

VIDEOGRAPH

Instrukcja obsługi



"AS" Warszawa Gen. Abrahama 4 tel. 125-123



BATTLE SHIPS ORTOGRAFIA 997
GEOGRAFIA POLSKI BERTYX RODERIC

oraz

znakomitą książkę z kasetą lub dyskietką:

"Co można zrobić z komputerem ATARI XL/XE"

Zapraszamy do współpracy wszystkich piszących programy!

VIDEOGRAPH 2.0

Autor : WOJCIECH KARPIESIUK

Producent : MIRAGE Software Ltd

Dystrybucja : STUDIO KOMPUTEROWE "AS"

"AS" Warszawa Gen. Abrahama 4 tel. 125-123

WPROWADZENIE

Program VIDEOGRAPH v2.0 przeznaczony jest dla komputerów ATARI XL/XE, współpracuje z dyskietką lub magnetofonem, służy do projektowania stron tytułowych, nagłówek, winietek i czołówek nagrywanych na taśmę video, przy pomocy tego programu można także samemu redagować teletekst, wszelkiego typu gazetki, czy reklamy.

VIDEOGRAPH pozwala mieszać na ekranie trzy podstawowe tryby tekstowe, posiada zestaw polskich liter i znaków do konstrukcji ramek, umożliwiła wprowadzenie płynnego, poziomego przesuwu napisu na ekranie (scrolling'u). Pozwala efektownie wzbogacić projekt w mieniające się tęczowo litery i tło, zaprojektowaną planszę można przechować na dyskietce (lub kasecie, zależnie od wersji programu), a w wersji dyskowej opracowano ponadto możliwość automatycznego przeczucania poszczególnych plansz na ekranie.

URUCHOMIENIE PROGRAMU

DYSKIETKA: należy umieścić dyskietkę w stacji i włączyć komputer, po chwili na ekranie pojawi się strona tytułowa programu, naciśnięcie dowolnego klawisza uruchomi program

KASETA: po ustawieniu kasety na początek sygnału "pilotującego", należy włączyć klawisz PLAY magnetofonu, włączyć komputer trzymając wciśnięte klawisze START i OPTION, po usłyszeniu sygnału "beep" nacisnąć dowolny klawisz komputera, po zakończeniu transmisji na ekranie pojawi się strona tytułowa programu, naciśnięcie dowolnego klawisza spowoduje przejście do menu głównego

Dyskietka (kasecie) zawiera oprócz głównego programu sześć ekranów demonstracyjnych obrazujących różne opcje i możliwości VIDEOGRAPH'a, ekrany zapisane na dysku posiadają odpowiednio nazwy od EKРАН1.DAT do EKРАН6.DAT.

OGÓLNY SPOSÓB PRACY

W trzech górnych liniach ekranu, które w normalnym trybie pracy ATARI są wyłączone, znajduje się okienko opcji (po uruchomieniu programu - menu główne). Do poruszania się po okienku, wyboru określonej opcji, czy zmiany trybu pracy służy jedynie sześć klawiszy, choć nie w każdej chwili wszystkie z nich muszą być aktywne:

[ESC] - powrót do okienka nadrzędnego lub wyłączenie okienka opcji

[RETURN] - wybór wyróżnionej opcji

[→] - wyróżnienie następnej opcji z okienka

[←] - wyróżnienie poprzedniej opcji z okienka

[↑] - przełączenie danego parametru "w górę" (np. koloru)

[↓] - przełączenie danego parametru "w dół" (np. koloru)

Przed przystąpieniem do pracy proponujemy Państwu zapoznanie się z planszami demonstracyjnymi złączonymi do programu

UWAGA!

* Strzałka oznacza naciśnięcie tylko jednego klawisza, bez [CTRL].

* Główne menu wyświetlane jest w inwersie, natomiast pozostałe menu dla odróżnienia w normalnym trybie.

* Klawiszem [ESC] można powrócić do głównego menu, naciśnięcie tego klawisza w głównym menu powoduje wyłączenie okienka opcji i kursora, kolejne naciśnięcie [ESC] wyświetli okienko opcji.

OPIIS OPCJI PROGRAMU.

EDYT – EDYTOR PROGRAMU

Edytor stanowi najbardziej rozbudowaną część programu, umożliwi on wprowadzenie i ewentualną korektę własnych linii tekstu. Podstawowe klawisze funkcyjne edytora:

[RETURN] - ... *przełączenia następnej linii*

[DEL] - *skasowanie ostatniego znaku*

[SHIFT]+[DEL] - *skasowanie całej linii*

[SHIFT]+[CLEAR] - *skasowanie całego ekranu*

[CTRL]+[←] - *cofnięcie na poprzedni znak*

[CTRL]+[→] - *przesunięcie do przodu o jeden znak (korekta)*

[CTRL]+[|] - *cofnięcie o 20 znaków (podczas korekty)*

[CTRL]+[|] - *przesunięcie do przodu o 20 znaków (korekta)*

[ESC] - *przejdźcie do okienka opcji edytora*

2*[ESC] - *wyjście z edytora, powrót do głównego menu*

W okienku umieszczone są opcje edytora, przy pomocy których można ustawić parametry określające sposób wprowadzania i rodzaj napisów.

Edytor działa na zasadzie wprowadzania kolejnych linii tekstu (do 24 w GR.0 i GR.1 lub do 12 linii w GR.2). Klawisz [RETURN] kończy wprowadzanie danej linii, ilość wprowadzonych powiększona o jeden wyświetlana jest z prawej strony okienka opcji. Umożliwia to łatwe zorientowanie się ile linii

pozostało do końca ekranu. Ponieważ napisy w GR.2 posiadają podwójną wysokość, każda linia w GR.2 liczona jest podwójnie. Jeżeli w okienku pojawi się liczba 25 (24+1) będzie to oznaczało, że cały ekran został już zredagowany.

Dla celów edytora został zaprojektowany specjalny kursor, oczekiwanie na wprowadzenie znaku na ekran sygnalizowane jest szybkim miganiem kursora. Wolne miganie ma miejsce poza trybem edytowania tekstu, a zostało zaprojektowane dla łatwej orientacji (np. dla określenia w której linii będzie wprowadzony scrolling). Gdy miejscem kursora staje się punkt zajęty już przez jakiś znak (np. podczas wprowadzania korekty) następuje miganie tego właśnie znaku, miganie znaku występuje również wtedy, kiedy domniemane miejsce kursora jest o jedną pozycję poza prawym marginesem ekranu.

W edytorze istnieje możliwość korekty wcześniej wprowadzonego tekstu, nie można natomiast zmienić trybu graficznego w żadnej z wcześniej wprowadzonych linii. Używając klawisza [CTRL] i "strzałek" można ustawić kursor na określo . j literze. Następnie naciskając [ESC],

przejsć do okienka opcji i wybrać wartość GR.n, tak aby odpowiadała ona rodzajowi trybu tekstowego, w którym napisano tekst do poprawy i powrócić do korekty tekstu. Ustawienie parametru GR.n umożliwia prawidłową korektę określonego tekstu. Jeżeli parametr zostanie ustawiony, to podczas korekty można zmienić numer zestawu znaków, aktywne są również klawisze [CTRL] i [INVERSE] w GR.0, w przeciwnym przypadku mogą pojawić się niepożądane znaki. Szybki powrót po korekcie na koniec redagowanego tekstu umożliwia klawisz [RETURN].

Podczas wprowadzania korekty aktualnie redagowanej linii tekstu z ustawionym trybem centrowania lub trybem przesunięcia tekstu do prawego marginesu ustawiono priorytet na tekst redagowany, a nie na wprowadzoną korektę. Oznacza to, że korekta dokonana w ostatniej linii (jeszcze nie zakończonej wciśnięciem klawisza [RETURN]) poza lewą granicą tekstu będzie obecna jedynie tak długo, aż wprowadzany tekst jej nie przesłoni. Po wprowadzeniu ostatniej linii, zakończonym wciśnięciem klawisza [RETURN] nie ma możliwości dokonania na ekranie poprawek, korektę należy więc wykonać wcześniej.

OPCJE EDYTORA – USTAWIENIE TRYBU PRACY

Opcje edytora służą do ustawienia szeregu parametrów decydujących o tym w jaki sposób ma być drukowany na ekranie tekst. Do parametrów tych należą: wielkość liter, zestaw znaków i sposób wydruku na ekranie.

GR.n - ustawienie wielkości liter

0 - standardowe jak w GR.1

1 - 2 razy szersze, jak w GR.1

2 - 2 razy szersze i wyższe, jak w GR.2

ZESTAW n - określa jakim zestawem znaków ma być drukowany następny tekst, opcja ma znaczenie tylko w trybach GR.1 i GR.2 (ma to znaczenie przy opcji wyboru kolorów drukowanych napisów w tych trybach), umożliwia niezależne ustawienie kolorów dla każdego zestawu z osobna.

UWAGA! Polskie litery, znaki przystankowe oraz cyfry dostępne są tylko i wyłącznie dla zestawu 1 i 3. Zestawy 2 i 4 umożliwiają jedynie wydruk liter alfabetu angielskiego.

TRYB - określa sposób wydruku napisu w danej linii

lewy - wprowadzony napis rozpocznie się od lewego marginesu

centr. - wprowadzony napis zostanie ustawiony na środku linii

prawy - wprowadzony napis dosunięty zostanie do prawego marginesu

Analogicznie jak dotychczas działają klawisze:

[RETURN] - przejście do dalszego redagowania tekstu

[ESC] - powrót do głównego menu

ZNAKI – USTAWIENIE KOLORÓW ZNAKÓW

W opcji tej można zmieniać kolory i odcienie liter wpisanych w GR.1 i GR.2, jak również tła dla napisów wykonanych w GR.0. Po wyborze określonej opcji zmianę dokonuje się klawiszami "strzałek" góra/dół.

ZESTAW n - klawisze "strzałek" góra/dół umożliwiają przełączenie na określony zestaw znaków (od 1 do 4) w celu ustawienia koloru i odcienia tego zestawu. Funkcja ta jest niezależna od podobnej występującej w opcjach edytora.

KOLOR - klawisze "strzałek" góra/dół umożliwiają zmianę koloru znaków określonych w opcji ZESTAW, ilość dostępnych kolorów wynosi 16.

ODCIEŃ - klawisze "strzałek" góra/dół zmieniają odcień danego koloru, ilość odcieni wynosi 8.

UWAGI!

W ATARI rejestr koloru zestawu znaków 3 jest jednocześnie rejestrem tła dla GR.0, oznacza to, że nie można niezależnie ustalić koloru liter zestawu 3 i koloru tła dla GR.0, zmianę koloru i odcienia tła dla napisów w GR.0 można dokonać ustawiając ZESTAW 3 i operując powyższymi

opcjami. Podobnie rejestr koloru zestawu znaków nr 2 decyduje o odcieniu napisów wprowadzonych w GR.O, oznacza to, że odcień znaków zestawu 2 jest jednocześnie odcieniem znaków w GR.O

TŁO – USTAWIANIE KOLORU TŁA

Opcja ta umożliwia ustawienie odpowiedniego koloru i odcienia tła oraz ujednoczenie tła właściwego z tłem napisów wprowadzonych w GR.O.

KOLOR - klawisze "strzałek" góra/dół umożliwiają zmianę koloru tła, ilość dostępnych kolorów 16.

ODCIEŃ - klawisze "strzałek" góra/dół zmieniają odcień danego koloru, ilość odcieni wynosi 8.

GR.O -> **TŁO** - opcja ukatyniana jest klawiszem "strzałka do góry" i pozwala zlikwidować tło dla tekstu w GR.O, działa jednorazowo, użycie

klawisza "strzałka w dół" lub jakakolwiek zmiana koloru lub odcienia dokonana w opcji ZNAKI dla zestawu 3, przywraca poprzedni stan. Oczywiście zgodnie z uwagami końcowymi w poprzednim punkcie, uaktywnienie tej opcji i ujednoczenie całego tła wiąże się ze zniknięciem tekstu wprowadzonego zestawem 3.

SPEC. – EFEKTY SPECJALNE

Opcja umożliwia wprowadzenie na ekran trzech efektów specjalnych. Pierwszy to płynny scrolling jednej linii, drugi to uzyskanie efektu tęczy dla określonego zestawu znaków, trzeci to efekt tęczy w tle.

SCROL. – x

- n - scrolling wyłączony (nieaktywny)
- a - scrolling włączony (aktywny)
- e - tryb wprowadzania scrollingu (edycja)
- k - tryb wprowadzania poprawek (korekta)

Uaktywnienie trybu edycji scrollingu następuje po wciśnięciu klawisza "strzałka do góry" (o ile opcja ta nie jest niedozwolona), niedozwolone jest wprowadzanie scrollingu w pierwszej i ostatniej (24) linii edytora oraz w przypadku niedokończonego redagowania poprzedniej linii (w takim wypadku należy wrócić do edytora i wcisnąć [RETURN] lub skasować linię). Przewidziano jedynie możliwość płynnego przesuwu napisów w GR.1 i GR.2. Rodzaj czcionki oraz zestaw znaków do scrollingu należy uprzednio ustawić w opcjach edytora, wprowadzany przesuwany się tekst może liczyć do 210 znaków, przekroczenie tej wartości oznajmiane jest sygnałem dźwiękowym. Działają w tej opcji także klawisze:

[DEL] - kasuje ostatnio wprowadzony znak

[SHIFT]+[DEL] - kasuje całą linię

[RETURN] - kończy wprowadzanie linii tekstu

Istnieje możliwość wprowadzenia korekty scrollowanego tekstu, w tym celu należy wcisnąć klawisz "strzałka w dół", co spowoduje zatrzymanie przesuwu i umożliwi dokonanie poprawy.

TĘCZA ZN x - umożliwia tęczowe zabarwienie napisów, klawisze "strzałka" góra/dół powodują przełączanie na kolejny zestaw znaków i rodzaj tęczy. Podana litera określa rodzaj tęczy (s - statyczna, r - ruchoma), natomiast liczba - zestaw znaków, który aktualnie jest "tęczowany", litera n informuje, że tęcza jest wyłączona, np.

s1 - tęcza statyczna dla zestawu 1

r2 - tęcza ruchoma dla zestawu 2

n3 - wyłączona tęcza dla zestawu 3, itd.

TĘCZA TŁO - opcja umożliwia uzyskanie falującej lub statycznej tęczy w tle, podana litera oznacza analogicznie do powyższej opcji :

n - tęcza wyłączona

s - tęcza statyczna

r - tęcza ruchoma

UWAGA!

Nie wszystkie kombinacje tęczy są dozwolone, np. nie można łączyć jednocześnie tęczy ruchomej ustawionej dla określonego zestawu znaków

lub dla tła z żadną inną tęczą, można natomiast łączyć ze sobą tęcze statyczne dla tła i danego zestawu znaków.

DYSK/TAŚMA – ZAPIS/ODCZYT EKРАНU NA DYSK/TAŚMĘ

Program VIDEOGRAPH wydany został w dwóch wersjach, kasetowej i dyskowej, ponieważ istnieją pewne różnice dla obu wersji w tej opcji omówimy je oddzielnie. Jednak w obu wersjach można powrócić do menu klawiszem [ESC]

DYSKIETKA

ZAPIS - naciśnięcie [RETURN] spowoduje wyświetlenie pytania o nazwę pliku do zapisu, nazwa może składać się jedynie z liter i cyfr, przy czym pierwszy znak musi być literą, długość nazwy nie może przekroczyć 8 znaków, nie należy wprowadzać rozszerzenia. Po wprowadzeniu nazwy należy nacisnąć klawisz [RETURN]. Plik zostanie zapisany w stacji nr 1 z rozszerzeniem .DAT.

ODCZYT - postępujemy analogicznie jak dla zapisu, odczytana plansza samoczynnie pojawi się na ekranie. Poprzednia plansza zostanie skasowana

SEKWENCJA - opcja umożliwia "przerzucanie" poszczególnych wcześniej zapisanych na dyskietce plansz. Po wciśnięciu [RETURN] pojawi się pytanie o nazwę pliku, możliwe jest wprowadzenie sekwencji do 15 plansz. Po wprowadzeniu ostatniej planszy należy nacisnąć dwukrotnie [RETURN]. Kolejne pytanie dotyczy czasu w jakim mają być wyświetlane na ekranie poszczególne plansze. Czas wprowadzany jest w minutach (np.15 oznacza półtorej minuty na każdą planszę), czas ten może wahać się w granicach od 0.1 do 10 minut. Po wprowadzeniu czasu program samoczynnie rozpocznie test sekwencji, każde naciśnięcie klawisza spowoduje wyświetlenie kolejnej planszy. Jeżeli test zakończy się pomyślnie, należy nacisnąć [SPACE], aby uruchomić automatyczne przerzucanie plansz. Po wyświetleniu ostatniej planszy program

samoczynnie wróci do planszy pierwszej i cały cykl rozpocznie się od początku. Naciśnięcie klawisza [ESC] pozwala na opuszczenie trybu sekwencyjnego wyświetlania ekranów.

KASETA

ZAPIS - naciśnięcie [RETURN] uruchamia zapis ekranu na taśmę

ODCZYT - naciśnięcie [RETURN] uruchomi odczyt ekranu z taśmy, odczytana plansza samoczynnie pojawi się na ekranie

WERYFIKACJA - opcja umożliwia sprawdzenie poprawności zapisu na taśmie, po zapisaniu ekranu należy cofnąć taśmę do początku zapisu, nacisnąć PLAY w magnetofonie i uruchomić weryfikację klawiszem [RETURN]. Jeżeli weryfikacja zakończy się niepomyślnie, możemy spróbować zapisać ekran ponownie. Na czas weryfikacji wyłączany jest efekt tęczy dla uniknięcia nieporządanych efektów ubocznych.

INFO – INFORMACJE DOTYCZĄCE POLSKICH LITER

W związku z przedefiniowaniem zestawu znaków dla potrzeb polskich liter, niektóre klawisze posiadają odmienne zriaczenie, oto wprowadzone zmiany:

Małe polskie litery (dostępne jedynie w trybie GR.O)

[CTRL]+[a] - a	[CTRL]+[i] - i	[CTRL]+[s] - ś
[CTRL]+[c] - ć	[CTRL]+[n] - ń	[CTRL]+[z] - ź
[CTRL]+[e] - ę	[CTRL]+[o] - ó	[CTRL]+[v] - ż

Duże polskie litery (dostępne we wszystkich trzech trybach)

[SHIFT]+[3] - Ą (zamiast #)	[SHIFT]+[4] - Ę (zamiast \$)
[SHIFT]+[6] - Ł (zamiast &)	[SHIFT]+[7] - Ń (zamiast ')

[SHIFT]+[8] - Ó (zamiast °) [SHIFT]+[5] - Ś (zamiast \)
[SHIFT]+[4] - Ć (zamiast ^) [SHIFT]+[3] - Ź (zamiast |)
[SHIFT]+[2] - Z (zamiast)

Istnieje także możliwość wprowadzania ramek, gdzie poszczególne elementy odpowiadają następującym klawiszom:

[], [-], [=], [^], [*] - jako elementy ramki

Oznacza to, że powyższych symboli nie ma w nowym generatorze znaków używanym w programie.

Przypominamy, że polskie litery, cyfry oraz znaki przystankowe dostępne są jedynie dla zestawu pierwszego i trzeciego. Próba wpisania tych znaków w GR.1 lub w GR.2 dla zestawu drugiego i czwartego zakończy się niepowodzeniem.

WSKAZÓWKI I UWAGI

W trybie GR.0 istnieje możliwość wprowadzania znaków i linii w inwersji oraz małych liter (klawisze [INV] i [CAPS]), np. bardzo ciekawie wygląda efekt tęczy na Inwersowanym tekście.

Po wywołaniu efektu tęczy lub w mniejszym stopniu scrollingu, można zauważyć pewne spowolnienie pracy komputera, związane jest to z faktem wykonywania przez mikroprocesor dużej ilości operacji w przerwaniami, w których wywoływane są te efekty. Powoduje to zmniejszenie ilości czasu dostępnego dla mikroprocesora, do wykonania czynności związanych z programem głównym. Dlatego proponujemy wzbogacenie w efekt tęczy dopiero po uprzednim wpisaniu wszystkich linijek tekstu.

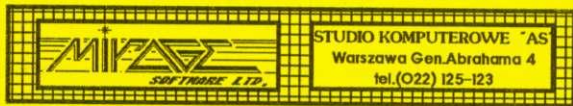
Program reaguje sygnałem dźwiękowym na próbę dokonania niedozwolonej operacji. Z naszych obserwacji wynika, że najczęściej powtarzającym się błędem jest próba zmiany rodzaju grafiki lub trybu centrowania w linii, która do tego celu nie została najpierw skasowana

([SHIFT]+[DEL]), a także próba wprowadzania cyfr lub polskich liter, gdy ustawiony jest drugi lub czwarty zestaw znaków, w każdym z tych przypadków nastąpi sygnalizacja błędu. Należy również pamiętać, że w pierwszej i ostatniej linii ekranu nie można wprowadzać scrollingu.

Zyczymy Państwu udanych projektów !

Warszawa 1990, 1991

Wszelkie prawa do programu VIDEOGRAPH v.2.0 :



Kopowanie i sprzedaż bez zezwolenia zabronione !