

BILD 800/806

ABC 800[®]

Detta dokument får inte utan vårt medgivande kopieras eller på annat sätt mångfaldigas. Överträdelse kan komma att beivras.

Luxor Datorer AB

Luxor Datorer AB ansvarar ej för att denna bruksanvisning till alla delar överensstämmer med andra programversioner än den till vilken bruksanvisningen levererats.

BILD 800/806

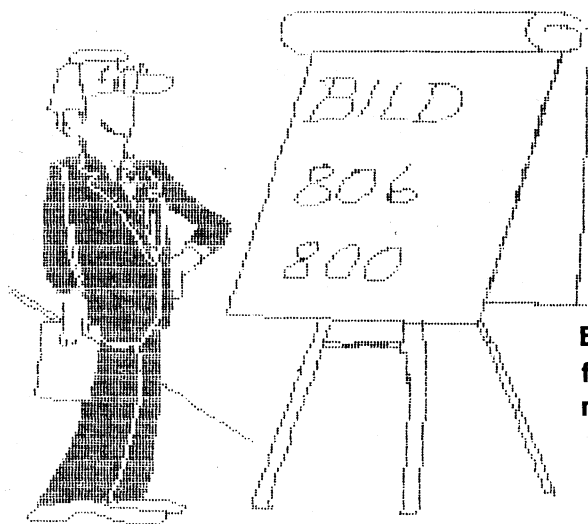
BILD 800/806 hjälper dig att enkelt och trevligt rita bilder på datorns bildskärm. Bilderna kan Du sedan få en kopia av från skrivaren. Du kan samla ihop flera bilder till en grupp och visa dem på skärmen, t ex vid en presentation. Bilder kan också kombineras med text i ordbehandlingsprogrammet ORD 800.

Vi hoppas att den här handboken ska hjälpa dig att snabbt komma igång att rita bilder. BILD 800/806 är lätt att lära: Du kan prova dig fram och slå upp i bruksanvisningen när Du är tveksam om hur en tangent eller ett kommando fungerar. I programmet finns också hjälptexter som visas när Du skriver in ett frågetecken.

Programmet är utvecklat av Comporian i Linköping.

Om Du har synpunkter på programmet är vi tacksamma för att få ta del av dem. Sådana synpunkter eller beskrivningar av hur Du själv använder programmet tar vi emot på adressen: Luxor Datorer AB, Box 923, 591 29 MOTALA.

Motala i augusti 1983
LUXOR DATORER AB



Bilden här intill och de flesta av figurerna i handboken är ritade med programmet BILD.

Art nr: 66 22007-14
© Copyright 1983, Luxor Datorer AB, Motala
83:08:1:250

Innehåll

1 Att köra programmet BILD	1
1.1 Utrustning	1
1.2 Start av programmet	1
1.3 Dialogen — att fylla i ett formulär	3
1.4 Hjälptexter	4
1.5 Regler för namngivning av bilder	5
2 Att rita bilder	7
2.1 Inledning	7
2.2 Kommandobeskrivningar	7
2.3 Markörens koordinater	10
2.4 Konsten att ångra sig	11
2.5 Flytta del av bild på skärmen	11
2.6 Radera del av bild	11
2.7 Utskrift av bilder på skrivare	11
3 Att visa bilder på skärmen	13
3.1 Inledning	13
3.2 Visa bilder	14
3.3 Sammanställning av bilder till en grupp	14
3.4 Utskrift av bilder på skrivare	15
4 Att överföra bilder till ORD 800	17
4.1 Inledning	17
4.2 Så här gör Du i BILD 800/806	17
4.3 Så här gör Du i ORD 800	18
5 Skivvård	19
5.1 Preparera en ny dataskiva	19
5.2 Ett gott råd — Gör en reservkopia!	19
5.3 Katalog över skivans innehåll	21

6	Installera	23
6.1	Inledning	23
6.2	Installera pek, skrivare mm	24
6.2.1	Inmatning	24
6.2.2	Pekens två knappar: MENY och VERKSTÄLL	26
6.2.3	Förflyttning med tangentbordet	26
6.3	Att installera minnesenheter	27
7	Bilagor	29
1	Överföring av bilder från andra program	29
2	Installera digitaliseringsbordet	30
8	Sakregister	31

1 Att köra programmet BILD

1.1 Utrustning

BILD 800/806 är framtagen för LUXORS datorer och finns i två versioner, en för ABC 800 och en för ABC 806.

Vad Du behöver för att köra BILD är:

- En dator med färg- eller monokrom bildskärm. ABC 800 eller ABC 806.
Datorn måste vara utrustad med HÖGUPPLÖSNINGSGRAFIK.
- En flexskivenhet (ABC 830, ABC 832 eller ABC 838)
- En pek (se nedan)
- En skrivare med högupplösningssgrafik (om Du vill göra bilder på papper)
- BILD 800/806 programskiva

Som pek kan Du använda någon av nedanstående:

- Tangentbordet
- Digitaliseringsbord (CALCOMP 2000)
- Råtta (ABC-PEK)

För att till fullo kunna utnyttja BILDs möjligheter rekommenderas råtтан eller digitaliseringsbordet.

För att spara bilderna behöver Du dessutom:

- Flexskivor (dataskivor)

1.2 Start av programmet

Du arbetar med två flexskivor. På den ena finns datorprogrammet med instruktionerna till datorn, på den andra lagras dina bilder och bildgrupper. Denna skiva kallar vi dataskiva.

Programskivan ska sitta i det vänstra av flexskivenhetens fack (drivenhet 0). Dataskivan ska sitta i det högra facket (drivenhet 1).

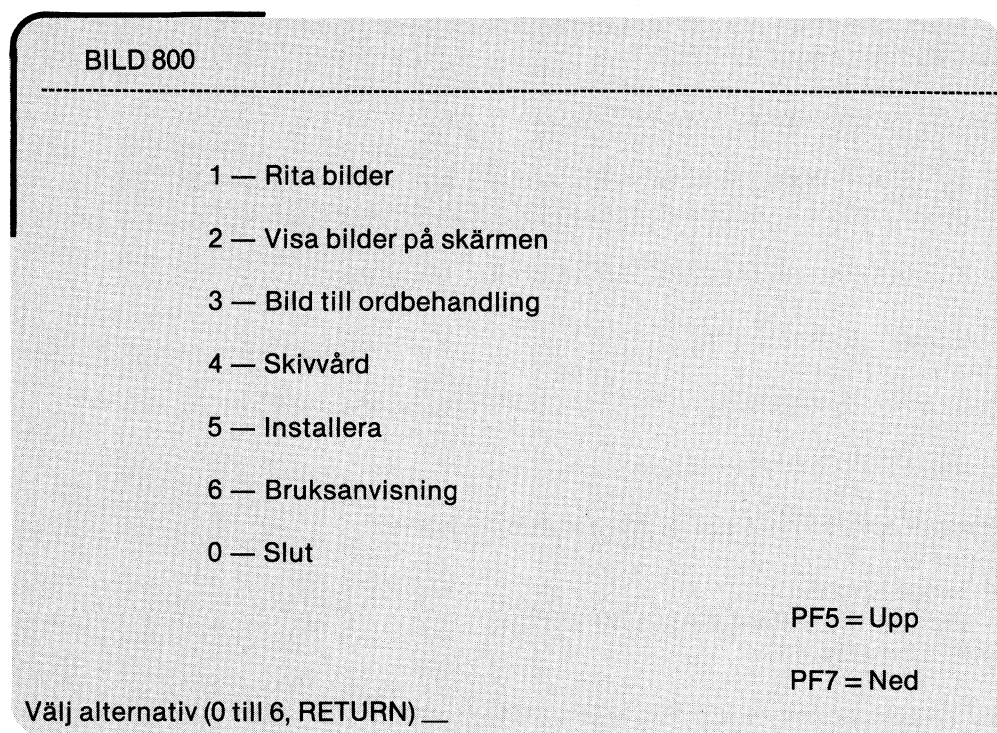
Se även kapitel 6.3 Att installera minnesenheter

Gör så här:

1. Slå till strömbrytarna på datorn, flexskivenheten och skrivaren
2. Sätt programskivan i det vänstra facket på skivenheten
3. Sätt dataskivan i det högra facket

4. Tryck in RESET-knappen som sitter på baksidan av tangentbordet eller på baksidan av datorn

Efter några sekunder visas programmets huvudmeny på bildskärmen:



Här väljer Du vad som ska utföras. Första gången Du kör programmet börjar Du med Installera. Din återförsäljare hjälper dig gärna med detta, om Du så önskar.

1. Rita bilder

Under detta menyval skapar Du dina bilder. Mer om detta i kapitel 2.

2. Visa bilder

Här kan Du titta på de bilder Du har skapat och sparat på dataskiva. Kapitel 3.

3. Bild till ordbehandling

Du kan spara dina bilder på ett speciellt format, som tillåter dig att sedan kombinera text skriven med ORD 800 och bilder skapade under Rita bilder. Kapitel 4.

4. Skivvård

Precis som papper måste ordnas, kopieras och arkiveras så gäller detsamma för material lagrat på dataskivor. Rutinerna för detta finns samlade här. Kapitel 5.

5. Installera

Programmet är gjort för att passa med olika typer av kringutrustning och bildskärmar. Denna rutin finns för att Du ska kunna tala om för programmet vilken utrustning som finns ansluten i just din anläggning. Kapitel 6.

6. Bruksanvisning

Som hjälp för minnet finns här anvisningar om programmet i bantad form. När Du blir mer bekant med programmet klarar Du dig med enbart dessa.

0. Slut

När Du vill avsluta programmet, kanske för att köra något annat program.

När Du valt vilken programdel Du vill arbeta med, skriv in motsvarande siffra och tryck ner RETURN-tangenten. Du kan också flytta pilen som visas på skärmen genom att trycka på PF5/PF7 till det alternativ som önskas och därefter trycka på RETURN.

1.3 Dialogen — att fylla i ett formulär

Beroende på vilken programdel Du valt att arbeta med i huvudmenyn får Du en ny meny eller ett formulär att fylla i. Väljer Du att rita bilder kan Du direkt börja skapa med hjälp av peken, se kapitel 2. Ett formulär består av ett eller flera fält som ska fyllas i. En markör i form av ett understrykningstecken markerar var Du befinner dig i formuläret.

För att mata in en uppgift i datorn, skriver Du in de bokstäver eller siffror som ska gälla. Du avslutar ett fält genom att trycka på tangenten RETURN.

Alla värden som matas in kontrolleras noga av programmet. Skulle det vara något fel, visas ett felmeddelande på raden längst ner på skärmen.

OBS! Fel kvitteras med CE-tangenten.

Inom ett fält gäller att:

PF8	Raderar det sist inskrivna tecknet eller det tecken som markören befinner sig vid.
CE	Tar bort hela fältet, så att Du kan göra om det.
←	Flyttar markören inom ett fält så att Du kan radera eller
→	skjuta in tecken.
?	Ger dig hjälpinformation.

Mellan fälten gäller att:

PF7 el
RETURN Markören flyttas till nästa fält.

PF5 Markören flyttas till närmast föregående fält.

Generellt gäller att:

PF1 Avbryter det Du håller på med — programmet återvänder till föregående meny.

CTRL-SH-PF8 Ger dig en kopia från skrivaren, av det som visas på bildskärmen. Det kan vara en bild eller meny/formulär.

Tryck ner tangenterna CTRL och SHIFT, håll dem nertryckta och tryck på PF8.

PF2 Kan användas då Du förväntas ge ett bildnamn eller bildgrupp och ger dig då en katalog över de namn Du har att välja mellan. Du pekar med peken och trycker VERKSTÅLL för utvald bild.

1.4 Hjälptexter

På de flesta ställen i programmet kan Du få hjälp genom att skriva ett frågetecken (?). Den hjälptext som visas på skärmen, berättar kortfattat om det Du just håller på med.

När Du läser hjälptexten finns det några tangenter som Du kan använda dig av:

PF4 Bläddra framåt en sida

PF3 Bläddra bakåt en sida

PF1 Lämna hjälptexten

Om Du behöver hjälp med något annat än det Du för tillfället jobbar med. Skriver Du frågetecken en gång till och kommer då till en innehållsförteckning över vilka begrepp som finns förklarade. Skriv in den söktext som Du önskar information om och tryck RETURN.

1.5 Regler för namngivning av bilder

Ett bildnamn består av maximalt åtta bokstäver eller siffror. Det första tecknet ska vara en bokstav.

Om Du vill specificera vilken drivenhet bilden finns sparad på, anges detta omedelbart före bildnamnet som DR0:, DR1: eller MF0: etc (alltid fyra tecken).

Exempel på bildnamn med och utan enhetsangivelse:

DR1:testbild

MF1:figur

bild

illustr

2 Att rita bilder

2

2.1 Inledning

BILD 800/806 finns till för dig som på ett enkelt och trevligt sätt vill rita bilder för t ex presentation i utredningar/föredrag eller i ett skrivet dokument.

Du använder en pek för att markera t ex var cirklar och rektanglar ska placeras eller för att måla "direkt på" skärmen. Vilken pek Du använder ska Du ange under huvudmenyvalet INSTALLERA.

Oberoende av vilken pek Du valt, finns två knappar att jobba med. I handboken kallas de för MENY och VERKSTÄLL, vilka knappar de motsvarar kan Du läsa om i kapitel 6.2.2.

Då Du trycker på MENY-knappen visas en lista på skärmen med kommandon som Du kan få utförda i denna del av programmet.

Listan ser ut så här:

RENSA	MÅLA
HÄMTA	LINJER
SPARA	REKTANGLAR
FÄRG	CIRKLAR
PENSEL	FYLL YTOR
SLUTA	TEXT

Flytta markören med peken så att den pekar ut det önskade kommandot och tryck därefter på VERKSTÄLL-knappen. Listan försvinner och i övre delen av bilden visas vilket kommando Du valt (LINJER, CIRKLAR etc).

VERKSTÄLL-knappen används för att utföra kommandon och för att bekräfta ett val (av kommando, FÄRG e d).

2.2 Kommandobeskrivningar

RENSA Fyller hela skärmen med en enda färg. En färglåda visas och Du väljer bakgrundsfärg genom att placera markören över önskad färg och trycka VERKSTÄLL. Normalt arbetar man med bakgrundsfärgen svart.

HÄMTA Hämtar in en bild som tidigare sparats på en dataskiva. Här kan Du direkt ange namnet på den önskade bilden eller trycka på PF2 för att erhålla en katalog över dina bilder (se kapitel 1.3).

Du kan välja att hämta in bilden som den är (fullständig överlagring) eller att endast låta färgade områden framträda på skärmen. Det senare alternativet medför att den bild som tidigare visades på skärmen delvis kommer att synas.

Om den bild Du hämtar in **inte** upptar hela skärmen får Du bestämma var den ska placeras. En rektangel som visar bildens storlek syns på skärmen. Rektangeln flyttas med peken och när Du är nöjd med placeringen, tryck på VERKSTÄLL. Samma delbild kan sättas in i bilden på flera platser. Markera med peken och tryck VERKSTÄLL igen.

Uppritningen på skärmen kan avbrytas med PF1, om Du ångrat dig eller gjort fel.

Avbryt HÄMTA med ett tryck på MENY.

SPARA

Sparar den bild som syns på skärmen. Bilden lagras på dataskivan och Du ger bilden ett namn för att senare kunna hämta in den igen.


Du behöver inte spara hela bilden. Väljer Du att spara en del av bilden, ska Du visa vilken del genom att markera två hörnpunkter i en rektangel som innesluter den del Du vill spara. Markering av ett hörn gör Du genom att flytta markören med peken och trycka VERKSTÄLL då markören är på önskad plats.


Det är klokt att spara bilden med jämna mellanrum. Skulle Du rita fel och förstöra bilden, kan Du hämta in den något äldre upplagan och fortsätta med den.

FÄRG

När Du ritar en bild arbetar Du med en färg i taget. När Du vill byta färg använder Du det här kommandot.

En färglåda visas på skärmen och Du väljer färg genom att placera markören i motsvarande färgruta och trycka VERKSTÄLL. Du har fyra eller åtta färger att välja mellan beroende på dator och upplösning. Bilden nedan visar de olika färgerna så som skrivaren ritar dem.

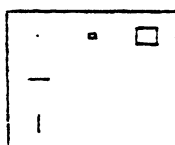
ABC 800: 
Svart Röd Grön Blå

ABC 806: 
Svart Röd Grön Blå Mag Cya Vit

PENSEL

Med detta kommando väljer Du vilken pensel Du vill arbeta med, då Du nästa gång målar på fri hand (MÅLA).

Du har fem penslar att välja mellan. En penselmeny visas på skärmen och Du väljer pensel genom att placera markören på önskad pensel och trycka VERKSTÄLL.



SLUTA Medför återgång till huvudmenyn. Vill Du spara bilden bör Du göra det först med kommandot SPARA.

MÅLA Målning på fri hand.

Om Du använder digitaliseringsbord eller råtta:

När VERKSTÄLL-knappen hålls nedtryckt och markören flyttas med peken lämnas ett spår, som om Du förde en pensel över skärmen. När VERKSTÄLL släpps — lyfts penseln och spåret avslutas. Hur "spåret" ser ut beror på vilken pensel Du har valt i meny-valet PENSEL.

Om Du använder tangentbordet:

Penseln lämnar spår på skärmen om Du trycker RETURN en gång och sedan flyttar markören med peken. Varannan gång som Du sedan trycker RETURN lyfts respektive sänks penseln mot skärmen. I övrigt gäller som för de andra pekarna.



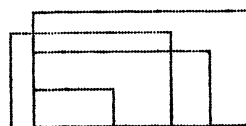
LINJER Ritar raka linjer på skärmen.

En startpunkt för linjen fixeras genom att trycka VERKSTÄLL. Flytta sedan markören, en "gummisnodds-linje" följer med på skärmen tills Du fixerar slutpunkten med VERKSTÄLL.



REKTANGLAR Ritar rektanglar på skärmen.

Du fixerar ett hörn i rektangeln genom att trycka på VERKSTÄLL. Då Du sedan flyttar markören visas en "gummisnodds-rektangel" tills Du fixerat det motstående hörnet med VERKSTÄLL.



CIRKLAR

Ritar cirklar på skärmen.

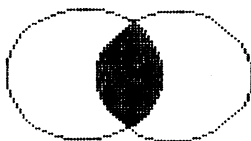
Med VERKSTÄLL fixeras centrumunkten och då markören flyttas, visas en "gummisnodds-cirklar". Cirkelns storlek fixeras genom ett andra tryck på VERKSTÄLL.



FYLL YTOR

Fyller en yta med den färg Du valt med FÄRG-kommandot.

Markören placeras på den yta som ska fyllas och tryck på VERKSTÄLL.



TEXT

Skriv en valfri text som sedan placera in på önskad plats i bilden.

Du skriver på begäran in din text på tangentbordet. Välj därefter om Du vill ha enkel eller dubbelstorlek på texten.

Detta är text
med 2 storlekar

Efter att ha tryckt RETURN visar en liten ruta hur stor texten blir i din bild. Genom att flytta markören följer rutan med och Du kan placera den var Du vill på skärmen. Texten skrivs in i bilden då Du trycker VERKSTÄLL.

Om Du ångrar dig innan Du tryckt VERKSTÄLL—tryck då MENY.

2.3 Markörens koordinater

I vissa lägen kan det vara bra att veta markörens exakta position, exempelvis om Du ska göra en linje av en viss längd. Tryck PF6 och markörens koordinater (x,y) visas i övre högra hörnet på skärmen. Origo (0,0) är nedre vänstra hörnet. Tryck på PF6 igen och koordinaterna försvinner.

2.4 Konsten att ångra sig

För kommandona LINJER, REKTANGLAR eller CIRKLAR gäller att Du visar var figuren ska placeras genom att trycka VERKSTÄLL. Detta fixerar startpunkten respektive centrumpunkten.

Om Du, efter att ha tryckt VERKSTÄLL, tycker att punkten hamnade fel. Avbryt genom att trycka ner MENY-knappen. Menyn av kommandon visas då åter på skärmen och Du kan välja kommando igen. Linjen, rektangeln eller cirkeln, som Du inte gjorde färdig, ritas aldrig in i bilden.

2.5 Flytta del av bild på skärmen

Genom att spara en liten del av din bild och sedan hämta in den igen kan Du kopiera eller flytta på figurer i bilden.

Välj kommandot SPARA och markera in figuren som ska flyttas. Ge figuren ett namn. Därefter väljer Du kommandot HÄMTA och kan nu välja var Du vill placera figuren. En rektangel med samma storlek som den sparade figuren visas och du flyttar den med peken. Fixera placeringen genom att trycka VERKSTÄLL. Nu har Du två exakt lika figurer i bilden och kan radera den första, om Du så önskar.

Du kan bygga upp ett bibliotek av symboler som ofta används. Det bästa är att göra symbolerna/figurerna på svart bakgrund. När de sedan hämtas in till en "stor" bild, svara då N (Nej) på frågan om fullständig överlagring.

2.6 Radera del av bild

Välj en passande pensel och måla över med bakgrundsfärg eller lägg en rektangel runt det området som ska bort och fyll ytan med bakgrundsfärg.

2.7 Utskrift av bilder på skrivare

Du kan när som helst få en papperskopia av bilden som syns på skärmen.

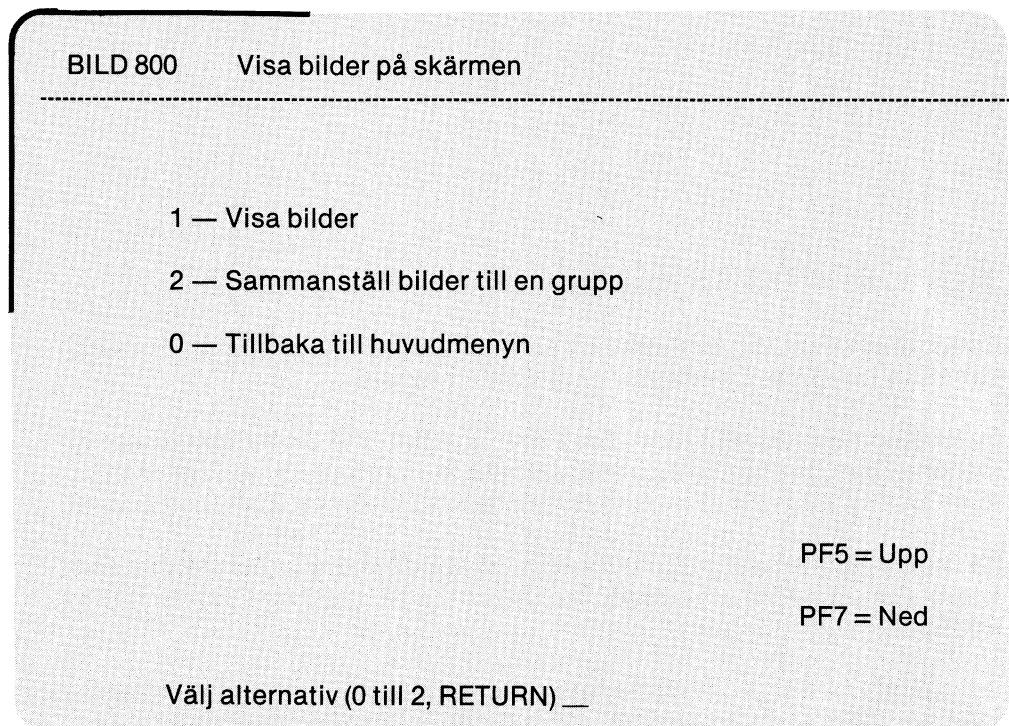
Se först till att strömbrytaren på skrivaren är tillslagen. Tryck ner CTRL och SHIFT, håll dem nertryckta och tryck på PF8 (CTRL-SHIFT-PF8). Om Du av misstag trycker på tangenterna fler än en gång, kan det resultera i fler utskrifter efter varann.

Utskriften kan avbrytas med PF1.

3 Att visa bilder på skärmen

3.1 Inledning

I detta menyval kan Du titta på de bilder Du har sparat på din dataskiva. Följande meny visas på bildskärmen:



De olika alternativen är:

1. Visa bilder

Ger dig möjlighet att titta på en bild eller en grupp av bilder. Mer ingående beskrivning i avsnitt 3.2.

2. Sammanställ bilder till en grupp

Här kan Du plocka ihop flera bilder till en grupp, så att Du sedan kan titta på dem i en följd. Jämför med diabilder i ett diamagasin. Avsnitt 3.3.

0. Tillbaka till huvudmenyn

Återgång till huvudmenyn (se kapitel 1.2)

Du väljer alternativ genom att trycka motsvarande siffra följt av RETURN.

3.2 Visa bilder

Här kan Du titta på de bilder som finns sparade på din dataskiva.

Programmet frågar vilken bild Du vill se. Skriv namnet på bilden eller om Du inte kommer ihåg vilka bilder som finns, tryck PF2 för att få en katalog över bilderna på din dataskiva (se kapitel 1.3). I katalogen flyttas peken till den bild som önskas, tryck RETURN. Namn som slutar på .PIC är vanliga bilder, .GRP är bildgrupper och namn utan ändelse är bilder avsedda för ORD 800.

3.3 Sammanställ bilder till en grupp

Detta menyval ger dig möjlighet att samordna bilder till en grupp som sedan kan visas i ett svep. En motsvarighet till diamagasinet.

En katalog med namnen på alla de bilder som finns på din dataskiva visas. Markera i tur och ordning de bilder som ska ingå i gruppen med peken och tryck VERKSTÄLL. En siffra framför bildnamnet bekräftar att bilden är vald.

Då Du är nöjd med din grupp trycker Du på MENY-knappen och programmet frågar, vad Du vill kalla gruppen. Skriv ett namn på högst åtta tecken följt av RETURN.

Du kommer nu tillbaka till föregående meny. Genom att välja meny-alternativet VISA BILDER kan Du titta på bilderna i din grupp. I katalogen markeras bildgrupper med .GRP efter namnet.

Bilden eller bildgruppen Du har valt visas på skärmen tills Du väljer att gå tillbaka till menyn genom att trycka på PF1.

Har Du valt att titta på en grupp av bilder kan bildväxling ske på två sätt:

- o Automatisk bildväxling

I huvudmenyvalet INSTALLERA anges om automatisk bildväxling önskas. Där anges också tiden i sekunder, som varje bild ska visas.

- o Manuell bildväxling

Genom att trycka PF4 får Du nästa bild i gruppen, PF3 ger föregående bild.

3.4 Utskrift av bilder på skrivare

Liksom i RITA BILDER kan Du här få en papperskopia av bilden som visas på skärmen. Se först till att skrivaren är påslagen.

Tryck ner CTRL och SHIFT, håll dem nertryckta och tryck på PF8 (CTRL-SHIFT-PF8). Om Du trycker på tangenterna mer än en gång, kan det resultera i fler utskrifter efter varann.

Utskriften kan avbrytas med PF1.

4 Att överföra bilder till ORD 800

4.1 Inledning

För att en bild ska kunna användas tillsammans med ordbehandlingsprogrammet ORD 800 måste den sparas på ett speciellt format som passar en grafisk skrivare.

Principen är den att man i sin ordbehandlade text markerar var man vill ha sin bild och anger namnet på bilden ifråga. Resultatet visar sig vid utskrift av texten på skrivare. Bildnamnet byts då ut mot bilden. Du får ett dokument med både text och bilder.

Bilden från BILD och dokumentet från ORD får inte ha exakt samma namn. Namnen kan ändå väljas så att det syns att de hör ihop, t ex DOK och DOKBILD, TEST1 och TEST2.

4

4.2 Så här gör Du i BILD 800/806

Du kan välja att spara den bild som för tillfället finns i grafikminnet (den Du senast ritade eller visade) eller en annan bild som finns på din dataskiva. I det senare fallet svarar Du J (Ja) på frågan om Du vill hämta in en ny bild och ger därefter namnet på den bild Du är intresserad av. Bilden visas efter några sekunder på skärmen.

Du kan också trycka PF2 om Du är osäker på vad din bild heter. Då visas en katalog över dina bilder (se Kapitel 1.3). Flytta peken till önskad bild och tryck RETURN. Trycker Du PF1 går programmet åter till huvudmenyn.

Du kan spara hela bilden eller endast en del av den. Väljer Du att spara en del, får Du möjlighet att visa vilken del av bilden Du avser. Detta gör Du genom att med peken markera två hörnpunkter i en rektangel som innesluter den aktuella delen. Du markerar ett hörn genom att placera markören på önskad plats och trycka VERKSTÄLL. En rörlig "gummisnodds-rektangel" visas till din hjälp tills Du fixerat motstående hörn med VERKSTÄLL.

Nu har Du visat vad det är Du vill överföra till ordbehandlingen. Återstår att tala om vilken vänstermarginal Du vill ha och bildens namn.

Vänstermarginalen anges i hur många blanka tecken Du vill ha till vänster om bilden i ditt dokument.

Skriv det nya namnet på bilden och tryck RETURN eller den kan behålla sitt gamla, det som syns på skärmen, genom att bara trycka RETURN.

PF1 istället för bildens namn medför att bilden **inte** sparas, programmet återgår till huvudmenyn.

4.3 Så här gör Du i ORD 800

ORD 800 är ett ordbehandlingsprogram för LUXORS datorer i 800-serien. Med hjälp av BILD 800/806 kan Du få texten blandad med bilder.

Programmet ORD 800 måste vara av version 2.2 eller senare versioner.

När Du skriver din text och kommer till ett ställe där Du vill ha en bild inskjuten ska Du markera detta först på raden med två fyllda rutor (tryck CTRL och "<" samtidigt). Ange namnet på bilden. Skriv sedan två fyllda rutor först på varje rad som bilden ska uppta. Som exempel kan nämnas att en hel bild med bildstorleken två upptar 40 rader.

```
texttexttexttexttexttexttext
texttexttexttexttexttexttext
■■TESTBILD
■■
■■
```

Figur 4.1 Exempel på text där bilden TESTBILD ska ingå.

Bilden ska vara lagrad under menyvalet BILD TILL ORDBEHANDLING i BILD 800/806.

OBS! Innan ORD 800 ska använda bilder enligt ovan måste Du göra följande förändringar i styrprogrammet för skrivaren:

1. Starta programmet ORD 800 genom att stoppa i programskivan och trycka RESET.
2. Hämta dokumentet INITIERA.PR
3. Dokumentet består av en lista där olika teckenkombinationer beskrivs för programmet.

I listan står t ex PR:VSA70A72.5. Här måste 6:e tecknet vara ett A, om inte din INITIERA.PR anger detta, ska Du ändra det. Övriga tecken kan varieras beroende på vilken skrivare som används. Utförligare beskrivning i skriften "Options-PROM" som levereras med datorn.

Sist i listan skrivs:

```
■■ 127,95
```

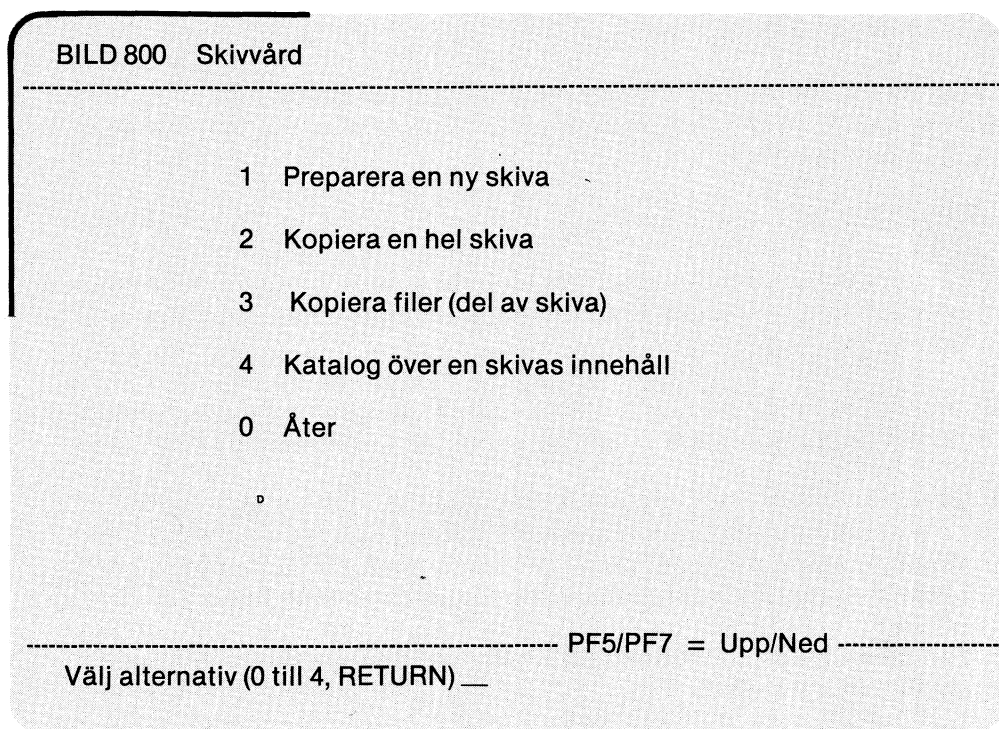
4. Spara dokumentet under samma namn.

Tips. Om Du alltid använder samma skrivare kan Du spara dokumentet på programskivan. Detta ger dig minst två fördelar. Du behöver inte upprepa proceduren att lägga in INITIERA.PR på varje dataskiva och Du kan flytta dataskivor från andra likadana datorer men med olika skrivare anslutna utan att först ändra INITIERA.PR. Gör så här innan Du sparar dokumentet: Avlägsna eventuell skrivskyddstejp på programskivan, öppna luckan till drivenheten med dataskivan. När spara är klart, måste Du starta programmet från början med RESET.

5 Skivvård

5.1 Preparera en ny dataskiva

Innan en flexskiva som tas från kartongen, kan användas måste den prepareras. Det gör Du genom att välja SKIVVÅRD i huvudmenyn. Då visar skärmen denna undermeny:



Välj PREPARERA EN NY DATASKIVA och följ instruktionerna på skärmen.

När Du får klarsignal från skärmen har Du en ny dataskiva att spara bilder på. Glöm inte att förse den med innehållsetikett och dagens datum.

5.2 Ett gott råd—Gör en reservkopia!

Du bör lägga upp ett system för att kopiera och arkivera dina dataskivor. Annars kan det lätt hända att Du en dag inte hittar den bild Du söker eller att Du förlorar den helt genom att din enda dataskiva skadas så att den inte går att använda.

Reservkopiering:

1. Välj SKIVVÅRD i huvudmenyn och därefter KOPIERA EN HEL SKIVA.

2. Sätt en ny skiva, eller en skiva vars innehåll Du **inte** vill spara, i den drivenhet som Du har installerat för kopiering till och den dataskiva Du arbetar med i den drivenhet Du valt kopiering från. Följ instruktionen på skärmen.
3. Genomför kopieringen och sätt en etikett på den nya skivan med innehåll och dagens datum.
4. Arbeta i fortsättningen med den nya skivan och ställ den gamla skivan i arkivet.

Arkivskivorna bör förvaras på ett säkert sätt.

Arkivkopiering med städning:

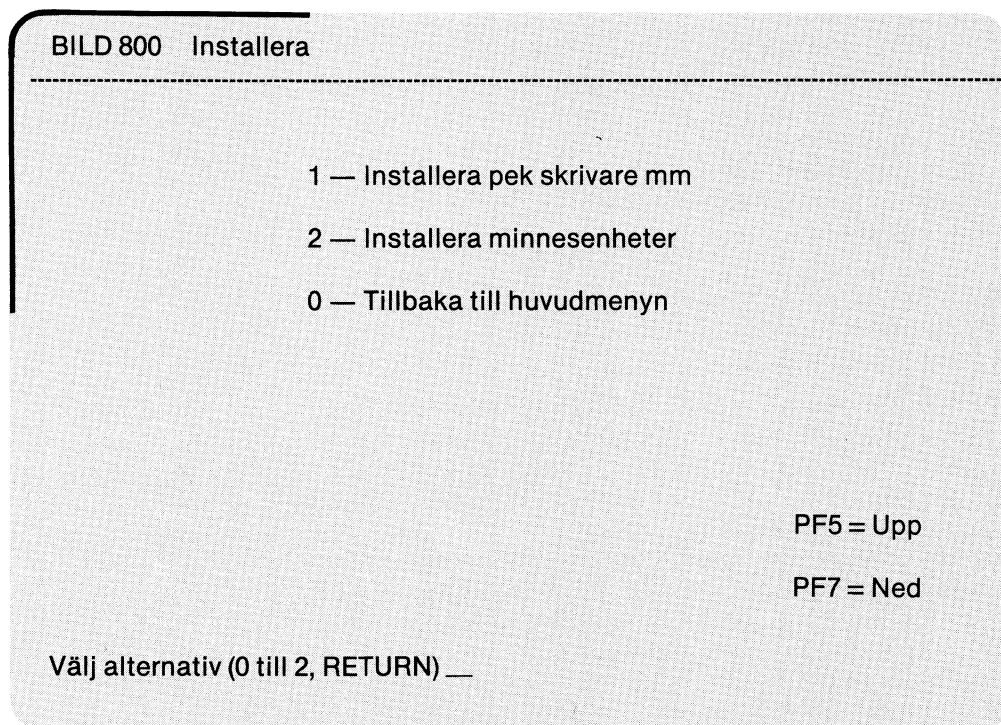
Ibland vill man göra en utrensning eller städning i samband med reservkopieringen. Det kan gälla bilder som Du inte längre är intresserad av. Då gör Du istället så här:

1. Välj SKIVVÅRD i huvudmenyn och därefter PREPARERA EN NY SKIVA.
2. Sätt en ny skiva, eller en skiva vars innehåll Du **inte** vill spara, i den drivenhet som Du har valt att kopiera till och preparera denna. Följ instruktionerna på skärmen.
3. Välj KOPIERA FILER (del av skiva). Sätt den dataskiva Du arbetar med i den drivenhet som Du ska kopier ifrån, enligt instruktionerna på bildskärmen.
4. Välj ut de bilder Du vill fortsätta att arbeta med genom att trycka PF3 framför bildnamnen. Avsluta med PF1 och kopieringen genomförs. Bildernas namn slutar på ".PIC", gruppbeskrivningar slutar på ".GRP" och bilder som sparats för ordbehandling saknar extra avslutning.
5. Sätt på en etikett och fortsätt att arbeta med den nya skivan. Ställ den gamla skivan i arkivet.

6 Installera

6.1 Inledning

Programmet är gjort för att passa flera typer av kringutrustning och användaren har i några fall även valmöjlighet t ex vad gäller bildstorlek på skrivare (skalning). Under menyvalet INSTALLERA finns ännu en meny med alternativ:



1. Installera pek skrivare mm

Här anges vilken kringutrustning Du har samt några parametrar för bildskärmen och skrivaren.

2. Installera minnesenheter

Du kan här bestämma på vilken enhet data ska hämtas respektive lagras, från vilken enhet kopiering ska ske etc. Detta görs normalt av din återförsäljare.

0. Tillbaka till huvudmenyn

Välj detta alternativ när installationen är klar.

6.2 Installera pek, skrivare mm

6.2.1 Inmatning

För att programmet ska fungera tillsammans med just din utrustning, anges här vilken pek Du tänker använda, vilken skrivare Du har etc.

Formuläret som Du ska fylla i visas på skärmen. Standardvärden eller de värden du valt tidigare, finns redan ifyllda och är Du nöjd med värdet trycker Du bara RETURN för det fältet. I annat fall skrivs det önskade värdet in och därefter RETURN.

BILD 800 Installera — Pek, skrivare mm

POSITIONERING
Typ av pek-enhet (1-3): ____
(1 = Råtta 2 = Digitaliseringsbord 3 = Tangentbord)
Pek-kod (filnamn): _____

SKRIVARE
Skrivarkod (filnamn): _____
Antal rader/sida: ____
Bildstorlek: ____
Typ: _____

BILDSKÄRM
Automatisk bildväxling (J/N): ____
Bildvisningstid (s): ____
Antal färger: ____

PF1 = Avbryt PF5 = Upp PF7 = Ned Ctrl-Sh-PF8 = Utskrift

Nedan följer beskrivning av fälten:

Positionering:

Typ av pek-enhet: Anges som ett tal 1-3

- 1 = Råtta
- 2 = Digitaliseringsbord
- 3 = Tangentbord

Pek-kod: Filnamn för pek, t ex V24:VEA70A70.5 Vad koderna betyder finns att läsa i anvisningen för Options-PROM som levererades med din dator.

Skrivare:

- Skrivarkod:** Filnamn för skrivare t ex PR:VSA50A72.5 Koderna finns beskrivna i anvisningen för Options-PROM som levererades med din dator.
- Antal rader/sida:** Beror på vilken typ av papper Du använder i skrivaren.
- Bildstorlek:** Ett heltal som anger skalning av bilden då den skrivs ut på skrivare. Exempel: 2 som ger dubbel storlek. (Skala 2:1).
- Typ:** Ange förkortningen för din skrivare:
- EPSON (EPSON MX100)
 - M8510 (METRIC-8510)
 - F4542 (FACIT 4542)
 - F4526 (FACIT 4526)
 - F4510 (FACIT 4510)
 - MIC83 (MICROLINE 83)
 - MIC84 (MICROLINE 84)

Bildskärm:

- Antal färger:** Om Du använder en ABC 806 har Du möjlighet att välja mellan att arbeta med totalt fyra eller åtta färger. Väljer Du fyra färger blir upplösningen 240 x 512 bildelement, med åtta färger 240 x 256 bildelement.
- Har Du en ABC 800 arbetar Du med fyra färger om Du har färgskärm. Upplösningen är 240 x 240. Om Du har monokrom bildskärm kan Du låta inställningen stå på fyra färger, men då syns naturligtvis inte fler färger än vad bildskärmen medger. På skrivaren däremot ritas fyra olika mönster för färgerna.
- Automatisk bildväxling:** Används vid VISA BILDER PÅ SKÄRMEN, vid visning av bildgrupp.
- Bildvisningstid:** Endast relevant om Du har svarat J (Ja) på föregående fråga om automatisk bildväxling och innebär då den ungefärliga tiden (i sekunder) som varje bild är synlig innan nästa bild visas.

6.2.2 Pekens två knappar: MENY och VERKSTÄLL

Till den pek Du har valt att arbeta med hör två knappar, MENY och VERKSTÄLL (kapitel 2 berättar om deras funktion). Vilka knappar de rent fysiskt motsvaras av, beror på vilken pek det är frågan om.

Råttan VERKSTÄLL och MENY-knapparna sitter på själva råttan.

Digitaliseringsbordet Om pennan till bordet används utförs VERKSTÄLL genom att trycka pennan mot bordet. MENY — tryck pennan mot bordet i övre högra hörnet.

Linsens knapp 1 och 2 motsvarar VERKSTÄLL och MENY.

Tangentbordet VERKSTÄLL motsvaras av RETURN och MENY motsvaras av PF1.

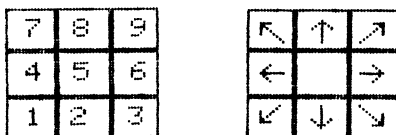
Dessutom kan tilläggas att:

RETURN Kan tryckas istället för VERKSTÄLL oberoende av vilken pek som används.

PF1 Kan tryckas i stället för MENY.

6.2.3 Förflyttning med tangentbordet

När tangentbordet används som pek är det det numeriska tangentbordet som ska användas för att flytta markören.



Figur 6.1 Numeriska tangentbordet.

Du trycker exempelvis på "6" om Du vill flytta markören till höger på skärmen, "9" om Du vill flytta uppåt-höger osv. Ska Du förflytta dig långt — tryck ner tangenten som för markören i önskad riktning och håll den nere tills Du nått önskad position.

6.3 Att installera minnesenheter

Vid användning av programmet kan det vara praktiskt att ha standardvärden för var data ska lagras, från vilken enhet kopiering ska ske osv. Detta medför att uppgift om enhet (DR0:, MF1: etc) kan utelämnas i andra delar av programmet.

BILD 800 Installera minnesenheter

Data lagras på enhet: _____

Kopia tas från enhet: _____

Kopia tas till enhet: _____

PF1 = Avbryt PF5 = Upp PF7 = Ned Ctrl-Sh-PF8 = Utskrift

I samtliga tre fält ska ett enhetsnamn om fyra tecken anges. Exempelvis DR0:, DR1:, MF0: etc. De enheter som valts tidigare finns ifyllda och om ingen förändring behövs—tryck endast på RETURN.

Normalt görs detta av din återförsäljare.

7 Bilagor

Bilaga 1

Överföring av bilder från andra program (Gäller ABC 800)

- o Bilder från programmen DIAGRAM II 800 och KALKYL/DIAGRAM 800 kan kompletteras i programmet BILD 800.

Gör så här:

1. Ta fram bilden från respektive program så att Du ser den på skärmen.
 2. Tryck därefter CTRL-C (CTRL-tangenten och C-tangenten trycks ned samtidigt). Detta medför att Du lämnar programmet men behåller bilden i arbetsminnet.
 3. Starta BILD 800 på vanligt sätt (se kapitel 1.2). Den bild Du senast såg på skärmen visas åter om Du väljer meny-alternativet RITA BILDER.
- o Bilder från Teledata-M

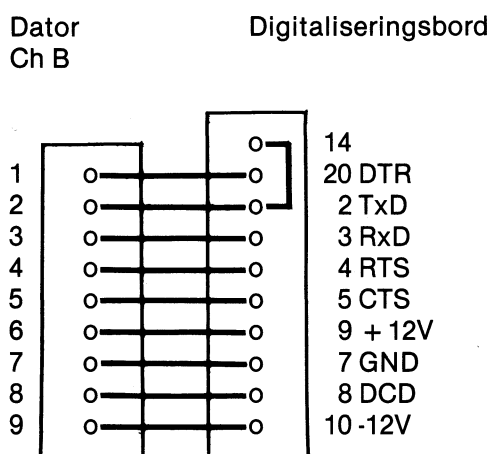
I programmet Teledata-M kan bilder sparas från skärmen. Om Du sparar dem på det format som används i BILD 800 kan Du använda dem i programmet BILD 800 som vilken annan bild som helst, dvs hämta dem på vanligt sätt.

7

Installera digitaliseringsbordet

Digitaliseringsbord: CALCOMP 2000

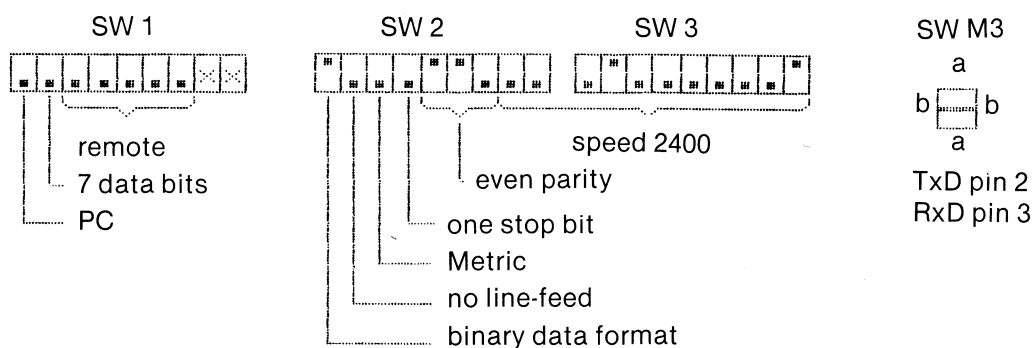
Kabel: Modemkabel, 43 71010-05 (se figur nedan)



Inställningar av omkopplare och byglar:

Inuti digitaliseringsbordet finns ett antal omkopplare och byglar som i denna tillämpning ska vara inställda enligt figur på nästa sida. M3 är placerad i det övre högra hörnet, övriga i det övre vänstra hörnet sett från baksidan av bordet.

Omkopplarinställning CalComp 2000



Symbolerna i figuren betyder:

- closed
- open
- does not care

8 Sakregister

Antal färger	25
Arkivkopiering med städning	20
Arkivskivor	20
Automatisk bildväxling	14, 25
Bibliotek av symboler	11
Bildelement	25
Bildgrupp	14
Bildnamn	5, 17
Bildskärm	25
Bildstorlek	25
Bildvisningstid	25
Bildväxling	14, 25
CIRKLAR	10, 11
Dataskiva	1, 19
Dialog	3
Digitaliseringsbord	1, 30
Inställning av omkopplare och byglar	30
Kabel	30
Felmeddelande	3
Flytta	11
Formulär	3
FYLL YTOR	10
FÄRG	8
Färglåda	8
GRP	14, 20
Hjälpinformation	3
Hjälptext	4
Huvudmeny	2
HÄMTA	7
Installera	23
Installera digitaliseringsbordet	30
Installera minnesenheter	27
Katalog över bilderna	4, 7
Kommandomeny	7
Kommandon	7
Koordinater	10
Kopiering	19
Kringutrustning	23

LINJER	9, 11
Manuell bildväxling	14
Markör	3
Meny — Färgmeny	8
Huvudmeny	2
Installera	23
Installera minnesenheter	27
Installera — Pek, skrivare mm	24
Katalog över en skivas innehåll	21
Kommandomeny	7
Penselmeny	8
Skivvård	19
Skivvård — Katalog över en skivas innehåll	21
Visa bilder på skärmen	13
MENY-knappen	7, 26
Minnesenheter	27
MÅLA	9
Numeriska tangentbordet	26
Ordbehandling	17, 18
Pek	1, 24
Pek-kod	24
PENSEL	8
.PIC	14, 20
Positionering	24
Programskiva	1
Radera	3, 7, 11
Rader/sida	25
REKTANGLAR	9, 11
RENSA	7
Reservkopiering	19
Rätta (ABC-PEK)	1
Skivvård	19
Skivvård — Katalog över en skivas innehåll	21
Skrivare	25
Skrivarkod	25
SLUTA	9
SPARA	8
Symbolbibliotek	11
Söktext	4
Tangentbord	1, 26
TEXT	10
Typ av pek-enhet	24

Upplösning	25
Utrustning	1, 23
Utskrift av bilder	4, 11
av menyer/formulär	4
VERKSTÄLL-knappen	7, 26
Visa bilder på skärmen	13
Vänstermarginal	17

FAKTA RUTA

Genom hela handboken används benämningen Pek i betydelsen den inmatningsenhet Du valt att använda.

Det kan vara:

- o Tangentbordet
- o Ett digitaliseringsbord (CALCOMP 2000)
- o En råtta (ABC-PEK)

Enkelt uttryckt är det motsvarigheten till pennan när Du ritat manuellt.

FÖRSÄLJNINGSVILLKOR FÖR LUXOR-PROGRAM

Med "Luxor-program" avses nedan ett program bestående av en serie instruktioner i maskinläsbar form jämte tillhörande material såsom flödesplaner, programbeskrivningar, programlistor, bruksanvisningar etc. avsett att användas tillsammans med Luxors mikrodatorer.

I och med köpet förbinder sig köparen av Luxor-program att ej i något avseende mångfaldiga och/eller distribuera Luxor-program eller eljest förfoga över dessa genom att framställa exemplar därav eller genom att göra det tillgängligt för andra, i ursprungligt eller ändrat skick eller i annan teknik.

Luxor-programmen är copyright-skyddade enligt upphovsrättslagen.

Köparen ansvarar själv för val av Luxor-program och att valet uppnår av köparen önskat resultat såvitt avser installation, nyttjande samt vid nyttjandet uppnått resultat av varje annat program, utrustning eller service som nyttjas tillsammans med detta Luxor-program.

Köparen förbinder sig också att tillse att andra personer som använder dennes Luxor-program följer de allmänna försäljningsvillkoren.

Vid fel i försäld vara skall Luxor-programmet återsändas till Luxor eller till av Luxor godkänd återförsäljare med angivande av felorsak eller symptom.

Med fel avses i detta sammanhang endast sådan omständighet som omöjliggör ett meningsfullt utnyttjande av programmet i avsett sammanhang.

Undantaget härifrån är således fel som uppstår vid programexekvering på grund av att orealistiska data inmatas, överskridande av i programmet företagna dimensioneringar samt annan liknande av köparen företagen handling utanför Luxors kontroll.

Luxor förbinder sig att i mesta möjliga mån försöka avhjälpa fel eller leverera fel-fritt program under förutsättning att fel ej uppkommit genom felaktigt utnyttjande eller hanterande eller genom köparen företagen handling stridande mot utfärdade anvisningar för Luxor-programmets användning.

Vid felaktighet som inverkar menligt på köparens användande av Luxor-programmet har köparen rätt att återfå köpeskillingen under förutsättning att programkassetter eller disketter återsänts till Luxor. Felaktighet i vara skall reklameras genast och varan skall återsändas till Luxor inom 30 dagar från felets uppdagande. Någon ersättning utöver återfående av köpeskillingen skall ej i något fall utgå liksom ej heller ersättning för indirekt skada. Luxor lämnar ett års garanti i avseende å levererad vara.

I övrigt gäller som allmänna försäljningsvillkor radiobranschens samarbetsråds allmänna bestämmelser, RR 74. För den händelse bestämmelserna i dessa tilläggsförsäljningsvillkor avviker från RR 74 har tilläggsvillkoren företräde.

LUXOR
Datorer

Luxor Datorer AB · Box 923 · 591 29 Motala · Tel. 0141-16200

REGIONKONTOR:

Stockholm, tel. 08-84 04 90 · Göteborg, tel. 031-42 07 20 · Malmö, tel. 040-18 10 20 · Örnsköldsvik, tel. 0660-150 44