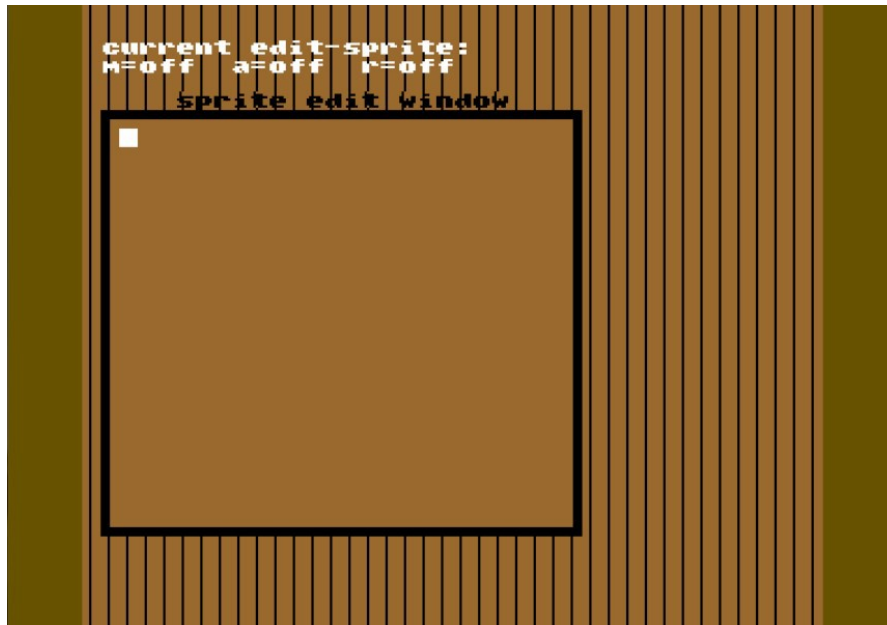


# SPRITE EDDI II



## 1. Allgemeines

Die Tasten sind bei diesem Spriteeditor wie folgt belegt ( bei anderer Belegung wird dies in den unteren beiden Bildschirmzeilen angezeigt) :

- |     |  |
|-----|--|
| *   | Punkt setzen   |
| SPC | Punkt löschen  |
| M   | Multicolour ein/aus  |
| A   | Autostore ein/aus  |
| F1  | Multicolor Farbe 1 wählen  |
| F3  | Multicolor Farbe 2 wählen  |
| F5  | Multicolor Farbe 3 wählen  |
| F7  | Menü aufrufen  |
| "←" | Es wird zum ersten Sprite gesprungen. Bei nochmaligem Druck auf diese Taste wird ein markiertes Sprite aufgerufen. Ein Sprite kann markiert werden, indem SHIFT und "←" gleichzeitig gedrückt werden, sobald das Sprite auf dem Bildschirm sichtbar ist. |

Die Statuszeile (oben) zeigt an,

- ob der MC-Modus eingeschaltet ist (M=)
- ob die Wiederholungsfunktion GLOBAL aktiv ist (R=).
- ob die Autostorefunktion aktiv ist (A=).

Ist die Autostorefunktion eingeschaltet, so wird das aktuelle Sprite vor einer " vernichtenden" Funktion, z. B. CLRSPR, in den Speicher übertragen.

## 2. Das Hauptmenü

Durch Druck auf F7 gelangen Sie ins Hauptmenü, in dem Ihnen nun folgende Möglichkeiten offenstehen.

- |        |  |
|--------|--|
| STOSPR | - speichert das Sprite im Speicher an die aktuelle Spriteposition (Auswahl durch SELECT, ANIMAT oder "←"). |
|--------|--|

SELECT	- Das Sprite kann manuell durch Verwendung der Tasten 'CRSR-UP', 'CRSR-DOWN' und RETURN ausgewählt werden. Neu ist allerdings, daß die Sprites auch in Drittelschritten durchgegangen werden können. Dadurch können erstmals die Schnittstellen zwischen den Sprites ohne lästiges Umschalten erstellt werden.
CLRSR	- löscht das Sprite (bzw. Spriteteile) im Spritefenster.
INVERT	- invertiert das Sprites im Spritefenster.
ROTATE	- Das Sprite kann mittels der CRSR-Tasten pixelweise verschoben werden.
MIRROR	- Mit Hilfe der CRSR-Tasten kann das sichtbare Sprite um die x-Achse bzw. um die y-Achse gespiegelt werden.
CUT TO	- Es wird vom linken und vom oberen Rand alles bis zur aktuellen Cursorposition gelöscht.
CUT FR	- Es wird von der Cursorposition bis zum rechten und bis zum unteren Rand alles gelöscht. Mit Hilfe dieser beiden Funktionen (Cut-Funktionen) kann sehr schnell ein Teil eines Sprites ausgeschnitten werden.
COPYTO	- transferiert den Inhalt des Spritefensters in eine ausgewählte Maske (0-2).
COPYFR	- kopiert den Inhalt einer Maske in das Spritefenster.
DUPSPR	- kopiert das aktuelle Sprite an die markierte Spriteposition.
MSKOV	- Einstieg ins Maskenmenü
COMPLX	- Verwendung komplexer Spritefunktionen.
ANIMAT	- Hier handelt es sich gleichzeitig um eine Animations- bzw. Scanroutine. Es müssen nur die Anzahl der zu animierenden Sprites und die Geschwindigkeit festgelegt werden. Animiert wird ab dem sichtbaren Sprite.
HARDCP	- erzeugt einen Ausdruck. Auf einem EPSON-Kompatiblen Drucker kann im MC-Modus soagr ein Ausdruck in Farbe erreicht werden.
GLOBAL	- Mit Hilfe dieses Befehls kann eine Funktion auf mehrere Sprites angewendet werden. So können z. B. mehrere Sprites in einem Zug kopiert werden.
COLORS	- In diesem Menü können die einzelnen Farben eingestellt werden.
EFFECT	- Hier kann der Hintergrundeffekt festgelegt werden.
IN/ OUT	- Dieses Menü beinhaltet die Funktionen zur Dateibearbeitung. Es kann u. a. auch ein Zeichensatz für die Funktion RDCHAR im Maskenmenü geladen werden. Gespeichert wird immer ab dem aktuellen Sprite.
VANISH	- zurück ins Basic RETURN - Es kann am Sprite weitergebastelt werden.

### 3. Das Menü COMPLX:

COLINV	- Eine bestimmte Bitfolge kann mit einer anderen Bitfolge ausgetauscht werden. Die Funktion ist nur im MC-Modus sinnvoll, da eine Bitfolge einer bestimmten Farbe entspricht (0=Hintergrund, 1=MC1) Durch diese Funktion wird das Umfärben von Sprites per Hand unnötig.
COLDEL	- Diese Funktion ist der vorhergehenden äußerst ähnlich. Der einzige Unterschied besteht darin, daß die eine Farbe durch die andere ersetzt wird und somit vollkommen verschwindet.
SHRINK	- Mit Hilfe dieser Funktion können Sprites in x und y- Richtung beliebig verkleinert werden.
BUILDH	- erstellt eine Animationsfolge ab dem markierten Sprite ( horizontal) . Welche Einzelbilder entstehen sollen, bestimmt der Punkt DESIGN.
BUILDV	- Wie BUILDH, nur vertikal BUILDH - Eine Kombination der beiden anderen Punkte.
DESIGN	- bestimmt die zu erstellenden Einzelbilder bei den BUILD-Funktionen. Jeder Buchstabe entspricht einem Bild. Ist der Buchstabe markiert, so heißt das, daß ein Bild erstellt wird.

#### 4. Das Maskenmenü

Bevor ins Maskenmenü gesprungen wird, muß eine der drei zur Verfügung stehenden Masken ausgewählt werden.

EDIT	- Nun kann eine Maske erstellt werden. Mit F7 gelangt man zurück ins Hauptmenü.
SELECT	- Eine andere Maske kann ausgewählt werden.
GETSPR	- kopiert das aktuelle Sprite in die aktuelle Maske.
RDCHAR	- wandelt ein Zeichen beliebiger Größe in ein Sprite um. Dazu müssen die Streckungsfaktoren in waagerechter (EXP.X) und senkrechter (EXP.Y) angegeben werden. Die Ausdehnung kann einen Wert zwischen "0" und "2" annehmen, wobei 0x0 der Originalgröße und 2x2 der Spritegröße entspricht. Um den Zeichensatz zu ändern, muß die Funktion LDFONT im Floppy-Menü verwendet werden. Nachdem die Streckungsfaktoren festgelegt wurden, verlangt das Programm das entsprechende Zeichen. Dieses kann nun als ASCII-Wert im Hexadezimalcode oder mit vorangestelltem "#" übergeben werden.
MSKSET	- Die MSKxxx-Funktionen dienen zum Überlagern des aktuellen Sprites mit einer Maske. Bei MSKSET werden die gesetzten Punkte der Maske auch im Sprite gesetzt.
MSKRES	- Bei Überlagerung bleiben die Pixel des Sprites nur bestehen, wenn das entsprechende Pixel in der Maske gesetzt ist.
MSKINV	- Bei gesetztem Punkt in der Maske wird der entsprechende Punkt des Sprites invertiert.
EXIT	- kehrt ins Spritefenster zurück.

#### 5. Allgemeine Tips

- SELECT kann auch als UNDO verwendet werden.
- Bevor die CUT-Funktionen verwendet werden, besser noch einmal die 'CRSR-Positionen' überprüfen oder vorher das Sprite in den Speicher übertragen.
- Mit Hilfe des Maskenmenüs, der CUT und der COPY-Funktionen können Sprites sehr schnell in ihre Einzelteile zerlegt und neu zusammengestellt werden.