

# H A R D P R I N T 1 . 0 .

Program HARDPRINT je určen pro tisk obrazů na tiskárně nebo na zapisovači. Výhodou tohoto programu je také to, že umožňuje vytisknout i libovolné výřezy.

Hardprint spolupracuje například s tiskárnou ATARI 1029 a souřadnicovými zapisovači ALFIGRAF, MINIGRAF a AMAGRAF. Též je možno tisknout na tiskárně BT 100, prostřednictvím emulátoru A 1029.

Obrazy mohou být zkomprimované i nezkomprimované a musí být vytvořeny v grafickém módu 8 nebo 15. Lze je vytvořit v mnoha kreslicích programech (THE KOALA MICRO ILLUSTRATOR, ATARI ARTIST, DESIGN MASTER, HUMBLE DESIGN apod.), nebo v jazyce BASIC. Obrazy v jiných formátech lze převést do formátu vhodného pro Hardprint programem RAPID GRAPHICS CONVERTER publikovaném v časopise ANTIC v roce 1985. Tento program umí převést obrázky z deseti různých formátů.

## Popis funkcí

Po načtení programu z paměťového média (kazeta, disketa) se automaticky nastaví grafický mód 15. Do grafického módu 8 přepneme stlačením klávesy G. Další stlačením klávesy G nastaví zpět grafický mód 15.

V každém grafickém módu mohou být nastavené jiné barvy. Barvy se v grafickém módu 15 mění klávesami SHIFT-1, SHIFT-2, SHIFT-3, SHIFT-4 a v grafickém módu 8 klávesami SHIFT-2, SHIFT-3 a SHIFT-4.

Dále lze obraz stlačením klávesy I invertovat, klávesou O otočit o 180 stupňů a klávesou Z otočit zrcadlově.

Nezkomprimovaný obraz se do programu Hardprint načte stisknutím klávesy L. Po jejím stlačení se na obrazovce objeví nápis: LOAD OBRAZU:. V této chvíli program očekává zadání jména zařízení, jména obrazu (např. D:OBRAZ.PIC) a stlačením klávesy RETURN.

Zkomprimovaný obraz se načte stlačením klávesy CTRL-L a dále postupem stejným jako u čtení nezkomprimovaného obrazu.

V případě, že se používá disketová jednotka, lze stlačením kláves 1, 2, 3, 4 a 8 vypsat adresář z diskety. Číslo stlačené klávesy označuje číslo disketové jednotky (D1:, D2:,..., D8:).

Stlačením klávesy F se zjistí výskyt jednotlivých barev. Když je nastaven grafický mód 15, tak se na obrazovce objeví: B1:1234 B2:3354 B3:4599 POZADI:40333.

B1 označuje první barvový registr, B2 druhý barvový registr, B3 třetí barvový registr a POZADI označuje barvu pozadí. Čísla za dvojtečkami říkají kolik bodů příslušné barvy je na obrázku. Jestliže v tomto okamžiku bude stlačena klávesa 1, 2, 3 nebo P začne odpovídající barva blikat. Když je při stisku klávesy F nastaven grafický mód 8 na obrazovce se objeví: BARVA:1023 POZADI:60933.

Odpovídající barva začne blikat při stisku kláves 2 a 3 (2-barva 3-pozadí). V obou výše popsaných případech se funkce ukončí klávesou RETURN.

Stlačením kláves CTRL-← a po odpovědi A na bezpečnostní otázku MYSLITE TO VAZNE ?! (A/N) se celý obraz okamžitě smaže.

Stiskem klávesy P se vyvolá pomocné menu, kde je možno měnit parametry tisku pro souřadnicový zapisovač. Lze zde nastavit rychlost tisku, velikost vytištěného obrázku (40-280 mm), bodový nebo čárový tisk a barevný nebo černobílý tisk. Bodovým tiskem je myšleno to, že po vytištění každého bodu se písátko zvedne. Čárovým tiskem je označeno to, že se písátko zvedne pouze v případě, když se další bod nebude tisknout. Barevný tisk lze nastavit pouze v grafickém módu 15. Po přepnutí do grafického módu 8 se automaticky nastaví černobílý tisk. Při černobílém tisku se bude obraz na zapisovači tisknout celý



jednou barvou, avšak při barevném tisku se bude obrázek tisknout třemi barvami. Při použití barevného tisku je ovšem nutné vyměnit vždy i požádání programu pisátka v zapisovači.

Poslední funkcí v pomocném menu je zakládání papíru do zapisovače. Tato funkce je však naprosto stejná jako v menu programu ALFI 3.0 a proto zde nebude popsána.

Tisk celého obrazu na zapisovač lze spustit klávesou T a tisk na tiskárnu nebo disk klávesami CTRL-T. Po stisknutí CTRL-T program očekává zadání jména zařízení pro tisk. Lze pro něj použít zařízení P, C, T a D. Jiná zařízení pro tisk se nedoporučují. Při tisku obrazu na zapisovač program po inicializaci polohy pisátka očekává, že pisátka bude nastaveno do jeho levého horního rohu. Toto lze provést klávesami -, =, + a \*. Správná poloha pisátka se programem potvrdí klávesou RETURN.

Tisk pouze vybrané části obrazu na zapisovači se aktivuje klávesou W a na tiskárnu klávesami CTRL-W. Po stlačení těchto kláves se na obrazovce objeví výzva na zadání levého horního rohu výřezu. Toto zadání se asi uprostřed obrazovky objeví kurzor ve tvaru rohu, kterým lze pohybovat klávesami -, =, + a \*. Jelikož kurzor vždy není dobře vidět, lze změnit jeho barvu klávesou B.

Po nastavení kurzoru do správné polohy se stiskne RETURN. Potom program požádá o zadání pravého dolního rohu výřezu. Toto zadání se provádí stejně jako v předchozím případě (levý roh). Dále se postupuje jako při tisku celého obrázku (funkce T). Jestliže rohy byly zadány špatně program bude požadovat jejich nové zadání.

Jestliže s programem Hardprint již nechcete dále pracovat je možné se vrátit do DOSu klávesami CTRL-D a kladnou odpovědí na bezpečnostní otázku.

Když zapomenete ovládání programu HARDPRINT nezapomínejte a rychle stlaďte největší klávesu na počítači (SPACE - mezerník). Hardprint vytiskne na obrazovku stručný přehled ovládání programu.

#### Přehled funkcí

G - přepínání grafických módů 8 a 15

I - inverze obrázku

O - otočení obrázku o 180 stupňů

Z - otočení obrázku zrcadlově

T - tisk celého obrázku na zapisovači

P - nastavení parametrů tisku pro zapisovač

W - zadání a tisk výřezu z obrázku na zapisovači

F - zjištění počtu bodů jednotlivých barev

L - načtení nezkomprimovaného obrázku

CTRL-L - načtení zkomprimovaného obrázku

CTRL-D - návrat do DOSu

CTRL-T - tisk celého obrázku na tiskárnu

CTRL-W - zadání a tisk výřezu obrázku na tiskárnu

CTRL-~~C~~ - vymazání celého obrázku

1,2,3,4,8 - vypsání adresáře z disku

SHIFT-1,2,3,4 - změna barev obrázku

SPACE - vypsání nápovědy na obrazovku

#### Poznámky k programu:

Program lze z diskety načíst operačními systémy DOS 2.5, TTDOS a BIDOS (pouze je-li vypnut buffer klávesnice).

Při tisku na zapisovač je rychlejší používat čárový tisk.

V programu je již instalováno zařízení T: stejně jako v programech TURBOBASIC a ALFI 3.0.

Po stlačení klávesy RESET se smaže obraz, ale program je dále neporušen.