

6 Tips voor gebruik van tekenprogramma's

Tip 1: Gebruik niet meer dan vier lijnkleuren met betekenis

Het verbinden van een betekenis aan een kleurcode gaat de meeste mensen niet zo makkelijk af als vaak wordt gedacht. De minste fouten worden gemaakt als een kleur intuïtief is te koppelen aan een bepaald concept: rood is 'gevaar', grijs is 'beton', enzovoort. Zonder legenda kunnen er maximaal zes tot acht lijnkleuren worden gebruikt.

Tip 2: Werk met een neutrale achtergrond

Een tamelijk donkere achtergrond (bijvoorbeeld donkergrijs) in combinatie met een klein aantal lichte voorgrondkleuren werkt meestal prettig. Een lichtere achtergrond kan comfortabel zijn als de werkomgeving een lichte kleur heeft, zoals witte of beige wanden. Een donker scherm geeft dan veel contrast.

Een helderwitte achtergrond is vrij vermoeiend voor de ogen. Is het gebruik van een witte achtergrond niet te vermijden (bijvoorbeeld omdat het pakket op dit punt niet instelbaar is), beperk dan via de knoppen van het beeldscherm het contrast en de helderheid.

Wanneer u een lichte achtergrond gebruikt, houd er dan rekening mee dat dunne lijnen minder goed zichtbaar zijn. Stel deze dus dikker in. Dit heeft ook weer een gunstig effect op de kleurinhoud van de lijnen.

Tip 3: Voer 90 procent van de acties uit met 10 procent van de inspanning

Idealiter zijn de acties die het meest voorkomen - zoals selecteren, in- en uitzoomen - altijd toegewezen aan de eenvoudigste invoerhandelingen. Minder frequente acties, zoals het opvragen van een sub-submenu, mogen wat meer moeite kosten.

Eenvoudige invoerhandelingen zijn:

- een enkelvoudige toetsaanslag zoals <A> of <Esc>
- aanwijzen met de muis
- een muisklik of muisbeweging

De muiscombinatie van slepen en tegelijkertijd precies aanwijzen veroorzaakt hoge spierspanningen door de hele arm (van vinger tot schouder). Probeer die beweging dan ook zoveel mogelijk te vermijden.

Om de instellingen te optimaliseren, kunt u nagaan welke tien (of vijftien, of twintig) acties u normaliter het vaakst uitvoert. Deze koppelt u dan aan de eenvoudigste invoerhandelingen.

Afhankelijk van pakket en werkwijze zijn frequente acties bijvoorbeeld:

- inzoomen
- uitzoomen
- scrollen
- vensters verschuiven
- tekenobjecten selecteren
- een selectie ongedaan maken
- de actieve opdracht beëindigen
- de laatste opdracht ongedaan maken
- een opdracht herhalen
- eigenschappen van objecten veranderen
- kopiëren en plakken
- kiezen uit één of meer bibliotheken

Tip 4: 'Muis' slim op het tekenvel

De muis is heel geschikt voor het aanwijzen en manipuleren van grafische objecten. Voorkom wel dat u om de haverklap de muis van het tekenvel moet halen.

Het aanklikken van een werkbalkknop aan de rand van het scherm lijkt misschien een eenvoudige handeling, maar vanuit ergonomisch oogpunt is het erg belastend. Het activeren van functies kan ook via het toetsenbord. Een toetsaanslag kost meestal minder spierinspanning, het is sneller en het biedt de mogelijkheid om de muis op het tekenvel te houden.

Tip 5: (Her)ontdek het toetsenbord

Opdrachten geven aan de computer, navigeren door menu's en gegevens invoeren – allemaal handelingen die comfortabel zijn uit te voeren via het toetsenbord.

In vrijwel alle menu's en in veel dialoogvensters zijn zogenaamde 'sneltoetsen' opgenomen.

Deze herkent u aan onderstreepte letters. Druk tegelijkertijd op <Alt> en op de letter die hoort bij de gewenste menuoptie of opdracht. De actie wordt dan direct uitgevoerd. Voor wie het gewend is, werkt deze methode sneller dan aanklikken met de muis. Er is bovendien minder fysieke inspanning voor nodig.

Tip 6: Combineer muisbewegingen met toetsaanslagen

De muis heeft meestal maar twee knoppen plus een scrollwiel. De mogelijkheden om hier opdrachten aan toe te kennen, zijn dus beperkt. Wanneer u gebruikmaakt van muisbewegingen, is het handig als deze ingezet kunnen worden voor verschillende opdrachten, bijvoorbeeld inzoomen, meerdere objecten selecteren of één object aanwijzen.

In sommige tekenpakketten zijn goede combinaties te maken tussen muisbewegingen en toetsaanslagen. Een paar pakket-specifieke voorbeelden:

- Eerst wordt via het toetsenbord (bijvoorbeeld <Z><W>) de opdracht 'zoom window' gegeven. Daarna kan met de muis een rechthoek worden aangewezen om in te zoomen.
- Door tijdens het bewegen met de muis <Ctrl> ingedrukt te houden, wordt de beweging geïnterpreteerd als een muisgebaar.
- Door te klikken terwijl u <Ctrl> ingedrukt houdt, voegt u steeds meer objecten toe aan een selectie. Met <Shift><Ctrl> annuleert u geselecteerde objecten.

Als u de muis met uw rechterhand bedient, kan het efficiënt zijn om acties te koppelen aan toetsen (combinaties) op de linkerhelft van het toetsenbord. Voor mensen die liever links 'muizen', is dit uiteraard andersom.

Het scrollwiel is in de meeste grafisch georiënteerde pakketten een handig instrument om het tekenvel te manipuleren. Heen en weer draaien is bijvoorbeeld in- en uitzoomen, met ingedrukt wiel bewegen is verschuiven. Veelvuldig gebruik van het scrollwiel kan echter wel weer leiden tot een overbelaste vinger of hand.

In sommige pakketten kan verschuiven ook met de joystickmethode. Hierbij wordt met de muisbeweging niet het blad verschoven, maar de verschuifsnelheid geregeld. Veel mensen ervaren dit als een prettige manier van werken.