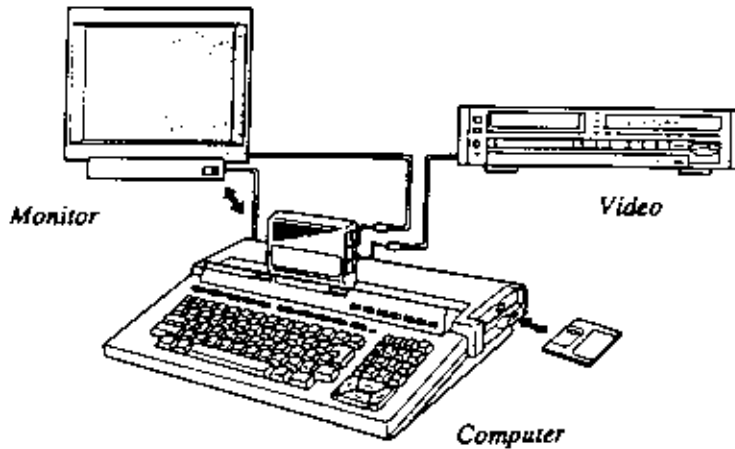




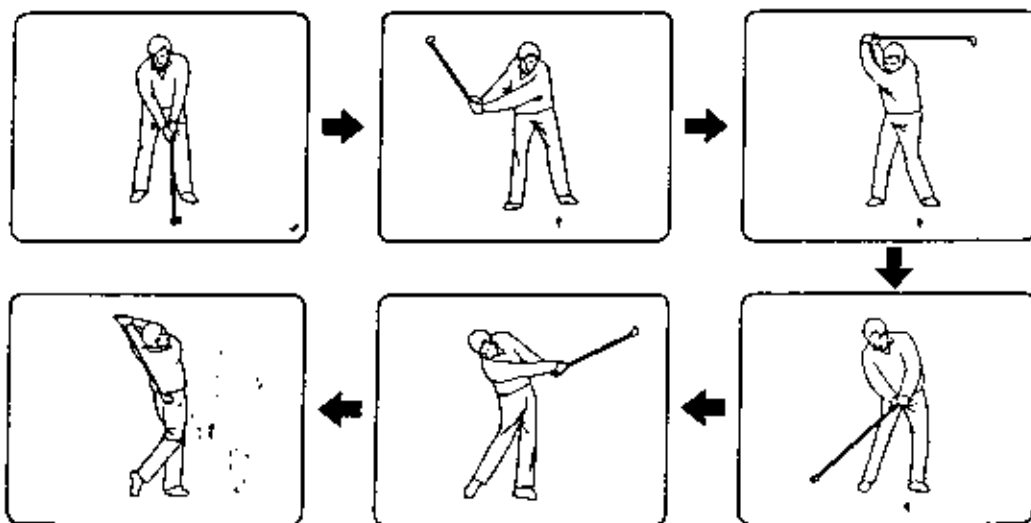
Was Sie mit dem VIDEODIGITIZER machen können

Sie können ein Bild von einem Film bzw. einer Videokamera in den Computer einspeisen.
Ein Standbild von einem Film bzw. einer Videokamera in den Computer einspeisen, nennt
man digitalisieren.



Sie können digitalisierte Bilder nacheinander abrufen

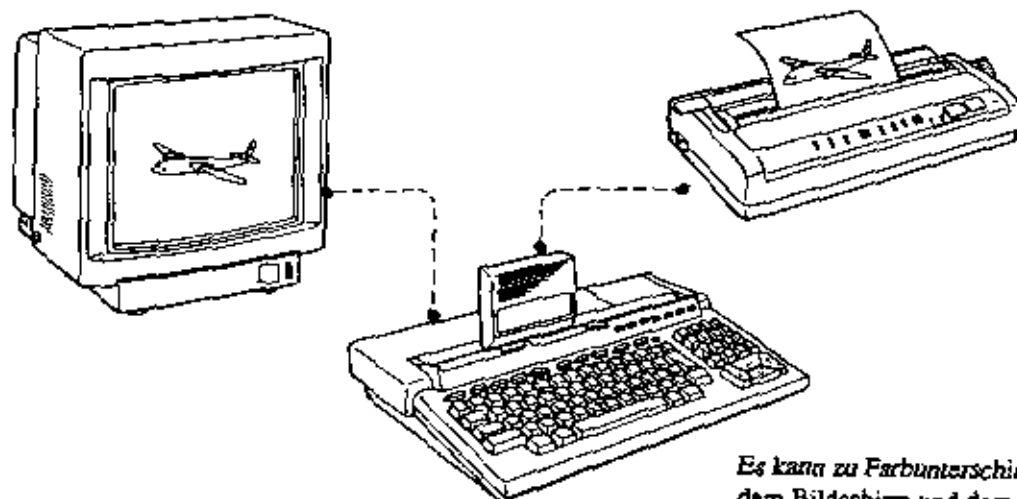
Wenn Sie digitalisierte Bilder auf einer Diskette abgespeichert haben, können Sie mit dem
AUTOGRAFIKLOADER, die Bilder nacheinander abrufen.





Sie können mit einem Drucker die Bilder ausdrucken

Wenn Sie einen Drucker (SONY HBP-F1C, HBP-F1, PRN-M24 TYPE II) besitzen, können Sie digitalisierte Bilder ausdrucken.

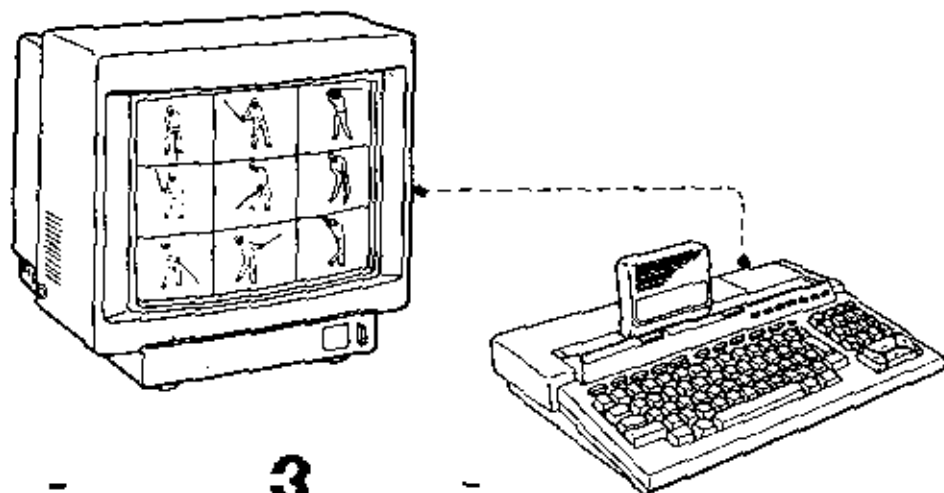


Es kann zu Farbunterschieden zwischen dem Bildschirm und dem ausgedruckten Bild kommen.

Sie können mit BASIC verschiedene Sachen machen

Mit BASIC-Befehlen können Sie ein Programm schreiben, womit Sie Bilder aus einem Film digitalisieren können.

Ein Bild, welches Sie auf einer Diskette abgespeichert haben, können Sie mit BASIC laden.





INHALTSVERZEICHNIS

Worauf Sie achten sollten	6
Wie Sie diese Anleitung verwenden	7
Bevor Sie den Videodigitizer verwenden	8
Über den Inhalt des Paketes	8
Welche Geräte Sie benötigen	9
Aufbau	10
Installieren der Cartridge	10
Verschiedene Verbindungen	10
Disketten	14
Benötigte Diskette	14
Diskette formatieren	14
Diskette kopieren	15
Den Videodigitizer starten	18
Hauptmenü	18
Anwendung der Digitalisierungssoftware	19
Digitalisierungssoftware	19
Ein Bild aus einem Film digitalisieren	21
Ein digitalisiertes Bild auf Diskette speichern	23
Ein gespeichertes Bild laden	24
Bilder nacheinander anzeigen	25
Autografikloader	25
Die Reihenfolge der Bilder	27
Die Dateisteuerung des Autografikloaders	29
Ein Bild ausdrucken	31



Ein Samplerprogramm schreiben	36
Dateinamen ändern	36
Verschiedene Samplerprogramme durchführen	37
BASIC-Befehle	40
Befehlserklärungen	40
Über die SCREENMODI	40
Befehlsreferenz	41
Der Inhalt der beiliegenden Diskette	50
Unterteilung des Bildschirmes	51
Samplerprogrammliste	54
Wenn etwas nicht funktioniert	56
Technische Daten	57

Illegales Vervielfältigen und ändern dieser Software bzw. Anleitung, ist gesetzlich Verboten.

Programm/Documentation © 1989 Sony Corporation

Wenn Sie die Software einmal verwendet haben, übernimmt die Firma keinerlei Verantwortung.

Im Falle eines technischen Fehlers im Aufbau, wird der Videodigitizer ausgetauscht. Diese Cartridge bzw. Software kann nur an bestimmten Geräten verwendet werden.



Worauf Sie achten sollten

Bevor Sie den Digitizer verwenden, lesen Sie sich bitte diese Anleitung gut durch. Heben Sie sich diese Anleitung für spätere Zwecke auf.

Diesen Videodigitizer können Sie nur an einen MSX 2+ bzw. MSX 2 verwenden.

*Bei einem MSX 2+ können Sie den SCREEN 8 bis SCREEN 12 verwenden.
(Ausdruck ist mit SCREEN 5 auch möglich)*

Bei einem MSX 2 können Sie nur SCREEN 8 verwenden (Seite 40).

Beim Installieren oder Herausnehmen der Cartridge, achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist. Es könnte sonst die Cartridge bzw. der Computer Schaden erleiden.

Die beiliegende Diskette ist doppelseitige (2DD).

Bitte benutzen Sie ein doppelseitiges (2DD) Diskettenlaufwerk.



Wie Sie diese Anleitung verwenden

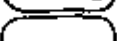
Damit Sie den Videodigitizer optimal verwenden können, lesen Sie sich bitte diese Anleitung gut durch. Diese Anleitung ist in folgende Teile unterteilt:

Bevor Sie den Videodigitizer verwenden	<i>Über den Inhalt des Paketes, verschiedene Verbindungen, was Sie benötigen, wenn Sie den Videodigitizer verwenden, Legen Sie bitte die benötigte Diskette bereit.</i>
Anwendung	<i>es wird erklärt, wie Sie die Diskette anwenden, Zuerst wie Sie ein Bild digitalisieren, danach speichern und zuletzt wie Sie ein digitalisiertes Bild ausdrucken.</i>
Bedienung	<i>Wie Sie ein Samplerprogramm in BASIC schreiben.</i>
BASIC - Befehle	<i>Es wird erklärt, wie Sie die BASIC-Befehle verwenden können.</i>
Wenn etwas nicht funktioniert	<i>Sollte etwas nicht so funktionieren wie Sie sich das vorgestellt haben, so sehen Sie bitte hier nach.</i>

Über die Bezeichnungen in dieser Anleitung

Die Tasten von einem MSX 2+ / MSX 2 sind mit  eingekreist.

z.B.:  bedeutet die Taste "Return".

 bedeutet die "Spacetaste".

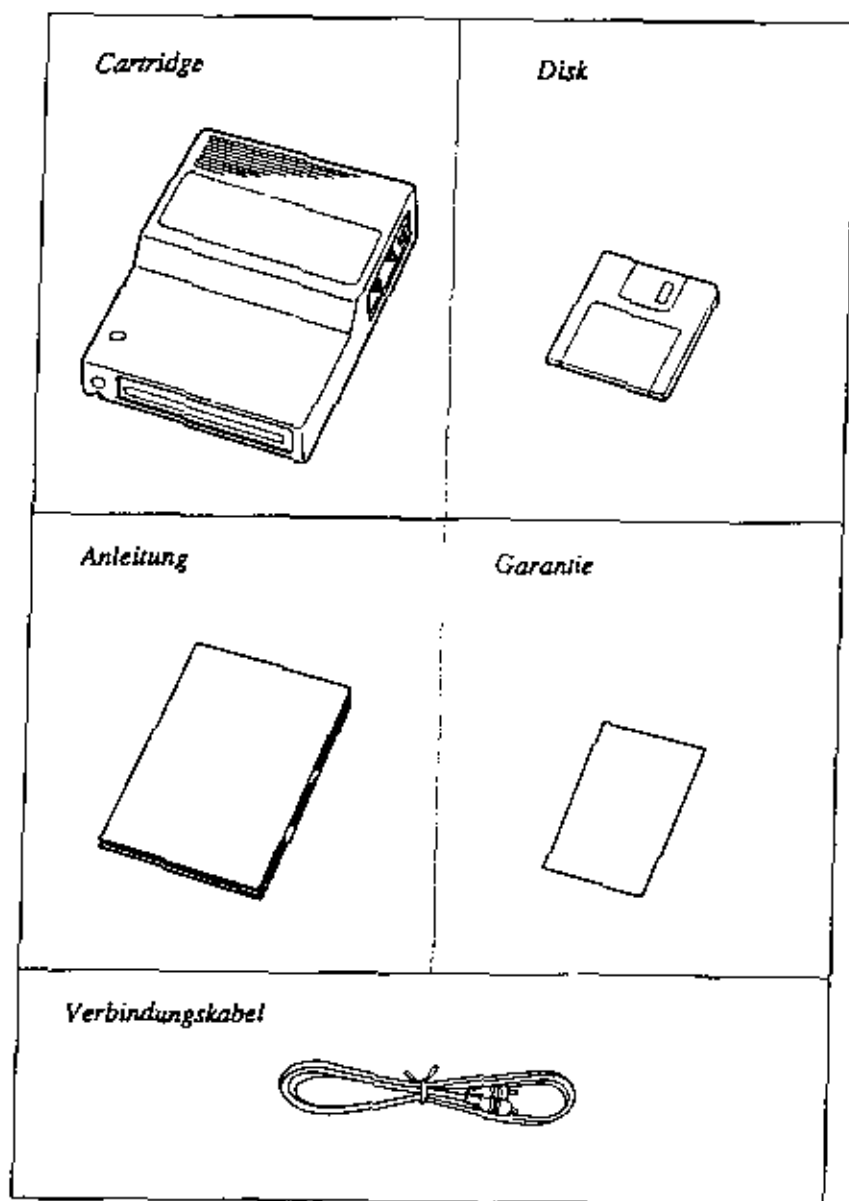
VIDEO DIGITIZER HBI-V1



Bevor Sie den Videodigitizer verwenden

Über den Inhalt des Paketes

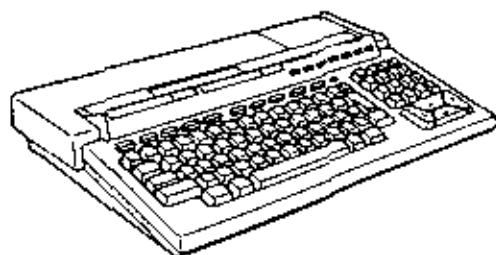
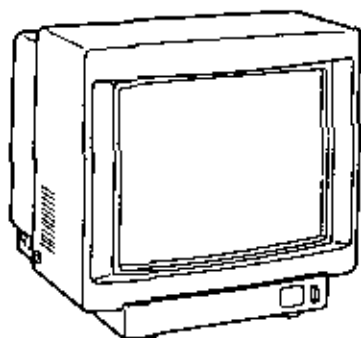
Wenn Sie das Paket öffnen, finden Sie folgende Dinge:



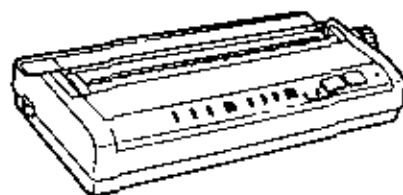
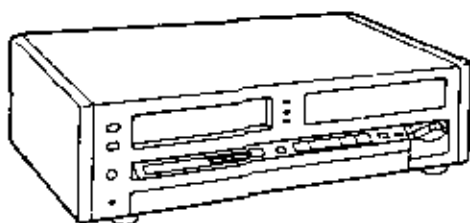


Welche Geräte Sie benötigen

Monitor (SONY CPS-14F1)



Video:



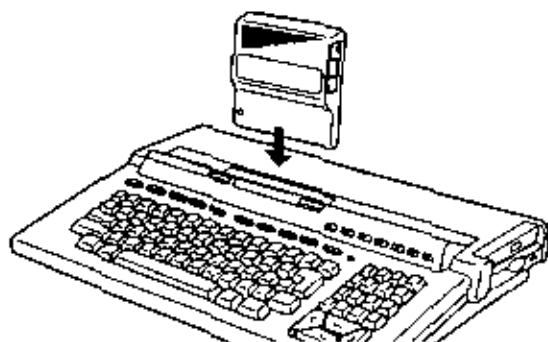
VIDEO DIGITIZER HBI-V1



Aufbau

Installieren der Cartridge

Achten Sie darauf, daß der Computer abgeschaltet ist. Dann stecken Sie die Cartridge in den Slot. Wenn Sie zwei Slots besitzen, ist es gleichgültig, welchen Slot Sie benutzen.



Verschiedene Verbindungen

In der unteren Abbildung können Sie feststellen, wie Sie Ihren Computer mit Monitor und Videogerät verbinden können. Schauen Sie nach, welche Art von Monitor bzw. Videogerät Sie besitzen und stellen Sie fest, welche Anschlußvariante (Fall), Sie benötigen.

Monitor Videogerät	1 RGB-Eingang und 1 Videoeingang	kein RGB-Eingang und 2 oder mehr Videoeingänge	kein RGB-Eingang und 1 Videoeingang	nur 1 VHF Eingang
1 Video- ausgang	Fall 1 (Seite 11)	Fall 2 (Seite 11)	Fall 3	Fall 4
2 oder mehr Videoausgänge	Fall 5 (Seite 13)	Fall 6 (Seite 13)	(Seite 12)	(Seite 12)

RF-Eingang bedeutet den Anschluß an die Antenne.

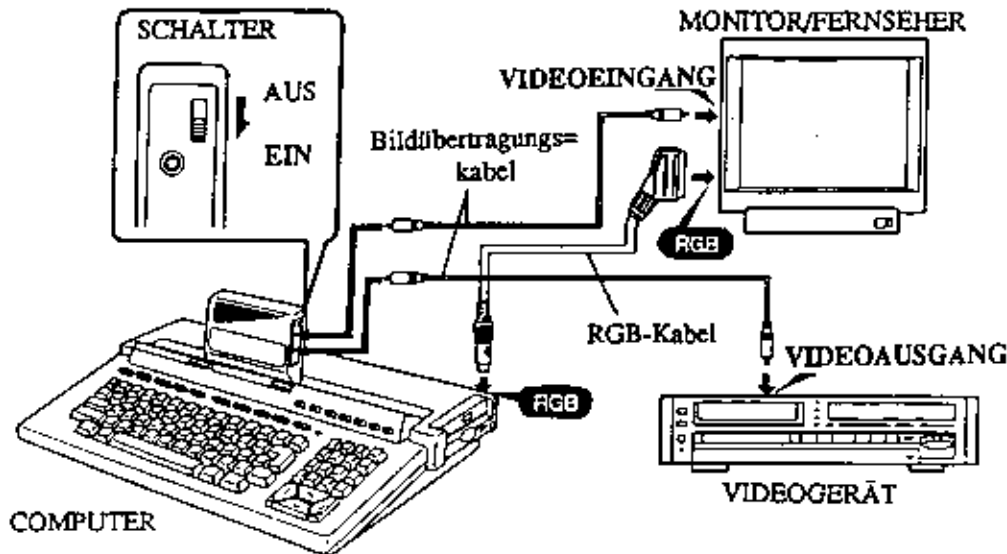
Wenn Sie die Verbindungen herstellen, benutzen Sie bitte auch die Anleitung des Computers bzw. Monitors.

Wenn Sie einen Drucker besitzen, bitte benutzen Sie auch dessen Anleitung.



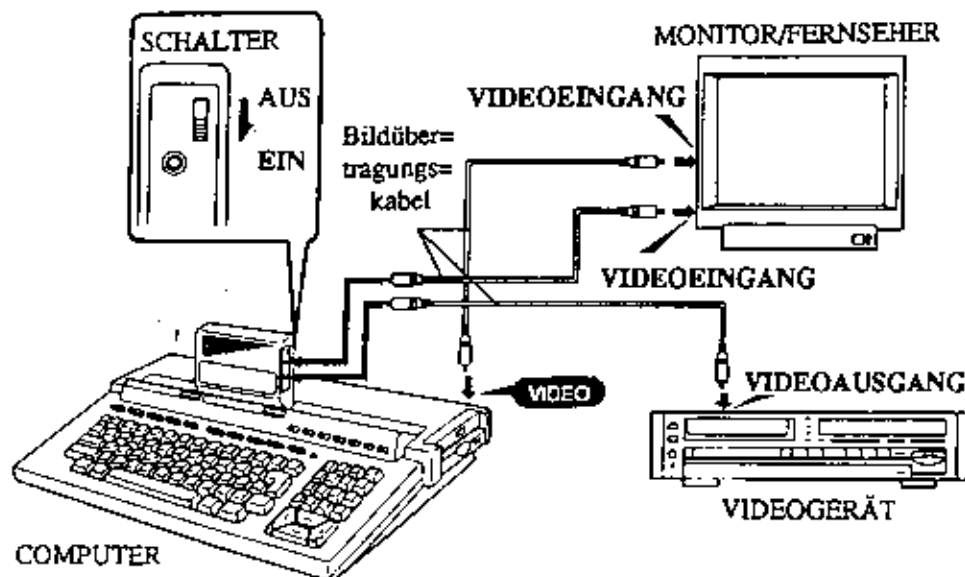
Fall 1: 1 RGB-Eingang und 1 Videoeingang und 1 Videoausgang

Das Computerbild und das Videobild kann am Monitor mit dem Schalter VIDEO/RGB umgeschaltet werden.



Fall 2: kein RGB-Eingang und 2 oder mehr Videoeingänge und 1 Videoausgang

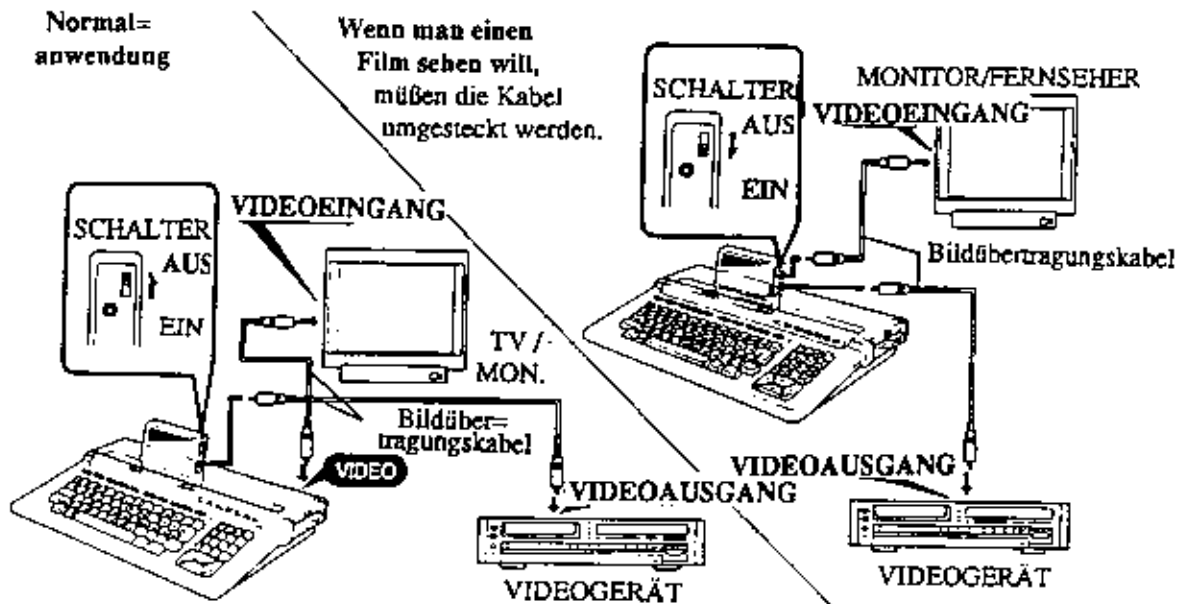
Das Computerbild und das Videobild kann am Monitor mit dem Schalter VIDEO umgeschaltet werden.



VIDEO DIGITIZER HBI-V1

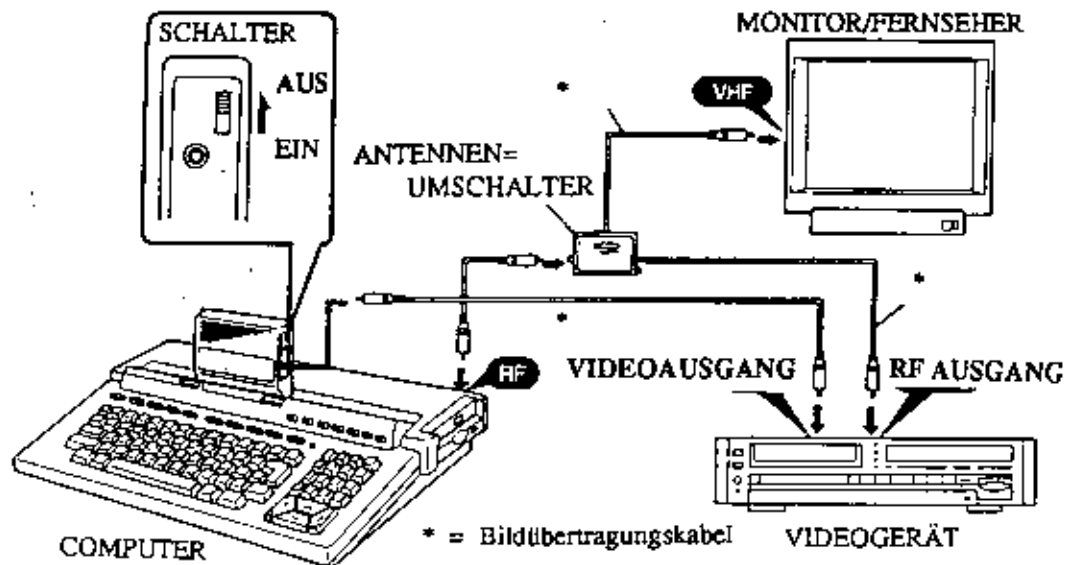


Fall 3: kein RGB-Eingang und 1 Videoeingang und 1 oder mehr Videoausgänge



Fall 4: nur 1 VHF-Eingang und 1 oder mehr Videoausgänge

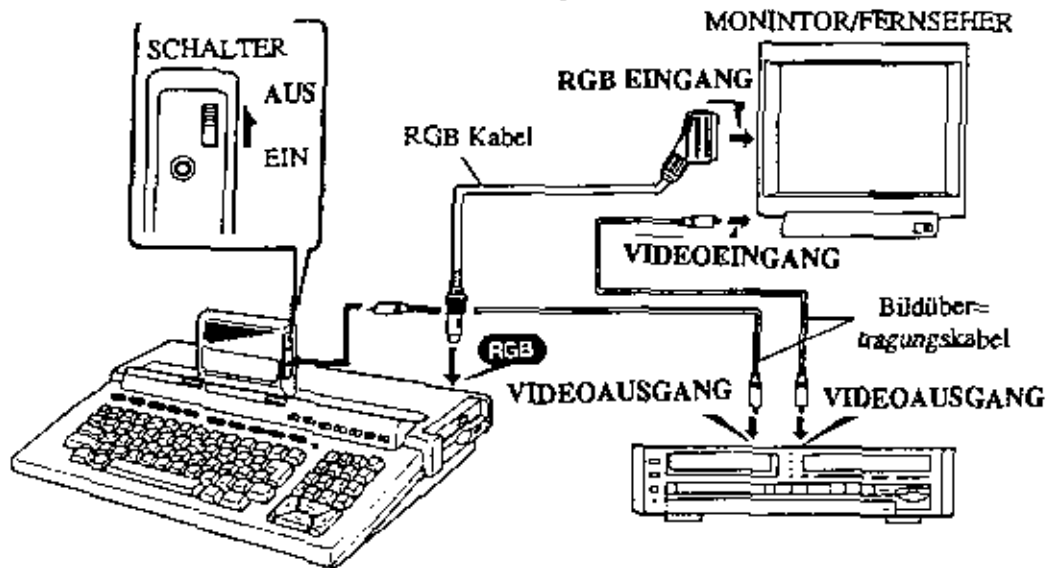
Das Computerbild und das Videobild muß mit dem Antennenumschalter gesteuert werden. (Wenn der Computer ein SONY HB-F1XV, JB-F1XDJ ist, muß man zum Computer passenden Antennenumschalter verwenden)





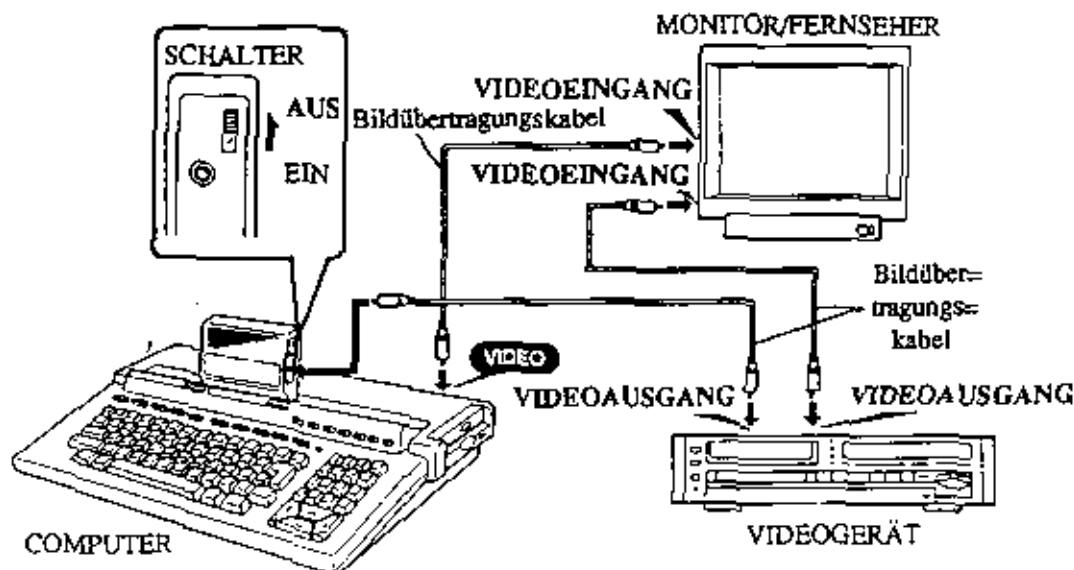
Fall 5: 1 RGB-Eingang und 1 Videoeingang und 1 oder mehr Videoausgänge

Das Computerbild und das Videobild kann am Monitor mit dem Schalter VIDEO/RGB umgeschaltet werden.



Fall 6: kein RGB-Eingang und 2 oder mehr Videoeingänge und 2 oder mehr Videoausgänge

Das Computerbild und das Videobild kann am Monitor mit dem Schalter VIDEO umgeschaltet werden.





Disketten

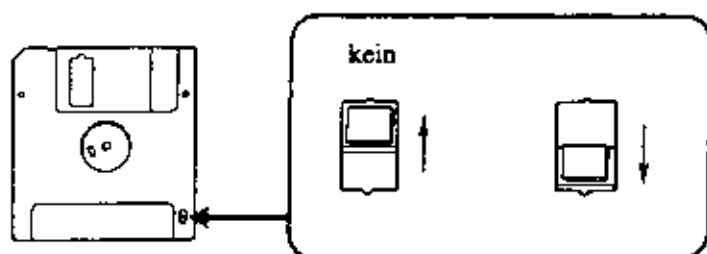
Benötigte Diskette

Sie benötigen 3,5 inch Floppydisk, SONY MF-2DD.

Wenn Sie eine neue Diskette verwenden wollen, so müssen Sie die Diskette zuerst formatieren. (Siehe "Diskette formatieren")

Der Schreibschutz

Mit dem Schreibschutz können Sie einstellen, ob die Diskette beschreibbar ist oder nicht. Wenn Sie auf einer Diskette abspeichern wollen, so dürfen Sie die Diskette nicht schreibschützen.



Eine Diskette formatieren

Um ein Programm bzw. digitalisiertes Bild abzuspeichern, benötigen Sie eine neue Diskette. Bevor Sie die Diskette verwenden können, müssen Sie diese formatieren.

Wenn Sie eine Diskette formatieren, wird der Inhalt der Diskette gelöscht!

- 1 Sie schalten den Computer, ohne Cartridge, ein und starten das BASIC.
Wenn Sie die Cartridge installiert haben und nach dem RESET das Hauptmenü erscheint, so wählen Sie BASIC an.
- 2 Sie tippen CALL FORMAT und drücken RETURN.
Dann werden Sie gefragt, in welchem Laufwerk die zu formatierende Diskette sich befindet.

Drive name ? (A,B)



- 3 Wenn Sie nur ein Laufwerk besitzen, so drücken Sie **A**
Wenn Sie zwei Laufwerke besitzen und die zu formatierende Diskette befindet sich im Laufwerk 2 (B), so drücken Sie **B**

```
1 - Single sided, 9 sectors  
2 - Double sided, 9 sectors
```

- 4 Da Sie eine doppelseitige Diskette verwenden wollen, drücken Sie **2**
- 5 Sie legen eine neue Diskette in Ihr zuvor bestimmtes Laufwerk und drücken eine Taste. Nun beginnt der Computer die Diskette zu formatieren. Wenn er fertig ist, wird folgendes am Bildschirm angezeigt

```
Format complete  
OK
```

Kopieren einer Diskette

Zu Sicherheitszwecken machen Sie sich bitte eine Sicherheitskopie von der beiliegenden Diskette.
Dazu benötigen Sie eine formatierte Diskette.

- 1 Sie starten das BASIC (oder Sie legen keine Diskette in das Laufwerk und betätigen die RESET -Taste).
- 2 Sie legen die beiliegende Diskette in das Laufwerk A und tippen RUN "BACKUP.BAS ein. Danach drücken Sie RETURN .
- 3 Wenn Sie nur ein Laufwerk besitzen, so drücken Sie 1, besitzen Sie zwei Laufwerke so drücken Sie 2, danach RETURN .



- 4 Wenn Sie zwei Laufwerk besitzen, so legen Sie die **MASTERDISKETTE** in das Laufwerk 1 (A) und die **LEERDISKETTE** in das Laufwerk (2) B.

Wenn Sie nur 1 Laufwerk haben, so müssen Sie nach Anweisung des Computers verfahren und die **MASTERDISKETTE** und die **LEERDISKETTE** mehrmals wechseln und **RETURN** drücken.

Wenn der Kopiervorgang beendet ist, erscheint ein Hinweis am Bildschirm.

- 5 Wenn man **BACKUP** beenden will, so drückt man auf **N**, wenn eine weitere Diskette kopiert werden soll, so drücken Sie auf **Y**.



ANWENDUNG

ERKLÄRUNG

<p><i>oo</i> anwählen bedeutet ...</p>	<p>Sie bewegen den "Finger" mit den Cursortasten auf das <i>oo</i> und drücken <input type="text"/> (SPACE) oder <input type="text"/> RETURN .</p>
<p>Die <input type="text"/> < <input type="text"/> > bedeuten</p>	<p>Wenn Sie den "Finger" auf das <input type="text"/> < Zeichen bewegen und SPACE oder RETURN drücken, wird die Zahl am Bildschirm vermindert, bei <input type="text"/> > Zeichen wird die Zahl am Bildschirm erhöht.</p>
<p>Alle Tasten sind</p>	<p>mit einem <input type="text"/> eingekreist.</p> <p>z.B.: <input type="text"/> RETURN bedeutet die Taste RETURN. <input type="text"/> (SPACE) bedeutet die Taste SPACE.</p>

<i>Den Videodigitizer starten</i>	18
<i>Hauptmenü</i>	18
<i>Anwendung der Digitizersoftware</i>	19
<i>Digitizingsoft</i>	19
<i>Ein Bild aus einem Film digitalisieren</i>	21
<i>Ein digitalisiertes Bild auf ein Diskette speichern</i>	23
<i>Ein gespeichertes Bild anzeigen</i>	24
<i>Bilder hintereinander anzeigen</i>	25
<i>Autografikloader</i>	25
<i>Die Reihenfolge der Bilder bestimmen</i>	27
<i>Die Dateien des Autografikloaders steuern</i>	29
<i>Ein Bild drucken</i>	31



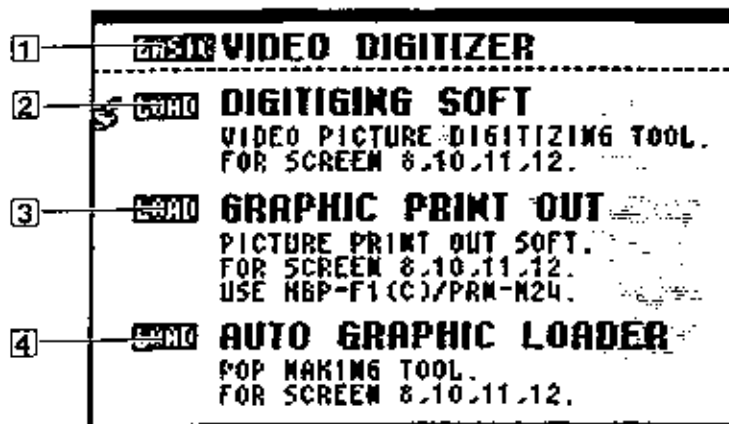
Den Videodigitizer starten

Sie legen die beiliegende Diskette in das Laufwerk (wenn Sie zwei Laufwerke besitzen, in das Laufwerk A) und schalten den Computer ein.

Es erscheint das Hauptmenü. Im Hauptmenü können Sie verschiedene Programme auswählen.

Hauptmenü

Sie bewegen den "Finger" auf jenes Programm-Menü, welches Sie ausführen wollen und drücken (SPACE).



- 1 Wenn Sie den "Finger" auf BASIC stellen und drücken, so können Sie BASIC starten.
- 2 Wenn Sie DIGITIZING SOFT auswählen, so erscheint das Video-Digitizing-Menü (Seite 19).
Achtung!
In diesem Fall achten Sie darauf, daß ein Videosignal in den Videodigitizer eingespeist wird.
- 3 Wenn Sie GRAPHIC PRINT OUT auswählen, so wird die Printoutsoft aktiviert (Seite 31).
- 4 Wenn Sie AUTO GRAPHIC LOADER auswählen, starten Sie den Autografikloader, mit welchem Sie die Reihenfolge der Bilder(-anzeige) einstellen können (Seite 25).

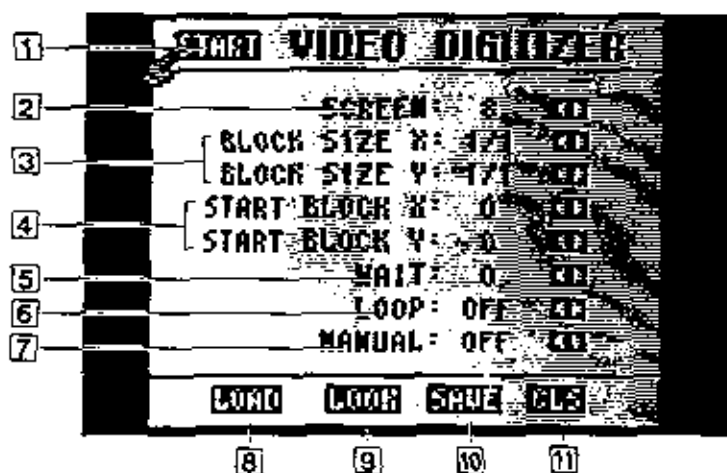


Die Digitizingsoft anwenden

Nun versuchen Sie einmal ein Bild von einem Film zu digitalisieren und auf einer Diskette abzuspeichern.

- 1 Sie verbinden den Videorecorder mit dem Computer / Monitor (Seite 11 - 13, Fall 1 - 6) und legen eine Videocassette in den Videorecorder ein.
- 2 Sie wählen im Hauptmenü die DIGITIZING SOFT an. Es erscheint das DIGITIZINGSOFTMENÜ.

Digitizingsoft



Es werden die Zahlen von 1 bis 11 im Menübild erklärt.

- 1 Wenn Sie **START** anwählen, so beginnt der Computer zu digitalisieren. Wenn Sie während dem Digitalisieren **ESC** drücken, so kommen Sie in die vorhergehende Menüoberfläche zurück.
- 2 Hier können Sie die Screenmodi ändern. Screenmodi können von 8, 10, 11, 12 ausgewählt werden. (Bei einem MSX 2 stellen Sie den Screenmode auf 8)
Ein im Screenmode 12 digitalisiertes Bild, hat 19268 Farben; mit Screenmode 10, 11 hat es 12499 Farben; mit Screenmode 8 hat es 256 Farben.
Über die Screenmodi schauen Sie auf Seite 40 oder in Ihrem BASIC-Handbuch nach.





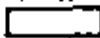
- 3 Hier legen Sie die Größe des Bildes fest.
Information über die Einteilung des Bildes entnehmen Sie der Seite 51.
- 4 Wenn Sie die Bildgröße ausgewählt haben, so stellen Sie hier ein, ab welchem Punkt (z.B.: 414 Bilder ab links oben oder rechts unten oder rechts oben)
das Bild digitalisiert wird. Links oben : $X = 0$, $Y = 0$
- 5 Wenn Sie mehrere Bilder digitalisieren wollen, so können Sie hier die Wartezeit zwischen den einzelnen Bildern, einstellen. Möglich von 0 - 255 . Es wird in 1/60 Sekunden gemessen. Wenn die Wartezeit > 60 ist, wird jede Sekunde der momentane Zustand des Bildes gezeigt (ein digitalisiertes Bild). MANUAL 7 ist auf OFF zu schalten.
Ist MANUAL auf ON geschaltet, so ist diese Einstellungsmöglichkeit wirkungslos !
 - * Wenn die Wartezeit sehr groß eingestellt ist, kann es sein, daß es lange dauert bis Sie ins Menü zurückkommen.
- 6 Hier wird eingestellt, ob Sie mehrere Bilder digitalisieren wollen. Bei Einstellung ON , digitalisieren Sie solange, bis Sie **ESC** drücken.
- 7 Ist MANUAL auf ON gestellt, so erscheinen laufend die digitalisierten Bilder. Mit **SPACE** (Space) wird das Bild digitalisiert und zur Weiterverarbeitung bereitgestellt (Menüauswahl z.B.: LOAD, SAVE, ...). Mit **ESC** ist es jederzeit möglich, zum Digitizingsoftmenü zurückzukehren.
- 8 Hier können Sie ein Bild welches auf Diskette gespeichert ist, wieder anzeigen.
- 9 LOOK zeigt das digitalisierte Bild, ohne Menüeinblendung, an. Mit **ESC** kehren Sie in das Menü zurück.
- 10 Das digitalisierte Bild kann hier auf Diskette abgespeichert werden.
- 11 Es wird das digitalisierte Bild gelöscht (der Bildschirm wird schwarz). Nachdem Sie den Screenmode verändert haben, können Sie hiermit das "wackeln" eines Bildes verhindern.
 - * Wenn Sie **RETURN** drücken, so können Sie die Zahlen direkt von der Tastatur eingeben.



Ein Bild digitalisieren

Nun versuchen Sie einmal ein Bild zu digitalisieren.

Laßen Sie das Menübild, wie auf Seite 19, erscheinen.

- 1 Sie wählen die   -Zeichen neben SCREEN an und stellen Ihren benötigten Screenmodus mit  (Space) ein.
Bei einem MSX 2+ können Sie die Screenmodi 8, 10, 11, 12 verwenden. Bei einem MSX 2 können Sie nur den Screenmode 8 verwenden.

```
SCREEN: 12 < >
```

Auf einem MSX 2+ Computer können Sie SCREEN 8, 10, 11, 12 verwenden. Hier verwenden Sie SCREEN 12, damit Sie die schönste Digitalisierung bekommen.

- 2 **Einstellung der Bildgröße**
Wenn Sie den ganzen Bildschirm verwenden wollen, so stellen Sie die BLOCK SIZE X und die BLOCK SIZE Y auf 1 / 1 .

```
BLOCK SIZE X: 1 / 1 < >  
BLOCK SIZE Y: 1 / 1 < >
```

- 3 *Sie stellen START BLOCK X und START BLOCK Y auf 0 ein.*

```
START BLOCK X: 0 < >  
START BLOCK Y: 0 < >
```

Da Sie die BLOCK SIZE X und die BLOCK SIZE Y auf 1/1 gestellt haben, stellen Sie hier X, Y auf 0. Näheres über Einteilung und Startposition des Bildes - Seite 51.



- 4 Wenn mehrer Bilder digitalisiert werden sollen, wird hier die Wartezeit zwischen zwei Digitalisierungsvorgängen **WAIT** eingestellt.
Hier stellen Sie **WAIT** auf 0 (Da wir im 6.Schritt **MANUAL** auf **ON** schalten, benötigen wir **WAIT** noch nicht).

WAIT: 0 < >

- 5 Hier wird **LOOP** eingestellt.
LOOP stellen Sie nur ein, wenn Sie mehrere Bilder hintereinander digitalisieren wollen oder den Bildschirm aufgeteilt haben (z.B.: 4/4 Bilder).
Jetzt schalten Sie **LOOP** auf **OFF**.

LOOP: OFF < >

- 6 Hier wird **MANUAL** eingestellt.
Wenn Sie mit **MANUAL** digitalisieren, so können Sie selbst bestimmen, welches Bild Sie digitalisieren wollen. Jetzt stellen Sie **MANUAL** auf **ON**.

MANUAL: ON < >

- 7 **START** beginnt den ausgewählten Vorgang.

- 8 Da Sie **MANUAL** auf **ON** geschaltet haben, drücken Sie (Space). Nun wird das Bild digitalisiert.

- 9 Nun wählen Sie **LOOK** an.
Hiermit können Sie sich Ihr digitalisiertes Bild ohne Menüeinblendung ansehen.
Wenn Sie **[ESC]** drücken, kommen Sie wieder ins Hauptmenü der Digitizersoft zurück.

Wenn Sie die Digitalisierung gut durchgeführt haben, dann versuchen Sie die **BLOCK SIZE** bzw. **START BLOCK** zu verändern.

Die können Sie mit dem "Finger" auf und ab bewegen, und damit jede beliebige Einstellungsmöglichkeit verändern.



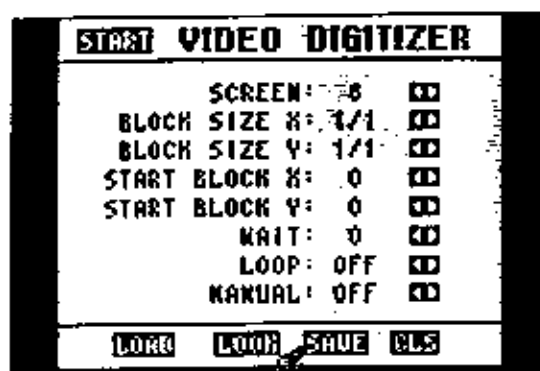
Ein digitalisiertes Bild abspeichern

Hier wird erklärt, wie Sie ein digitalisiertes Bild abspeichern.

Da die Daten eines Bildes sehr groß sind, müssen Sie bestimmte Disketten verwenden (formatierte Diskette -Seite 14). Auf einer doppelseitig formatierten Diskette können Sie 13 Bilder abspeichern.

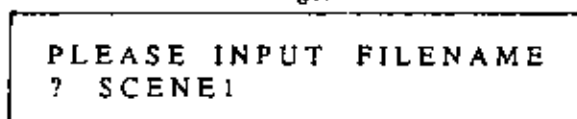
Auf der Programmdiskette können Sie auch Bilder abspeichern, aber es passen nicht so viele Bilder auf die Diskette.

- 1 Sie wählen im Digitizingsoft-Menü (Seite 19) **SAVE** an.



Es kommt eine Anweisung, daß man den Filenamen eingeben soll.

- 2 Sie geben über die Tastatur den "Filenamen" ein und drücken **RETURN**.
z.B.: wenn Sie "SCENE1" als Filenamen eingeben



Nachdem Sie den "Filenamen" eingegeben haben, werden Sie gefragt, ob Sie das Bild wirklich abspeichern wollen oder nicht

Die automatisch angefügte Endung (.Extension), wird nach den Screenmodi wie folgt, vergeben.

SCREENMODE	EXTENSION	SCREENMODE	EXTENSION
8	SC8	11	SCB
10	SCA	12	SCC

Der Filename wird angezeigt, danach wird geprüft, ob Sie wirklich abspeichern wollen.



- 3 Wenn Sie das Bild abspeichern wollen, drücken sie **[Y]**, wenn Sie nicht abspeichern wollen **[N]**.

```
FILE NAME=: SCENE1.SC8
OK(Y/N) ? Y
```

Wenn Sie **[Y]** drücken, dann sehen Sie am Monitor "SAVING PICTURE", und das Bild wird auf der Diskette abgespeichert.

Wenn Sie **[N]** drücken, können Sie einen neuen Filenamen eingeben.

Versuchen Sie mit verschiedenen Filenamen SCENE1, SCENE2, SCENE3, ... die vorhergehenden Aktionen zu wiederholen.

Versuchen Sie danach die Bilder mit dem Autografikloader zu aktivieren.

Ein gespeichertes Bild laden

Sie können ein abgespeichertes Bild von der Diskette laden und ansehen.

- 1 Sie wählen im Digitizingsoft-Menü **LOAD** an.
Es wird eine Liste mit den Filenamen der Bilder, welche sich auf der Diskette befinden, angezeigt. Danach müssen Sie einen "Filenamen" eingeben.
- 2 Sie geben den "Filenamen" ein, den Sie laden wollen.

```
.....
Liste der Filenamen
.....
Input File name please (Cancel = RETURN)
? SCENE1
```

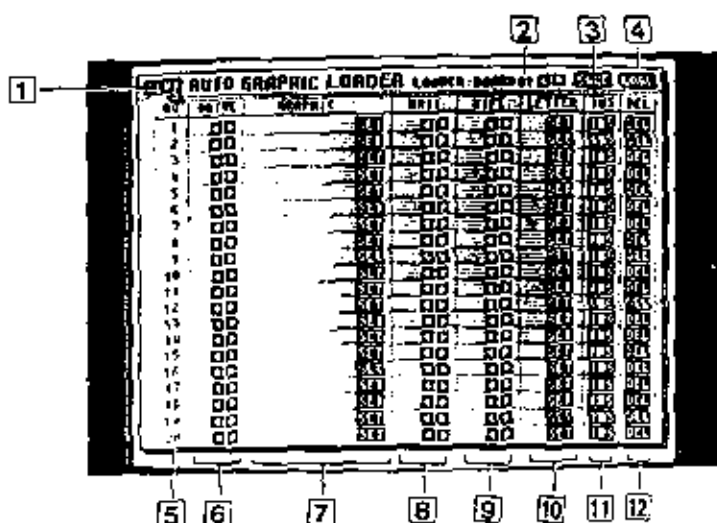
- 3 Sie drücken **[RETURN]**.
Das Bild wird von der Diskette geladen und Sie kehren ins Menü zurück. Wenn Sie im Digitizingsoft-Menü **LOOK** anwählen, so können Sie sich das Bild, ohne Menü-einblendung, ansehen.



Bilder nach der Reihe laden

Autographiklader

Wenn Sie im Hauptmenü (Seite 18) **[4]** AUTO GRAPHIC LOADER anwählen, die Datendiskette einlegen und eine Taste drücken, sehen sie folgendes Menü:



- 1 wenn Sie **PLAY** anwählen, sehen Sie die Bilder lt. Einstellung **[5]** - **[12]**.
Mit **[ESC]** kehren Sie in das vorhergehende Menü zurück.
- 2 Hier stellen Sie die Zahl des Loader Boards ein. Möglichkeiten: 1 oder 2.
- 3 Wenn Sie **SAVE** anwählen, können Sie die Einstellungen des Menüs (Loader Boards) auf eine Diskette abspeichern.
Die Daten des Autographikloaders enthalten keine Bilddaten.
* Die Daten des Autographikloaders können Sie auch auf die Diskette mit den Bilddaten abspeichern.
- 4 Wenn Sie **LOAD** anwählen, laden Sie die Daten des Autographikloaders von der Diskette.
- 5 Die Reihenfolge der Bilder.



Bilder nach der Reihe laden

- 6 *Hier können Sie auswählen, in welches Laufwerk Sie die Diskette mit den gespeicherten Bildern einlegen.
Wenn Sie nur ein Laufwerk besitzen, so müssen Sie A auswählen. Besitzen Sie 2 Diskettenlaufwerke, so können Sie die Diskette mit den Bilddaten ins Laufwerk B einlegen. In diesem Fall stellen Sie B ein.*
- 7 *Filename des Bildes, welche Sie laden wollen.*
- 8 *Hier stellen Sie die Zeit ein, wie lange Sie das Bild erscheinen lassen möchten. Wenn Sie die Zahl um 1 erhöhen, steigt die Zeitspanne um 2 Sekunden. (Zu dieser Zeit wird die Ladezeit des Bildes bis zum Erscheinen des Bildes, dazugezählt.)*
- 9 *Hier wird die Blendenart eingestellt. Sie haben die Möglichkeit von 0-13 zu wählen.*

Nr.	Blendenart	Nr.	Blendenart
0	direkt Einblendung von oben	7	Mosaik-Linien
1	von rechts scrollend	8	Linien v. mitte n. oben u. unten
2	von links scrollend	9	Balken v. mitte n. links u. rechts
3	von oben scrollend	10	Balken nach rechts
4	von unten scrollend	11	Balken nach links
5	Rechteck v. innen n. außen	12	Balken von oben
6	Rechteck von außen n. innen	13	Balken von unten

- 10 *Hier können Sie in das Bild einen Text einblenden. Mit SET können Sie einen Text eingeben, doch die Ausgabe kann nur mit dem KANJI-BASIC erfolgen. (auf europäischen Rechner nicht vorhanden !)
Die Eintragung im Board, daß ein Text auszugeben ist, kann durch Löschen des Textes, entfernt werden.*
- 11 *Hier können Sie eine Zeile des Autografikloaders verschieben. Wenn Sie zwischen zwei festgelegten Zeilen eine Zeile, welche bereits fixiert wurde, einfügen möchten, so können Sie hiermit die Zeile verschieben.*
- 12 *Hier löschen Sie eine Zeile des Autografikloaders. Eine festgelegte Zeile kann hiermit gelöscht werden.*



Die Reihenfolge der Bilder

Jetzt versuchen Sie einmal Bilder von einer Diskette nacheinander zu laden.

- 1 Zuerst sind Sie im Menü von Seite 25.

NO	DIRK	GRAPHIC	MIT	DATE	LETTER	DIS	DEL
1	00	00	00	00	00	00	00
2	00	00	00	00	00	00	00
3	00	00	00	00	00	00	00
4	00	00	00	00	00	00	00
5	00	00	00	00	00	00	00
6	00	00	00	00	00	00	00
7	00	00	00	00	00	00	00
8	00	00	00	00	00	00	00
9	00	00	00	00	00	00	00
10	00	00	00	00	00	00	00
11	00	00	00	00	00	00	00
12	00	00	00	00	00	00	00
13	00	00	00	00	00	00	00
14	00	00	00	00	00	00	00
15	00	00	00	00	00	00	00
16	00	00	00	00	00	00	00
17	00	00	00	00	00	00	00
18	00	00	00	00	00	00	00
19	00	00	00	00	00	00	00
20	00	00	00	00	00	00	00

- 2 Sie wählen mit dem Zeiger bei GRAPHIK No.1 SET an.
Nun können Sie den Filenamen eingeben.
- 3 Sie geben den Filenamen des Bildes ein.
Wenn Sie den Filenamen eingeben, bitte auch die Nachsilbe (Extension - Seite 23).

z.B.: Sie geben SCENE1.SCC ein und drücken **RETURN**.

Change Graphic No.1 (Board = 1)

.....

Liste der Filenamen

.....

Input File name please (Cancel = RETURN)

? SCENE1.SCC



- 4 Hier stellen Sie WAIT ein.
Jetzt versuchen Sie es einmal mit 05 (Es dauert ca. 10 Sekunden, bis das Bild erscheint).

NO.	DRIVE	GRAPHIC	WAIT	WIPE
1	<>	SCENE1.SCC	SET 01 <>	01 <>

- 5 Hier stellen Sie die Blende (WIPE) ein.
Jetzt versuchen Sie es einmal mit 01 (das Bild scrollt von rechts nach links).

NO.	DRIVE	GRAPHIC	WAIT	WIPE
1	<>	SCENE1.SCC	SET 01 <>	01 <>

- 6 Diesen Vorgang wiederholen Sie von No. 2 bis 5.
SCREEN, WAIT, WIPE stellen Sie genau so, wie bei No. 1, ein.
Die Filenamen geben Sie als SCENE2, SCENE3, ... SCENE5 ein.

NO.	DRIVE	GRAPHIC	WAIT	WIPE	LETICE	INS	DEL
1	A	SCENE1.SCC	SET 01	01	01	01	01
2	A	SCENE2.SCC	SET 01	01	01	01	01
3	A	SCENE3.SCC	SET 01	01	01	01	01
4	A	SCENE4.SCC	SET 01	01	01	01	01
5	A	SCENE5.SCC	SET 01	01	01	01	01
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

- 7 Sie wählen PLAY an.
Nun werden die Bilder von SCENE1 bis SCENES nacheinander geladen.
Wenn SCENES zuende ist, beginnt es wieder bei SCENE1, solange bis Sie **ESC** drücken.

Wenn es gut gelungen ist, drücken Sie **ESC** und probieren Sie WAIT oder WIPE zu ändern.



Eine Datei des Autografikloaders steuern.

Versuchen Sie noch einmal Daten des Autografikloaders zu speichern und zu laden.

Speichern

- 1 Sie wählen im Autografikloadermenü **SAVE** an.
Nun können Sie den Dateinamen eingeben.
- 2 Sie geben den Dateinamen ein.
z.B.: wenn Sie **SCENE** eingeben.

```
.....  
Liste der Filenamen  
.....  
Input File name please (Cancel = RETURN)  
? SCENE
```

Hier wird automatisch die Nachsilbe ergänzt.

- 3 Sie drücken **RETURN**.
Nun wird gespeichert. Wenn das Speichern fertig ist, kehren Sie ins Menü (Seite 25) zurück.

ACHTUNG

Wenn Sie den Dateinamen **AUTODEMO.AGL** eingeben, wird das Demoprogramm automatisch geladen und Sie können den Videodigitizer nicht verwenden.

In diesem Fall machen Sie folgendes:

- 1 Sie entnehmen dem Laufwerk die Diskette, wenn die **IN USE**-Lampe (Lampe am Diskettenlaufwerk für die Anzeige, ob die Diskette aktiv ist oder nicht) nicht aufleuchtet.
- 2 Sie drücken **RESET**.
- 3 Wenn das **BASIC** gestartet ist, legen Sie die Diskette wieder in das Laufwerk und geben folgendes ein:
KILL "AUTODEMO.AGL" RETURN
- 4 Sie drücken **RESET**.
Hiemit ist das **AUTODEMO.AGL** gelöscht, und Sie können den Videodigitizer wieder normal verwenden.



Eine Autografikloaderdatei laden

- 1 Sie wählen im Autografikloadermenü **LOAD** an.
Es wird die Dateinamenliste angezeigt. Nun können Sie den Dateinamen eingeben.
- 2 Sie geben den Dateinamen der Datei ein, welche Sie laden wollen.
z.B.: Wenn Sie **SCENE** eingeben wollen

```
.....  
Dateinamenliste  
.....  
Input File name please (Cancel = RETURN)  
? SCENE
```

In diesem Fall wird die Nachsilbe .AGL automatisch ergänzt.

- 3 Sie drücken **RETURN**.
Wenn die Datei geladen ist, kommen Sie ins Autografikloadermenü zurück. Wenn Sie dann **PLAY** auswählen, können Sie die Bilder laden.

ACHTUNG

Wenn verschiedene Screenmodi aufeinander folgen, wird der Bildschirm gelöscht.

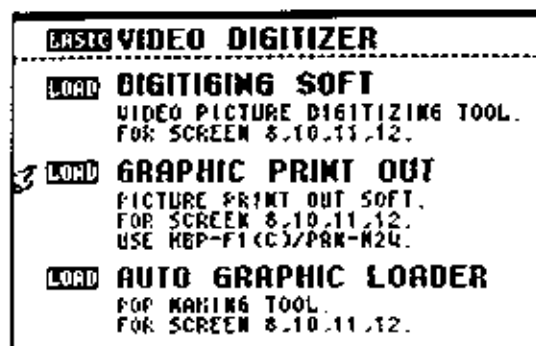


Ein Bild ausdrucken

Wenn Sie einen Drucker (SONY HBP-F1C, HBP-F1, oder PRN-M24TYPE II) besitzen, können Sie digitalisierte Bilder ausdrucken.

Das Printoutprogramm benutzt die nächst ähnlichen Farben des Bildes zum ausdrucken. Das Printoutprogramm läuft nicht unter einem Menü ab, sondern mit Befehlen.

- 1 Zuerst achten Sie darauf, daß der Drucker richtig mit dem Computer verbunden ist, dann schalten Sie den Drucker ein. Über die Verbindungen sehen Sie in Ihrer Druckeranleitung nach.
- 2 Sie wählen im Hauptmenü des Videodigitizers - GRAPHIC PRINT OUT an (Seite 18).





Ein Bild drucken

- 3 Sie legen die Diskette mit den Bildern in das Laufwerk und drücken (SPACE).
Nun erscheint die Dateinamenliste und Sie werden nach dem Dateinamen gefragt.

- 4 Sie geben den Dateinamen des Bildes, welches Sie ausdrucken wollen, ein und drücken (RETURN).
In diesem Fall müssen Sie die Nachsilbe auch eingeben (SC8, SCC, ...).

z.B.: wenn Sie SCENE.SCC ausdrucken wollen

(Dateinamenliste)
FILENAME ? SCENE.SCC

Dann werden Sie gefragt, in welcher Größe Sie ausdrucken wollen.

- 5 Wenn Sie groß drucken wollen, so drücken Sie (B), wenn Sie klein drucken wollen, so drücken Sie (S) und wenn Sie 2 kleine Bilder nebeneinander drucken wollen, dann drücken Sie (D). Danach drücken Sie (RETURN).

z.B.: Wenn Sie groß drucken wollen

Print size Big, Small or Double
(B/S/D) ? B

Nun werden Sie gefragt, von welchem Punkt aus Sie drucken wollen.

- 6 Hier geben Sie in Zahlen ein, wieviele mm Abstand von links, Sie haben wollen und drücken (RETURN).
Die Zahlen die Sie eingeben können, werden am Bildschirm angezeigt. Dies ist auch von der Eingabe des Pkt. 5 (B, S, D) abhängig.

z.B.: wenn Sie von Links 5mm Abstand einhalten wollen

Print position (0-21 mm) 5



- 7 Wenn Sie die bisherigen Eingaben durchführen wollen, so drücken Sie Y , wenn nicht N und dann RETURN .

```
Filename = SCENE:SCC  
Screen mode = 12  
Print size = BIG  
Print position = 5 mm  
Ok (Y/N) ? Y
```

Wenn Sie Y drücken, wird das Bild ausgedruckt.

Nachdem das Bild ausgedruckt ist, kommen Sie ins Printmenü zurück.

Wenn der Drucker nicht druckt, so überprüfen Sie den Filenamen, die Kabelverbindung, die ON-LINE Lampe (bzw. die SEL-Lampe) am Drucker.

Achtung !

Beim Drucken können Unterschiede zwischen dem Ausgedrucktem und dem Bild am Monitor entstehen.



ANWENDUNG

Im Anwendungsteil wird Ihnen erklärt, wie Sie Ton und Bild mit BASIC-Programmen anwenden können.

Ein Samplerprogramm schreiben	36
Dateinamen ändern	36
Verschiedene Samplerprogramme durchführen	37



Samplerprogramm anwenden

Versuchen Sie das Sample-programm auf der beiliegenden Diskette einmal aus.

- 1 Sie starten das BASIC.
Sie legen keine Diskette in das Laufwerk und betätigen die RESET -Taste.
- 2 Sie legen nun die beiliegende Diskette in das Laufwerk **A** und geben von der Tastatur aus LOAD "SAMPLE.BAS" ein und drücken **RETURN**.

OK
LOAD "SAMPPL:BAS"

- 3 Mit RUN **RETURN** wird das Programm gestartet.
Es werden die gespeicherten Bilder und Töne nach der Reihe angezeigt und abgespielt.

Einen Dateinamen ändern

Versuchen Sie die Parameter zu verändern.

Es betrifft die Parameter von Zeile 235 bis Zeile 300. Geben Sie LIST 235-300 und **RETURN** ein. Danach verändern Sie diese Parameter.

235 P\$="SAMPLE.SCB"	: filename
240 W=0	: wait
250 B=3	: blocksize
260 S=8	: screen mode
270 R=1	: reversemode
280 M=1	: sound mode
290 P=0	: next program
300 P\$="AUTOANIM.BAS"	: next program-name

Um den Filenamen zu ändern, müssen Sie in der Zeile 235 zwischen den " " einen anderen Filenamen eingeben.

In der Zeile 240 wird mit W=0 der Wait-parameter eingestellt.

In der Zeile 250 wird mit B = 3 die Blocksize (Bildgröße) eingestellt.



In der Zeile 260 wird mit S=8 der Screenmode eingestellt. Bei einem MSX2 Computer kann nur der Screenmode 8 gewählt werden. Bei einem MSX2+ Computer können die Screenmode 8, 10, 11 und 12 ausgewählt werden.

In der Zeile 270 wird mit R=0 der Reversemode eingestellt. I = On

In der Zeile 280 wird mit M=0 der Soundmode eingestellt. I = On

In der Zeile 290 wird mit P=0 oder P=1 die Möglichkeit geschaffen, ein weiteres BASIC-Programm zu starten. Wenn P=1, so muß in Zeile 300 P\$ ein Wert (Programmname des zu startenden BASIC-Programmes) zugewiesen werden.

Verschiedene Samplerprogramme durchführen

Auf der beiliegenden Diskette sind außerdem noch mehrere Samplerprogramme zu finden. Versuchen Sie die Samplerprogramme im BASIC zu starten.

Diese Samplerprogramme funktionieren nur dann, wenn der Videodigitizer in Betrieb ist.

Folgende Samplerprogramme finden Sie auf der beiliegenden Diskette.

SAMPLE1.BAS
SAMPLE2.BAS
SAMPLE3.BAS
SAMPLE4.BAS
SAMPLE5.BAS

Wie Sie SAMPLE.BAS durchführen können, finden Sie auf der Seite 35, Pkt. 1 -3.

SAMPLE5.BAS ist für Videoclips gut geeignet.

ACHTUNG

SAMPLE5.BAS können Sie nur auf einem MSX2+ Computer verwenden.

VIDEO DIGITIZER HBI-V1



SAMPLE1.BAS Digitizer aktivieren !

Zu Programmbeginn werden Sie nach den Screenmodus (8, 10, 11, 12) gefragt. Geben Sie den gewünschten Screenmode mit **RETURN** ein, danach erscheint der Hinweis in welchem Screenmode das Sampleprogramm abläuft.

Es wird ein Bild auf 16 Einzelbilder digitalisiert. In der Mitte wird ein 1/4 Bild abgestellt. Nach jedem automatischen Digitalisierungsvorgang wird im Uhrzeigersinn ein neues 1/16 Bild und das 1/4 Bild abgestellt.

SAMPLE2.BAS Digitizer aktivieren !

Zu Programmbeginn werden Sie nach den Screenmodus (8, 10, 11, 12) gefragt. Geben Sie den gewünschten Screenmode mit **RETURN** ein, danach erscheint der Hinweis in welchem Screenmode das Sampleprogramm abläuft.

Es wird ein großes Bild digitalisiert und danach ein kleines Bild (1/8) jeweils in eine Ecke positioniert (links oben, rechts oben, rechts unten und links unten). Durch drücken der **SPACE**-Taste wird die Bildposition sofort gewechselt; automatisch erfolgt dies nach ca. 10 Sekunden.

SAMPLE3.BAS Digitizer aktivieren !

Zu Programmbeginn werden Sie nach den Screenmodus (8, 10, 11, 12) gefragt. Geben Sie den gewünschten Screenmode mit **RETURN** ein, danach erscheint der Hinweis in welchem Screenmode das Sampleprogramm abläuft.

Ein laufend digitalisiertes Bild, wird in die Länge, in die Höhe und retour gezogen.

SAMPLE4.BAS Digitizer aktivieren !

Zu Programmbeginn werden Sie nach den Screenmodus (8, 10, 11, 12) gefragt. Geben Sie den gewünschten Screenmode mit **RETURN** ein, danach erscheint der Hinweis in welchem Screenmode das Sampleprogramm abläuft.

Ein laufend digitalisiertes Bild, wird als 1/1 Bild, 1/4 Bild, 1/9 Bild, 1/16 Bild und retour, angezeigt.

SAMPLE5.BAS Digitizer aktivieren !

Zu Programmbeginn werden Sie nach den Screenmodus (8, 10, 11, 12) gefragt. Geben Sie den gewünschten Screenmode mit **RETURN** ein, danach erscheint der Hinweis in welchem Screenmode das Sampleprogramm abläuft.

Zeigt die verschiedenen Möglichkeiten und Kombinationen des SONY-Video digitizers (nur für MSX2+ Computer!).



ERWEITERTE BASIC-BEFEHLE

Das "Erweiterte BASIC" ist für die Digitalisierung mit MSX-BASIC geschaffen worden. Nachfolgend werden die einzelnen BASIC-Befehle in alphabetischer Reihenfolge erklärt.

Es werden nur die "Erweiterten BASIC"-Befehle erklärt. Die standard MSX2 / MSX2+ BASIC-Befehle, finden Sie in Ihrem MSX-BASIC Handbuch.

ACHTUNG

Die Anwendung der "Erweiterten BASIC"-Befehle, können nur bei installiertem und aktivem Videodigitizer erfolgen.

BASIC-Befehle	40
Befehlsklärungen	40
Über die SCREENMODI	40
Befehlsreferenz	41
CALL AD	41
CALL DCLS	43
CALL DCOPY	43
CALL DG	45
CALL MD	46
CALL YJK	47



Befehlserklärung

<i>FORM</i>	<i>Es wird die Befehls-Syntax (Form) gezeigt.</i>
<i>FUNKT</i>	<i>Es wird die Funktion des Befehles erklärt.</i>
<i>PARAM</i>	<i>Es werden die einzelnen Parameter erklärt.</i>
<i>ERKL</i>	<i>Es wird der Funktionsablauf des Befehles erklärt.</i>
<i>BEISP</i>	<i>Es wird ein Beispiel gezeigt.</i>

ACHTUNG

Das "Erweiterte BASIC" funktioniert nur in den Screenmodi 8, 10, 11 und 12. Bitte stellen Sie zuerst den Screenmode ein.

Verwendbare Screenmodi

*Mit einem MSX2+ Computer sind die Screenmode 8, 10, 11 und 12 möglich.
Mit einem MSX2 Computer ist nur der Screenmode 8 möglich.*

Der Zusammenhang von Screen und Mode ist wie folgt:

SCREEN	FARBEN	MSX2+	MSX2
8	256	ja	ja
10	12499	ja	nein
11	12499	ja	nein
12	19286	ja	nein

ACHTUNG

Beim Screenmode 8, kann es durch die geringe Anzahl der Farben, Abweichungen zum Originalbild geben.



CALL AD (call autodigitize)

FORM CALL AD (A, B, C, D, E, F, G)

FUNKT *Es wird ein Bild automatisch digitalisiert, als Einzelbild in festgelegter Reihenfolge, und am festgelegten Platz mit bestimmter Größe.*

PARAM *A ist die Bildgröße der X-Koordinate*

0 : 1/1	3 : 1/4	6 : 2/3
1 : 1/2	4 : 3/4	7 : 2/4
2 : 1/3	5 : 2/2	

* *bei .13 erscheint am rechten Rand ein schwarzer Streifen.*

B ist die Bildgröße der Y-Koordinate

0 : 1/1	3 : 1/4	6 : 2/3
1 : 1/2	4 : 3/4	7 : 2/4
2 : 1/3	5 : 2/2	

* *bei .13 erscheint am unteren Rand ein schwarzer Streifen.*

C ist die Startposition X-Koordinate bei Mehrfachdigitalisierung (116, 119, 1112 oder 1116 -Bilder)

D ist die Startposition Y-Koordinate bei Mehrfachdigitalisierung (116, 119, 1112 oder 1116 -Bilder)

E ist die Wartezeit zwischen den einzelnen Bilddigitalisierungen

0 - 255 : Es wird im E160 Zeitabstand digitalisiert. Wird diese Zahl groß eingestellt, so kommt es zu einer längeren Wartezeit zwischen den einzelnen Digitalisierungsvorgängen.

Wird eine Zahl größer 256 eingestellt, so wird diese auf 256 korrigiert, mit F (Autokopie) kann kopiert werden.



F Autokopie

0 = nicht autom. kopiert

1 = autom. kopiert

Wenn E > 60 eingestellt wurde, dann wird Bildpunkt für Bildpunkt vom RAM des Digitizers ins VRAM des Computer übertragen.

Wenn A > 0 (mehrfache Bilddigitalisierung [1/6, 1/9, ...]), E > 60, dann kann max. 68 Sekunden lange kein Bild erscheinen. Bleibt F auf 1, so können Sie während der Digitalisierung das jeweilige neue Bild betrachten.

G Steuerung

0 : keine Steuerung (automatisch) 1 : ODD (ungerade) 2 : EVEN (gerade)

Bei rascher Digitalfolge, können Bildunschärfen auftreten. Eine Scharfstellung kann durch die Einstellung des Parameters E = 1 oder E = 2, erreicht werden.

ERKL

Das Bildsignal, welches durch den VIDEO-Eingang in den Videodigitizer kommt, wird digitalisiert.

Werden die Parameter A und B auf 0 gestellt, so erhalten Sie ein Vollbild (volle Größe).

Wird n / m eingestellt, dann erhält man vom ganzen Bild geteilt durch m, n mal Bilder.

Mit CALL AD, kann auch ohne CALL DCOPY das Bild autom. übertragen werden.

BEISP

CALL AD(1, 2, 1, 1, 120, 1, 0)

Wenn Sie diesen Befehl ausführen, erhalten Sie nach einer Wartezeit von 120 / 60 Sekunden, folgende Bildaufteilung:

		X			
		0	1	2	3
Y	0	0	1		
	1	2	3		
	2	4	5		
	3				



CALL DCLS (call digitizer clear)

FORM CALL DCLS

FUNKT Löscht den RAM-Bereich des Videodigitizers auf 0.

ERKL Es werden sämtliche Pages des aktuellen Screenmodes gelöscht.

BEISP CALL DCLS

Wenn man diesen Befehl durchführt, wird der RAM-Bereich des Videodigitizers gelöscht; am Bildschirm tritt keine Veränderung auf.

CALL DCOPY (call digitizer copy)

FORM CALL DCOPY (A, B) - (C, D) TO (E, F)

FUNKT Kopiert aus dem RAM-Bereich des Videodigitizers in den VRAM-Bereich des Computers.

PARAM A Startposition der X-Koordinate

$$0 \leq A \leq 255$$

B Startposition der Y-Koordinate

$$0 \leq B \leq 211$$

C Endposition X-Koordinate

$$0 \leq C \leq 255$$



D Endposition Y-Koordinate

$$B \leq D \leq 211$$

E Empfang-Startposition X-Koordinate

$$0 \leq A \leq 255$$

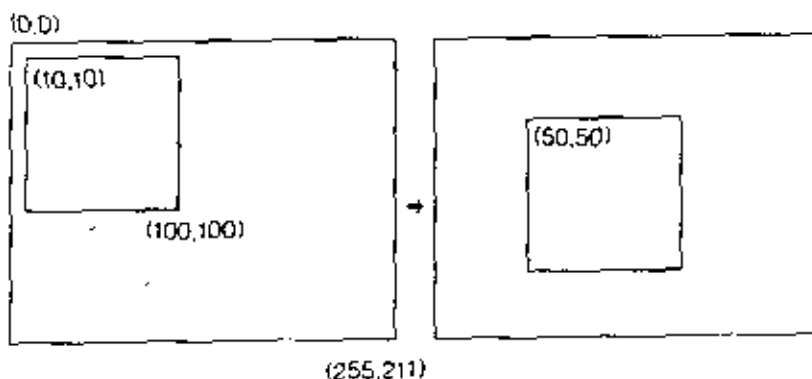
F Empfang-Startposition Y-Koordinate

$$0 \leq A \leq 255$$

ERKL *Kopiert ein digitalisiertes Bild vom Digitizer-RAM in den VRAM des Computers, in die aktive Seite.
Ein digitalisiertes Bild, kann man mit CALL AD bzw. CALL MD am Bildschirm erscheinen lassen.*

BEISP CALL DCOPY (10, 10) - (100, 100) TO (50, 50)

Das Bild wird vom RAM des Digitizers, von X-Startposition 0, Y-Startposition 0 bis X-Endposition 100, Y-Endposition 100, zum VRAM des Computers, auf die X-Empfang-Startposition 50, Y-Empfang-Startposition 50, kopiert.





CALL DG (call digitizing menu)

FORM CALL DG

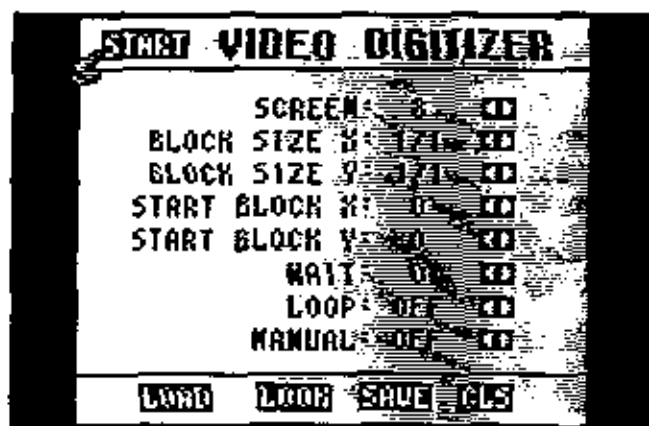
FUNKT *Es wird die Digitizing-Software des Videodigitizers gestartet.
Es erscheint das Digitizingsofimenü. Die Anwendung sehen Sie
bitte auf Seite 19 nach.*

*Wenn man diesen Befehl verwendet, soll man vor dem CALL DG kein
CLEAR druchführen.*

Wenn Sie diesen Befehl unterbrechen wollen, so drücken Sie RESET.

BEISP CALL DG

Wenn man diesen Befehl durchführt, erscheint folgendes Menü:





CALL MD (call manualdigitize)

FORM CALL AD (A, B, C, D, E)

FUNKT *Es wird ein Bild manuell digitalisiert, in festgelegter Reihenfolge, und am festgelegten Platz mit bestimmter Größe.*

PARAM A ist die Bildgröße der X-Koordinate

0 : 1/1	3 : 1/4	6 : 2/3
1 : 1/2	4 : 3/4	7 : 2/4
2 : 1/3	5 : 2/2	

* bei .13 erscheint am rechten Rand ein schwarzer Streifen.

B ist die Bildgröße der Y-Koordinate

0 : 1/1	3 : 1/4	6 : 2/3
1 : 1/2	4 : 3/4	7 : 2/4
2 : 1/3	5 : 2/2	

* bei .13 erscheint am unteren Rand ein schwarzer Streifen.

C Startposition X-Koordinate

0 - 3 waagrechte Punktezah. Die Zahl muß kleiner, wie die zuvor in A eingegeben sein.

D Startposition Y-Koordinate

0 - 3 senkrechte Punktezah. Die Zahl muß kleiner, wie die zuvor in B eingegeben sein.

E Steuerung

0 : keine Steuerung (automatisch) 1 : ODD (ungerade) 2 : EVEN (gerade)

siehe CALL AD.

ERKL

Das Bildsignal, welches durch den VIDEO-Eingang in den Videodigitizer kommt, wird digitalisiert.

Das Bild, welches mit CALL MD digitalisiert wurde, befindet sich im RAM des Videodigitizers. Damit dieses Bild am Bildschirm erscheint, muß man CALL DCOPY durchführen.



BEISP

```

10 SCREEN 8: CALL DCLS
20 FOR Y=0 TO 2
30   FOR X=0 TO 2
40     CALL MD(2,2,X,Y,0)
50     CALL DCOPY(0,0)-(255,211)TO(0,0)
60     NEXT X
70 NEXT Y
80 END
    
```

1	2	3
4	5	6
7	8	9

CALL YJK (call YJK)

FORM CALL YJK (Y, J, K)

FUNKT Die YJK-Farbdaten werden im VRAM des Computers verändert.

PARAM Y vom momentanem Wert wird die Y-Farbinformation verändert. - 7 < Y < 7

I vom momentanem Wert wird die J-Farbinformation verändert. - 7 < J < 7

K vom momentanem Wert wird die K-Farbinformation verändert. - 7 < K < 7

ERKL. Die YJK-Farbdaten werden im VRAM des Computers verändert, daraus folgt, daß sich die Farbdarstellung am Bildschirm verändert.

YJK ist eine Farbaufteilung in 3 Hauptfarben R (rot) G (grün) B (blau). Die Farbmischung erfolgt durch die Einstellung der einzelnen Hauptfarben. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte Ihrem BASIC-Handbuch.

Bei einem MSX2 Rechner verwendet man nur 256 Farben, daher können Sie diesen Befehl nicht durchführen. Wenn Sie diesen Befehl verwenden, so stellen Sie den Screenmode auf 10, 11 oder 12 ein.

BEISP CALL YJK (2, 2, 2)



ANHANG

Der Inhalt der beiliegenden Diskette	50
Unterteilung des Bildschirms	51
Samplerprogrammliste	54



Die Files bzw. der Inhalt der beiliegenden Diskette sind wie folgt:

INHALT	ART	FILENAME
Videodigitizer-Hauptmenü	Menüprogramm	AUTOEXEC.BAS FM.BAS BFONT.BIN
Autografik-loader	Das Programm vom Autografikloader und der Bilddaten	AGLLOAD.BAS AGLEDIT.BAS AGMAIN.BAS AGLDEMO.BAS DFONT.BIN AGLTITLE.CPS AGLBOARD.SSS
Printout	Printoutprogramm	COLPRINT.BAS HBP_FIC.BIN
Digitizer-Sample-programm	Samplerprogramm siehe Seite 36	SAMPLE.BAS SAMPLE1.BAS SAMPLE2.BAS SAMPLE3.BAS SAMPLE4.BAS SAMPLE5.BAS
Backupprogramm	Programm für BACK-UP -Seite 36	BACKUP.BAS
Autografikloader Sampledaten	Sample Daten für Autografikloader	SAMPLE1.AGL (MSX 2) SAMPLE2.AGL (MSX 2+)
Anderer Bilddaten	Bilddaten	Die Extension muß .SC8 (Screen 8) oder .SCC (Screen 12) sein.

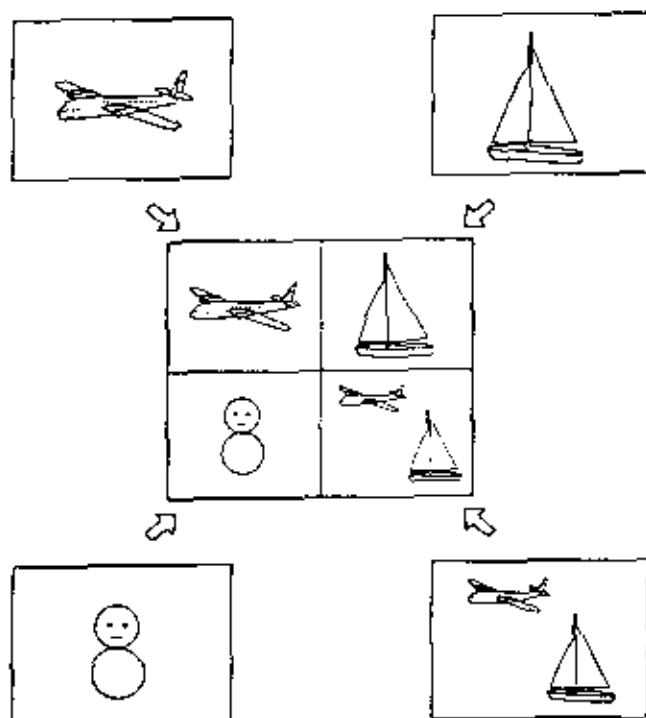


Wenn man den Bildschirm am Computer unterteilt, so können Sie mehrere digitalisierte Bilder auf einem Bildschirm abbilden.

Bildeinteilung

Die Einteilung erfolgt durch die X-Koordinate und Y-Koordinate. Es sind Einteilungen von 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 3/4, 2/2, 2/3, 2/4; diese 8 Möglichkeiten gibt es. Wenn waagrechte (X) und senkrechte (Y) Bildparameter gleich sind, so ist die Bildaufteilungsanzahl waagrecht und senkrecht gleich.

z.B.: wenn waagrecht 1/2 und senkrecht 1/2 eingestellt ist, werden 4 verschiedene Szenen digitalisiert (WAIT > 0 z.B.: 60).



Wenn man den Bildschirm in verschiedene Größen einteilt, so wird das Bild verkleinert.

Die Bildgröße ist von der X-Koordinaten- und der Y-Koordinaten-Einstellung abhängig. Die X-Koordinate und die Y-Koordinate kann max. bis 1/4 eingestellt werden; dies ergibt 16 Einzelbilder.

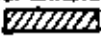
Bei der Einstellung der X-Koordinate und der Y-Koordinate - 1/3, kann am rechten Rand bzw. am unteren Rand ein schwarzer Streifen auftreten.



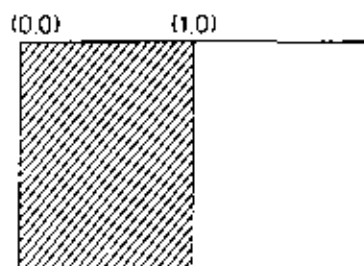
Anfangspunkt der Digitalisierung

Wird der Bildschirm unterteilt, dann ist für die Digitalisierung der START BLOCK wichtig. START BLOCK (X, Y) bezeichnet man den Anfangspunkt, wohin das digitalisierte Bild abgestellt wird. Man kann den START BLOCK X, Y, je nach Einteilung (BLOCK SIZE X, Y), verschieden einstellen. Links oben ist 0 (für X und Y).

Beispiel (1)

Bei der Einstellung (BLOCK SIZE) von $X = 1/2$ und $Y = 1/1$, wird das digitalisierte Bild  lt. Abbildung erstellt.

In diesem Fall kann (START BLOCK) X = 0 oder 1 sein, Y jedoch nur 0. (X, Y) = (0, 0), (1, 0) ist die zweite Bildhälfte.



Beispiel (2)


Bei der Einstellung (BLOCK SIZE) $X = 2/4$ und $Y = 2/2$, wird das Bild wie bei obiger Abbildung digitalisiert (MANUAL : ON). Es werden zuerst die 4 waag= rechten Bilder digitalisiert, danach die 2. Bildaufteilungsebene.

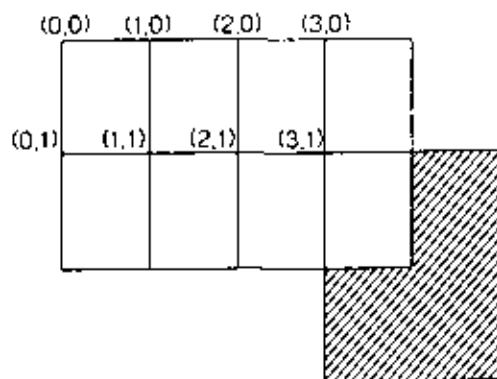
Die möglichen Einteilungen der BLOCK SIZE (X, Y) = (0, 0), (1, 0), (2, 0), (3, 0), (0, 1), (1, 1), (2, 1), (3, 1). Diese 8 Möglichkeiten sind vorhanden.

Die erste Bildschirmhälfte ist genau so groß wie bei Beispiel 1. Wenn aber (X, Y) = (0, 1), (1, 1), (2, 1) ist, so wird die untere Bildhälfte der Digitalisierung (2. Bildhälfte) verdeckt. Wenn (X, Y) = (3, 0) ist, so wird die rechte Hälfte des digitalisierten Bildes abgeschnitten.

Bei (X, Y) = (3, 1), wird das digitalisierte Bild rechts und unten abgeschnitten.



Wenn man die Startposition (START BLOCK) $(X, Y) = (3, 1)$ einstellt, so wird der  wegfallen.



Wird die Bildgröße (BLOCK SIZE) und die Startposition (START BLOCK) kombiniert verwendet, so kann man folgende Bildeinstellung erhalten.

Beispiel

A	E	B
F	I	G
C	H	D

- 1 den Bildschirm, welchen man digitalisieren will, im Digitizing=softmenü mit CLS bzw. in BASIC mit CALL DCLS löschen.
- 2 Es wird die BLOCK SIZE X,Y auf 2/4 und die START BLOCK $X=1, Y=1$ und LOOP = OFF, MANUAL = ON eingestellt, so erreicht man das digitalisierte Bild I.
- 3 dann stellt man die BLOCK SIZE X,Y auf 1/4, die START BLOCK $X,Y=0$, LOOP = OFF, MANUAL = ON, ein. So erreichen Sie das digitalisierte Bild A.
- 4 In der gleichen Weise digitalisiert man die Bilder B, C, D.

Es sind noch verschiedene Kombinationen möglich.



WENN ETWAS NICHT FUNKTIONIERT

<p><i>Wenn kein Bild erscheint</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> . Überprüfen Sie den Bildsignaleingang Ihres Videodigitizers. . Überprüfen Sie Ihre Kabelverbindungen (Seite 10). Wenn am Cartridge -OUTPUT nichts angeschlossen ist, so schalten Sie den Schalter auf AUS.
<p><i>Wenn kein Video-Bild erscheint</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> . Das Bild vom Videofilm und Computer, kann man nicht auf einem Monitor erscheinen lassen. Schalten Sie den Monitor auf das gewünschte Eingangssignal bzw. verändern Sie die Verkabelung. . Wenn es am Monitor einen RGB - und VIDEO-Eingang gibt, aber keine Umschaltmöglichkeit am Monitor, so hat die RGB-Eingangsquelle Vorrang. Bei so einem Gerät verwenden Sie nicht den RGB-Eingang, um ein Bild zu bekommen.
<p><i>Nicht zufriedenstellende Bildfarben</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> . SCREEN 8 verwendet nur 256 Farben, deshalb kann es zu Farbabweichungen kommen. Das ist jedoch bei SCREEN 8 normal. Wenn man ein besseres Bild möchte, so kann man mit einem MSX2+ Computer, SCREEN 10, SCREEN 11 oder SCREEN 12 einstellen.
<p><i>Probleme beim Ausdrucken</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> . Überprüfen Sie, ob der eingegebene Filename richtig ist. . Überprüfen Sie die Kabelverbindung vom Drucker zum MSX 2+ / MSX 2 Computer. . Überprüfen Sie die ON-LINE Lampe (bzw. SEL-Lampe) am Drucker bzw. verwenden Sie Ihr Druckerhandbuch.
<p><i>Abspeicherung auf Diskette nicht möglich</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> . Ist die Diskette schreibgeschützt ? . Neue Disketten müssen vor der ersten Verwendung formatiert werden (Seite 14).
<p><i>Abgeänderte bzw. selbst erstellte BASIC-Programme funktionieren nicht</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> . In den meisten Fällen, ist bei der Abänderung etwas falsch gemacht worden. Sehen Sie in Ihrem BASIC-Handbuch nach und korrigieren Sie die Fehler.
<p><i>Befehle zum digitalisieren (CALL AD, CALL DG, CALL MD) funktionieren nicht</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> . Wenn man mit einem Programm digitalisieren will, so muß die Verbindung zwischen dem Videogerät und der Videodigitizer-Cartridge aktiv sein. Haben Sie kein Videosignal am Videodigitizer, und Sie versuchen ein Bild zu digitalisieren, so funktioniert der Videodigitizer nicht richtig. . Überprüfen Sie die Parameter des Digitalisierungsbefehles (Seite 36).



TECHNISCHE DATEN

Maße	109 * 132 * 26,4 mm (Breite * Höhe * Tiefe)
Gewicht	ca. 200 g (Cartridge)
Betriebstemperatur	5° C - 35° C
Digitalisierungsvolumen	25 % - 80 %
Betriebsspannung	± 12 V, + 5 V
Leistungsaufnahme	1,2 W
Videoeingang	komposite Videosignal 1 V p-p, 75
Videoausgang	durchgeschliffen, bei Schalterstellung 75
beiliegende Ware	1 * 3,5 inch Diskette 1 * Verbindungskabel 1 * Bedienungsanleitung 1 * Garantiekarte 1 * Service-Information

Veränderungen der technischen Daten bzw. Irrtümer vorbehalten!

この装置は、第二種情報装置（住宅地域またはその隣接した地域において使用されるべき情報装置）で、住宅地域での電波障害防止を目的とした情報処理装置等電波障害自主規制協議会（VCCI）基準に適合しております。

しかし、本装置をラジオ、テレビジョン受信機等に近接してご使用になると、受信障害の原因となることがあります。取扱説明書に従って、正しい取り扱いをしてください。