



**EDYX**  
COMPUTER SOFTWARE

*INSTRUKCJA OBSŁUGI*

# Fun with Art



Iron - 2013

# Fun With Art

Oryginalny tekst: Bajtek tylko o atari 2 - Marek Zachar

# MENU

Po uruchomieniu programu na ekranie pojawia się rysunkowe menu. Opcje wybierane są z niego joystickiem przez naprowadzenie krzyżyka na właściwy rysunek i wciśnięcie przycisku. Potwierdzeniem wyboru jest ukazujący się w dolnej części menu wykaz aktualnie wybranych opcji. W górnym wierszu tego wykazu jest opcja wskazywana przez kursor.



Menu programu.

Dodatkową możliwością (dla wprawnych użytkowników) jest bezpośrednio wybieranie opcji za pomocą klawiszy. Nie we wszystkich wypadkach jest to jednoznaczne i radzę przed narysowaniem czegokolwiek sprawdzić dokonany wybór. Wykaz wybranych opcji zawiera trzy pozycje.

**Using** (użyte) - określa wybrany sposób rysowania lub inne funkcje;

**Fill** (wypełnienie) - określa sposób wypełnienia, przy czym "Off" oznacza brak wypełnienia.

**Width** (szerokość) - podaje aktualną szerokość pędzla.

Przejdźcie z menu do rysunku lub odwrotnie następuje po każdorazowym naciśnięciu klawisza **START**.

## **WARIANTY RYSOWANIA**

Dostępne warianty rysowania zostaną opisane w kolejności, w jakiej znajdują się w menu, kolumnami od lewej do prawej i z góry na dół w poszczególnych kolumnach. Na rysunku operuje się kursorem mającym postać niewielkiego krzyża. Niestety w przeciwieństwie do wielu innych programów, przy rysowaniu figur nie pojawia się na ekranie ich przewidywany zarys, co osobom o małej wprawie utrudni wykonanie zaplanowanego obrazka.

**Draw mode (D)** - rysowanie, poruszenia joysticka powodują przesuwanie się po ekranie kursora. Przy wciśnięciu przycisku kursor pozostawia ślad odręcznej linii. Jeśli kursor jest nieruchomy, jego śladem jest po prostu punkt.

**Outline mode (O)** - rysowanie odcinków od starego punktu, pierwsze wciśnięcie przycisku powoduje wyznaczenie początku odcinka i pozostawienie w nim kopii kursora. Każde kolejne naciśnięcie przycisku rysuje odcinek od poprzedniego do aktualnego położenia kursora.

**Line mode (L)** - rysowanie odcinków, pierwsze wciśnięcie przycisku wyznacza początek odcinka, drugie jego koniec i powoduje narysowanie całego odcinka.

**Box mode (B)** - rysowanie prostokątów, kolejne naciśnięcia przycisku wyznaczają położenie przeciwległych wierzchołków prostokąta (czyli przekątną). Prostokąt jest rysowany po drugim wciśnięciu przycisku, przy czym jego boki są zawsze równoległe do krawędzi ekranu.

**Circle mode (C)** - rysowanie okręgów, pierwsze naciśnięcie przycisku wyznacza położenie środka rysowanego okręgu, drugie określa jego promień i powoduje rysowanie.

**Large Small Text (T)** - pisanie tekstu dużymi lub małymi literami. Mają one rozmiary liter uzyskiwanych odpowiednio w trybach GRAPHICS 2 i 1. Miejsce wpisywania liter określa się joystickiem, zaś samo ich wpisywanie odbywa się z klawiatury.

## OPEROWANIE BLOKAMI

Kolejna grupa opcji dotyczy operacji na większych fragmentach rysunku zwanych blokami. Blok wyznacza się trzema naciśnięciami przycisku. Pierwsze dwa działają jak przy rysunku prostokąta, lecz powodują pojawienie się ramki wyznaczonej czterema narożnikami, którą można dowolnie przesuwać. Dopiero trzecie naciśnięcie ustala położenie ramki i wykonanie wybranej operacji (czasem potrzebne jest jeszcze czwarte naciśnięcie - zobacz niżej).

**Block transfer (X)** - przeniesienie bloku, po wybraniu bloku do przeniesienia przesuujemy ramkę na wybrane miejsce i wciskamy przycisk. Wskazany blok usuwany jest z poprzedniego miejsca i umieszczany na nowym, wyznaczonym przez nas.

**Block copy (Y)** - kopiowanie bloku, jest to funkcja podobna do poprzedniej, z tą różnicą że przemieszczany blok nie jest usuwany z poprzedniego miejsca. Pozwala to na łatwe kopiowanie powtarzających się elementów rysunku.

**Block upend (U)** - kopiowanie bloku z odwróceniem, w tym wypadku skopiowany blok jest umieszczany w nowym miejscu "do góry nogami". W ten sposób łatwo można osiągnąć efekt odbicia w wodzie.

**Block mirror (M)** - kopiowanie z lustrzanym odbiciem, skopiowany blok jest odwracany jak w poprzednim wariantcie ale tym razem wokół osi pionowej. Zamienia lewą i prawą stronę bloku.

**Block zoom (Z)** - powiększenie bloku, naciśnięcie przycisku powoduje powiększenie wybranego bloku na cały ekran, co umożliwia dokonanie dokładnych poprawek. Na powiększonym bloku możliwe jest rysowanie wyłącznie w trybie **Draw mode**. Powrót do całości rysunku następuje po naciśnięciu klawisza **ESC**.

**Block erase (E)** - kasowanie bloku, powoduje usunięcie wybranego fragmentu rysunku. Należy uważać przy wybieraniu tego wariantu, gdyż komputer nie sprawdza, czy nie nastąpiła pomyłka i możemy nieodwracalnie stracić część pracy.

## WYPEŁNIANIE

Ważną możliwością każdego programu graficznego jest wypełnienie. Pozwala ono na szybkie zamalowanie wybranego obszaru jednym kolorem. W odróżnieniu od innych programów graficznych "Fun With Art" nie ma funkcji wypełniania zamkniętego obszaru. Dysponuje natomiast czterema innymi funkcjami:

**Fill up** - wypełnienie w górę.

**Fill down** - wypełnienie w dół.

**Fill right** - wypełnienie w prawo.

**Fill left** - wypełnienie w lewo.

Działanie ich jest następujące, po narysowaniu każdego punktu aktualnie tworzonej linii (**draw**, **outline** lub **line**) we wskazanym kierunku wypełnienia prowadzona jest linia aż do osiągnięcia punktu o wyższym kolorze. Dopiero wtedy rysowany jest następny punkt linii i cała procedura się powtarza. Znaczenie wysokości koloru będzie wyjaśnione później. Niezależnie od wybranego sposobu wypełnienia (oprócz **Off**) podczas rysowania prostokąta lub okręgu zawsze zostaje wypełnione jego wnętrze, a wypełnienie jest wykonywane w dół. Wyłączenie wypełnienia następuje po wybraniu opcji **Fill off** (koniec wypełniania).

## ZAPIS I ODCZYT

Każdy rysunek po wykonaniu można zapisać do późniejszego wykorzystania lub wydrukowania. Można także wczytać wykonywany rysunek celem dokonania poprawek. "Fun With Art" jako jeden z nielicznych programów graficznych pozwala na odczytanie i zapisanie fragmentu rysunku. Wszystkie te funkcje są wykonywane przez zestaw operacji wejścia/wyjścia wybieranych z menu.

**Disk directory** - odczyt spisu zawartości dyskietki, po wskazaniu tej funkcji i naciśnięciu przycisku automatycznie odczytywany jest spis zawartości dyskietki umieszczonej w stacji dysków numer 1. Pozycje spisu są wyświetlane po trzy w dolnej

części menu. Wyświetlenie następnej grupy następuje po naciśnięciu dowolnego klawisza.

**Save picture** - zapis rysunku, po wybraniu tej opcji pojawiają się na dole napisy "**Current Name is:...**" i "**Use this Name (Y/N)?**", ("Aktualną nazwą jest:..." i "Użyć tej nazwy (tak/nie)?"). Naciśnięcie klawisza "N" powoduje zapisanie rysunku pod wyświetloną nazwą. Umożliwia to proste zapisywanie rysunku podczas tworzenia go. Gdy chcemy podać inną nazwę, naciskamy klawisz "Y" i pojawia się pytanie "**Enter New Name:**" ("Podaj nową nazwę. "). Wpisujemy teraz pełną nazwę rysunku do zapisania - dla stacji dysków "**D:nazwa**", a dla magnetofonu "**C:**". Zapis następuje po naciśnięciu "**RETURN**".

**Load picture** - odczyt rysunku, najpierw pojawiają się pytania jak przy zapisie. Po naciśnięciu "N" wczytywany jest rysunek o poprzedniej nazwie, a po "Y" należy podać nową nazwę rysunku.

**Block write** - zapis bloku, pierwszą czynnością jest ustalenie rozmiaru bloku do zapisania. Wykonuje się to w taki sposób jak przy innych operacjach na fragmentach rysunku. Po ustaleniu bloku wskazany fragment jest zapisywany - dalsze czynności są analogiczne jak przy zapisie całego rysunku.

**Block read** - odczyt bloku, po wskazaniu nazwy bloku do odczytu komputer odczytuje z zapisanego pliku rozmiar bloku. Następnie na ekranie pojawia się ramka, którą należy umieścić w miejscu gdzie chcemy wczytać blok. Po wciśnięciu przycisku blok jest wczytywany bezpośrednio do pamięci obrazu.

**Load colorform** - odczyt formy koloru, opcja ta umożliwia odczyt z normalnego pliku rysunkowego tylko informacji o kolorach. Postępowanie jest analogiczne jak przy odczycie całego rysunku.

## WYBÓR KOLORU

"Fun With Art" należy do programów o największych możliwościach kolorystycznych. Przy umiejętnym operowaniu kolorami można uzyskać jednocześnie na ekranie dowolną ich liczbę - nawet wszystkie 256 kolorów na raz.

**Pick color (SPACJA)** - wybór koloru, aktualnie wybrany kolor (jeden z czterech) jest wskazywany przez pędzel umieszczony nad jego polem. Używany kolor można zmieniać przez naciskanie

spacji lub przez wskazanie koloru kursorem i wciśnięcie przycisku. Zmiana barwy używanego koloru uzyskuje się przez naciskanie klawisza "SELECT", a zmianę jego jasności przez "OPTION". Zmiany te dotyczą wszystkich miejsc narysowanych danych kolorem.

**Color height** - priorytet koloru, obok paska każdego koloru znajduje się niewielki słupek wskazujący priorytet (wysokość) tego koloru. Czym słupek jest wyższy, tym większy priorytet koloru. Przez ustawienie kursora nad słupkiem i naciskanie przycisku można ten priorytet zmieniać. Wykorzystywane jest to głównie przy wypełnianiu. Jeżeli podczas wypełniania napotkany zostanie kolor o wyższym priorytecie, to wypełnienie jest w tym miejscu przerywane. Gdy napotkany kolor ma niższy priorytet, to wypełnianie jest kontynuowane tak, jakby nie było tam żadnego koloru.

## ZMIANY KOLORÓW

Oprócz wybierania i zmiany kolorów na całym rysunku możliwa jest także zmiana jedynie fragmentów obrazu. Mamy tu dwa rodzaje zmian, zastąpienie koloru innym i zmianę barwy.

**Alter current color (A)** - zmiana aktualnego koloru, opcja ta nie jest dostępna z menu, lecz wyłącznie z klawiatury podczas rysowania. Po ustawieniu kursora w miejscu, od którego chcemy zmienić barwę, naciskamy klawisz "A". W miejscu kursora pojawia się strzałka skierowana w dół. Teraz klawiszami "SELECT" i "OPTION" ustalamy barwę i jasność, jaką będzie miał wybrany kolor od tego miejsca do dolnej krawędzi rysunku. Naciśnięcie "START" zatwierdza dokonaną zmianę. Stosując tę opcję kilka razy otrzymujemy na ekranie poziome pasy, w których wskazany kolor ma różne barwy. Na przykład można ustalić barwę tła (kolor 0) na błękitną, od połowy rysunku zieloną, następnie żółtą i szmaragdową. Dzięki temu przy użyciu jednego koloru otrzymujemy niebo, trawę, piasek i wodę.

**Block color swap** - wymiana koloru w bloku, po wybraniu tej opcji pojawia się polecenie "**Please Point and Fire at the Color to be Changed**" ("Proszę wskazać kolor, który ma być zmieniony, i nacisnąć przycisk"). Po wykonaniu polecenia pojawia się drugie - "**Please Point and Fire at the Color to Swap to!**" ("Proszę wskazać kolor do wymiany i nacisnąć przycisk"). Teraz trzeba w opisany



wcześniej sposób wyznaczyć na rysunku fragment do wymiany. We wskazanym bloku wszystkie punkty pierwszego koloru zostaną zamienione na drugi kolor.

## INNE FUNKCJE

**Erase picture** - kasowanie rysunku, całkowicie usuwa rysunek z pamięci komputera. Aby uniknąć przypadkowego zniszczenia wykonanej pracy komputer pyta "Erase Pic - Are You Sure (Y/N)?" ("Kasowanie rysunku - jesteś pewny (tak/nie)?"). Naciśnięcie klawisza "N" powoduje powrót do menu, a naciśnięcie "Y" kasuje rysunek.

**Stop F.W.A.** - koniec "Fun With Art", skasowanie całego programu. Tu także komputer upewnia się "Quit FWA - Are You Sure (Y/N)?". Naciśnięcie "Y" usuwa program z pamięci komputera a "N" powoduje powrót do menu.