

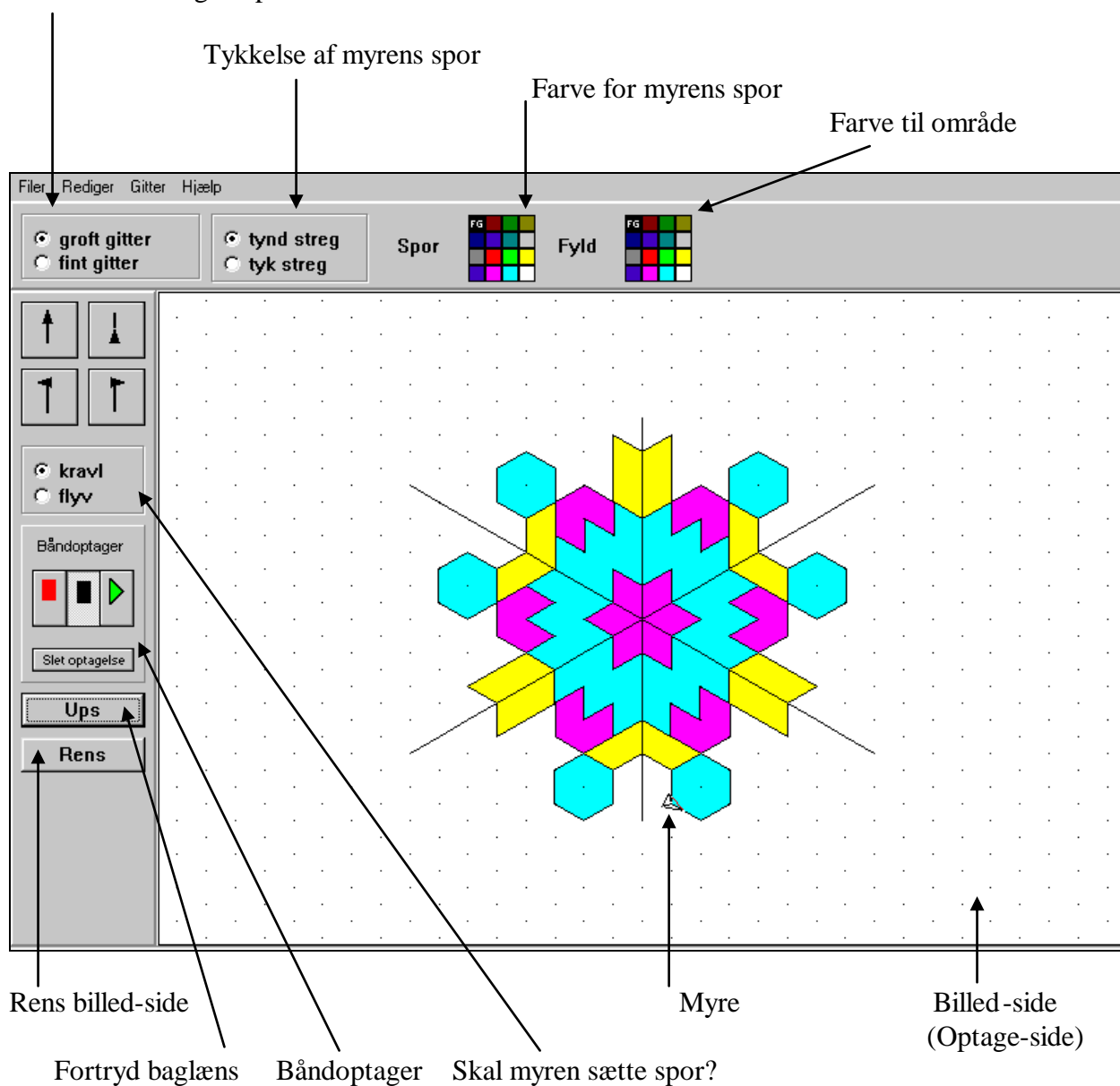
Hvad går Mønster ud på?

En myre befinder sig på en strandbred med meget fint sand, hvori der er indtegnet gitterpunkter. Når myren kravler fra gitterpunkt til gitterpunkt, sætter den et tydeligt og smukt spor i sandet. Man dirigerer rundt med myren ved hjælp af 4 pileknapper. Hvis myren flyver, så rører den slet ikke sandet og sætter derfor intet spor. Myren er måske lidt speciel - den ligner til forveksling en trekant. Du kan ikke se hele strandbredden, men blot et rektangulært stykke af den. Til at begynde med står myren i sandet og dens næse peger nordpå. Myren er klar til at modtage dine instruktioner og tegne smukke mønstre med det spor den afsætter.

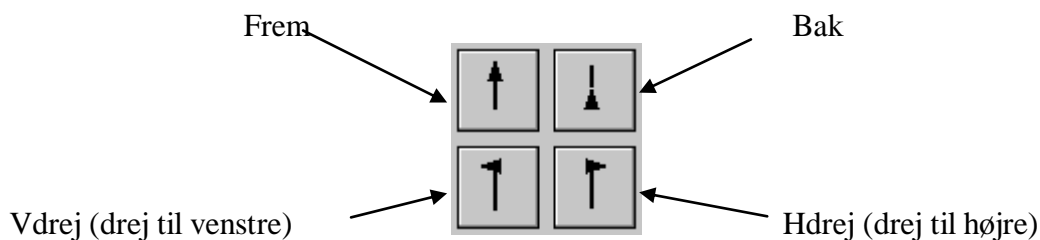
Oversigt over programmet Mønster

Skærbillede

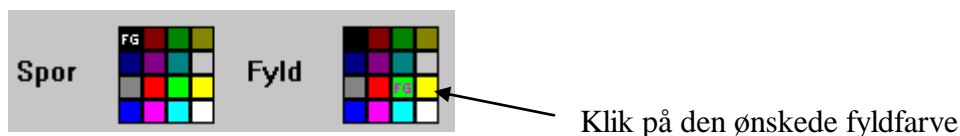
Afstand mellem gitterpunkter



Myren styres med pileknapperne:

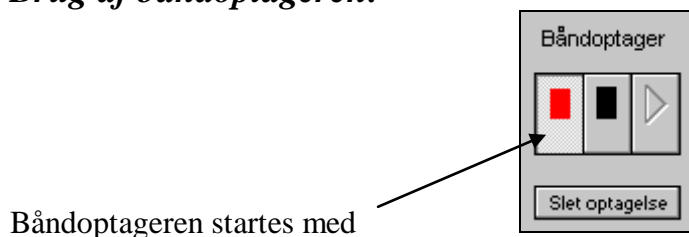


Sådan farver man:

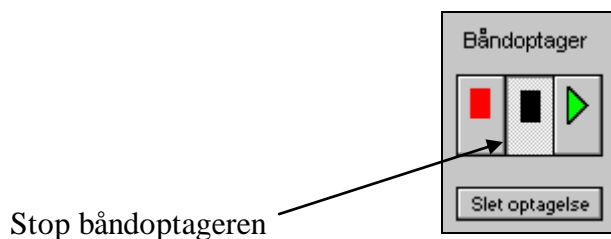


HØJRE-klik dernæst på det område, der skal farves.

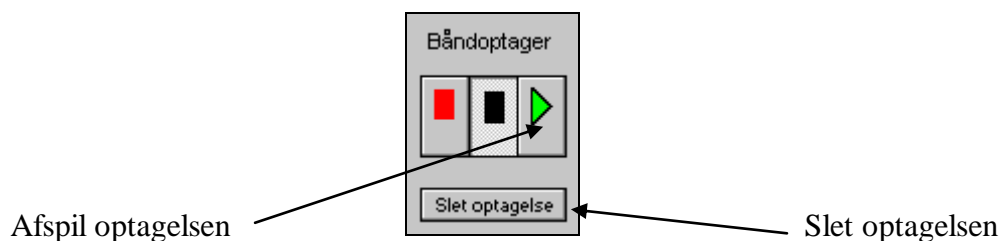
Brug af båndoptageren:



Derved forlades billed-siden, og man går til optage-siden, hvor myren er rød, og hvor der ikke vises andet end det, der eventuelt allerede er i optagelsen. Det, man tegner eller farver på optage-siden, vil blive husket, når man stopper båndoptageren:



Derved vendes tilbage til billed-siden, som ser ud, som da man forlod den, og hvor myren er sort. Man kan så med klik på et gitterpunkt anbringe myren, hvor man har lyst, og dernæst få det optagne afspillet:



Det optagne vil blive husket (og kan altså bruges) indtil man sletter det, eller man forlader programmet. Man kan arbejde videre på optagelsen ved igen at starte båndoptageren. Det allerede optagne vises så på optage-siden, og man kan som sædvanlig slette baglæns med Ups knappen, og man kan føje nye bevægelser og farver til optagelsen. Programmet kan kun rumme en optagelse ad gangen, men en optagelse kan gemmes på disk til senere brug.

Bemærk:

Det er kun på billed-siden, at man kan placere myren i et gitterpunkt blot ved at klikke på det. På optage-siden må man ved hjælp af pileknapperne dirigere myren hen til det ønskede punkt, og hvis man ikke ønsker, det dermed følgende spor, så må man, inden man begynder at dirigere, sætte myren til Flyv, og når man er kommet frem sætte den tilbage til Kravl.

Hovedmenuen med undermenuer:

Filer	Rediger	Gitter	Hjælp
Hent optagelse...	Kopier billede til klippebord	Kvadratgitter (90 grader)	Vejledning
Gem optagelse...		Kvadratgitter (45 grader)	
Hent billede...		Isometrisk gitter	
Gem billede...			
Udskriv billede...			
Afslut			

Ved valg af gitter kan man bestemme om myren skal dreje 90, 45 eller 60 grader.

Optagelser gemmes i filer med udvidelsen .op1, .op2 eller .op3 alt efter hvilket af de 3 gitre optagelsen er foretaget i.

Billeder gemmes i filer med udvidelsen .mb1, .mb2 eller .mb3 alt efter hvilket af de 3 gitre billedet er lavet i.

Kopieres et billede til klippebordet, kan det derfra hentes ind i andre programmer.

Rette i tegning

Man kan som nævnt fortryde baglæns med Ups-knappen. Dette kan i nogle tilfælde betyde, at man for at bevæge sig baglæns til fejlen, først må fjerne en stor del af tegningen, som faktisk var i orden. For at undgå dette kan man rette i tegningen ved at overskrive de fejlagtige streger med et hvidt (evt. med 'tyk streg') spor. Man må dog ved en sådan fremgangsmåde være forberedt på, at også markeringen af de gitterpunkter, som myren passerer, vil forsvinde. Gitterpunkterne vil stadig være der, men de kan altså ikke ses.

Læk i et områdes grænser

Når man fylder farve i et område, kan det i sjældne tilfælde ske, at farven løber uden for området. Årsagen til dette kan være en 'mikroskopisk' læk i områdets grænse. Brug Ups til at fjerne den overflødige farve, og lad så myren tegne områdets grænse op på ny, idet dette gøres uden at 'løfte' myren, og sådan at der tegnes henover start(slut)punkt. Så er lækken lukket, og der kan fyldes farve i området.