

SIR-CHAREDI



- RETURN** invertiert einen Punkt (ein Pixel)
- *** setzt einen Punkt.
- .** löscht den Punkt wieder.
- F1/ F3** blättert ein Zeichen vor bzw. zurück. Das aktuelle Zeichen wird blau dargestellt.
- F5** speichert ein Zeichen in den blauen Charakter ein.
- F7** bringt Sie in die am oberen Bildschirmrand befindliche Menüzeile.

In dieser Menüzeile befinden sich folgende Befehle, die Sie mit den CURSOR-TASTEN und RETURN auswählen können.

DISK OPERATIONS

READ DIRECTORY

Dieser Befehl liest das Inhaltsverzeichnis der Diskette.

SEND DISK COMMAND

Es öffnet sich ein Fenster für die Eingabe des jeweiligen Diskettenbefehls. Die umständliche Eingabe von OPEN1,8,15, . . . entfällt.

LOAD CHARACTERSET

Hiermit läßt sich ein beliebiger Zeichensatz einladen.

SAVE CHARACTERSET

Ein soeben bearbeiteter Zeichensatz wird mit dieser Funktion abgespeichert.

LOAD MASKS/ SAVE MASKS

Eine Maske wird eingeladen bzw. abgespeichert.

SET LOAD/ SAVE PARAMS

Hier können Sie folgende Parameter einstellen:

LOAD/ SAVE LO-MEM FONT stellt die "Weichen" für das laden oder speichern eines LO-MEM FONTS. Danach wählen Sie bitte LOAD/ SAVE CHARACTERSET.

LOAD/ SAVE HI-MEM FONT läuft analog LO-MEM FONT ab. Mit Hilfe von LOAD/ SAVE LARGE FONT lassen sich beide Zeichensätze (LO+ HI) speichern und auch wieder laden.

Alle diese Funktionen dienen nur zur Einstellung, richtig laden oder speichern können Sie nur mit LOAD/ SAVE CHARACTERSET!

FONT

INVERT + COPY

Der Zeichensatz wird invertiert und in die untere Hälfte kopiert.

UDLINE + COPY

Der Zeichensatz wird unterstrichen und in die untere Hälfte kopiert.

EXP X + COPY

Die Buchstaben werden in x-Richtung expandiert und kopiert. Um die Buchstaben später in doppelter Breite darstellen zu können geben Sie bitte ein (angenommen Sie möchten den Buchstaben A expandieren) :

A

SHIFTA

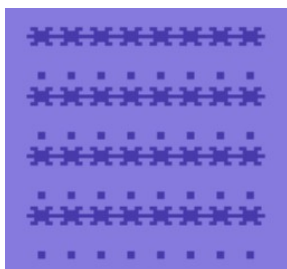
Diese Eingabe muß im REVERSMODUS getätigt werden.

EXP Y + COPY

Die Buchstaben werden diesmal in Y-Richtung expandiert und danach kopiert. Um die Buchstaben in doppelter Höhe darstellen zu können, geben Sie bitte ebenfalls wieder im REVERSMODUS ein:
A SHIFTA

MSKRES + COPY

Außer allen Zeichen existieren auch 10 MASKEN, die unter anderem auch gespeichert werden können, von denen 2 vom Rechner benutzt werden. Stellen Sie also im Editiermodus mit den Tasten F1/F3 den Klammeraffen ein. Die Anzeige MEM steht auf 8192. Wenn Sie nun noch einmal F3 drücken, so erscheint MASK0. Da diese aber, zusammen mit MASK9, vom Rechner benutzt wird, schalten Sie weiter auf MASK1. Editieren Sie nun folgende Maske:



Vergessen Sie nicht die Maske mit F5 in den Speicher "einzuschweißen". Gehen Sie nun mit F7 in das Menü FONT und wählen Sie MSKRES + COPY. Als Maske geben Sie die soeben editierte MASK1 an. Wie Sie nun feststellen werden, sind die Zeichen der reversen Hälfte strichliert. Dabei wird jeder Punkt, der von der Maske benutzt wird gelöscht und ersetzt.

MSKSET + COPY

Bei diesem Menüpunkt werden die Punkte nur gesetzt anstatt gelöscht.

MSKTOG + COPY

Dieser Befehl läuft analog MSKSET ab, jedoch werden die Punkte invertiert.

MIX CHARSETS

Die nicht invertierte Hälfte des HI-MEM FONTS wird in die invertierte Hälfte des LO-MEM FONTS kopiert und das reverse SPACE wird invertiert.

EXTRAS

READ ORIGINAL FONT

Es wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, einen von 3 schon entworfenen Zeichensätzen in den Speicher zu rufen.

SWAP FONT

Der HI-MEM und LO-MEM FONT werden untereinander vertauscht.

QUIT CHAREDI

Nach einer Sicherheitsabfrage verabschiedet sich das Programm.

C-64 BASIC SHELL Mit diesem Befehl gelangen Sie in das c64 BASIC zum kurzen antesten des Zeichensatzes. Mit der Eingabe von EDI gelangen Sie zurück in den Editor.

FIX FONT ADRESS

Dieser Befehl dient dazu die Speicherstelle zu definieren, ab welcher der Zeichensatz liegen soll. Geben Sie einfach die Hexadezimal Adresse ein.

CHARACTERS

READ FIRSTCHAR

Der Zeichenpointer (blau) wird auf den Klammeraffen bzw. wenn dieser schon belegt ist auf den reversen Klammeraffen gestellt.

INVERT CHARACTER

Das aktuelle Zeichen wird invertiert.

DELETE CHARACTER

Das aktuelle Zeichen wird gelöscht, allerdings nur auf der Matrix. Um es richtig zu löschen speichern Sie bitte das Zeichen mit F5 ab.

ROTATE CHARACTER

Sie können Ihr Zeichen mit den CURSOR-TASTEN beliebig verschieben.

MIRROR CHARACTER

Sie können Ihr Zeichen mit den CURSOR-TASTEN beliebig spiegeln.

TRANS CHAR TO MASK

Das aktuelle Zeichen wird in eine Maske geschrieben.

TRANS MASK TO CHAR

Eine Maske wird in ein Zeichen geschrieben.

EXPAND CHARACTER

Nachdem Sie entweder die X, oder die Y Vergrößerung gewählt haben, wird das aktuelle Zeichen in MASK 0+9 kopiert. Von dort aus sollte es sofort mit TRANS MASK TO CHAR wieder herauskopiert werden, da es sonst passieren kann, daß Ihr Zeichen überschrieben wird.

SAVE CHARACTER

Die Matrix wird in das aktuelle Zeichen übertragen.

EXIT

Hiermit gelangen Sie zurück in den Editiermodus.