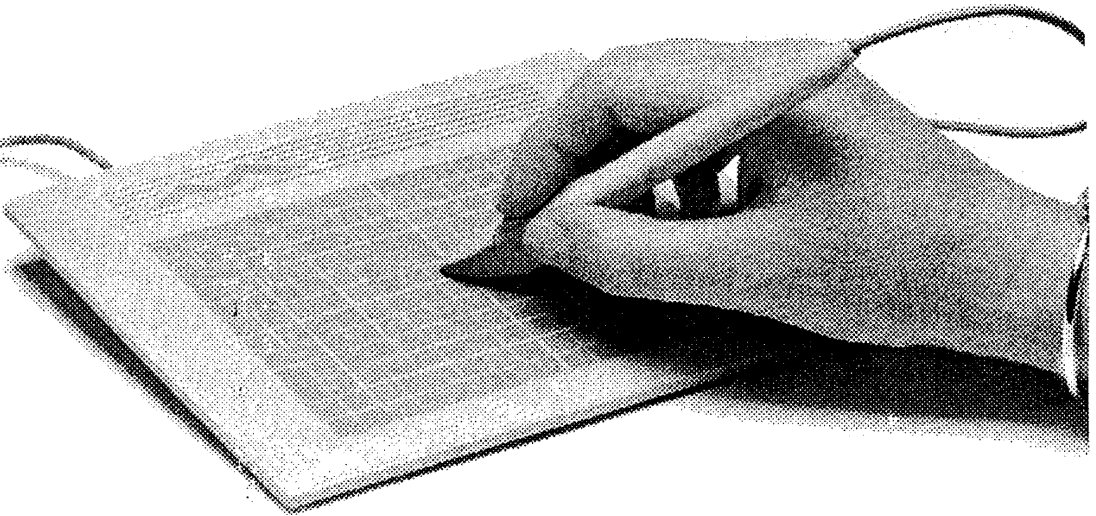




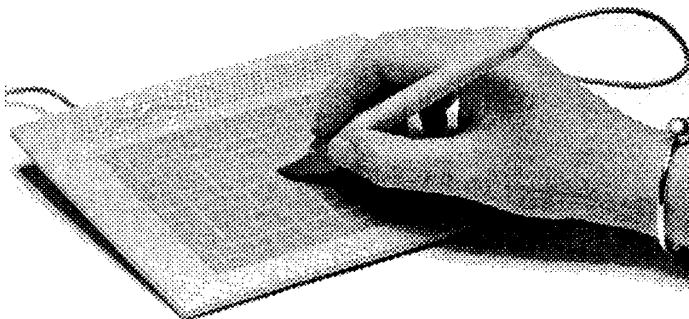
Tabby[®]



Het grafische tekentablet voor de Atari-computer

Tabby

ATARI
MUSEUM.NL

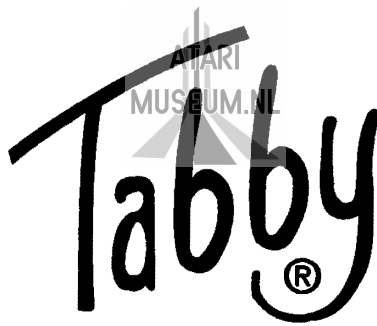


**Tabby is ontworpen en wordt geproduceerd
in Engeland door Micrograf International Ltd**

**Handleiding en drivers gemaakt door Jonathan Lawrence
Vertaling en zetwerk van de Nederlandstalige Atari handleiding:
ACN te Haarlem.**

Import: Tabby Benelux te Soest

**De fabrikant, de auteur en de uitgever zijn niet aansprakelijk
voor eventuele schade die is ontstaan door het gebruik van Tabby
en de bijbehorende software.**



Het grafische tekentablet voor de Atari-computer

Inhoud:

- 1. Installatie**
- 2. Gebruik van het Tabby tekentableau**
- 3. Configureren**
 - 3.1 Verhouding instellen tussen het tableau en het beeldscherm**
 - 3.2 Snelheid van de muiscursor aanpassen**
 - 3.3 Opties voor de muisknoppen**
- 4. Software-matige compatibiliteit**
- 5. Informatie voor programmeurs**
- 6. Specificaties**

Hartelijk dank voor de aankoop van het Tabby grafisch tekentableau. Voortaan kunt u tijdens het werken met uw computer gebruik maken van de vele voordelen die de Tabby biedt. Alvorens van start te gaan met de installatie doet u er verstandig aan om de inhoud van de verpakking te controleren. Het complete pakket bestaat uit de volgende onderdelen:

- Het Tabby tekentableau is voorzien van een 9-polige connector en een geïntegreerde tekenstift.
- Een stift-houder, die u bovenaan het tekentableau kunt klemmen.
- Een 3.5-inch diskette met software
- Deze instructie-handleiding
- Optioneel een 9- naar 25-polig verloopstuk voor de Atari (Mega) ST-modellen

6. Specificaties

Fysiek

Actief gebied:	100 mm x 130 mm
Dimensies tablet:	145 mm x 170 mm
Gewicht:	250 gram
Hellingshoek:	5 graden

Functioneel

Resolutie:	2048 x 1536 - 16 punten per mm
Werksnelheid:	165 pixels per seconde
Overdrachtsnelheid:	9600 Baud
Nauwkeurigheid:	6 mm
Interface:	RS 232C

Technisch

Capacitieve koppeling

Elektrisch

Voedingsbron:	Via de RS232C-verbinding van de computer. Er is geen aparte voeding nodig.
Vereiste spanning:	4 mA

1. Installatie

Schakel uw computer uit voordat u de 9-polige connector van de Tabby in de seriële (modem-)poort stopt. Gebruikers van een Atari (Mega)ST hebben een extra verloopstekker van 9 naar 25 pennen nodig om de Tabby aan te sluiten. Deze verloopstekker kunt u in iedere elektronica-winkel kopen en is ook verkrijgbaar via de ACN.

De bezitters van een Atari TT, Mega STe en Falcon kunnen de Tabby direct aansluiten op de 9-polige seriële modempoort. Voor de Tabby is geen aparte voedingsbron nodig. De noodzakelijke spanning (minder dan 4 milliAmpère) wordt direct vanuit de seriële poort betrokken.

Zet nu uw computer aan en kopieer het file TABBY.PRГ naar de autofolder en het file TABBY.ACC naar de root-directory van uw opstart-diskette of harddisk-partitie.

Het driver-programma van de Tabby stelt de snelheid van uw seriële poort automatisch op de juiste wijze in. Voor Tabby zijn de volgende instellingen noodzakelijk:

Baudrate: 9600
Pariteit: Geen
Bits/karakter: 8
Flow-controle: Off

Tips:

Als u het Controle-paneel of XControle-paneel gebruikt, controleer dan of u deze instellingen gebruikt. Reset de computer nu door de resetknop in te drukken om de Tabby te activeren.

Gebruikers van muis-gecontroleerde opstartprogramma's zoals Mouse Boot 3 en Xboot kunnen de Tabby ook samen met deze programma's gebruiken door hun autofolder te reorganiseren. Het file TABBY.PRГ moet dan namelijk als eerste programma opgestart worden.

Gebruikers van de utility Mouse Trick 2 hoeven de Tabby accessoire niet te installeren. Tabby kan vanuit deze utility worden aangepast door de toetscombinatie Control/Shift links/Alternate T te gebruiken.

Diskettes in de buurt van de tekentableau liggen, kunnen geen gegevens verliezen door magnetische invloeden van de Tabby.

4. Compatibiliteit

Tabby werkt uitstekend samen met alle goed geschreven GEM-programma's. Het tablet werkt soms niet goed samen met programma's die het Atari-besturingssysteem negeren en bijvoorbeeld alleen de toetsenbordprocessor uitlezen om de muisbewegingen te ontdekken. Tot deze categorie behoren voornamelijk automatisch startende spelletjes.

Programma's die muisbewegingen op een te laag niveau waarnemen (Degas Elite is een goed voorbeeld van een boosdoener hier), reageren meer op de relatieve bewegingen van Tabby dan op de absolute positie. U moet daar vooral op letten als u iets natekent.

5. Informatie voor programmeurs

De programmeurs van grafische toepassingen, die een snellere melding van de muis-bewegingen (en de Tabby) willen hebben dan via de GEM Event-calls moeten inhaken op interrupt-niveau via de systeem-routines 'butv' (voor de buttons) en 'motv' (voor de bewegingen). Ze kunnen ook periodiek kijken naar de negatieve Line-A variabelen:

cur_x=-\$158 en cur_y=-\$156.

but_state=-\$15C (byte); bit #0=links; bit #1=rechts

Het inhaken via de routines 'butv' en 'motv' kan worden gerealiseerd door de VDI-functies 'vex_butv' of 'vex_motv' te gebruiken. Zorg ervoor dat u de controle weer teruggeeft aan de oude routines door het XBRA-protocol te gebruiken.

Eventueel kunt u de vectoren voor deze routines ook zelf vervangen. Ze bevinden zich tussen de Line-A variabelen:

butv_vec = -\$3A

curv_vec = -\$36 (niet relevant hier)

motv_vec = -\$32 d0.w = x, d1.w = y

Als u positie van de Tabby zowel 'op het scherm' als 'buiten het scherm' wilt weten (bijvoorbeeld om de hoeken van een teken-optie buiten het scherm te gebruiken), dan moeten uw routines inhaken aan het einde van de 'motv' XBRA-keten. Dit is nadat Tabby zijn absolute positie (via 'pokes') heeft doorgegeven, maar voor de ingreep door TOS om binnen het scherm te blijven. Wees erop voorbereid dat u te maken krijgt met negatieve x- en y-coördinaten.

2. Het gebruik van de Tabby

Zowel met het tekenen als andere grafische activiteiten zult u al snel ontdekken dat de aanwijs- en klik-acties van de Tabby sneller en eenvoudiger werken dan met een muis of een trackball.

Met de Tabby stuurt u de muiscursor met een subtiele hand- en polsbewegingen gemakkelijk over het beeldscherm. U hoeft dus geen grote bewegingen met uw hele arm te maken.

Tabby is een 'absoluut' aanwijs-instrument. Dit houdt in dat één specifieke punt op het tekentableau overeenkomt met een bepaald punt op het beeldscherm. Dit is vooral belangrijk wanneer u iets natekent of bij het schetsen vanuit de vrije hand, waarbij u het beeldscherm soms verlaat.

De (beweegbare) stiftpunt van Tabby is voorzien van een gepatenteerde micro-switch. Deze fungeert normaal als de linker muistoets en in combinatie met de Alternate-toets als de rechter muistoets. Door het indrukken van de Control-toets simuleren we een dubbele muisklik en het indrukken van beide muistoetsen wordt gesimuleerd door het indrukken van de Alternate- en de Control-toets. U kunt deze toetscombinaties met behulp van de meegeleverde accessoire gemakkelijk wijzigen. Kies gewoon de methode die u prettig vindt en die het beste met uw programma's samenwerkt.

Wanneer de Tabby aangesloten is, kunt u nog steeds uw muis of trackball gebruiken. Tabby neemt namelijk alleen de muiscontrole over wanneer de tekenpen zich in de buurt van het tableau bevindt. Als u de tekenpen buiten dit gebied verplaatst, dan geeft Tabby de controle weer over aan de muis. Op deze manier kunt u snel en eenvoudig wisselen.

Tips:

Probeer tijdens het vasthouden van de tekenpen contact te houden met de metalen geaarde strip (achter de vingerstop) op de stift. Hierdoor voorkomt u ongewenste cursorbewegingen of 'storingen' die veroorzaakt worden door externe elektrische invloeden.

Houd alle elektrische geleidingsmogelijkheden (draden, kabels, metalen voorwerpen) uit de buurt van de stiftpunt wanneer u de Tabby gebruikt. Ze verstoren de elektrische velden die Tabby gebruikt om de stift-positie te bepalen. De niet-geleidende voorwerpen vormen geen probleem. U kunt zonder probleem iets natekenen vanaf dik papier of plastic.

Laat de stift niet op het tekentableau-oppervlak liggen wanneer u de tekenpen niet gebruikt, maar plaats de tekenpen in de bijgeleverde houder.

3.3 Opties voor de muisknoppen

De optie 'Button clicks' biedt u verschillende mogelijkheden om de stift van de Tabby als rechter muistoets of als een combinatie van beide muistoetsen te gebruiken. Kies combinaties van de toetsen Control, Shift links en Alternate om een klik van de stift in de gewenste muistoets om te zetten.

Als er een conflict met toetscombinaties in uw programma's ontstaat, dan kunnen de bewegingen van de joystick (omhoog/omlaag, rechts/links) worden gebruikt om de 'betekenis' van de stiftklik te wijzigen.

De joystick-optie 'Right' (en/of) 'Down' simuleert een klik van de rechter muistoets, terwijl de optie 'Left' (en/of) 'Up' het dubbelklikken simuleert.

De optie 'Click on lift away' zorgt in veel programma's voor een handige methode om met de rechter muisknop te klikken.

Door de stift ongeveer 1 centimeter boven het actiegebied op te tillen, zorgt u voor een korte rechter muisklik (of een dubbelklik links) met een optioneel geluidssignaal.

U vermijdt ongewenste klikken als u de stift wilt neerleggen door de stift horizontaal uit de beeldschermhoek te verwijderen voordat u de stift optilt. Tabby zorgt alleen voor een 'Click on lift away' wanneer de stift zich nog binnen het schermgebied bevindt.

De optie 'Add mouse clicks to Tabby' zorgt ervoor dat u uw eigen muis kunt gebruiken om rechts te klikken. U kunt dan eenvoudig klikken zonder de muiscursor te verplaatsen. Dit vereist in het begin enige oefening wanneer u alleen de Tabby gebruikt.

BUTTON CLICKS

Nib - left click unless:

Right **Control Shift Alt**

Double **Control Shift Alt**

L + R **Control Shift Alt**

Click on lift away: Beep

Right Double None

Pause after click

FURTHER BUTTON OPTIONS

Add mouse clicks to Tabby's

Change nib click with:

Up & Down joy buttons Left & Right joy buttons

TO DOUBLE CLICK, RIGHT, LEFT + RIGHT

OK

FURTHER BUTTON OPTIONS

Add mouse clicks to Tabby's

Change nib click with:

Up & Down joy buttons Left & Right joy buttons

TO DOUBLE CLICK, RIGHT, LEFT + RIGHT

OK

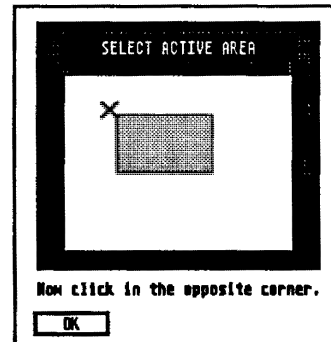
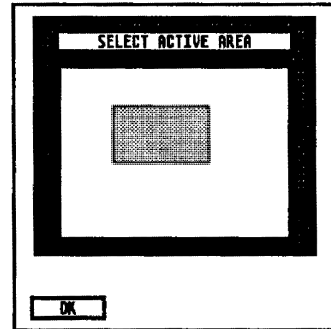
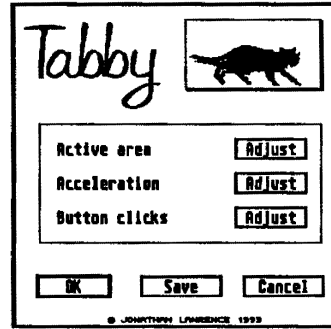
3. Configureren van de Tabby

Via de accessoire kunt de werking van Tabby geheel aan uw persoonlijke voorkeur aanpassen. Na het uitvoeren van de wijzigingen kunt u deze via 'OK' direct gaan gebruiken en via de optie 'Save' permanent opslaan. Kiest u voor 'Cancel', dan worden de oude instellingen gebruikt.

3.1 Actief gebied

Via deze optie selecteert u het gedeelte van het tekentableau dat overeenkomt met de oppervlakte van het beeldscherm. Klik op 'SELECT ACTIVE AREA' en daarna op de twee tegenoverliggende hoeken om het gewenste actieve gebied aan te geven. Het geselecteerde gebied wordt automatisch enigszins aangepast, zodat de afmetingen beter met de verhoudingen van het beeldscherm overeenkomen.

Wanneer u een klein gebied selecteert, dan verhoogt dit de 'snelheid' van uw Tabby. U kunt dan ieder gedeelte van het beeldscherm met een snelle polsbeweging bereiken.



3.2 Acceleratie

De optie 'Acceleration' bepaalt hoe snel de muiscursor reageert op de beweging van de tekenpen. Zelfs de optie 'Slow' is nog snel vergeleken met de meeste muizen, trackballs en andere grafische tabletten.

De optie 'Slow' minimaliseert onverhoedse cursorbewegingen en is geschikt voor alle toepassingen behalve 'vrij tekenen'. Bij deze optie zult u een minimaal tijdsverschil waarnemen tussen de stift en de muiscursor.

De optie 'Bounce' werkt niet alleen zeer direct, maar zorgt ook voor een (ingebouwd) soepel effect, waardoor uitschieters tijdens het tekenen van curves uit de losse hand (onzichtbaar) worden verwijderd. Ontdekt u uitschieters tijdens het werken in de 'Bounce'-mode, probeer dan de Tabby uit de buurt van de monitor te plaatsen.

De opties 'Direct' en 'Fast' zijn meer toegevoegd voor de volledigheid en worden niet echt aanbevolen voor specifieke doeleinden. Bij deze opties ontbreekt het (gewenste) soepele gevoel dat voor tekenen uit de losse hand noodzakelijk is en 'Fast' zorgt meestal voor teveel uitschieters.

