

GIGA CHROME Version 3.03

Wichtige Hinweise!

Bitte beachten Sie, daß kein Teil des Programmes oder dieser Anleitung ohne schriftliche Genehmigung der Autoren in irgendeiner Form reproduziert, vervielfältigt, verbreitet oder getauscht werden darf.

Sie können sich eine oder zwei Kopien zur eigenen Sicherheit anfertigen; diese Kopien werden jedoch nicht laufen! Sollte nun aber ein Programmteil der Original-Disc/Cartridge nicht mehr laufen, so kann dieser gelöscht und durch den gleichnamigen Kopierteil ersetzt werden.

Die Autoren übernehmen keine Gewähr, daß Anleitung und Programm vollkommen fehlerfrei sind. Deshalb kann für Schäden bzw. Folgeschäden, die durch solche Fehler entstehen, keine Haftung übernommen werden.

Da auch dieses Programm von den Autoren weiterentwickelt wird, kann das Programm und die Anleitung jederzeit geändert werden.

Beachten Sie auch, daß die Bezeichnungen **Sinclair**, **QL** und **Microdrive** Handelszeichen von Sinclair Research sind.

Programmstart

Schieben Sie die **GIGA CHROME** Diskette in Laufwerk 1 und drücken Sie den **RESET**-Knopf an der rechten Seite des QL, dann, nachdem Sie die Copyright- Meldung des QLs sehen, drücken Sie **F1** oder **F2**. Befindet sich **GIGA CHROME** auf Microdrive- Cartridge, sollte die Cartridge nach dem **RESET** und vor Drücken von **F1/F2** in Microdrive 1 geschoben werden. **GIGA CHROME** sollte nun geladen werden. Falls nicht, vergewissern Sie sich, daß Ihrem QL auch mindestens 256K Extra-RAM zur Verfügung stehen. Nach kurzer Zeit meldet sich **GIGA CHROME** mit einem Begrüßungs- Window in der Bildschirmmitte, daß ca. sechs Sekunden stehen bleibt. Sie gelangen nun in das Arbeitsbild.

Das Arbeitsbild

Sie sehen oben eine Doppel-Text-Leiste (wird auch als Pulldown-Leiste bezeichnet), rechts eine Doppelspalte mit verschiedenen Symbolen (auch Icon-Leiste genannt), darunter ein kleines Window mit den acht Grundfarben, und ganz unten ein kleines Window, daß Ihnen das aktuelle Grafikmuster anzeigt.

Den Hauptteil des Screens nimmt ein mit **WORK-WINDOW** bezeichnetes Fenster ein, daß Ihr eigentliches Arbeitswindow darstellt. Sie bearbeiten eigentlich eine Grafikseite, die ausgedruckt die Größe eines DIN-A4-Blattes erreicht. Im Work-Window sehen Sie immer nur einen Teil der gesamten Seite.

In der Mitte des Bildschirms sehen Sie einen Pfeil, der mit den Cursortasten oder der Maus bewegt werden kann. Sie können den Pfeil über den gesamten Bildschirm bewegen. Wenn Sie mit dem Pfeil über ein Symbol der Iconleiste oder der Pulldownleiste oder über einen der Pfeile am Rande des Work-Windows fahren, wird das Symbol invertiert. Jetzt haben Sie die Möglichkeit durch Druck auf die Maus- oder **SPACE**-Taste die durch das Symbol dargestellte Funktion anzuwählen.

Sobald Sie ein Pulldown-Symbol auf oben beschriebene Weise angewählt haben (hier Ausnahme: **EXIT** und **UNDO**), faltet sich unter dem Menüpunkt ein Window mit Unterpunkten auf. Sie können nun irgendeinen Unterpunkt anwählen indem Sie, ohne das Window zu verlassen, den Pfeil auf diesen Punkt zeigen lassen, so daß dieser invertiert wird und dann die **SPACE**- oder Maustaste drücken. Schauen Sie unter den einzelnen Pulldown-Menü- Punkten nach!

Wenn Sie ein Icon-Symbol angewählt haben, hat dies Einfluß auf die Funktion des Pfeils im Work-Window. Schauen Sie unter den einzelnen Pulldown-Menü- Punkten nach!
Wenn Sie einen Pfeil des Work-Windows angewählt haben, wird der Inhalt des Gesamtbildes durch das Work- Window geschoben.

Funktionstasten

Zusätzlich zu den Pulldown- und Icon-Funktionen lassen sich noch ein paar Funktionen über die Funktionstastem abrufen:

F1 nachträglicher Wechsel auf Maussteuerung. Dies kann selbstverständlich auch über das Options-Menü erreicht werden, ist jedoch schneller.

F2 nachträglicher Wechsel auf Cursorsteuerung. Dies kann selbstverständlich auch über das Options-Menü erreicht werden, ist jedoch schneller.

F4 legt eine Kopie des aktuellen Bildschirms namens **SCREEN1_scr** auf der durch Filedevice bestimmten Device an. Der nächste Druck legt ein File namens **SCREEN2_scr** an, so weiter bis **SCREEN9_scr**.

F5 fertigt eine Kopie des aktuellen Bildschirms auf dem Drucker an. Als Druckertreiber wird derjenige genommen, der mit **PRINTER DRIVER** definiert wurde.

Pulldown-Menü-Punkte

EXIT

Dient zum Verlassen von **GIGA CHROME**. Nach Anwählen erscheint ein Window mit zwei Feldern, **YES** und **NO**. Wenn Sie **GIGA CHROME** tatsächlich verlassen möchten, wählen Sie **YES** an, sonst **NO**. Beachten Sie, daß das aktuelle Bild, der aktuelle Block und der aktuelle Zeichensatz (falls existent und nicht auf einem Medium gespeichert) verloren gehen. Nach der Wahl von **YES** finden Sie sich in **SUPERBASIC** wieder, nach **NO** können Sie ganz normal mit **GIGA CHROME** weiterarbeiten.

CUSTOM

Läßt Sie alle Devices (Speicher- und Bedienungsmedien) definieren.
Folgende Untermenüs sind anwählbar:

PRINTER DEVICE

setzt die Device fest, auf die eine Hardcopy (Ausdruck eines Bildes) ausgegeben werden soll. Normalerweise wird **ser1** benutzt. Hier können Sie einfach **ENTER** drücken, wenn Sie keine Änderung vornehmen möchten, ansonsten geben Sie die neue Device ein. Sie können auch ein Zielfile angeben, z.B. **flp1_druck**.

FILE DEVICE

setzt die Device fest, die vor alle File- Operationen bis auf Drucken vor den Filenamen gesetzt wird. Hier ist Default je nach Version **flp1_** oder **mdv1_**. Drücken Sie nur **ENTER** um nichts zu ändern oder geben Sie die neue Device ein.

CONTROLS

Gibt Ihnen die Möglichkeit, die Steuerung des Maus-Symbols zu ändern. Sie sehen in einem neu geöffneten Window oben eine mit 'SPEED' bezeichnete Skala, links und rechts daneben zwei Pfeile, darunter ein **QUIT**-Feld, darunter vier ICONs. Mit den beiden Pfeilen können Sie die Geschwindigkeit der Maus bestimmen. Je mehr rot in der Skala zu sehen ist, desto schneller ist die Maus. **QUIT** benutzen Sie wenn Sie mit der Einstellung zufrieden sind. Links sehen Sie ein 'tönendes' Lautsprecher-Symbol und rechts daneben ein Durchgestrichenes. Durch Anwahl können Sie bestimmen ob bei einem Maus- Tastendruck ein Klick-Geräusch ertönen soll oder nicht. Rechts unten sehen Sie eine stilisierte Maus und vier Pfeile. Durch Anwahl können Sie einfach von Maus auf Cursor- Tasten und umgekehrt wechseln.

PRINTER SERVER

Zeigt Ihnen den vollen Filenamen und den Namen des Mediums, auf dem sich der Druckertreiber befindet, an. **GIGA CHROME** ist auf **flp1_RX80** bzw **mdv1_RX80** voreingestellt. Dieser Druckertreiber druckt auf allen EPSON- und EPSON-kompatiblen Druckern. Möchten Sie keine Änderung vornehmen, drücken Sie nur **ENTER**. Ansonsten geben Sie Device- und Filenamen in der gewohnten QL-Form an.

OPTIONS

Steht für verschiedene Möglichkeiten, die übergreifend auf andere Pulldown-Menüs funktionieren oder unter sonst nichts zu fassen sind:

SHOW PAGE

Stellt eine vierfach verkleinerte Abbildung der gesamten DIN-A4-Seite dar. Rechts unten erscheint ein **OK**, daß Sie anwählen, wenn Sie weiterarbeiten möchten.

OVERWRITE

Stellt den Modus für Punkt-, Linien-, Umriss- und Text-Modi ein. Wenn Sie Overwrite angewählt haben (sichtbar durch einen auf **OVERWRITE** zeigenden breiten Pfeil), wird alles ohne Rücksicht auf den Hintergrund in das Bild hineingesetzt, wenn Sie obengenannte Icons angewählt haben.

INVERT

stellt das Gegenteil zu **OVERWRITE** dar. Gilt für die gleichen Modi. Wenn Sie jetzt etwas in das Work-Window hineinsetzen, wird die aktuelle Farbe (INK) in die existierende Farbe geXORt. Das bedeutet, daß die Rot-Grün-Blau-Einheiten der neuen Farben die Rot-Grün-Blau-Einheiten der alten Farbe invertieren. Das hört sich schlimmer an als es ist. Probieren Sie es am besten aus. Soviel sei noch gesagt, wenn Sie im INVERT-Mode zweimal auf die gleiche Stelle die gleiche Operation durchführen, ist der Endzustand der gleiche wie vor beiden Operationen.

FILES

Gibt Ihnen Zugang auf alle File-Optionen. Zuerst sollten jedoch alle **GIGA CHROME** bekannten File- Arten erklärt werden:

Unter **GIGA CHROME** werden verschiedene File-Arten durch verschiedene Anhängsel gekennzeichnet. Diese werden beim Laden und Speichern von Programmen automatisch an den eingegebenen Filenamen angehängt und somit vorausgesetzt.

Es werden folgende Arten unterschieden:

_pic	Ein GIGA CHROME -Bild der Größe 400 * 256 Pixel. (DIN A4) Beispiel: flp1_test_pic
_scr	Ein Screen im Normal-Bildschirm-Format des QL.
_fnt	Ein Zeichensatz im Standard-QL-Format. Wird im Anhang erläutert. Sollte die Zeichen 32 bis 127 enthalten.
_blk	ein abgeteilter Block aus dem Arbeitsscreen.

Druckertreiber haben keine besondere Kennzeichnung.

Bei allen File-Operationen können Fehler auftreten. Diese werden in Klartext im Window ausgegeben, außerdem muß noch das **OK**-Feld angewählt werden. Treten keine Fehler auf, ziehen sich die Windows von alleine zusammen. Haben Sie eine File-Operation versehentlich angewählt, drücken Sie nur **ENTER**.

LOAD ALL

Erlaubt es, jedes **GIGACHROME**-verträgliche File zu laden. Es wird ein Fenster geöffnet, in dem nur die ladbaren Files (Screen **_scr**, Page **_pic**, Block **_blk**, und Font **_fnt**) angezeigt werden. Es werden pro Seite maximal 17 Files aufgelistet, für weitere müssen Sie **NEXT PAGE** anwählen. **QUIT** dient zum Verlassen der Ladeseite. Wählen Sie das gewünschte File an und es wird geladen. Beachten Sie, daß die Files auch die **GIGA CHROME** entsprechenden Kennzeichen tragen müssen, ansonsten werden sie nicht erkannt. Möchten Sie fremde Bilder etc. laden, müssen diese evtl. umbenannt werden. Manche Grafikprogramme speichern einen Screen auch mit der Kennzeichnung **_pic** ab, dies kann ohne Probleme als Page geladen werden. Wird ein Zeichensatz (Font) geladen, so wird der Name anstelle von '**NONAME**' im **TEXT**-Pull-down eingesetzt.

SAVE PAGE

Speichert eine A4-Grafikseite mit Kennzeichnung **_pic** ab.

SAVE SCREEN

Speichert einen 'normalen' QL-Screen mit Kennzeichnung **_scr** ab, der z.B. mit '**LBYTES flp1_xx_scr,131072**' geladen werden kann.

SAVE BLOCK

Speichert den zuletzt markierten Block mit Kennzeichnung **_blk** ab.

SAVE FONT

Speichert den aktuellen selbstdefinierten Zeichensatz mit Kennzeichnung **_fnt** ab.

PRINT PAGE

Druckt die aktuelle A4-Seite mittels des durch **PRINTER SERVER** definierten Treibers auf die durch **PRINTER DEVICE** definierte Device. Halten Sie **ESC** gedrückt um den Druckvorgang zu unterbrechen.

DIRECTORY

Gibt ein Inhaltsverzeichnis des mit **FILE DEVICE** bestimmten Mediums aus. Filenamen mit mehr als 15 Zeichen werden auf 15 Zeichen gekürzt. Sollte mehr als eine Seite zum Auflisten aller Files nötig sein, wählen Sie **NEXT PAGE** an, sonst **QUIT**. Ist es unmöglich, das Directory zu öffnen, schließt sich das Window sofort nach dem Öffnen wieder.

DELETE

Löscht ein File. Geben Sie hier den gesamten Filenamen ein (also auch die Kennzeichnung, falls eine existiert).

FORMAT

Formatiert ein Medium. Geben Sie hier das Medium und den Mediumnamen ein (z.B. mdv1_Bilder).

CLEAR

Dient zum Bild-Löschen. Haben Sie eine Unteroption angewählt, müssen Sie das Löschen noch durch Anwählen von **YES** bestätigen, ansonsten wählen Sie **NO** an. Danach wird die gewünschte Fläche in der aktuellen **INK** gelöscht. Die Farbe des Radiergummis wird durch **CLEAR** in die aktuelle Löschfarbe geändert.

SCREEN

Löscht das Work-Window.

PAGE

Löscht die gesamte A4-Seite.

UNDO

Nimmt die zuletzt ausgeführten Veränderung im Work-Window zurück. Es können immer nur die letzten Veränderungen zurückgenommen werden, sofern sie nicht 'akzeptiert' wurden. Darunter ist folgendes zu verstehen: Sobald ein Icon der rechten Icon-Leiste angewählt wurde, ist Zurücknehmen bis zu diesem Zeitpunkt nicht mehr möglich. Alles, was nun im Window geändert wird, kann mit **UNDO** zurückgenommen werden, vorausgesetzt, kein anderes Icon wurde angewählt bzw. Nachfolgendes nicht ausgeführt. Anwahl von **OPTIONS** und **FILES** macht ein zurücknehmen unmöglich, ebenso Scrolling des Work-Windows.

LINES

Stellt die Funktion ein, die durch Anwahl des Linien-Icons erreicht werden soll:

NORMAL

Im Work-Window müssen Sie immer den Start- und Endpunkt einer Linie durch Druck auf die Maustaste markieren.

CONTINUOUS

Läßt Sie einmal einen Startpunkt markieren, dann einen Endpunkt, danach dient jeder Endpunkt als neuer Startpunkt.

RAYS

Läßt Sie einen Startpunkt markieren, danach brauchen Sie nur noch die gewünschten Endpunkte angeben, der Startpunkt bleibt immer der gleiche.

SHAPES

Läßt Sie verschiedene Funktionen für die Dreiecks-, Rechtecks-, Kreis- und Ellipsen-Icons wählen:

ELASTIC

Wenn dies nicht angewählt ist, werden nur die benötigten Punkte markiert, danach die Figur gezogen. Ist dies angewählt, wird die Figur nach Anwahl genügend Punkte mitgezogen.

FILLED

Wenn dies nicht angewählt ist, werden nur die Umrisse der Figuren gezeichnet, ansonsten werden die Figuren nach Markieren auch in der aktuellen Texture **TEXT** gefüllt.

TEXT

Läßt Sie verschiedene Schriftarten und Schriftgrößen wählen:

SINCLAIR

Wählt den normalen Zeichensatz an.

BOLD

Wählt einen dicker aussehenden Zeichensatz an.

FUTURE

Wählt einen futuristisch aussehenden Zeichensatz an.

NONAME

hier wird der Name eines selbstdefinierbaren Zeichensatzes (falls geladen) eingetragen.

DOUBLE WIDTH

Bringt größere Zwischenräume zwischen den Zeichen.

DOUBLE HEIGHT

Ergibt doppelt so hohe Zeichen.

EDIT

Eröffnet ein Editier-Window, in dem Sie den selbstdefinierbaren Zeichensatz editieren können. Um den Editor zu verlassen, wählen Sie **QUIT** an. Aus dem darunter befindlichen Zeichensatz können Sie das Zeichen anwählen, das Sie editieren möchten. Es wird dann links im Gitter groß abgebildet, darüber als Zeichen in doppelter und normaler Größe. Sie können das Zeichen durch Anwahl von **CLEAR** löschen, durch Anwahl eines anderen Zeichens übernehmen oder indem Sie auf ein Feld des Gitters zeigen und die Maustaste drücken den entsprechenden Punkt invertieren.

BLOCKS

Nun folgen Blockbefehle. Ein Block ist ein Teil des Work-Window oder das gesamte Work-Window. Diese Blöcke können in verschiedener Weise bearbeitet werden.

SHOW

Zeigt den zuletzt markierten Block an. Wählen Sie **OK** um weiterzuarbeiten.

MARK

Läßt Sie einen Block markieren. Gehen Sie ins Work-Window und markieren Sie ein Ecke des Blocks, dann eine gegenüberliegende. Damit ist der Block markiert.

FORGET

Löscht den letzten Blockeintrag und nimmt den gesamten Inhalt des Work-Windows als Block.

DELETE

Löscht die Stelle an der der Block im Work- Window entnommen wurde mit der aktuellen INK.

COPY

Kopiert den aktuellen Block an die Stelle, auf die der Mauszeiger zeigt, wenn die Maustaste betätigt wird. Der Zeiger zeigt dabei auf die linke obere Ecke des Blocks. Es können beliebig viele Kopien angefertigt werden, indem die Maus bewegt wird und die Taste gedrückt wird. Der COPY-Modus wird verlassen indem ein anderes Icon oder Pulldownmenü angewählt wird.

MIRROR

Wählen Sie, ob der Block an einer horizontalen Achse, an einer vertikalen Achse oder an bei dem **BOTH** gespiegelt werden soll. Dann zeigen Sie ins Work-Window auf die linke obere Ecke, an die der Block gebracht werden soll.

RECOLOUR

Wählen Sie nacheinander durch welche Farben schwarz nach weiß ersetzt werden soll. Dann werden alle Farben im Block. In dem im Bild gewählten Block werden dann alle Farben entsprechend ausgetauscht.

AND

Verknüpft die Farben des Blockes durch ein logisches UND mit den Farben des Bildes an der Stelle, an der der Block durch Druck auf die Maustaste hingesezt wird. Im Falle, daß der Block nur aus weiß und schwarz besteht, können aus dem Bild bestimmte Figuren (nämlich die im Block schwarzen) ausmaskiert werden.

OR

Verknüpft die Farben des Blockes durch ein logisches ODER mit den Farben des Bildes an der Stelle, an der der Block durch Druck auf die Maustaste hingesezt wird. So kann man z.B. Farbmischungen in bestimmten Teilen eines Musters vornehmen.

XOR

Verknüpft die Farben des Blockes durch ein logisches EXCLUSIV-ODER mit den Farben des Bildes an der Stelle, an der der Block durch Druck auf die Maustaste hingesezt wird. So können z.B. nur bestimmte Stellen innerhalb eines Blockes invertiert werden.

MAGNIFY

Läßt Sie den Block beliebig vergrößert oder verkleinert ins Bild setzen. Zeigen Sie erst auf die Stelle, an die die linke obere Ecke des Blocks hingesezt werden soll und drücken Sie auf die Maustaste, danach wird ein Rechteck mit dem Cursor mitgezogen. Wenn es die gewünschte Größe hat, betätigen Sie noch einmal die Maustaste. Der Block wird dann in diese Größe übertragen.

ROTATE

Läßt Sie einen Block beliebig gedreht ins Bild setzen. Wählen Sie wie gewohnt den Punkt an, an dem der linke Eckpunkt zum Drehen angesetzt werden soll, dann bestimmen Sie den Drehwinkel (0 bis 359 Grad) mit dem Uhrzeigersinn. Mit dem aufwärts zeigenden Pfeil kann der Wert erhöht werden, mit dem abwärts zeigenden Pfeil verkleinert. Wählen Sie **OK** an, wird die Rotation ausgeführt.

OVERLAY

Läßt Sie eine Transparent-Farbe im Block definieren, an deren Stelle dann der Bilduntergrund genommen wird.

PAINT

Setzt die Größe des Farbpunktes, der mit dem Pinsel gemalt werden soll.

SMALL kleiner Punkt.

MEDIUM mittelgroßer Punkt.

WIDE großer Punkt.

SPRAY

Setzt die Sprühdichte der Spraydose.

LIGHT Sprüht sehr spärlich. Man muß lange auf eine Stelle sprühen um das Muster zu erhalten.

MEDIUM Sprüht mitteldicht. Eine Stelle wird relativ schnell mit dem vollen Muster gefüllt.

DENSE Sprüht dicht. Eine Stelle wird schnell gefüllt.

Das Farbwindow

Sie können jederzeit, wenn Sie sich nicht gerade in einem Untermenü befinden, eine andere Schreibfarbe anwählen. Dazu brauchen Sie nur über eine der acht Farben im Farbwindow gehen bis diese invertiert wird und die Maustaste drücken. Die angewählte Farbe wird weiß umrahmt und gilt für den Bleistift, Linie, Text, nicht gefüllte Umrisse und stellt auch die Hintergrundfarbe dar, in der der Bildschirm gelöscht wird.

Dieses Farbwindow dient auch zur Farbänderung im Texture- Editier-Modus und im Vergrößerungsmodus.

Die Iconleiste

Funktionen rufen Sie durch die Anwahl eines Icons (Symbols) der Iconleiste ab. Bei einigen Symbolen verändert der Cursor seine Pfeilform, vorausgesetzt, Sie befinden sich im Arbeitswindow.

Bleistift

Wenn Sie den Bleistift angewählt haben, erhalten Sie als Cursor einen Bleistift statt des Pfeils, wenn Sie sich im Arbeitswindow befinden.

Immer, wenn Sie die Maustaste betätigen, wird an der Bleistiftspitze ein Punkt in der aktuellen Farbe, abhängig vom Modus, gesetzt. Wenn Sie mit der Maus Handzeichnungen anfertigen wollen, eignet sich der Bleistift-Modus nicht dafür; es werden nur unverbundene Punkte gesetzt. Benutzen Sie dafür besser den Linien-Modus, mit Continuous und Elastic im Pulldown angewählt.

Das Radiergummi

Wenn Sie mit dem Cursor ins Arbeitswindow gehen, erhalten Sie einen Cursor, der wie ein Radiergummi aussieht.

Mit dem Radiergummi können Sie Fehler beseitigen. Es wird dabei der Bereich des oberen Rechtecks in der Farbe gelöscht, in der zuletzt ein Screen- oder Page-Clear durchgeführt wurde (am Anfang also weiß).

Der Pinsel

Haben Sie den Pinsel angewählt, wandelt sich der Cursor auch in einen Pinsel um, vorausgesetzt, Sie befinden sich im Arbeitswindow. Wenn Sie im Arbeitswindow die Maustaste betätigen, wird entsprechend der im Paint-Pulldown festgelegten Pinselform das aktuelle Füllmuster abgebildet.

Die Farbrolle

Im Arbeitswindow erhalten Sie einen Cursor, der einem Farbröller entspricht. Hiermit können bestehende Flächen gefüllt werden. Zeigen Sie mit der linken oberen Ecke des Cursors in die zu füllende Fläche und betätigen Sie die Maustaste. Nun wird diese Fläche in der aktuellen Füllfarbe gefüllt. Beachten Sie, daß die Fläche vollständig geschlossen sein muß, sonst 'läuft' die Farbe aus. Sind Sie mit dem Füllergebnis nicht zufrieden, wählen Sie sofort nach dem Füllen **UNDO** an.

Die Sprühdose

Im Arbeitswindow erhalten Sie einen wie eine Sprühdose aussehenden Cursor. Betätigen Sie nun die Maustaste, wird etwas gesprüht. Je nachdem, welche Stärke Sie mit dem **SPRAY**-Pulldown gewählt haben, wird entsprechend dicht gesprüht. Sprühen Sie längere Zeit auf dieselbe Fläche, erhalten Sie die aktuelle Füllfarbe.

Das große A

Dies steht stellvertretend für das Alphabet und bedeutet Texteingabe. Innerhalb des Arbeitswindows wechselt der Cursor in ein auf dem Kopf stehendes großes L. Die linke obere Ecke kennzeichnet die linke obere Ecke des Zeichens. Wenn Sie nun die Maustaste drücken, erscheint an der Stelle des L-Cursors ein blinkender Cursor, wie Sie ihn von jedem normalen QL-Editor gewohnt sind. Tippen Sie nun den gewünschten Text (alle Zeichen sind möglich!) ein, abgeschlossen durch **ENTER**.

Die Farbpalette

Hiermit gelangen Sie in ein Untermenü, daß Ihnen eine Menge an Füllfarben vorschlägt. Wählen Sie eine an, indem Sie auf den auf die Farbe zeigenden Pfeil zeigen und die Maustaste betätigen. Gefällt Ihnen keine dieser Farben oder Muster, wählen Sie zuerst **EDIT** an, dann das zu ändernde Muster. Nun wird das Muster groß, rechts daneben klein, abgebildet, im aktuellen Muster-Window erscheint das Wort **QUIT**. Sie können nun im vergrößerten Muster Änderungen vornehmen, indem Sie auf einen Punkt im Muster zeigen und die Maustaste betätigen. Der Punkt wird nun auf die aktuelle Farbe gesetzt. Farbänderung geschieht im Farbwindow. Sind Sie fertig, wählen Sie **QUIT** an.

Linie

Sie befinden sich im Linien-Modus. Abhängig durch den im Lines-Pulldown gesetzten Mode können Sie verschiedene Arten von Linien ziehen. Schauen Sie unter Lines-Pulldown nach!

Rechteck

Wenn Sie sich im Work-Window befinden, markieren Sie den einen Eckpunkt des Rechtecks durch Druck auf die Maustaste, danach den gegenüberliegenden. Das Rechteck wird nun gezogen. Haben Sie unter SHAPES FILLED angewählt, wird das Rechteck auch noch in der aktuellen Füllfarbe gefüllt. Sollten Sie ELASTIC angewählt haben, wird nach Markieren des ersten Punktes das Rechteck mit dem Cursor mitgezogen.

Dreieck

Wenn Sie sich im Work-Window befinden, markieren Sie den einen Eckpunkt des Dreiecks durch Druck auf die Maustaste, danach die beiden anderen. Das Dreieck wird nun gezogen. Haben Sie unter SHAPES FILLED angewählt, wird das Dreieck auch noch in der aktuellen Füllfarbe gefüllt. Sollten Sie ELASTIC angewählt haben, wird nach Markieren des ersten Punktes eine Seite mit dem Cursor mitgezogen, nach Markieren des zweiten Punktes das ganze Dreieck.

Kreis

Wenn Sie sich im Work-Window befinden, markieren Sie den einen Mittelpunkt des Kreises durch Druck auf die Maustaste, danach den Radius. Der Kreis wird nun gezogen. Haben Sie unter SHAPES FILLED angewählt, wird der Kreis auch noch in der aktuellen Füllfarbe gefüllt. Sollten Sie ELASTIC angewählt haben, wird nach Markieren des ersten Punktes der Kreis mit dem Cursor mitgezogen.

Ellipse

Wenn Sie sich im Work-Window befinden, markieren Sie den einen Mittelpunkt der Ellipse durch Druck auf die Maustaste, danach einen Radius, zum Schluß den zweiten. Die Ellipse wird nun gezogen. Haben Sie unter SHAPES FILLED angewählt, wird die Ellipse auch noch in der aktuellen Füllfarbe gefüllt. Sollten Sie ELASTIC angewählt haben, wird nach Markieren des Mittelpunktes der Kreis mit dem Cursor mitgezogen, nach Markieren des zweiten Punktes die ganze Ellipse.

Lupe

Wenn Sie mit dem Cursor ins Arbeitswindow gehen, wird, nachdem Sie sich vom rechten Rand entfernt haben, ein Rechteck mit dem Cursor mitgezogen. Dieses Rechteck zeigt den Ausschnitt an, der vergrößert würde, wenn Sie die Maustaste drücken. Drücken Sie sie und der entsprechende Ausschnitt wird vergrößert. Ihn können Sie wie beim Editieren des Füllmusters bearbeiten. In diesem Modus sind auch die Scrollpfeile aktiv!

Stopschild

Hiermit wird eine angewählte Funktion, z.B. Lupe beendet. Sie wird zwar auch automatisch durch Anwahl eines anderen Icons beendet, kann aber auch so beendet werden. Mit dem Stoppschild wird eine Übernahme der bis dahin durchgeführten Veränderungen am Bild erzwungen, die nicht mehr zurückgenommen werden können. Das Stoppschild sollte unbedingt vor Anwahl eines File-Pulldowns oder vor SHOW SCREEN benutzt werden.

Druckertreiber

Sie können, wenn Sie sich ein wenig in 68000- Maschinencode auskennen, auch eigene Druckertreiber in GIGA CHROME einbinden. Die Routine muß folgendes beachten:

Die Channel-ID wird in A0 übergeben.

Die Basisadresse des Bildspeichers wird in A4 übergeben.

Die Anzahl der zu druckenden Zeilen wird in D7 übergeben.

Die Routine sollte mindesten nach jeder Zeile die ESC-Taste überprüfen; ist sie gedrückt, sollte zurückgesprungen werden.

Die Routine sollte nicht länger als 2000 Bytes sein.

Die Routine muß mit RTS zurückkehren; alle Register bis auf A0 und A7 dürfen zerstört werden.

Mit dem Programm werden drei Druckertreiber mitgeliefert:

RX80 für alle EPSON-Drucker und EPSON-kompatible.

F60 für CANON-Drucker und kompatible.

CPA80 für CPA80 und z.B. MX-kompatible.

Zeichensätze

Sie können mit GIGA CHROME auch eigene Zeichensätze definieren oder bestehende ändern.

Diese Zeichensätze sollten das QL-spezifische Format besitzen:

Byte 0 - erstes zulässiges Zeichen (sollte 32, ' ' sein!)

Byte 1 - Anzahl der zulässigen Zeichen-1.

Byte 2-10 - Definition des ersten Zeichens. Jedes Zeichen besteht aus neun Bytes, in deren Bits 6 bis 2 das Zeichenmuster codiert ist.

Byte 11-19 - nächstes Zeichen

...

Das Install Programm

Um Voreinstellungen an Ihrem GIGA-CHROME zu ändern dient das INSTALL-Programm.

Laden Sie es mit EXEC_W flp1_install_exe bzw. EXEC_W mdv1_install_exe.

Sie gelangen nun in ein Menü, das sich selbst erklärt. Mit den Cursor-auf und -ab-Tasten wählen Sie den Punkt, dann drücken Sie SPACE.

Sie können die Geschwindigkeit der Maus voreinstellen, die Hintergrundfarbe, sämtliche Devices etc.

SPECTRUM-SCREEN-CONVERTER

Auf der **GIGA-CHROME** Cartridge/Discette finden Sie auch ein Programm namens `SCR_CONV`. Mit diesem Programm können Sie auf einfache Weise Spectrum-Bild in ein QL-Bild konvertieren. Voraussetzung dafür ist ein Interface I und ein Verbindungskabel von **ser1** zum Spectrum-RS232- Anschluß.

Starten Sie das Programm mit **EXEC_W flp1_SCR_CONV** bzw. **EXEC_W mdv1_SCR_CONV**.

Geben Sie den Filenamen ein, den das Bild haben soll, z.B. **flp1_bild**. Es wird ein File namens **flp1_bild_scr** angelegt. Nun werden Sie noch gefragt, ob das Bild gedehnt werden soll. Der Spectrum hat eine Auflösung von 192 Pixeln vertikal, der QL hingegen bringt es auf 256. So wird jedes vierte Pixel verdoppelt. Bei Textscreens hingegen sieht dies unschön aus; dazu geben Sie **N** ein. Soll gedehnt werden, geben Sie **Y** ein oder drücken einfach nur **ENTER**.

Danach ist der QL empfangsbereit. Geben Sie nun beim Spectrum, nachdem Sie das Bild geladen haben, **SAVE *"B"SCREEN\$** ein. Alles weitere läuft automatisch.

MODE CONVERTER

Auf der **GIGA-CHROME** Cartridge/Discette befindet sich auch ein Programm namens `SCR_CONV`. Hiermit können Sie einen Teil eines MODE-4-Bildes in MODE 8 umwandeln und somit auch mit **GIGA-CHROME** bearbeiten.

Starten Sie das Programm mit **EXEC_W mdv1_MODE_CONV**.

Geben Sie den Filenamen ein, den das MODE 4-Bild hat, z.B. **flp1_bild**. Nun wird das Bild geladen, danach wird um die linke Bildhälfte ein Rahmen gezogen. Dieser Rahmen stellt den Teil des Bildes dar, der in MODE 8 konvertiert werden soll. Sie können ihn mit folgenden Tasten bewegen:

Cursor links, Cursor rechts

(schneller mit **SHIFT, CTRL** oder **ALT**)

TAB - in rechte Hälfte, **SHIFT TAB** - in linke Hälfte

ENTER - in Mitte

Mit **SPACE** leiten Sie den Konvertiervorgang ein. Als Zielfile erhalten Sie den Namen des MODE 4-Files, jedoch wurde ein `_scr` angehängt.