

HARDCOPY-MODUL

9629



Jeder Bildschirminhalt wird ausgedruckt - erkennbare Graustufen - Ausdruck + Abspeicherungen von Sprites - für COMMODE und Centronicsdrucker - Centronics-interface bleibt am Userport erhalten !

Anleitung zum Rex-Hardcopymodul:

Mit dem Rex-Hardcopymodul können Sie jede Grafik und jeden Text, der sich momentan auf dem Bildschirm befindet, ausdrucken. Selbstverständlich werden auch Sprites ausgedruckt. An Druckern stehen Ihnen für den Schwarz-weiß Ausdruck alle wichtigen Druckerfunktionen zur Verfügung, wie für den Epson, Star, Panasonic, MPS-801, Siemens, Melchers CP-80x oder Ricman. Dabei werden die 16 Farben in Grauwerte umgewandelt. Auf dem Okimate 20 haben Sie die Möglichkeit eines Farbausdruckes.

WICHTIG: Modul nur bei ausgeschaltetem Rechner in den Expansionsport einstecken.

Bedienung des Moduls:

Sobald Sie eine Grafik auf dem Bildschirm sehen, die Sie gerne ausgedruckt haben möchten, betätigen Sie den RESET-Taster hinten am Modul.

Sollte die Grafik nun verschwinden, drücken Sie so lange die Leertaste, bis die Grafik wieder auf dem Bildschirm erscheint. (Maximal 3 mal) Betätigen Sie nun die RETURN-Taste. Nach kurzer Zeit erscheint das Hauptmenü. Dort können Sie wählen zwischen den folgenden Funktionen:

- 1 - Bild laden
- 2 - Bild speichern
- 3 - Bild drucken (seriell)
- 4 - Bild drucken (parallel)
- 5 - Bild betrachten

Erläuterungen zu den einzelnen Menüpunkten:

1. Bild laden

Sie erhalten ein weiteres Menü mit:

- 1 Datasette (ohne Sprites)

Drücken Sie '1' um ein Bild von Datasette ohne Sprites zu laden.

- 2 Floppy (ohne Sprites)

Drücken Sie '2' um von einer Diskettenstation (REX-Floppy oder 1541/1570/1571) eine Grafik ohne Sprites einzuladen.

3. Datasette (mit Sprites)

Wie Punkt 1, es werden zusätzlich Sprites geladen.

4. Floppy (mit Sprites)

Wie Punkt 2, es werden zusätzlich Sprites geladen.

Darauf werden Sie nach dem zu ladenden Bildformat gefragt; drücken Sie nun '1' für ein Koalabild oder '2' für ein Doodlebild.

Bei der dann folgenden Eingabe des Bildnamens gehen Sie nur den Namen ein, nicht die Zusätze, wie ?PIC A (Koala) oder DD (Doodle). Eine wichtige Sonderfunktion: Wenn Sie \$ eingeben, wird Ihnen das Inhaltsverzeichnis der Diskettenstation ausgegeben. Falls Sie es sich anders überlegt haben und doch nicht Laden wollen, so geben Sie keinen Namen ein sondern drücken nur RETURN und Sie gelangen ins Hauptmenü.

2. Bild speichern

Nach Anwahl des Punktes '2' im Hauptmenü bekommen Sie die gleiche Auswahl wie beim Laden, also ob Sie von Datasette oder Diskette, mit oder ohne Sprites speichern wollen. Die Auswahl des Grafikformats entfällt, da automatisch das im Rechner vorhandene Bild erkannt wird. Bei der Eingabe des Namens gelten die gleichen Funktionen wie beim Bild laden.

3. Bild drucken (seriell)

Wenn Sie diese Funktion anwählen, steht Ihnen eine große Auswahl an Druckerroutinen zur Verfügung. Wählen Sie einfach Ihren Druckertyp an, dann wird die Grafik nochmal angezeigt und dabei ausgedruckt. Mit Ausnahme des Okimate 20, der in Farbe druckt, wird bei allen Druckern eine Umwandlung der Farben in Grauwerte vorgenommen. Wenn Sie bei der Druckerauswahl feststellen, daß Sie doch nicht drucken wollten, drücken Sie RETURN und Sie sind im Hauptmenü. **WICHTIG:** Vor dem Ausdruck müssen erst einige Daten berechnet werden. Dieses dauert ca. 1 Minute. Während dieser Zeit flackert der Bildschirmrand. Sollten Sie den Ausdruck vorzeitig beenden wollen, so drücken Sie die '1'-Taste.

4. Bild drucken (parallel)

Sollten Sie ein Kabel besitzen, daß vom Userport Ihres C64 zum Centronicsport des Druckers geht, so können Sie dieses nun auch benutzen. Mit Ausnahme des MPS-801 und Okimate 20, die nur an den seriellen Port Ihres C64 angeschlossen werden können, können Sie alle Drucker über den Userport ansprechen.

5. Bild betrachten

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie sich das Bild, das sich gerade im Speicher befindet, nochmal ansehen. Durch Drücken einer beliebigen Taste gelangen Sie ins Hauptmenü zurück. **BESONDERHEIT:** mit den Tasten '1' bis '8' können Sie die Sprites 1-8 einzeln an oder wieder ausschalten!

Für Interessierte:

Die Grafikspeicherformate auf Diskette:

Doodlebilder (Hires-Grafik):

5c00-5fe8 Farbinformation (für Bildschirm)
6000-8000 Hires-Grafik

Koalabilder (Multicolor-Grafik):

6000-7f40 Hires-Grafik
7f50-8327 Farbinformation (für Bildschirm, \$0400)
8328-870f Farbinformation (für Color, \$0800)
8710- Hintergrundfarbe

Sprites:

8c00-8e00 Spritedaten für Sprites 1-8
8e00-8e2f Spritedaten, entsprechend den Registern \$d000-\$d02f

Sollten Sie noch Fragen oder auch Anregungen haben, so können Sie gerne bei mir anrufen oder mir schreiben:

Christian Jeschak, Neumarkt 25, 5830 Schwelm
Tel. 02336/14807 Mo-Fr 14.30-16.00



REX-DATENTECHNIK