselart lassen sich feinste Veränderungen durchführen.

SPEICHERN und LADEN

Diskettenstation

DOS-formatierte Diskette in Diskettenstation einlegen. Weitere Hinweise zum Formatieren finden Sie in der Anleitung der ATARI Disketten-Station.

Bild malen. Dann per Malstift die Funktion 'Select' auswählen oder über die Tastatur 'S' für Speichern anwählen. Bei einer Diskettenstation den Dateinamen eingeben, bei zwei oder mehreren Diskettenstationen zusätzlich deren Nummer (z.B.: D2 etc.) benennen.

Zum Einladen bereits gespeicherter Programme aus dem Hauptmenü über 'S' storage und 'I' Index mit dem Cursor das gewünschte Programm aufrufen. Nach Druck auf den Kontrollknopf wird es automatisch eingeladen.

Programm-Recorder

Leer-Cassette einlegen und Zahlwerk auf 000 stellen. Nach 'S' Storage aus dem Hauptmenü und 'S' aus dem Hilfsmenü auf der Tastatur 'C:' eingeben. Dann die PLAY- und RECORD-Taste drücken und das Bild wird gespeichert (siehe auch Anleitung zum Programm-Recorder).

Zum Laden bereits gespeicherter Bilder wieder in Hauptmenü 'S' storage aufrufen, dann 'L' laden. Dann 'C:' eingeben. Das Programm wird jetzt automatisch geladen.

ATARI[®]
A Warner Communications Company

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 schmachtet 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