



ATARI

Handleiding voor MUSEUM.NL

PICWORKS 2.0

Door:

STRIKE-a-LIGHT software

Juni 1987

Distributie:

PDS - Softpack

Handleiding voor

PICWORKS 2.0



Door:

STRIKE-a-LIGHT
software

Juni 1987

Distributie:

PDS - Softpack

INHOUD

VOORWOORD	4
0. PICWORKS 2.0	5
0.1 Algemeen	
0.2 WERKEN MET PICWORKS 2.0	
0.2.1 Laden van PICWORKS 2.0	
0.2.2 PICWORKS 2.0 kopiëren	6
0.2.3 Bediening	7
1. HOOFD MENU	9
1.1 PIJL OMLAAG	
1.2 INFO	
1.2.1 Tekeningen	
1.2.2 Drive	
1.3 INSTELLING	10
1.3.1 Bewaar standaard	
1.3.2 Bewaar als ...	
1.3.3 Laad	11
1.3.4 Verander Hertz	
1.4 MENU	
1.4.1 Hoofd	
1.4.2 Disk	12
1.4.3 Print	
1.4.4 Edit	
1.4.5 Einde	
1.5 SCHERMNUMMER	13
2. DISK MENU	14
2.1 PIJL OMLAAG	
2.2 TEKENING	
2.2.1 Laad tekening	
2.2.2 Bewaar tekening	15
2.2.3 Tekening type	16
2.3 BLOK	
2.3.1 Laad blok	17
2.3.2 Bewaar blok	
2.4 DISK	
2.4.1 Disk info	
2.4.2 Verwijder file	
2.4.3 Wijzig filenaam	18
2.4.4 Maak folder	19
2.4.5 Formatteer disk	
2.5 MENU	20
2.5.1 Hoofd	
2.5.2 Disk	
2.5.3 Print	
2.5.4 Edit	21



2.5.5 Einde	21
2.6 SCHERMNUMMER	22
3. PRINT MENU	22
3.1 PIJL OMLAAG	
3.2 PRINT	
3.2.1 Normaal	
3.2.2 Traploos	23
3.3 INSTALLEER	24
3.3.1 Printer	
3.3.2 Papier	26
3.3.3 Kwaliteit	27
3.3.4 cm/inch	
3.4 MENU	
3.4.1 Hoofd	
3.4.2 Disk	28
3.4.3 Print	
3.4.4 Edit	
3.4.5 Einde	
3.5 SCHERMNUMMER	29
4. EDIT MENU	30
4.1 PIJL OMLAAG	
4.2 BLOK	
4.2.1 Pak blok	
4.2.2 Knip blok	31
4.2.3 Druk blok	32
4.2.4 Druk transparant	
4.2.5 Vul scherm	33
4.2.6 Toon blok	
4.3 EDIT	
4.3.1 Kleur	34
4.3.2 Helderheid	36
4.3.3 Dek af	
4.3.4 Teken rand	
4.3.5 Werk kleur	37
4.3.6 Verwissel scherm	
4.3.7 Kopieer scherm	
4.3.8 Scherm schoon	
4.4 MENU	38
4.4.1 Hoofd	
4.4.2 Disk	
4.4.3 Print	
4.4.4 Edit	
4.4.5 Einde	39
4.5 SCHERMNUMMER	
Kontaktadres PDS - Softpack	40

VOORWOORD

ATARI

In deze handleiding vindt je aan de hand van een groot aantal voorbeelden en illustraties de uitleg van PICWORKS 2.0. Het programma is tot de laatste minuut voor het definitief werd goedgekeurd, getest. Dit is natuurlijk geen garantie dat het voor 100% goed werkt, maar de 99% denken we toch wel te kunnen halen. Mochten er onverhoopt toch problemen met PICWORKS 2.0 zijn, dan kun je contact opnemen met PDS - Softpack, het adres vindt je achterin deze handleiding en op het diskettelabel.

Het is onze bedoeling geweest een zeer gebruikersvriendelijk programma te maken, dat plezierig is om mee te werken en waarmee de grafische mogelijkheden van de ST en haar tekenprogramma's volledig tot hun recht kunnen komen. Wij hopen dat de gebruikers van PICWORKS 2.0 zullen beamen dat wij in die opzet geslaagd zijn en zijn altijd benieuwd naar commentaar (of misschien kritiek) op de door ons gemaakte software.

Juli 1987

STRIKE-a-LIGHT
software

0. PICWORKS 2.0

0.1 ALGEMEEN

PICWORKS 2.0 is een programma, dat speciaal werd ontworpen om de grafische capaciteiten van de ATARI ST in combinatie met een printer volledig uit te buiten.

Met dit programma kunnen alle pixel georiënteerde tekeningen van verschillende tekenprogramma's ingeladen worden. Eenmaal geladen kunnen er allerhande bewerkingen op worden losgelaten en het resultaat wordt door PICWORKS 2.0 in elk gewenst tekenprogramma formaat weer bewaard. De Kunstwerken of 'kunstwerken' kunnen met elke parallelprinter die op de ST aangesloten is worden uitgeprint in elke gewenste grootte.

PICWORKS 2.0 werkt met alle files in zowel kleur als zwartwit. Dit houdt in dat files van een andere resolutie kunnen worden ingeladen, bewerkt, geprint en bewaard. Zo is het dus eindelijk mogelijk om die mooie kleurendemo in zwartwit te bekijken, de tekeningen in het eigen zwartwit tekenprogramma formaat op schijf te zetten en er met dit tekenprogramma mee verder te werken.

0.2 WERKEN MET PICWORKS 2.0

In dit hoofdstukje vindt je een korte beschrijving van het gebruik van PICWORKS 2.0 in het algemeen. Verder wordt uitgelegd hoe een werkkopie van het programma kan worden gemaakt en hoe je het programma op harddisk kunt zetten en aanpassen.

0.2.1 Laden van PICWORKS 2.0

Om met een werksessie te beginnen, heeft slechts het programmafile 'PICWORKS.PRG' twee keer snel achter elkaar met de muis te worden aangeklikt. Vanaf diskette wordt het volledige programma in ongeveer een halve minuut ingeladen. Na het laden is de programmaschijf zelf niet meer nodig, behalve eventueel voor het laden of bewaren van de set met standaard instellingen.

Tijdens het laden van PICWORKS 2.0 kan het gebeuren dat een melding verschijnt dat er niet voldoende geheugenruimte voor het programma beschikbaar is. Aangezien PICWORKS 2.0

zeer veel geheugen nodig heeft voor zijn bewerkingen, mogen er geen grote accessories of hulpprogramma's samen met PICWORKS 2.0 geladen zijn. Is het geheugen niet toereikend dan meldt PICWORKS 2.0 dit en zal de ST eerst uit- en aanzet moeten worden.

Een tweede melding tijdens het laden kan zijn dat de printerdriver niet is gevonden. Dit is geen probleem zolang er niet direkt geprint hoeft te worden. PICWORKS 2.0 werkt ook zonder driver prima. Bij de instellingen die het programma gebruikt, staat ook de naam en de folder van de standaard te gebruiken driver (extensie .PDR). Als deze driver niet gevonden wordt, meldt PICWORKS 2.0 dit. Voordat er nu geprint kan worden moet een geschikte driver apart geladen worden vanuit de printer installatie optie (zie '3.3.1 Printer'). Het is aan te raden een vaak gebruikte driver op de PICWORKS 2.0 programmaschijf te zetten. Als deze een keer vanuit het programma is geladen en de instellingen worden bij 'Bewaar standaard' (zie 1.3.1) vastgelegd, dan zal PICWORKS 2.0 bij een volgende start deze driver automatisch bijladen. Standaard wordt PICWORKS 2.0 zo geïnstalleerd, dat de meegeleverde STAR NL-10 driver wordt geladen.

0.2.2 PICWORKS 2.0 Kopiëren

PICWORKS 2.0 kan voor eigen gebruik worden gekopieerd om te voorkomen dat bij pech met het origineel het programma volledig weg is. Wij raden dan ook aan een kopie van de originele schijf te maken, voor je er mee gaat werken en het origineel op een andere plaats dan de kopie op te bergen (een kop koffie kan in een klap/plas aardig wat schade aan een bak diskettes toebrengen).

Om het programma vanaf harddisk te kunnen gebruiken moeten het programfile 'PICWORKS.PRG' en de folder 'PICWORKS' samen in een directory worden gezet. De folder moet in zijn geheel en niet file voor file worden overgezet anders werkt PICWORKS 2.0 niet. De eerste keer dat het programma vanaf harddisk wordt gestart zal het de printerdriver niet kunnen vinden (zie ook hierboven) aangezien het probeert deze vanaf drive A te laden. Om dit bij een volgende keer te voorkomen, moet in het printer installatie menu (zie '3.3.1 Printer') de driver vanaf harddrive zelf worden geladen. Bewaar vervolgens de instellingen van PICWORKS 2.0 met 'Bewaar standaard' (zie 1.3.1). Vanaf dat moment weet het programma bij een nieuwe start waar de driver wel vandaan gehaald moet worden.

Officiële copiers van PICWORKS 2.0 krijgen bij het pakket

een registratiekaart. Alleen degene die deze kaart ingevuld opstuurd kan als geregistreerd gebruiker met vragen over het programma bij de distributeur en eventueel de makers terecht. Ook updates, die in de toekomst zeker uit zullen komen, krijgen alleen de geregistreerde kopers bij inlevering van het oude origineel voor een zeer gereduceerde prijs.

0.2.3 Bediening

De bediening van het programma geschiedt via de bekende pull-down menus. Alle opties van PICWORKS 2.0 zijn in vier groepen bij elkaar gezet met elk een eigen menubalk. Deze groepen of nivo's werken parallel, dat wil zeggen dat elke menugroep op elk moment direkt te bereiken is, zonder eerst een aantal keuzes te hoeven maken.

Drie van de koppen in elk van deze menubalken zijn steeds gelijk: Het pijltje omlaag (helemaal links), de kop MENU en het nummer helemaal rechts. Onder de pijl vindt je een korte melding over PICWORKS 2.0 en de makers: STRIKE-a-LIGHT. Bij MENU kan gekozen worden uit de hierboven genoemde menugroepen; met name: 'Hoofd', 'Disk', 'Print' en 'Edit'. Verder vindt je hier onder 'Einde' de mogelijkheid om met PICWORKS 2.0 te stoppen.

Behalve bij het ingeven van waarden en een eventuele tekst bij het bewaren van tekeningen of gegevens, wordt heel PICWORKS 2.0 met de muis bediend. Voor de snelheid en gemak van werken is het wisselen van de werkschermen (er kunnen 9 tekeningen tegelijk verwerkt worden op 1Mb machines) ook mogelijk met de cijfertoetsen 1 tot 9. Het kan voorkomen dat de menubalk niet 'open' gaat als je er met de muispijl op gaat staan. Dit probleempje kan eenvoudig worden opgelost door buiten de menubalk (dus in het scherm) met de muispijl te gaan staan en één of twee keer op de linker muisknop te drukken.

Om de gehele tekening zonder menubalk te kunnen bekijken, moet je op de rechtermuisknop drukken als de menubalk gesloten is. Een tweede druk op de rechtermuisknop brengt de menubalk weer in beeld.

Om fouten bij het laden te voorkomen, behoeft bij het bewaren van tekeningen en gegevens een extensie nooit te worden ingetypt. PICWORKS 2.0 zet deze extensie ongeacht wat je hebt ingevuld, zelf goed neer.

Een tweede opmerking over het werken met disk is te maken over de item selector. Tijdens tests van PICWORKS 2.0 bleek dat vanwege een fout in GEM het werken met een disk-

drive in uitzonderlijke gevallen tot problemen kan leiden. Als in een item selector de drive in de folder informatieregel in 'B:' wordt veranderd en er is geen tweede diskdrive aangesloten, dan zet GEM een verkeerde tekst neer en is de folderinformatie verder niet meer zichtbaar (dit gebeurt overigens in alle programma's die met de item selector werken). Laden en saven gaat nog wel, maar het veranderen van drive moet 'blind' gebeuren, aangezien de ingetypte tekst niet meer zichtbaar wordt neergezet. Het beste kun je de nog niet bewaarde gegevens bewaren en de ST resetten. Als er twee diskdrives zijn aangesloten, geeft drive B geen problemen.

Werkend in kleur kan het soms gebeuren dat het palet van een tekening zo gemaakt is, dat de achtergrond kleur en de tekstkleur (vrijwel) gelijk zijn. Aangezien de menubalken op dat moment niet te lezen zijn, is er in PICWORKS 2.0 een toetsfunctie ingebouwd, de '0' (nul), om deze twee kleuren tijdelijk in zwart en wit te veranderen. Het plaatje wordt meestal op een interessante manier verbasterd, maar dit heeft geen gevolgen voor het bewaren of printen ervan, daarvoor wordt het eigenlijke palet gebruikt. Door nogmaals op de '0' te drukken krijg je het originele palet weer terug.

Om dezelfde reden van leesbaarheid, wordt tijdens het tonen van meldingen op het scherm, zoals alarm boxen en informatie tijdens het laden en bewaren van gegevens, de tekst- en achtergrondkleur op zwart en wit gezet. Ook hier heeft dat geen invloed op de tekening die in beeld is, ook niet als deze op dat moment op schijf gezet wordt.

Mocht er iets niet direct duidelijk zijn, dan biedt deze handleiding wellicht uitkomst. In de inhoudsopgave staat per menu een apart hoofdstuk vermeld. Deze zijn onderverdeeld in een aantal met hoofdletters geschreven groepen functies. Dit zijn de koppen die in de menubalk boven het scherm verschijnen. Onder deze koppen vindt je dan de eigenlijke functies in de volgorde waarin ze van boven naar beneden in de drop-down menus voorkomen.

De makers van PICWORKS 2.0 hebben de bediening van het programma zo gebruikersvriendelijk mogelijk gemaakt. In de praktijk zal blijken dat na enige oefening de verschillende functies vanzelf duidelijk worden en handigheidjes om zaken sneller af te wikkelen vlug ontdekt zijn.

1. HOOFD MENU

(Zie fig. 1.) In dit menu kun je een overzicht krijgen van de tekeningen waar je op dit moment mee aan het werk bent. De in het programma gebruikte instellingen kunnen hier worden bewaard en informatie over de diskettes, harddrive en/of ram-disk kan worden opgevraagd.

1.1 PIJL OMLAAG

In dit eerste menu onderdeel vindt je een melding over PICWORKS 2.0, STRIKE-a-LIGHT (de makers van PICWORKS 2.0) en de versie waarmee je werkt. Eventuele kleine accessoires kunnen hier geselecteerd worden.

1.2 INFO

Binnen dit menu kan informatie over de namen van tekeningen en de inhoud van diskettes en drives worden opgevraagd.

1.2.1 Tekeningen

De namen van de op dit moment geladen tekeningen worden onder elkaar op het scherm weergegeven (fig. 1.2.1). Tekeningen die gemaakt zijn door blokken uit andere schermen op een leeg scherm te plaatsen, hebben nog geen naam en worden dus ook niet aangegeven. Wordt een tekening met een andere naam dan waarmee hij geladen is, bewaard, dan verandert de naam in deze lijst mee. Als een scherm wordt gewist met 'Scherm Schoon' (zie 4.3.8), dan wordt de naam van die tekening ook gewist.

1.2.2 Drive

De informatie van de drive en de diskettes bestaat uit verschillende onderdelen (zie fig. 1.2.2). Deze worden alleen dan vermeld als ze daadwerkelijk voor de betreffende drive bestaan of ter zake doen. Van een harddrive zal bijvoorbeeld niet vermeld worden of hij al dan niet write protected is.

Standaard geeft deze optie de informatie van de diskette in drive A. Afhankelijk van de beschikbare drives, verschijnen er onderin het scherm een aantal hokjes die overeenkomen met de aangesloten (hard)drives. De informatie van deze andere

drives kan worden opgevraagd door op het gewenste drivehokje te klikken met de muis. Klikken op het 'OK' hok brengt je terug naar het hoofdmenu.

MUSEUM.NL

1.3 INSTELLING

Een handige eigenschap van PICWORKS 2.0 is dat het programma voortdurend bijhoudt wat de gebruiker aan instellingen nodig heeft. De folder waar de tekeningen uit geladen worden, de drive en wellicht andere folder waar de resultaten worden bewaard, de printerdriver, grootte van de afdrucken, etcetera. Al deze instellingen worden bij het laden van PICWORKS 2.0 vastgesteld aan de hand van het instellingen file. Tijdens het gebruiken van PICWORKS 2.0 worden deze gegevens aangepast. Het is in dit menu mogelijk de instellingen die tijdens een werksessie vaak nodig zijn, te bewaren voor later gebruik.

1.3.1 Bewaar standaard

Als PICWORKS 2.0 wordt geladen, leest het programma de zogenaamde default of standaard waarden uit een file genaamd 'STANDARD.IST' in de 'PICWORKS' folder. Het is mogelijk om deze set met informatie te vervangen door de instellingen waar je op dit moment mee werkt. Doe daarvoor de PICWORKS 2.0 schijf of een werkende kopie ervan in de drive (als PICWORKS 2.0 is geladen vanaf harddisk is dat niet nodig) en kies deze optie. Zorg ervoor dat de diskette niet write protected is en klik met de muis op 'standard' (zie fig. 1.3.1). Houdt er rekening mee dat de oude set met standaard instellingen wordt gewist. Als je deze niet kwijt wilt, moet je hem voor het kiezen van deze optie van naam veranderen. Dat kan met de 'Wijzig naam' optie uit het disk menu (zie 2.4.3). Als deze standaard set niet in de 'PICWORKS' folder staat, loopt het programma bij het laden vast, zorg er dus altijd voor dat na het hernaemen van deze set, de huidige instellingen als standaard bewaard worden.

1.3.2 Bewaar als ...

Bewaren als standaard heeft alleen nut als het gaat om instellingen die later vaak nodig zijn, bijvoorbeeld als PICWORKS 2.0 op harddrive is gezet en de instellingen nog op diskdrive waren afgesteld. Is een instelling wel handig maar niet als standaard waarde noodzakelijk, dan kan de aktuele set ook

onder een andere naam bewaard worden met deze 'Bewaar als ...' mogelijkheid. Het is in dit geval niet noodzakelijk om op de programmaschijf van PICWORKS 2.0 te bewaren, daarom wordt een item selector op het scherm gezet waarmee zelf de schijf en/of folder gekozen kan worden (zie fig. 1.3.2).

1.3.3 Laad

Een met 'Bewaar als ...' op schijf gezette instellingen set, wordt door PICWORKS 2.0 niet automatisch gebruikt, maar moet vanuit het programma met deze functie geladen worden. Het is ook mogelijk om de standaard instellingen uit de 'PICWORKS' folder in te laden. De set met instellingen wordt met een item selector uitgekozen (zie fig. 1.3.3) en geladen. In het voorbeeld wordt de huidige set instellingen vervangen door de eerder bewaarde set 'MIJN-SET.IST'.

1.3.4 Verander Hertz

Als losstaande functie is in dit menu de monitor frequentie opgenomen waarmee de frequentie voor de monitor van 50 naar 60 Hertz wordt omgezet en andersom. Deze hoeft slechts in uitzonderingsgevallen en alleen bij het gebruik van kleurenschermen gebruikt te worden. Door de functie nogmaals te selecteren, wordt de frequentie weer op het oude peil teruggebracht. De waarde van de frequentie wordt onthouden in het instellingen pakket op schijf (zie hierboven bij '1.3.1 Bewaar standaard').

1.4 MENU

Hier wordt de keuze gemaakt tussen de verschillende groepen functies. Deze optie is bij alle menubalken gelijk. De naam van het menu waar je mee bezig bent is grijs gemaakt en niet te selecteren. Je kunt hier ook PICWORKS 2.0 verlaten.

1.4.1 Hoofd

Dit is het menu waar je je op dit moment in bevindt. In dit menu kun je een overzicht krijgen van de tekeningen waar je op dit moment mee aan het werk bent. De in het programma gebruikte instellingen kunnen hier worden bewaard en infor-

matie over de diskettes, harddrive en/of ramdisk kan worden opgevraagd.

1.4.2 Disk

Alle bewerkingen met disk, zoals het laden en bewaren van tekeningen en blokken worden hier uitgevoerd. De informatie van je diskettes en drives kan worden opgevraagd en buiten dat kun je de 'administratie' van je files bijwerken door ze te hernoemen, verwijderen, in zelf aan te maken folders op te bergen, etcetera. Is er voor een file geen plaats meer op schijf dan kun je hier een schijf enkel- of dubbelzijdig formatteren.

1.4.3 Print

Een van de belangrijke taken van PICWORKS 2.0 is het op papier vastleggen van de gemaakte tekeningen. Hiervoor is een volledig aan de wens van de gebruiker en de printer aanpasbare printerdriver ingebouwd. Hiermee kan op alle 8- en 24-naalds printers die parallel op de ATARI ST aangesloten zijn, afdrucken worden gemaakt van enkele centimeters tot meters groot en traploos alles wat daar tussen zit.

Eventuele aanpassingen aan de printerdriver, de gewenste printgrootte of het gebruikte papier kunnen hier worden ingesteld en indien gewenst voor later gebruik als standaard worden bewaard.

1.4.4 Edit

De tekeningen in het geheugen kunnen op verschillende manieren aan de behoefte van de gebruiker worden aangepast. In dit menu zijn de functies verzameld waarmee plaatjes worden bijgewerkt, aan de printer aangepast of waaruit alleen de interessante gedeelten voor later gebruik worden geknipt.

1.4.5 Einde

Met deze keuze verlaat je PICWORKS 2.0. Alle tekeningen in het geheugen gaan voorzover ze niet bewaard zijn, verloren. Ook de instellingen waarmee het programma nu werkt, raak je kwijt als ze niet vastgelegd zijn op disk (zie hiervoor '1.3 INSTELLING').

Het kan soms voorkomen dat een programma dat na PICWORKS 2.0 wordt geladen niet naar behoren werkt. Mocht dit

het geval zijn, dan is het aan te bevelen de ST een paar seconden uit te zetten en het programma opnieuw te laden.

1.5 SCHERMNUMMER

Het nummer dat in alle menu's rechts van de 'MENU' optie staat is het nummer van het zichtbare scherm. Alle bewerkingen worden op deze tekening uitgevoerd. Door het cijfer met de muispijl aan te raken wordt een rij cijfers zichtbaar die staat voor het aantal beschikbare werkschermen. Bij Megabyte ST's zijn dit de cijfers één tot en met negen, bij een half Megabyte vrij geheugen is het aantal werkschermen beperkt tot twee. Een ander scherm kan met de muis in deze menubalk worden geselecteerd. Een tweede mogelijkheid is het intoetsen van het gewenste schermnummer. Hiervoor moet wel de menubalk gesloten zijn. Een openstaand drop-down menu kan worden gesloten door de muispijl buiten het menu te zetten en één keer op de linkermuisknop te drukken.

2. DISK MENU

(Zie fig. 2.) Alle bewerkingen met disk, zoals het laden en bewaren van tekeningen en blokken worden hier uitgevoerd. De informatie van je diskettes en drives kan worden opgevraagd en buiten dat kun je de 'administratie' van je files bijwerken door ze te hernoemen, verwijderen, in zelf aan te maken folders op te bergen, etcetera. Is er voor een file geen plaats meer op schijf dan kun je hier een schijf enkel- of dubbelzijdig formatteren.

2.1 PIJL OMLAAG

In dit eerste menu onderdeel vindt je een melding over PICWORKS 2.0, STRIKE-a-LIGHT (de makers van PICWORKS 2.0) en de versie waarmee je werkt. Eventuele kleine accessoires kunnen hier geselecteerd worden.

2.2 TEKENING

Met de onderstaande functies kun je de plaatjes, waar het uiteindelijk allemaal om begonnen is, laden en bewaren.

2.2.1 Laad tekening

Op het scherm verschijnt een item selector (zie fig. 2.2.1) waarmee het te laden file kan worden uitgekozen. PICWORKS 2.0 herkent een tekening automatisch en zal afhankelijk van het soort het file laden, indien nodig ontpakken (bij compact bewaarde tekeningen) en omzetten van kleur naar zwartwit of andersom. Het is niet nodig van tevoren in te stellen wat voor een soort tekening je wilt gaan laden. Je kunt dus elk file dat je wilt selecteren, het heeft begrijpelijkerwijs weinig nut om te proberen een tekst of programma te laden als tekening. PICWORKS 2.0 zal dit netjes toch proberen maar het resultaat is over het algemeen niet erg tekeningachtig.

Het nummer dat in de kopregel staat achter 'LAAD TEKENING' geeft het schermnummer aan waar de tekening zal worden ingeladen. Het plaatje dat daar voor het laden stond, gaat verloren.

Als het laden van een file fout gaat, zijn er twee mogelijke oorzaken: 1. Het file dat je wilde laden is geen pixel tekening

(technische tekenprogramma's bewaren hun plaatjes bijvoorbeeld meestal als een set coördinaten, deze zijn door PICWORKS 2.0 niet te laden als tekening), 2. Het file is wel degelijk een tekening, maar het formaat waarin deze op schijf staat is niet herkenbaar voor PICWORKS 2.0. In dat geval is vaak een gedeelte van het plaatje te herkennen, maar dan verschoven of uit elkaar getrokken. De makers van PICWORKS 2.0 kenden dit betreffende filetype dan niet. Mocht je het belangrijk vinden dat ook deze tekeningen te gebruiken zijn in PICWORKS, neem dan contact op met de distributeur (adres achterin deze handleiding en op de diskette). Is het een vaker voorkomend fileformaat dan zullen wij als makers van dit programma het in een volgende versie graag inbouwen.

PICWORKS 2.0 zou de volgende soorten tekeningen in zowel kleur als zwartwit, probleemloos moeten kunnen laden: (Een vraagteken bij de extensie betekent dat elke letter of cijfer op die plaats kan worden ingevuld)

Kleur	Z/W	Programma	Extensie
x	-	Art Director	.ART
x	-	Colorstar	.??? .ART
x	x	Degas	.PI1 .PI3
x	x	Degas Elite	.PI1 .PI3
x	x	Degas Elite compact formaat	.PC1 .PC3
-	x	Doodle / GST draw	.DOO
-	x	GfA painter	.PI3
-	x	Jack Paint	.???
-	x	Monostar	.??? .ART
x	-	Neochrome	.NEO .PIC
-	x	Stad	.PI3
x	-	Tiny compact formaat	.TNY .TN?

Tekeningen uit andere programma's worden vaak toch goed geladen, maar dat is op dit moment dan nog niet getest.

Op de PICWORKS 2.0 schijf staan een aantal tekeningen gemaakt met verschillende tekenprogramma's als voorbeeld. Deze kun je een keer laden om te kijken wat de mogelijkheden zijn.

2.2.2 Bewaar tekening

Het scherm dat op dit moment zichtbaar is, kan worden bewaard op schijf in alle bovenstaande formaten, behalve het

Tiny compact formaat. Dit is overigens toch geen tekenprogramma. Mocht je Tinyfiles willen hebben, dan kan met het Tiny programma een Degas kleurenfile (extensie .PII) of een Neochrome file (alleen met de extensie .NEO) worden omgezet naar het compacte Tinyformaat.

Vanuit kleur kunnen alleen kleurenformaten worden bewaard (zie fig. 2.2.3a), vanuit zwartwit alleen zwartwit (zie fig. 2.2.3b). Voor het ingeven van de filenaam krijg je een item selector op het scherm. Bovenaan in de kopregel staat het nummer van het scherm dat je gaat bewaren en de extensie (zie fig. 2.2.2). Als je een ander filetype wilt bewaren, kun je dat ingeven bij 'Tekening type' (zie hieronder 2.2.3).

Zoals in de inleiding al werd gezegd, hoeft een extensie bij het bewaren van gegevens nooit te worden ingegeven. Afhankelijk van het gekozen type, vult PICWORKS 2.0 de extensie zelf in, zelf ingegeven extensies worden altijd gewist (het is dus verspilde moeite ze toch in te typen).

2.2.3 Tekening type

PICWORKS 2.0 kan tekeningen op verschillende manieren op schijf zetten. Afhankelijk van het gekozen type, kunnen de genoemde tekenprogramma's de files inladen voor verdere bewerking. Werkend in kleur, kunnen een aantal kleurenfiles worden gekozen (zie fig. 2.2.3a). Werkend in zwartwit, zijn dat een andere set zwartwit formaten (zie fig. 2.2.3b).

Een andere tekening type wordt gekozen door met de muispijl het hokje voor het betreffende type aan te klikken. Is het filetype al naar wens dan kun je met een klik op het 'Annuleer' hok terug naar het diskmenu zonder iets te veranderen.

2.3 BLOK

In het edit menu kunnen stukken uit tekeningen worden gesneden. Deze blokken kunnen voor later gebruik op schijf worden bewaard in dit menu. Blokken op schijf kunnen hier worden ingeladen. In het blok menu (zie 4.2) worden de eigenlijke bewerkingen met deze blokken uitgevoerd.

2.3.1 Laad blok

Een op schijf staand blok kan worden geladen. Blokken hebben de extensie '.BK1' voor kleur en '.BK3' voor zwartwit, deze zijn in tegenstelling tot de complete tekeningen, niet uitwisselbaar. Als een blok wordt geladen, zal een eerder geladen of zojuist uitgesneden blok gewist worden.

2.3.1 Bewaar blok

Met 'Bewaar blok' kan een blok dat net is uitgesneden of geladen vanaf disk, worden bewaard. De extensie '.BK1' voor kleur en '.BK3' voor zwartwit wordt door PICWORKS 2.0 zelf toegevoegd.

2.4 DISK

In dit menu kan de 'administratie' van je tekeningen worden bijgewerkt. Je kun tekeningen verplaatsen, van naam veranderen, wissen, etcetera. Buiten dat kunnen diskettes voor gebruik geschikt gemaakt worden door ze te formatteren en de juiste folders er op te zetten.

2.4.1 Disk info

De informatie van de drive en de diskettes bestaat uit verschillende onderdelen (zie fig. 1.1.2). Deze worden alleen dan vermeld als ze daadwerkelijk voor de betreffende drive bestaan of ter zake doen. Van een harddrive zal bijvoorbeeld niet vermeld worden of hij al dan niet write protected is.

Standaard geeft deze optie de informatie van de diskette in drive A. Afhankelijk van de beschikbare drives, verschijnen er onderin het scherm een aantal hokjes die overeenkomen met de aangesloten (hard)drives. De informatie van deze andere drives kan worden opgevraagd door op het gewenste drivehokje te klikken met de muis. Klikken op het 'OK' hok brengt je terug naar het hoofdmenu.

2.4.2 Verwijder file

Met behulp van PICWORKS 2.0 kunnen files (niet alleen tekeningen) gewist worden. Geef in de item selector die op het scherm verschijnt (zie fig. 2.4.2a) het file aan dat je wilt

verwijderen, in dit voorbeeld 'KAN-WEG.PC3'. Het programma vraagt nog één keer of je zeker weet dat dit file gewist moet worden (zie fig. 2.4.2b). Druk je dan op 'Gool weg' dan wordt het file definitief verwijderd. met 'Annuleer' kom je terug in het disk menu. Aangezien vaak meerdere files tegelijk gewist moeten worden, kom je na het wissen van een file terug in de item selector en kan een volgend te verwijderen file gekozen worden. Is dit niet meer nodig dan kom je met 'Cancel' terug in het disk menu.

2.4.3 Wijzig filenaam

De naam van een file op disk (ook hier gaat het om alle files en niet alleen de tekeningen) kan worden aangepast met deze functie. Om een filenaam te veranderen wordt hij eerst een keer geselecteerd in een item selector (zie fig. 2.4.3a) in het voorbeeld het file 'OUDENAAM.PC3', vervolgens druk je op 'OK', waardoor PICWORKS 2.0 de te veranderen naam weet. Opnieuw verschijnt een item selector (zie fig. 2.4.3b). Als je een vrijwel gelijke naam wilt hebben als een bestaand file kun je deze één keer aanklikken met de muis en de verandering intypen op het invulstreepje. Je kunt natuurlijk ook zelf een nieuwe naam intypen, zoals in het voorbeeld: 'NIEUWENM'. LET OP: de extensie moet in dit geval WEL worden ingegeven! Dit is het enige punt in PICWORKS 2.0 waar je helemaal vrij bent in het kiezen van een extensie, ook als het om een bestaande tekening of PICWORKS blok gaat. Denk er aan dat PICWORKS 2.0 een tekening met een verkeerde extensie vaak niet goed meer kan inlezen, hetzelfde geldt voor veel tekenprogramma's.

De tweede naam mag nog niet voorkomen in de folder waar je het file in wilt zetten. PICWORKS 2.0 meldt dit als je het toch doet en springt terug naar het disk menu. Een file kan tijdens het veranderen van naam in een andere folder gezet worden. Als de tweede item selector verschijnt, kan een andere folder dan waarin het file nu staat, worden geopend. Als de filenaam nu gewijzigd wordt, verdwijnt het file uit de oude folder en komt in de nieuwe folder te staan. Je maakt dus geen kopie maar verplaatst het file op schijf naar een andere plek. Deze folderwisseling kan alleen binnen één schijf of harddisk partitie gedaan worden. Om een file naar een andere drive te verplaatsen moet hij eerst worden geladen en vervolgens bewaard op de andere schijf. Is het geen tekening dan moet dit vanuit de desktop gedaan worden.

Als de tweede naam in orde is, klik je weer op 'OK' of drukt Return. Het programma geeft nog één keer de oude en de nieuwe naam onder elkaar om te kijken of alles klopt (zie fig. 2.4.3c), in het voorbeeld is te zien, dat werd vergeten de extensie goed in te geven. Door op 'Annuleer' te klikken kom je terug in het disk menu, 'Wijzig' laat PICWORKS 2.0 de naamsverandering definitief uitvoeren.

Aangezien vaak meerdere files tegelijk van naam moeten worden veranderd, kom je na het wijzigen van een filenaam terug in de item selector en kan een volgend file gekozen worden. Is dit niet meer nodig dan kom je met 'Cancel' terug in het disk menu.

2.4.4 Maak folder

Voor de overzichtelijkheid is het vaak makkelijk om verschillende soorten tekeningen in folders bij elkaar te zetten. Deze folders kunnen met PICWORKS 2.0 vanuit het programma zelf aangemaakt worden. Je krijgt hiervoor een item selector in beeld, waarin de plaats waar de nieuwe folder moet komen kan worden opgezocht (zie fig. 2.4.4). Op de invulstreep kun je de naam van de nieuwe folder ingeven, in het voorbeeld is dat 'MIJN-FOLDER'. Na een klik op 'OK' of de Return-toets, vraagt PICWORKS 2.0 of je inderdaad de folder wilt aanmaken. Wil je dat bij nader inzien toch niet, klik dan op 'Annuleer'.

Nadat PICWORKS 2.0 een folder heeft aangemaakt, krijg je de item selector terug om een volgende foldernaam in te geven. Als je genoeg folders hebt gemaakt, klik dan op 'Cancel'.

2.4.5 Formateer disk

Negen mooie plaatjes in de computer en geen schijf meer om ze op te zetten. Met PICWORKS 2.0 kun je vanuit het programma schijven enkel- en dubbelzijdig formatteren. De te formatteren schijf moet in drive A worden gedaan. Alle informatie op de schijf zal worden uitgewist en PICWORKS 2.0 waarschuwt hiervoor (zie fig. 2.4.5a). Bij de eerste melding kan worden gekozen voor het enkel- of dubbelzijdig formatteren van de diskette of terug gaan naar het disk menu met 'Annuleer'. Na het kiezen van 'Enkel' of 'Dubbel' vraagt PICWORKS 2.0 nog één keer of je zeker weet dat de juiste schijf geformatteerd gaat worden (zie fig. 2.4.5b). Door op 'Format' te klikken, wordt de schijf geformatteerd, met 'Annuleer' kom je terug in het disk menu.

Om problemen met verkeerd geformatteerde of kapotte schijven te voorkomen, zal PICWORKS 2.0 een schijf die niet (volledig) korrekt is geformatteerd, als foute disk afwijzen. Vaak is het een kwestie van nogmaals formatteren om de bewuste diskette wel goed te krijgen.

2.5 MENU

Hier wordt de keuze gemaakt tussen de verschillende groepen functies. Deze optie is bij alle menubalken gelijk. De naam van het menu waar je mee bezig bent is grijs gemaakt en niet te selecteren. Je kunt hier ook PICWORKS 2.0 verlaten.

2.5.1 Hoofd

In dit menu kun je een overzicht krijgen van de tekeningen waar je op dit moment mee aan het werk bent. De in het programma gebruikte instellingen kunnen hier worden bewaard en informatie over de diskettes, harddrive en/of ramdisk kan worden opgevraagd.

2.5.2 Disk

Dit is het menu waar je je op dit moment in bevindt. Alle bewerkingen met disk, zoals het laden en bewaren van tekeningen en blokken worden hier uitgevoerd. De informatie van je diskettes en drives kan worden opgevraagd en buiten dat kun je de 'administratie' van je files bijwerken door namen te veranderen, ze te verwijderen, in zelf aan te maken folders op te bergen, etcetera. Is er voor een file geen plaats meer op schijf dan kun je hier een schijf enkel- of dubbelzijdig formatteren.

2.5.3 Print

Een van de belangrijke taken van PICWORKS 2.0 is het op papier vastleggen van de gemaakte tekeningen. Hiervoor is een volledig aan de wens van de gebruiker en de printer aanpasbare printerdriver ingebouwd. Hiermee kan op alle 8- en 24-naalds printers die parallel op de ATARI ST aangesloten zijn, afdrucken worden gemaakt van enkele centimeters tot meters groot en traploos alles wat daar tussen zit.

Eventuele aanpassingen aan de printerdriver, de gewenste printgrootte of het gebruikte papier kunnen hier worden ingesteld en indien gewenst voor later gebruik als standaard worden bewaard.

MUSEUM.NL

2.5.4 Edit

De tekeningen in het geheugen kunnen op verschillende manieren aan de behoefte van de gebruiker worden aangepast. In dit menu zijn de funkties verzameld waarmee plaatjes worden bijgewerkt, aan de printer aangepast of waaruit alleen de interessante gedeelten voor later gebruik worden geknipt.

2.5.5 Einde

Met deze keuze verlaat je PICWORKS 2.0. Alle tekeningen in het geheugen gaan voorzover ze niet bewaard zijn, verloren. Ook de instellingen waarmee het programma nu werkt, raak je kwijt als ze niet vastgelegd zijn op disk (zie hiervoor '1.3 INSTELLING').

Het kan soms voorkomen dat een programma dat na PICWORKS 2.0 wordt geladen niet naar behoren werkt. Mocht dit het geval zijn, dan is het aan te bevelen de ST een paar seconden uit te zetten en het programma opnieuw te laden.

2.6 SCHERMNUMMER

Het nummer dat in alle menu's rechts van de 'MENU' optie staat is het nummer van het zichtbare scherm. Alle bewerkingen worden op deze tekening uitgevoerd. Door het cijfer met de muispijl aan te raken wordt een rij cijfers zichtbaar die staat voor het aantal beschikbare werkschermen. Bij Megabyte ST's zijn dit de cijfers één tot en met negen, bij een half Megabyte vrij geheugen is het aantal werkschermen beperkt tot twee. Een ander scherm kan met de muis in deze menubalk worden geselecteerd. Een tweede mogelijkheid is het intoetsen van het gewenste schermnummer. Hiervoor moet wel de menubalk gesloten zijn. Een openstaand drop-down menu kan worden gesloten door de muispijl buiten het menu te zetten en een keer op de linkermuisknop te drukken.

3. PRINT MENU

(Zie fig. 3.) Eén van de belangrijke taken van PICWORKS 2.0 is het op papier vastleggen van de gemaakte tekeningen. Hiervoor is een volledig aan de wens van de gebruiker en de printer aanpasbare printerdriver ingebouwd. Hiermee kan op alle 8- en 24-naaldrprinters die parallel op de ATARI ST aangesloten zijn, afdrucken worden gemaakt van enkele centimeters tot meters groot en traploos alles wat daar tussen zit.

Eventuele aanpassingen aan de printerdriver, de gewenste printgrootte of het gebruikte papier kunnen hier worden ingesteld en indien gewenst voor later gebruik als standaard worden bewaard.

3.1 PIJL OMLAAG

In dit eerste menu onderdeel vindt je een melding over PICWORKS 2.0, STRIKE-a-LIGHT (de makers van PICWORKS 2.0) en de versie waarmee je werkt. Eventuele kleine accessoires kunnen hier geselecteerd worden.

3.2 PRINT

Als alle instellingen voor de printer in orde zijn, kan in dit menu een print in elke gewenste grootte vervaardigd worden. Afhankelijk van de gekozen grafische mode (zie '3.3.3 Kwaliteit') wordt een tekening als snelle test of definitief 'in het net' uitgeprint.

3.2.1 Normaal

Op het scherm verschijnt een aantal regels informatie over de instellingen waarmee PICWORKS 2.0 de op het zichtbare scherm staande tekening gaat uitprinten (zie fig. 3.2.1). Onderaan staan de breedte en hoogte van de uiteindelijke tekening op papier.

Deze twee waarden zijn afhankelijk van de ingestelde printkwaliteit (zie '3.3.3 Kwaliteit'). Bij een normale print kunnen deze waarden niet aangepast worden en maakt PICWORKS 2.0 in feite een gewone schermdump. Het voordeel is eigenlijk alleen de snelheid (vooral bij half Megabyte machines), je kunt er snel even een uitdraai mee maken om te kijken hoe het er ongeveer uit gaat zien op papier. Hoe hoger de gekozen reso-

lutie (zie '3.3.3 Kwaliteit') hoe platter het plaatje wordt. Wil je een tekening in de juiste verhoudingen uitprinten, dan moet je de 'Traploos' functie gebruiken (zie 3.2.2 volgende paragraaf).

Zorg ervoor dat de printer aangesloten is, aan staat en on line is gezet voor je op 'Print' klikt met de muis' of op Return drukt. Is dat niet het geval dan meld PICWORKS 2.0 dat de printer niet reageert en keer je terug naar het normaal printen menu. Tijdens het printen kan na elke regel gestopt worden door op de 'S' te drukken. Om het papier eventueel weer aan het begin van de volgende bladzijde te zetten, kan op de printer de 'Form Feed' gebruikt worden. Met de hand doordraaien is natuurlijk ook mogelijk.

3.2.2 Traploos

Het scherm bij traploos printen lijkt veel op het vorige (zie fig. 3.2.2a). Boven de printbreedte en/of hoogte is een extra optie verschenen waarmee aangegeven kan worden of de schermverhoudingen moeten worden aangehouden of dat deze vrij definieerbaar zijn. Bij een zelf te bepalen breedte-, hoogteverhouding kan zowel breedte als hoogte uitgaande van een bepaald minimum tot op een onderdeel van een centimeter of inch worden ingegeven. Moeten de schermverhoudingen in takt blijven, dan vraagt het programma welk van de twee maten bepalend moet zijn voor de grootte van het geprinte plaatje: breedte of hoogte (zie fig. 3.2.2b). De andere waarde verdwijnt vervolgens van het scherm (zie fig. 3.2.2c) en wordt aan de hand van de ingegeven breedte of hoogte door PICWORKS 2.0 zelf uitgerekend.

De minimum waarde achter de in te geven maten, is afhankelijk van de ingestelde printkwaliteit (zie '3.3.3 Kwaliteit'). Hoe hoger de kwaliteit of density, hoe kleiner de print kan zijn. Wordt een waarde ingegeven die kleiner is dan het gevraagde minimum, dan geeft PICWORKS 2.0 als 'Print' wordt gekozen een waarschuwing en kan de waarde opnieuw worden ingegeven.

In principe is het mogelijk een print te maken van tientallen meters groot (al lijkt ons dat papier- en lint- technisch niet aan te raden). Op het moment dat een afdruk niet op het ingestelde papier past (zie '3.3.2 Papier'), zal PICWORKS 2.0 hem automatisch verdelen over meerdere stroken. Deze stroken worden dusdanig geprint dat de beginpunten precies boven elkaar uitkomen. Om de tekening compleet te kunnen bekijken, hoeven de stroken slechts netjes boven elkaar geplakt te worden (zorg dat je aan één kant van de stroken een plakrand

laat zitten). Deze techniek is ideaal voor het maken van posters. We raden wel aan om bij prints over meerdere stroken, kettingpapier te gebruiken en geen losse vellen. Dit bespaart ten eerste een hoop plakwerk en ten tweede is de kans dat de losse vellen niet precies passend op elkaar aansluiten te groot. Bij kettingpapier mag de afwijking indien het papierformaat goed is afgesteld (zie '3.3.2 Papier') niet meer zijn dan een paar tiende millimeters op een lengte van desnoods ettelijke meters. De afwijking die de afdruk heeft ten opzichte van de ingegeven maten is bij grootten tot zo'n vijftig centimeter (ongeveer 20 inch) te verwaarlozen, daarboven gaat de afwijking van de printer een kleine rol spelen. Mocht er toch sprake zijn van een fors verschil in ingegeven maten en de uiteindelijke print, dan moet je de printerdriver eens goed nakijken of de daar aangegeven instelling voor deze specifieke printer wel volledig juist zijn (zie '3.3.1 Printer').

Zorg ervoor dat de printer aangesloten is, aan staat en on line is gezet voor je op 'Print' klikt met de muis' of op Return drukt. Is dat niet het geval dan meld PICWORKS 2.0 dat de printer niet reageert en keer je terug naar het variabel printen menu. Tijdens het printen kan na elke regel gestopt worden door op de 'S' te drukken. Om het papier eventueel weer aan het begin van de volgende bladzijde te zetten, kan op de printer de 'Form Feed' gebruikt worden. Met de hand doordraaien is natuurlijk ook mogelijk.

3.3 INSTALLEER

In dit menu kunnen de algemene instellingen die PICWORKS 2.0 tijdens het printen gebruikt worden ingegeven. Ook kan een andere driver worden geladen of de bestaande driver aangepast en op schijf gezet.

3.3.1 Printer

Een onderdeel van PICWORKS 2.0 dat voor de gevorderde gebruiker uiterst nuttig kan zijn is het zelf aanpassen van de printerdriver. Standaard wordt bij PICWORKS 2.0 een 8 naalds driver voor de STAR NL-10 (en daarmee vrijwel alle Epson compatibles) en een 24 naalds driver voor de NEC P6 (en andere 24 naalds printers) geleverd. In dit onderdeel van het programma kunnen deze drivers aan de eigen printer worden aangepast of kan van nul af een eigen driver voor een zeer afwijkende printer in elkaar gezet worden.

Bezint eer ge begint! Het maken van een volledig kloppende driver vraagt kennis van zaken op het gebied van printers en stuurcodes. Vaak is het voldoende om een van de meegeleverde drivers op een paar kleine punten aan te passen, waarna het probleem met de printer als sneeuw voor de zon is verdwenen. Denk er altijd aan, de driver eerst te saven voordat je hem gaat testen. Een verkeerde driver kan de printer en zelfs de computer volledig op tilt gooien, waarna al het werk weer van voren af aan zou moeten worden gedaan.

Op het scherm verschijnt een invulformulier waar de op dit moment gebruikte codes zijn ingevuld (zie fig. 3.3.1a). De tabel moet worden ingevuld met hexadecimale getallen. Is bij een instelling van de printer ter afsluiting een waarde nodig voor bijvoorbeeld het aantal inch bij de papier lengte, dan moet deze NIET worden ingevuld. De waarden voor papier lengte en regel spatiering worden door PICWORKS 2.0 afhankelijk van de in de rest van het programma gemaakte instellingen zelf berekend en aan de printer doorgegeven.

Hier kunnen ook drivers geladen en bewaard worden. Klik met de muis op 'Laden', met behulp van een item selector kun je nu een printerdriver inladen. Drivers hebben de extensie '.PDR'. Als je een nieuwe driver hebt gemaakt, of de huidige driver op een andere schijf wilt kopiëren kun je de instellingen met 'Bewaar' op schijf zetten. De extensie '.PDR' wordt automatisch toegevoegd.

De waarden die voor het maken van een driver op het formulier moeten worden ingegeven zijn van boven naar beneden:

- * De code voor Return, direkt gevoigd door de Linefeed (vrijwel altijd 0A en 0D)
- * De regel spatie ring: De breuk geeft de hoogte van een printerpunt weer. In de noemer staat de kleinst mogelijke waarde waarmee de printer de regelafstand kan instellen (in het voorbeeld 1/180 inch). In de teller staat het aantal keren dat deze kleinste waarde moet worden doorgegeven om de afstand tussen de naalden van de printer op te schuiven (in het voorbeeld is dus de verticale afstand tussen twee geprinte puntjes in 8 naalds mode exakt 3/180 inch)
- * De code om de regel spatiering in te stellen, uitgaande van de hiervoor genoemde kleinste mogelijke waarde. Als een printer verschillende mogelijkheden heeft om de line spacing in te stellen, moet hier de codes ingegeven worden voor de fijnst mogelijke methode; als bijvoorbeeld gekozen kan worden tussen instellen van $n/72$ of $n/216$ inch (bij veel moderne printers het geval), moet de laatste worden ingegeven. Dit

getal komt terug als noemer van de hiervoor genoemde breuk.

* De kode voor Form Feed (meestal 0C)

* De kodes om de papier lengte in inches in te stellen. Zoals al gezegd moet de waarde van het aantal inches dat op deze kode volgt niet worden ingegeven. (Meestal is de escape kode: 1B, 43, 00)

Naast deze algemene kodes moet PICWORKS 2.0 ook de kodes kennen om de verschillende grafische modes van de printer te kunnen gebruiken. Door op het kadertje met grafische modes te klikken met de muis kom je in het volgende formulier met instellingen terecht.

Bij de meegeleverde drivers zijn de modes, ook wel densities genoemd al ingevuld (zie fig. 3.3.1b). De aanstuurcodes en gegevens van een mode kunnen worden veranderd door op het '*'- hokje voor de betreffende naam te klikken met de muis. Als je een nieuwe mode wilt toevoegen, klik je op het hokje voor een lege regel.

Er verschijnt nu een volgend formulier, waarmee de kodes en instellingen van de grafische mode kunnen worden ingegeven of veranderd (zie fig. 3.3.1c). Raadpleeg de handleiding van je printer voor de juiste aansturing van de verschillende densities.

De gegevens die PICWORKS 2.0 moet kennen om een grafische mode te kunnen gebruiken, zijn:

* De naam van de mode. Zorg voor een duidelijke naam, waarmee je de instellingen makkelijk van elkaar kunt onderscheiden.

* Het aantal punten (ofwel dots) dat in deze mode per inch wordt geprint. Het gaat hier om het aantal punten horizontaal (dus in de breedte van het papier met de printrichting mee).

* Aantal naalden dat in deze mode door de printer wordt gebruik. Dit getal (altijd een veelvoud van acht) is niet noodzakelijk gelijk aan het maximum aantal naalden van je printer. Een 24 naalds printer heeft ook de mogelijkheid om 8 naalds modes te gebruiken. In dat geval moet hier dus 8 en geen 24 worden ingevuld. Bij PICWORKS 2.0 zit een NEC P6 24 naalds driver, hierin staan de meest voorkomende grafische modes bij elkaar (zie fig. 3.3.1b).

* De kodes die naar de printer moeten worden gestuurd (hexadecimaal) om deze in de bedoelde mode te zetten. Ook hier weer niet het aantal grafische bytes dat wordt geprint toevoegen.

3.3.2 Papier

Het gebruikte papier kan hier worden ingesteld (zie fig. 3.3.2).

Met de breedte wordt aangegeven, welk gedeelte van het papier beprint mag worden. In het voorbeeld is dat 20 centimeter, om bij afdrukken over meerdere stroken een plakrand over te houden. De lengte van het papier wordt van vouw tot vouw bij kettingformulieren en van onder- tot bovenrand bij losse vellen ingegeven, zonder marge.

De breedte kan in centimeters of inches worden ingegeven (zie '3.3.4 cm/inch'), de lengte alleen in inches. Bij printerpapier wordt altijd uitgegaan van hele inch maten. De afstand tussen twee gaatjes bij kettingpapier is precies een halve inch, de lengte van het papier is dus eenvoudig aan de hand van het aantal gaatjes uit te rekenen (meestal 11 of 12 inch).

3.3.3 Kwaliteit

De in dit menu (zie fig. 3.3.3) gekozen printerkwaliteit bepaalt het uiterlijk van de afdruk aanzienlijk. Hoe meer dots per inch ('Dpi') hoe compakter en daarmee zwarter de uitdruk wordt. Kies een mode door op het '*' hokje voor de gewenste instelling te klikken met de muis.

3.3.4 cm/inch

In het print menu moeten een aantal maten worden ingegeven. Hier kun je kiezen of deze instellingen in centimeters of inches moeten worden aangegeven. Eenmaal ingegeven maten worden automatisch omgerekend als hier van eenheid gewisseld wordt.

3.4 MENU

Hier wordt de keuze gemaakt tussen de verschillende groepen functies. Deze optie is bij alle menubalken gelijk. De naam van het menu waar je mee bezig bent is grijs gemaakt en niet te selecteren. Je kunt hier ook PICWORKS 2.0 verlaten.

3.4.1 Hoofd

In dit menu kun je een overzicht krijgen van de tekeningen waar je op dit moment mee aan het werk bent. De in het programma gebruikte instellingen kunnen hier worden bewaard en informatie over de diskettes, harddrive en/of ramdisk kan worden opgevraagd.

3.4.2 Disk

Alle bewerkingen met disk, zoals het laden en bewaren van tekeningen en blokken worden hier uitgevoerd. De informatie van je diskettes en drives kan worden opgevraagd en buiten dat kun je de 'administratie' van je files bijwerken door ze te harnamen, verwijderen, in zelf aan te maken folders op te bergen, etcetera. Is er voor een file geen plaats meer op schijf dan kun je hier een schijf enkel- of dubbelzijdig formatteren.

3.4.3 Print

Dit is het menu waar je je op dit moment in bevindt. Eén van de belangrijke taken van PICWORKS 2.0 is het op papier vastleggen van de gemaakte tekeningen. Hiervoor is een volledig aan de wens van de gebruiker en de printer aanpasbare printerdriver ingebouwd. Hiermee kan op alle 8- en 24-naalds printers die parallel op de ATARI ST aangesloten zijn, afdrucken worden gemaakt van enkele centimeters tot meters groot en traploos alles wat daar tussen zit.

Eventuele aanpassingen aan de printerdriver, de gewenste printgrootte of het gebruikte papier kunnen hier worden ingesteld en indien gewenst voor later gebruik als standaard worden bewaard.

3.4.4 Edit

De tekeningen in het geheugen kunnen op verschillende manieren aan de behoefte van de gebruiker worden aangepast. In dit menu zijn de functies verzameld waarmee plaatjes worden bijgewerkt, aan de printer aangepast of waaruit alleen de interessante gedeelten voor later gebruik worden geknipt.

3.4.5 Einde

Met deze keuze verlaat je PICWORKS 2.0. Alle tekeningen in het geheugen gaan voorzover ze niet bewaard zijn, verloren. Ook de instellingen waarmee het programma nu werkt, raak je kwijt als ze niet vastgelegd zijn op disk (zie hiervoor '1.3 INSTELLING').

Het kan soms voorkomen dat een programma dat na PICWORKS 2.0 wordt geladen niet naar behoren werkt. Mocht dit het geval zijn, dan is het aan te bevelen de ST een paar seconden uit te zetten en het programma opnieuw te laden.

3.5 SCHERMNUMMER

Het nummer dat in alle menu's rechts van de 'MENU' optie staat is het nummer van het zichtbare scherm. Alle bewerkingen worden op deze tekening uitgevoerd. Door het cijfer met de muispijl aan te raken wordt een rij cijfers zichtbaar die staat voor het aantal beschikbare werkschermen. Bij Megabyte ST's zijn dit de cijfers één tot en met negen, bij een half Megabyte vrij geheugen is het aantal werkschermen beperkt tot twee. Een ander scherm kan met de muis in deze menubalk worden geselecteerd. Een tweede mogelijkheid is het intoetsen van het gewenste schermnummer. Hiervoor moet wel de menubalk gesloten zijn. Een openstaand drop-down menu kan worden gesloten door de muispijl buiten het menu te zetten en een keer op de linkermuisknop te drukken.

4. EDIT MENU

(Zie fig. 4.) De tekeningen in het geheugen kunnen op verschillende manieren aan de behoefte van de gebruiker worden aangepast. In dit menu zijn de functies verzameld waarmee plaatjes worden bijgewerkt, aan de printer aangepast of waaruit alleen de interessante gedeelten voor later gebruik worden geknipt.

4.1 PIJL OMLAAG

In dit eerste menu onderdeel vindt je een melding over PICWORKS 2.0, STRIKE-a-LIGHT (de makers van PICWORKS 2.0) en de versie waarmee je werkt. Eventuele kleine accessoires kunnen hier geselecteerd worden.

4.2 BLOK

Uit een tekening kan een gedeelte gehaald worden om ergens anders neer te zetten, alleen op een lege bladzijde te plaatsen of voor later gebruik op schijf te zetten. In dit menu kunnen de verschillende blokopertes worden uitgevoerd, laden en bewaren van blokken gebeurt in het disk menu (zie '2.3 Blok').

4.2.1 Pak blok

Om een stuk uit het beeldscherm te selecteren voor later gebruik, zonder dit stuk daadwerkelijk uit de tekening te halen, gebruik je deze functie.

Op het scherm verschijnt een draadkruis (zie fig. 4.2.1a). Met deze positioneerlijnen wordt één van de hoeken van de gewenste rechthoek aangegeven en vastgelegd met een druk op de linkermuisknop. Laat de muisknop los en trek de rechthoek vanuit het vaste beginpunt in elke gewenste richting rond het te pakken beeldschermblok. Druk op de linkermuisknop om het blok op te pakken. Op het scherm verschijnt een leeg scherm met in het midden het zojuist geselecteerde blok met een knipperende rand er omheen (zie fig. 4.2.1b). Deze rand zit net buiten het gekozen blok (behalve natuurlijk als het hele scherm als blok werd opgepakt) en geeft de juiste grootte van het blok aan, ook als er rond een voorwerp een flink stuk achtergrond werd meegepakt die verder niet zichtbaar is. Met een druk op één van de muisknoppen, krijg je het

gehele scherm weer terug. Het blok is in het geheugen vastgelegd en kan met 'Druk blok', 'Druk transparant' en 'Vul scherm' (zie in de volgende paragrafen) worden neergezet.

Tijdens het kiezen van een blok, kan je een eventuele fout corrigeren door voor het definitief vastzetten met de tweede muisklik op de rechtermuisknop te drukken. Je komt dan terug in het edit menu en kunt opnieuw een keuze maken.

Een uitgesneden blok kan in het disk menu met 'Bewaar blok' op schijf worden bewaard voor later gebruik (zie 2.3.2). Let wel op dat een in kleur uitgesneden blok niet in zwartwit kan worden gebruikt en andersom. Ook wordt in kleur het palet van de tekening waar een blok wordt ingeplakt als basis gebruikt en niet het palet van het blok. Dit kan betekenen dat een blok drastisch van kleur verschiet als het in een tekening met een sterk afwijkend palet wordt geplaatst.

4.2.2 Knip blok

Om een stuk uit het beeldscherm te selecteren voor later gebruik, waarbij dit stuk daadwerkelijk uit de tekening wordt geknipt, gebruik je deze functie. Het uitgesneden stuk verdwijnt uit de tekening en een vlak in de achtergrondkleur blijft achter.

Op het scherm verschijnt een draadkruis (zie fig. 4.2.1). Met deze positioneerlijnen wordt één van de hoeken van de gewenste rechthoek aangegeven en vastgelegd met een druk op de linkermuisknop. Laat de muisknop los en trek de rechthoek vanuit het vaste beginpunt in elke gewenste richting rond het te knippen beeldschermblok. Druk op de linkermuisknop om het blok op te pakken. Op het scherm verschijnt een leeg scherm met in het midden het zojuist geselecteerde blok met een knipperende rand er omheen (zie fig. 4.2.1b). Deze rand zit net buiten het gekozen blok (behalve natuurlijk als het hele scherm als blok werd opgepakt) en geeft de juiste grootte van het blok aan, ook als er rond een voorwerp een flink stuk achtergrond werd meegepakt die verder niet zichtbaar is. Met een druk op één van de muisknoppen, krijg je het gehele scherm weer terug waar het blok is vervangen door een blok in de achtergrondkleur (zie fig. 4.2.2). Het blok is in het geheugen vastgelegd en kan met 'Druk blok', 'Druk transparant' en 'Vul scherm' (zie in de volgende paragrafen) worden neergezet.

Tijdens het kiezen van een blok, kan je een eventuele fout corrigeren door voor het definitief vastzetten met de tweede muisklik op de rechtermuisknop te drukken. Je komt dan

terug in het edit menu en kunt opnieuw een keuze maken.

Een uitgesneden blok kan in het disk menu met 'Bewaar blok' op schijf worden bewaard voor later gebruik (zie 2.3.2). Let wel op dat een in kleur uitgesneden blok niet in zwartwit kan worden gebruikt en andersom. Ook wordt in kleur het palet van de tekening waar een blok wordt ingeplakt als basis gebruikt en niet het palet van het blok. Dit kan betekenen dat een blok drastisch van kleur verschiet als het in een tekening met een sterk afwijkend palet wordt geplaatst.

4.2.3 Druk blok

Indien eerder een blok is uitgeknipt of opgepakt (zie 4.2.1 en 4.2.2), kan het weer in een tekening worden geplaatst. Met 'Druk blok' wordt het blok boven op de tekening gelegd en dekt deze volledig af (zie fig. 4.2.3).

Op het scherm verschijnt het blok, deze kan met de muis vrij over het scherm bewogen worden. Met een druk op de linkermuisknop wordt het blok neergezet. Dit kan zo vaak als je wilt worden herhaald, met een druk op de rechterknop kom je terug in het edit menu. Door op de rechtermuisknop te drukken voor je het eerste blok neerzet, blijft de tekening in zijn oorspronkelijke staat behouden.

4.2.4 Druk transparant

Indien eerder een blok is uitgeknipt of opgepakt (zie 4.2.1 en 4.2.2) kan het weer in een tekening worden geplaatst. Met 'Druk transparant' wordt het blok aan de tekening toegevoegd waarbij het plaatje op de plaatsen waar in het blok de achtergrondkleur wordt gebruikt blijft doorschijnen (zie fig. 4.2.4).

Op het scherm verschijnt het blok, deze kan met de muis vrij over het scherm bewogen worden. Tijdens het bewegen heeft het blok in kleur een van de werkelijke kleuren afwijkend palet, dit wordt bij het definitieve neerzetten ingevuld. Met een druk op de linkermuisknop wordt het blok transparant neergezet. Dit kan zo vaak als je wilt worden herhaald, met een druk op de rechterknop kom je terug in het edit menu. Door op de rechtermuisknop te drukken voor je het eerste blok neerzet, blijft de tekening in zijn oorspronkelijke staat behouden.

4.2.5 Vul scherm

Met 'Vul scherm' kun je het hele scherm met een uitgesneden blok vullen. Dit is onder andere te gebruiken om van een origineel kleiner dan een half scherm een aantal afdrucken tegelijk te maken.

PICWORKS 2.0 vraagt of je inderdaad het hele scherm wilt vullen (zie fig. 4.2.5). Met 'Vul' wordt de functie uitgevoerd, met 'Annuleer' kom je terug in het edit menu. Houdt er rekening mee dat de op het scherm zichtbare tekening na deze functie verloren gaat. Maak dus eventueel van tevoren een kopie op een ander scherm (zie '4.3.7 Kopieer scherm'). Als een heel klein blok gebruikt wordt om het scherm te vullen, kan deze functie vrij lang duren. Om tijdens het vullen te stoppen, druk je op de rechtermuisknop. Het reeds gevulde deel van het scherm blijft wel staan.

Als in kleur een scherm met een blok wordt gevuld, wordt het schermpalet aangepast aan het kleurenpalet van het blok.

4.2.6 Toon blok

Op het scherm verschijnt een leeg scherm met in het midden het geselecteerde blok met een knipperende rand er omheen (zie fig. 4.2.1b) rand zit net buiten het gekozen blok (behalve natuurlijk als het hele scherm als blok werd opgepakt) en geeft de juiste grootte van het blok aan, ook als er rond een voorwerp een flink stuk achtergrond werd meegepakt die verder niet zichtbaar is. Met een druk op één van de muisknoppen, krijg je het gehele scherm weer terug.

4.3 EDIT

Hier kunnen tekeningen aangepast worden en geschikt gemaakt voor afdruk op papier. Afhankelijk van het gebruik in kleur of zwartwit zijn een aantal functies uit te voeren waarmee de tekening naar behoefte kan worden veranderd van kleur, stukken kunnen worden afgedekt die niet interessant zijn en een kader om het gehele scherm kan worden gezet. Verder is het in dit menu mogelijk de werkschermen op orde te brengen door ze te verwisselen, te kopiëren of te wissen.

4.3.1 Kleur

Dit menu kan alleen volledig gebruikt worden als met PIC-
WORKS 2.0 in kleur wordt gewerkt. In zwartwit wordt hier de
mogelijkheid geboden de werk kleur te kiezen waarmee andere
tekenfuncties worden uitgevoerd (zie '4.3.5 Werk kleur').

In kleur verschijnt een balk met een groot aantal kleur-
opties bovenaan het scherm (zie fig. 4.3.1a). Hiermee is het
kleurenpalet van een tekening volledig naar eigen smaak te
veranderen. Bestaande paletten kunnen van schijf worden
geladen en een palet dat je vaker denkt te kunnen gebruiken,
kan bewaard worden.

De functies in deze instelbalk zijn met de muis en het
toetsenbord te selekteren. Hieronder volgt een lijst van de
mogelijkheden met daarbij steeds de toets waarmee een
functie is te kiezen tussen haakjes achter de omschrijving.

- * Het kiezen van een kleur die moet worden aangepast kan op twee manieren. 1. Zet de muis in de tekening op de gewenste kleur en druk op de linkerknop. 2. Klik met de muispil op èèn van de 16 gekleurde hokjes bovenaan de paletbalk.
- * Het eigenlijke veranderen van een kleur, gebeurt met de drie balkjes links, waar de hoeveelheid rood, groen en blauw van een kleur worden ingesteld. Door met de muis een bepaalde waarde aan te klikken kan de stand van elke kleur veranderd worden. In de hokjes rechts van de instelbalkjes staat de waarde van de rood-, groen- en blauwfaktor van de kleur. Wordt de achtergrond of de eerste tekenkleur aangepast, dan zijn de teksten niet meer te lezen als deze twee dezelfde kleur krijgen. Door op de 'K' van herstel kleur te drukken, is dit op te vangen.
- * Palet nummer ('N'): Het palet van een ander scherm kan in het zichtbare scherm worden gekopieerd. In beeld verschijnt een keuzebalk (zie fig. 4.3.1b) waar het gewenste scherm kan worden aangegeven. Met 'Annuleer' blijft het huidige palet intact.
- * Herstel kleur ('K'): Als een kleur is veranderd en nog steeds geselecteerd is, kan hiermee de oorspronkelijke kleur worden teruggezet.
- * Herstel palet ('P'): Als een palet is veranderd en nog steeds geselecteerd is, kan hiermee het oorspronkelijke palet worden teruggezet. Alle kleurveranderingen worden hiermee ongedaan gemaakt.
- * Testbeeld aan ('T'): De 16 kleuren worden in een patroon van horizontale en verticale balken op het scherm gezet (zie fig.

4.3.1c). Elke kleur komt een keer naast alle andere kleuren voor. Op deze manier is te beoordelen of de combinatie van kleuren goed is. Voor een afdruk kan het ook goed zijn, te kijken of de kleuren in helderheid genoeg van elkaar verschillen. Een tekening met allemaal ongeveer even donkere kleuren zal op de printer bijna egaal grijs worden afgedrukt.

De tekst in het hok veranderd in 'Testbeeld uit'. Door nogmaals deze functie te kiezen wordt het testpatroon weer van het scherm gehaald.

* Laad ('L'): Een palet kan van schijf worden geladen. Paletten hebben de extensie '.PLT'. Er staan een aantal voorbeelden van paletten op de programmadisk van PICWORKS 2.0.

* Bewaar ('B'): Als je een palet hebt gemaakt dat in meerdere tekeningen te gebruiken is, kun je hem op disk zetten. In een item selector kun je de naam van het palet ingeven. De extensie '.PLT' wordt automatisch toegevoegd.

* Palet + ('+'): De volgende tekening met het bijbehorende palet wordt op het scherm gezet en kan worden veranderd. Het nummer achter 'palet' geeft het huidige scherm aan. Sta je op de laatste tekening, dan wordt tekening 1 op het scherm gezet.

* Palet - ('-'): De tekening voor de huidige wordt met het bijbehorende palet op het scherm gezet en kan worden veranderd. Het nummer achter 'palet' geeft het huidige scherm aan. Sta je op de eerste tekening, dan wordt de laatste tekening op het scherm gezet.

* Dit is ok ('O'): De gemaakte veranderingen worden definitief vastgezet en je keert terug naar het edit menu.

* Alles oud ('A'): Alle veranderingen gemaakt in alle paletten worden ongedaan gemaakt. Dat betekent dat ook de paletten waar in gewerkt is en die op dit moment niet in beeld zijn, worden teruggedraaid tot de waarden die ze hadden voor je 'Kleur' in het edit menu koos. Deze keuze kan na bevestiging met 'Doe maar' niet meer teruggedraaid worden.

* Pijl omlaag box (pijl omlaag): Als het instelblok over een belangrijk deel van de tekening staat, kun je het met deze pijl (helemaal rechts onder) naar de onderkant van het scherm schuiven (zie fig. 4.3.1d). De pijl wordt grijs gemaakt en er verschijnt een pijl omhoog boven het grijze hokje. Met dit hok (of de pijl omhoog toets) kan het instelblok weer omhoog gezet worden.

* Met de spatiebalk of de rechtermuisknop kan het hele scherm tijdelijk zichtbaar gemaakt worden. Een willekeurige toets of muisknop brengt het instelblok weer in beeld

Als met 'Palet +' of 'Palet -' van een andere tekening de kleuren zijn aangepast kom je als je dit menu verlaat terug bij de tekening waar je 'Kleur' koos in het edit menu.

4.3.2 Helderheid

Deze functie werkt in kleur en zwartwit enigszins verschillend. In zwartwit wordt een wit of een zwart raster over de tekening gelegd om deze lichter respectievelijk donkerder te maken. In kleur wordt het kleurenpalet aangepast door alle kleuren in een aantal stappen naar wit of naar zwart toe te rekenen.

Als je op 'OK' klikt, vraagt PICWORKS 2.0 nog één keer of alles in orde is. Druk je vervolgens op 'Annuleer' of Return dan wordt de oude helderheid weer teruggezet. Werkend in kleur kan de tekening zo donker of licht worden dat de teksten niet meer te lezen zijn. Om het oude palet weer te herstellen, hoef je slechts twee keer op Return te drukken.

4.3.3 Dek af

Delen van de tekening die niet interessant zijn kunnen met een zelf te kiezen kleur worden afgedekt (zie fig. 4.3.3). De kleur wordt gekozen bij 'Werk kleur' (zie 4.3.5).

Op het scherm verschijnt een draadkruis (zie fig. 4.2.1a). Met deze positioneerlijnen wordt een van de hoeken van de gewenste rechthoek aangegeven en vastgelegd met een druk op de linkermuisknop. Laat de muisknop los en trek de rechthoek vanuit het vaste beginpunt in elke gewenste richting rond het af te dekken beeldschermblok. Druk op de linkermuisknop om het blok neer te zetten. Na het afdekken van een schermgedeelte kan een volgend blok worden afgedekt. Met de rechtermuisknop kom je terug in het edit menu.

Tijdens het kiezen van een blok, kan je een eventuele fout corrigeren door voor het definitief vastzetten met de tweede muisklik op de rechtermuisknop te drukken. Je komt dan terug in het edit menu en kunt opnieuw een keuze maken.

4.3.4 Teken rand

Vooraf bij tekeningen met een lichte achtergrond kan het mooi zijn een kader rond het scherm te zetten. Met deze optie wordt op de buitenrand van het scherm een kader in de gekozen werkkleur gezet (zie fig. 4.3.4).

4.3.5 Werk kleur

In beeld verschijnen de kleuren van het kleurenpalet waarvan er een dik omlind is. De dikomlijnde kleur is de kleur waarmee functies als 'Dek af' en 'Tekening' worden uitgevoerd. In zwartwit is het aantal kleuren natuurlijk beperkt tot twee (zie fig. 4.3.5). Om een andere kleur te kiezen moet je met de muispijl op de gewenste kleur klikken. Met 'Annuleer' blijft de huidige werk kleur gehandhaafd.

4.3.6 Verwissel scherm

Om vooral bij de negen schermen in 1 Megabyte ST's orde op zaken te stellen, kunnen schermen verwisseld worden en daarmee in de gewenste volgorde geplaatst. Uitgangspunt bij het verwisselen van schermen is het zichtbare scherm. PICWORKS 2.0 vraagt met welke andere tekening dit scherm verwisselt moet worden (zie fig. 4.3.6). Druk op het schermnummer van je keuze om de schermen te wisselen of op 'Annuleer' om alle schermen op hun plaats te laten.

4.3.7 Kopieer scherm

Bij een aantal bewerkingen kan het zichtbare scherm aangetast worden zonder dat herstel mogelijk is ('Dek af', 'Vul scherm', etcetera). Het is daarom voor de veiligheid vaak makkelijk een kopie van de tekening op een ander scherm te zetten voor als het fout gaat. Uitgangspunt bij het kopiëren van schermen is het zichtbare scherm. PICWORKS 2.0 vraagt op welk scherm de huidige tekening gekopieerd moet worden (zie fig. 4.3.7). Druk op het schermnummer van je keuze om het scherm te kopiëren of op 'Annuleer' om uit deze functie te komen zonder een kopie te maken.

4.3.8 Scherm schoon

Met deze functie kun je zichtbare scherm wissen. Met een druk op 'Schoon' (zie fig. 4.3.8) wordt het scherm leeggemaakt, 'Annuleer' brengt je terug in het edit menu. Het kleurenpalet van een scherm blijft gehandhaafd en een uit de tekening gesneden blok kan dus met de juiste kleuren worden neergezet.

4.4 MENU

Hier wordt de keuze gemaakt tussen de verschillende groepen functies. Deze optie is bij alle menu's gelijk. De naam van het menu waar je mee bezig bent is grijs gemaakt en niet te selecteren. Je kunt hier ook PICWORKS 2.0 verlaten.

4.4.1 Hoofd

In dit menu kun je een overzicht krijgen van de tekeningen waar je op dit moment mee aan het werk bent. De in het programma gebruikte instellingen kunnen hier worden bewaard en informatie over de diskettes, harddrive en/of ramdisk kan worden opgevraagd.

4.4.2 Disk

Alle bewerkingen met disk, zoals het laden en bewaren van tekeningen en blokken worden hier uitgevoerd. De informatie van je diskettes en drives kan worden opgevraagd en buiten dat kun je de 'administratie' van je files bijwerken door ze te hernoemen, verwijderen, in zelf aan te maken folders op te bergen, etcetera. Is er voor een file geen plaats meer op schijf dan kun je hier een schijf enkel- of dubbelzijdig formatteren.

4.4.3 Print

Een van de belangrijke taken van PICWORKS 2.0 is het op papier vastleggen van de gemaakte tekeningen. Hiervoor is een volledig aan de wens van de gebruiker en de printer aanpasbare printerdriver ingebouwd. Hiermee kan op alle 8- en 24-naalds printers die parallel op de ATARI ST aangesloten zijn, afdrukken worden gemaakt van enkele centimeters tot meters groot en traploos alles wat daar tussen zit.

Eventuele aanpassingen aan de printerdriver, de gewenste printgrootte of het gebruikte papier kunnen hier worden ingesteld en indien gewenst voor later gebruik als standaard worden bewaard.

4.4.4 Edit

Dit is het menu waar je je op dit moment in bevindt. De tekeningen in het geheugen kunnen op verschillende manieren aan de behoefte van de gebruiker worden aangepast.

In dit menu zijn de functies verzameld waarmee plaatjes worden bijgewerkt, aan de printer aangepast of waaruit alleen de interessante gedeelten voor later gebruik worden geknipt.

4.4.5 Einde

MUSEUM.NL

Met deze keuze verlaat je PICWORKS 2.0. Alle tekeningen in het geheugen gaan voorzover ze niet bewaard zijn, verloren. Ook de instellingen waarmee het programma nu werkt, raak je kwijt als ze niet vastgelegd zijn op disk (zie hiervoor '1.3 INSTELLING').

Het kan soms voorkomen dat een programma dat na PICWORKS 2.0 wordt geladen niet naar behoren werkt. Mocht dit het geval zijn, dan is het aan te bevelen de ST een paar seconden uit te zetten en het programma opnieuw te laden.

4.5 SCHERMNUMMER

Het nummer dat in alle menu's rechts van de 'MENU' optie staat is het nummer van het zichtbare scherm. Alle bewerkingen worden op deze tekening uitgevoerd. Door het cijfer met de muispijl aan te raken wordt een rij cijfers zichtbaar die staat voor het aantal beschikbare werkschermen. Bij Megabyte ST's zijn dit de cijfers één tot en met negen, bij een half Megabyte vrij geheugen is het aantal werkschermen beperkt tot twee. Een ander scherm kan met de muis in deze menubalk worden geselecteerd. Een tweede mogelijkheid is het intoetsen van het gewenste schermnummer. Hiervoor moet wel de menubalk gesloten zijn. Een openstaand drop-down menu kan worden gesloten door de muispijl buiten het menu te zetten en een keer op de linkermuisknop te drukken.

Kontaktadres PDS - Softpack

Geregistreeerde gebruikers kunnen met vragen over PICWORKS 2.0 terecht bij de distributeur van dit programma:

**PDS - Softpack
Promenadeplein 107
2711 AB Zoetermeer
Nederland**

Zij zijn ook altijd bereid informatie te verstrekken over andere pakketten van de makers van PICWORKS 2.0:

**STRIKE-a-LIGHT
software**

ILLUSTRATIES

Op de nu volgende bladzijden vindt je de illustraties bij de PICWORKS 2.0 handleiding. De illustraties staan in de volgorde waarin ze in de handleiding voorkomen. Een aantal plaatjes worden op verschillende plaatsen in de tekst vermeld. Deze staan op de plaats waar ze het eerst worden genoemd.

Het bladzijdennummer achter een illustratie verwijst naar de plaats waar deze het eerst genoemd wordt in de tekst.



Fig. 1. Menubalk van het hoofdmenu (blz. 9)

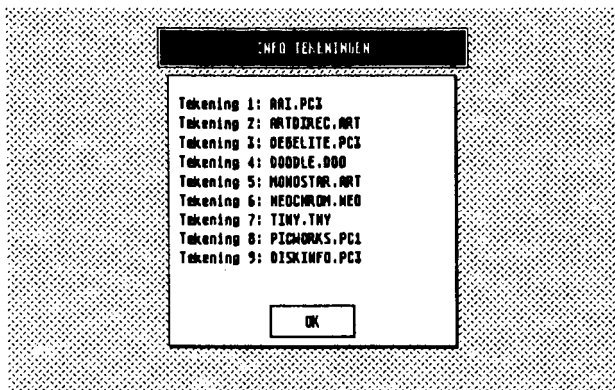


Fig. 1.2.1 Informatie over plaatjes in het geheugen (blz. 9)

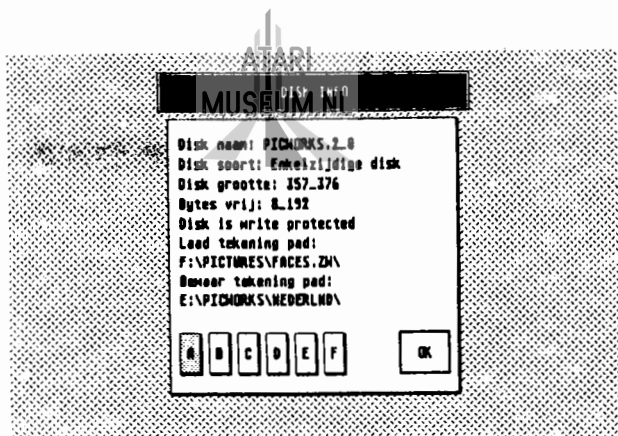


Fig. 1.2.2 Informatie over de drives en diskettes (blz. 9)



Fig. 1.3.1 Bewaar instellingen als standaard pakket (blz. 10)

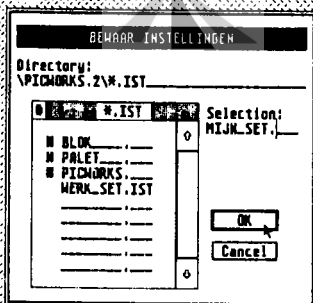


Fig. 1.3.2 Bewaar instellingen onder eigen naam (blz. 11)

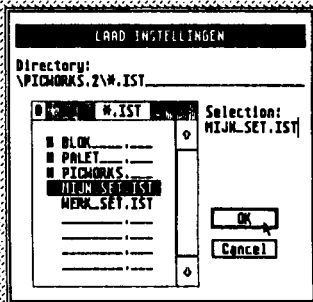


Fig. 1.3.3 Laad pakket met instellingen (blz. 11)

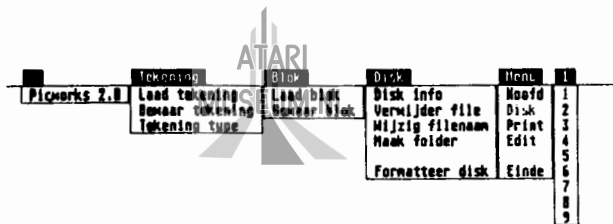


Fig. 2. Menubalk van het disk menu (blz. 14)

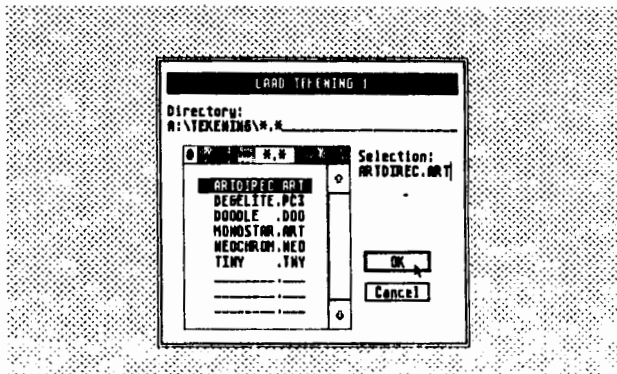


Fig. 2.2.1 Laden van een tekening (blz. 14)

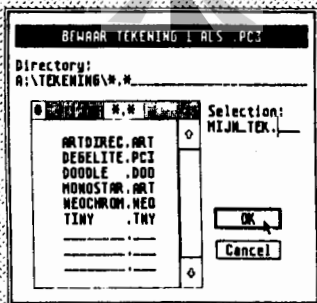


Fig. 2.2.2 Bewaren van een tekening (blz. 16)



Fig. 2.2.3a Tekening typen in kleur (blz. 16)

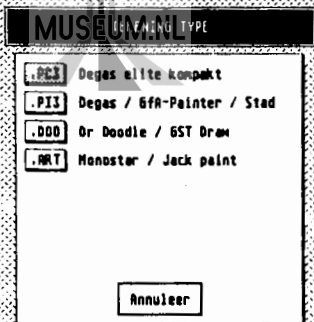


Fig. 2.2.3b Tekening typen in zwartwit (blz. 16)

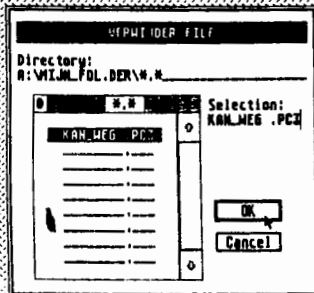


Fig. 2.4.2a Verwijderen van een file (blz. 17)



Fig. 2.4.2b Bevestigen van het wissen van een file (blz. 18)

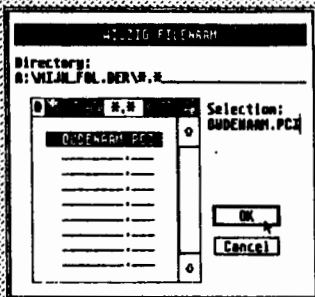


Fig. 2.4.3a Kiezen file om van naam te veranderen (blz. 18)

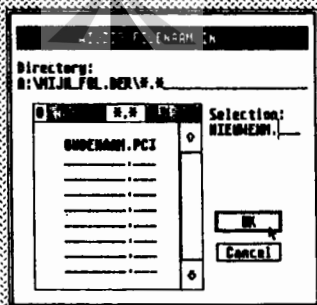


Fig. 2.4.3b Ingeven nieuwe naam te veranderen file (blz. 18)

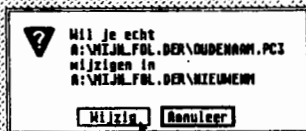


Fig. 2.4.3c Controle of veranderde naam goed is (blz. 19)

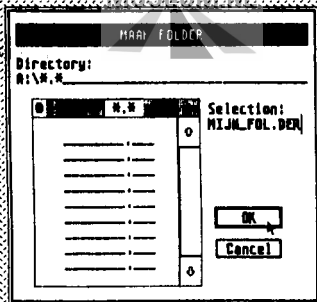


Fig. 2.4.4 Ingeven naam van nieuwe folder (blz. 19)

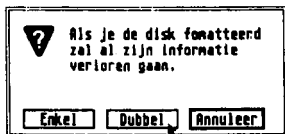


Fig. 2.4.5a Enkel- of dubbelzijdig formatteren (blz. 19)



Fig. 2.4.5b Bevestiging voor formatteren schijf (blz. 19)

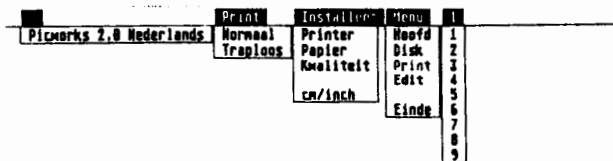


Fig. 3. Menubalk print menu (blz. 22)

Printer : NEC_P6
 Papier breedte: 20 cm
 Papier lengte : 12 inch
 Kwaliteit : Double density
 Dots per inch : 120
 Aantal naalden: 24

Breedte: 9.8311 cm Min. 9.8311
 Hoogte : 8.4666 cm Min. 8.4666

Print

Annuleer

Fig. 3.2.1 Printen van een normale afdruk (blz. 22)

Printer : NEC_P6
 Papier breedte: 20 cm
 Papier lengte : 12 inch
 Kwaliteit : Double density
 Dots per inch : 120
 Aantal naalden: 24

Printverhouding vrij instelbaar

Breedte: 9.8311 cm Min. 9.8311
 Hoogte : 8.4666 cm Min. 8.4666

Print

Annuleer

Fig. 3.2.2a Printen van een variabele afdruk (blz. 23)

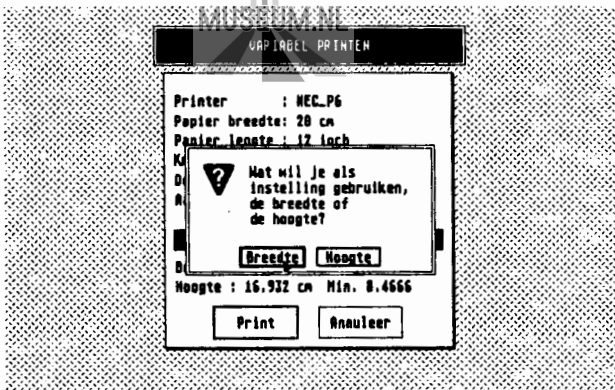


Fig. 3.2.2b Vaste waarde bij schermverhoudingen (blz. 23)

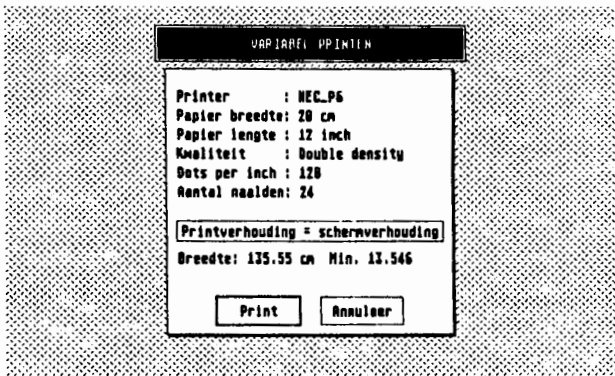


Fig. 3.2.2c Schermverhouding vast (blz. 23)

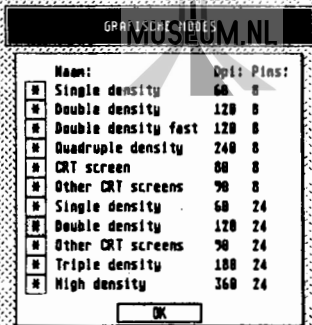


Fig. 3.3.3 Kiezen van de printkwaliteit (blz. 27)

	Blok	Edit	Menu	1
Picmarks 2.0 Nederlands	Pak blok	Kleur	Hoofd	1
	Knip blok	Welderheid	Disk	2
	Druk blok	Dek af	Print	3
	Druk transparant	Teken rand	Edit	4
	Vul scherm	Werk kleur	Einde	5
	Toon blok	Verwissel scherm		6
		Kopieer scherm		7
		Scherm schoon		8
				9

Fig. 4. Menubalk edit menu (blz. 30)



Fig. 4.2.1a Tekening met draadkruis voor blok (blz. 30)



Fig. 4.2.1b Tonen van het uitgesneden blok (blz. 30)

EERN

PAI

Fig. 4.2.2 Scherm met uitgeknipt blok (blz. 31)

EERN

PAI

Fig. 4.2.3 Tekening met afdekkend blok (blz. 32)



CEPK

PAI

Fig. 4.2.4 Tekening met transparant blok (blz. 32)



Fig. 4.2.5 Scherm gevuld met uitgesneden blok (blz. 33)



Fig. 4.3.1a Instelbalk van kleurpaletten (blz. 34)



Fig. 4.3.1b Palet kopiëren naar het werkscherm (blz. 34)



Fig. 4.3.3 Tekening met afgedekte delen (blz. 36)



Fig. 4.3.4 Kader getrokken rond een scherm (blz. 36)

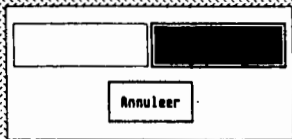


Fig. 4.3.5 Kiezen werkkleur in zwartwit (blz. 37)

VERWISSEL SCHEM 1 MET SCHEM 2

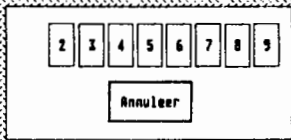


Fig. 4.3.6 Verwisselen van twee schermen (blz. 37)

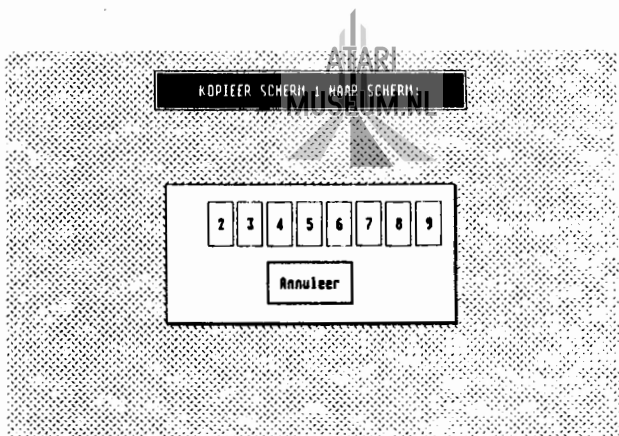


Fig. 4.3.7 Kopiëren van een werkscherm (blz. 37)



Fig. 4.3.8 Bevestiging om scherm schoon te maken (blz. 37)