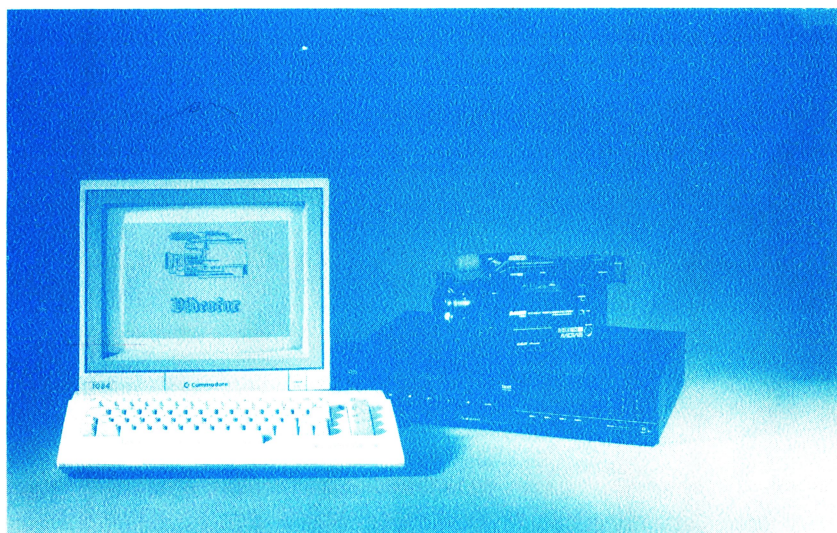


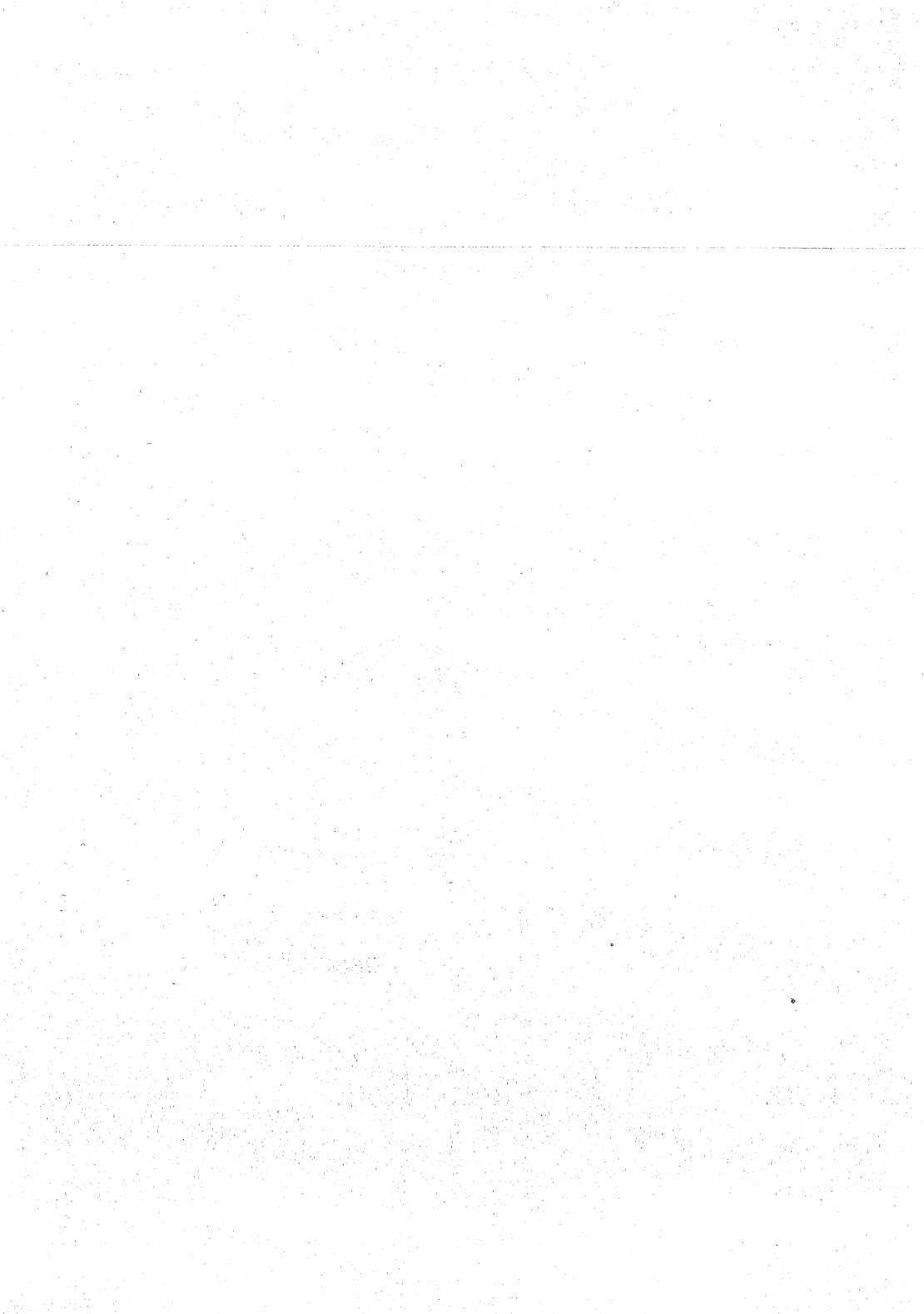
VIDEOFOX



Scanntronik

Mugrauer GmbH

Parkstr.38 8011 Zorneding



VIDEOFOX

**Das Werkzeug
für kreative Video-Fans**

Von Hans Haberl

(C) 1989 by

SCANNTRONIK

Mugrauer GmbH

Parkstraße 38, 8011 Zorneding

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	6
Sicherheitskopie, Laden und Starten	7
Maus und Joystick	8
Menüs	9
Tastaturbefehle	10
Effektmenü	11
Die Tafeln	14
Löschen und Einfügen von Tafeln	15
Texteingabe und Positionierung	16
Tabulatoren, Text ausrichten	17
Zeichensätze	18
Schriftvariation	19
Rechtecke	20
Bereich löschen	21
Bereich kopieren	22
Grafiken im Titel	23
Drehen und Spiegeln	24
Farben	25
Diskettenbefehle	26
Anschluß an den Videorecorder	27
Disketten-Zeichensätze	30

Lieber User,

Filmtitel, Vor- und Abspänne, Schaufensterwerbung, Animationen oder kleine Trickfilme sind mit dem vorliegenden Programm kein Problem mehr. Was die bekannten und erfolgreichen Druckprogramme Print- und Pagefox für den Hobby-Redakteur, das ist Videofox für den Video-Fan: Komfortable und vielfältige Möglichkeiten zur Kombination von Text und Grafik auf dem Bildschirm, dazu viele trickreiche Überblend- und Scroll-Effekte, Bewegung und Farbe.

Da alle Fühse vom selben Autor stammen, ist auch die Bedieneroberfläche sehr ähnlich: Wenn Sie bereits Print/Pagefox oder eines der Scanntronik-Zeichenprogramme kennen, wird Ihnen die Einarbeitung in den Videofox besonders leicht fallen. Doch auch als Einsteiger werden Sie dank der übersichtlichen Menübedienung in kürzester Zeit in der Lage sein, ansprechende Resultate zu erzielen. Natürlich ist Videofox auch voll kompatibel zu den anderen Scanntronik-Programmen, sodaß Sie vorhandene Grafik- und Zeichensatz-Sammlungen uneingeschränkt verwenden können.

Neben dem eigentlichen Videoprogramm sowie einer Zeichensatz- und Grafik-Sammlung liegt diesem Paket auch das Zeichenprogramm Eddison mit einer separaten Bedienungsanleitung bei. Dieses Programm benötigen Sie erst, wenn Sie selbst Grafiken für die Gestaltung Ihrer Werke erstellen möchten. Damit sollten Sie jedoch warten, bis Sie sich mit der Bedienung des Videofox vertraut gemacht haben sind.

Die vorliegende Bedienungsanleitung ist so geschrieben, daß Sie sie neben den Computer legen und jeden erklärten Befehl sofort an Beispielen ausprobieren können. Durch diese praxisnahe Methode lernen Sie am schnellsten und sichersten, mit dem Programm umzugehen.

Erst die Sicherheitskopie!

Bevor Sie sich mit der Anleitung bewaffnet auf das Programm stürzen, sollten Sie eine Sicherheitskopie der Originaldiskette anlegen. Die Diskette ist nicht kopierschutz, sodaß Sie dazu Ihr gewohntes Kopierprogramm benutzen können (am besten ein Disk-Copy, das die ganze Diskette komplett kopiert). Das Fehlen eines Kopierschutzes soll allerdings nicht heißen, daß Sie das Programm kopieren und weitergeben dürfen. Die Entwicklung dieses Programmes kostete viel Mühe, und wenn Sie es weitergeben, bringen Sie damit den Autor um den verdienten Lohn! Außerdem ist es illegal und Sie würden sich damit strafbar machen.

Laden und Starten

Legen Sie die Programmdiskette (genauer: die Kopie davon) in das Laufwerk und laden Videofox mit:

LOAD"VIDEOFOX",8 (danach RETURN drücken)

und starten ihn dann mit:

RUN 1 (und wieder RETURN)

Die 1 hinter dem RUN bewirkt, daß Videofox gleich einen Titel lädt und startet, damit Sie sofort etwas zu sehen bekommen. Außerdem ist es für die ersten Versuche besser, an einem bereits fertigen Titel herumzubasteln als ganz bei Null anfangen zu müssen.

Haben Sie den Titel, der endlos abläuft, lange genug betrachtet, dann drücken Sie die RESTORE-Taste. Dadurch aktivieren Sie den Editor, das Programm zur Eingabe und Bearbeitung der Tafeln. Bei manchen älteren C64 spricht die RESTORE-Taste nicht so sicher an und muß deshalb evtl. nochmals gedrückt werden, wenn es beim ersten Mal nicht geklappt hat.

Wenn Sie Videofox künftig laden, können Sie die 1 hinter dem RUN weglassen. Dann lädt Videofox keinen Titel nach und präsentiert Ihnen sofort den Editor mit einem noch leeren Bildschirm.

Die Maus mit dem Zeigefinger

Im Editor sehen Sie ein blinkendes Kreuz oder einen blinkenden Pfeil auf dem Bildschirm. Dies ist der Cursor, gewissermaßen der Zeigefinger des Computers, mit dessen Hilfe Sie zum Beispiel die Position festlegen, an der Sie Text eingeben wollen, oder mit dem Sie auf einen Befehl in der Menüleiste zeigen. Den Cursor steuern Sie am bequemsten mit einer Maus, und zwar mit einer Commodore 1351 (Scantronik Maus) oder der NCE-Maus. Sind Sie glücklicher Besitzer eines dieser Krabbeltiere, dann stecken Sie es in den Control Port 1 (den vorderen an der rechten Seite des C64). Bei der NCE-Maus muß noch das Maus-Interface von Scantronik dazwischengestöpselt werden, da diese Maus sonst die Tastatur blockiert.

Wenn dann zunächst mal garnichts geht, also der Cursor nicht auf die Bewegungen der Maus reagiert oder sogar die Tastatur blockiert, dann drücken Sie die RESTORE-Taste und/oder die beiden Maustasten. Dieser Effekt entsteht durch Störimpulse beim Einstöpseln der Maus. Man kann ihn vermeiden, indem man die Maus bereits vor dem Einschalten des Computers einsteckt (was allerdings wieder zusammen mit einigen Speedern Probleme geben kann. Am besten ausprobieren, wie's geht!)

Haben Sie keine der beiden Mäuse, sondern nur einen Joystick, so stecken Sie diesen in Port 2. Die Steuerung damit ist zwar nicht so komfortabel, aber es geht auch. Videofox bietet nämlich einen beschleunigenden Cursor, der pixelgenaues Arbeiten ebenso erlaubt wie flottes Überbrücken größerer Strecken.

Das Menü

Hier geht's nicht um Essen! Ein Menü bei Computern ist eine Darstellung der möglichen Befehle und Optionen in Form von Klartext, Buchstaben oder grafischen Symbolen (sogenannten Icons). Ausgewählt werden die Befehle durch 'Anklicken', also Cursor auf den gewünschten Befehl setzen und die Maustaste oder den Knopf am Joystick drücken. Welche der beiden Tasten an der Maus man drückt, ist dabei egal, denn Videofox behandelt sie beide gleich. Eine Ausnahme stellt lediglich die Auswahl beim Laden von Diskette dar, doch dazu später.

Bei Videofox ist das Menü des Editors als Leiste am unteren Bildschirmrand angeordnet. Es gibt zwei solcher Menüleisten, die Sie durch Anklicken des ersten Menüfeldes – ein 'Eselsohr' als Symbol für Umblättern – umschalten können. Probieren Sie dies aus!

Übrigens nimmt diese Menüleiste keinen Platz vom Bildschirm weg, denn bedingt durch den Videocontroller muß der Bildschirm zur Erzeugung von Effekten (wie zum Beispiel Scrollen) sowieso um die Höhe des Menüs verkleinert werden.

Auf der folgenden Seite sehen Sie einen Überblick über die Menüs des Videofox mit der Erklärung aller Icons. Die Buchstaben über den Icons zeigen den entsprechenden Tastaturbefehl an, denn Videofox kann auch über die Tastatur bedient werden. Dies ist freilich nur für Joystick-Benutzer interessant, da das Anklicken der Icons damit etwas umständlicher ist. Mit der Maus dagegen ist die Menübedienung komfortabler, denn Sie müssen sich dann nicht die Tastaturbefehle merken.

Daneben gibt es noch einige seltener benötigte Befehle, die nur über die Tastatur eingegeben werden können. Eine Übersicht über diese Befehle finden Sie unter der Menü-Übersicht.

Alle Menüs auf einen Blick

1. Menüleiste

F8		Tafeln einfärben
F5		Rahmentfarbe
F6		Hintergrundfarbe
F3		Vordergrundfarbe
F4		Diskette
F1		Laden
F2		Speichern
C=D		Löschen
C=L		Tafeln einfügen
C=S		Tafeln anfügen
CLR		Vorwärts blättern
INS		Rückwärts blättern
C=up		
down		
up		

2. Menüleiste

RUN		Effektmenü
CtrlR		Rechtsbündig
CtrlL		Linksbündig
CtrlC		Zentrieren
Ctrl+		Abstand größer
Ctrl-		Abstand kleiner
CtrlS		Shadow
CtrlO		Outline
CtrlK		Kursiv
CtrlH		Hoch
CtrlB		Breit
CtrlE		Fettdruck
CtrlSTOP		Normalschrift
CtrlZ		Zeichensatz
RETURN		Fixieren

Tastaturbefehle:

STOP: Laufende Funktionen abbrechen

RESTORE: Editor und Maus aktivieren

C=1 bis C=8: Aktuelle Textposition speichern

CTRL1 bis CTRL8: Text an gespeicherte Stelle setzen

C=A: Tafelbelegung analysieren

C=T: Test, Menüleite ausblenden

C=Q: Quit, Videofox verlassen

Effektmenü

Bevor wir an die Erstellung eigener Titel oder anderer Werke herangehen, wollen wir erst noch mit den Effekten des Videofox spielen und dabei ein weiteres Menü kennenlernen.

Wählen Sie das Icon "GO" in der zweiten Menüleiste an oder geben Sie SHIFT-RUN ein. Videofox präsentiert Ihnen dann das Effekt-Menü, wo Sie die Parameter für den Titelablauf eingeben können. Innerhalb dieses Menüs bewegen Sie mittels Cursortasten den Cursor senkrecht von Feld zu Feld und waagrecht innerhalb eines Feldes. Durch Überschreiben ändern Sie die vorgegebenen Werte. Mit der Funktionstaste F1 wird der Titelablauf unter Verwendung der eingestellten Parameter gestartet. Mit STOP können Sie die Menüeingabe abbrechen und ohne Titelablauf direkt in den Editor zurückkehren. Haben Sie dagegen den Titelablauf gestartet, so benutzen Sie die RESTORE-Taste, um den Ablauf abubrechen und in den Editor zu gelangen. Von dort können Sie durch das "GO"-Icon erneut das Effekt-Menü aufrufen und auf diese Weise mit immer wieder veränderten Parametern alle möglichen Effekte durchprobieren.

Betrachten wir die Bedeutung der einzelnen Parameter näher: In der ersten Zeile ist die Nummer des Effektes einzugeben. Da sich die Effekte schlecht in Worten beschreiben lassen, probieren Sie am besten selbst alle durch. Sie werden feststellen, daß unter Nummer 1 die Tafeln einfach der Reihe nach angezeigt werden. Die folgenden Nummern stehen für Scroll-Effekte und die höchsten Nummern wählen die diversen Überblend-Effekte an.

In der zweiten Zeile kann eine Verzögerungszeit eingegeben werden, während der der Bildschirm nach dem Start des Titelauflaufes und vor dem Erscheinen der ersten Tafel leer bleibt. Diese Zeit kann man zum Beispiel nutzen, um den Videorecorder für die Aufnahme oder den Cassettenrecorder für die Titelmusik zu starten. Die Eingabe erfolgt, wie auch in der folgenden Zeile, in Zehntel Sekunden von 0 bis 250. Eine Eingabe von 30 ergibt also eine Startverzögerung von 3 Sekunden.

Durch die in der dritten Zeile einzugebende Wartezeit wird festgelegt, wie lange jede Tafel auf dem Bildschirm stehen bleiben soll, bevor auf die nächste Tafel umgeschaltet, gescrollt oder überblendet wird. Sie sollten immer darauf achten, daß die Tafeln lange genug stehen bleiben, um den Text ohne Hektik lesen zu können. Bei manchen Effekten ist auch eine Wartezeit von 0 sinnvoll: Bei Scrolleffekten (mit langsamer Geschwindigkeit) erreichen Sie damit den kontinuierlichen Ablauf des Titels wie auf einem langen Band. Und beim Effekt Nummer 1, dem Durchschalten der Tafeln, ergibt sich mit Wartezeit 0 ein schneller Bildablauf mit einer Bildfolge-Geschwindigkeit von 10 bis 25 Bildern pro Sekunde (je nach Füllungsgrad der Tafeln). Dies reicht aus für fast flimmerfreie Bewegungsabläufe. Ein Beispiel dafür finden Sie auf der Diskette unter dem Namen ANIMATION.V. Wie Sie Files von Diskette laden, wird später beschrieben.

Die fein abgestufte Eingabe der Wartezeit in Zehntel Sekunden kann auch dazu genutzt werden, den Titel exakt auf eine bestimmte Länge zu trimmen. Haben Sie zum Beispiel auf der Video-Cassette eine Lücke bestimmter Länge für den Titel gelassen, so variieren Sie die Wartezeit so, bis der Titelauflauf gerade die vorgegebene Länge ausfüllt und zeichnen Sie ihn dann auf.

Geben Sie in der Zeile "Endlos-Wiederholung" ein "j" für Ja ein, so beginnt der Titelablauf nach der letzten Tafel jedesmal wieder von vorne. Dies ist praktisch zum Testen oder für Demonstrationszwecke, zum Beispiel für Schaufensterwerbung. Geben Sie ein "n" für Nein, so bleibt nach einmaligem Ablauf des Titels die letzte Tafel auf dem Bildschirm stehen. Besitzen Sie einen Videomischer, der Ein- und Ausblendungen erlaubt, so können Sie die letzte Tafel dann weich ausblenden. Der Videocontroller des C64 bietet diese Möglichkeit leider nicht.

In der nächsten Zeile geben Sie die Geschwindigkeit an, mit der die Effekte ablaufen oder die Tafeln bei den Scrolleffekten über den Bildschirm rollen. 1 ist dabei die niedrigste, 4 die höchste Geschwindigkeit.

Schließlich können Sie noch den Abstand der Tafeln beim Scrollen angeben. Geben Sie hier 0, so werden die Tafeln nahtlos hintereinander gehängt. Geben Sie dagegen eine größere Zahl, so bleibt zwischen den Tafeln ein entsprechender Abstand. 12 ergibt zum Beispiel einen Abstand von einer halben Bildschirmhöhe. Unter bestimmten Umständen schiebt auch Videofox selbst einen Abstand ein: Wie Sie später noch erfahren werden, darf aufgrund von Beschränkungen durch den Videocontroller nur ein Viertel der Fläche einer Tafel belegt sein. Ist nun eine Tafel vorwiegend in der unteren Hälfte gefüllt, die folgende dagegen vorwiegend in der oberen, dann würde beim Scrollen die maximal zulässige Fläche überschritten. Um dies zu vermeiden, fügt Videofox in einem solchen Fall automatisch den erforderlichen Abstand ein.

Die Tafeln

Sehen wir uns nun den Editor des Videofox genauer an. Wie Sie schon wissen, sind bildschirmgroße Tafeln die Grundeinheit eines Titels. Die Tafeln sind durchnummeriert, die Nummer der im Editor gerade sichtbaren Tafel wird links in der ersten Menüleiste angezeigt. Durch Anklicken der Pfeile rechts und links neben der aktuellen Tafelnummer können Sie die Tafeln vorwärts und rückwärts durchblättern. Nach der letzten Tafel wird wieder die erste angezeigt und umgekehrt.

Wollen Sie weitere Tafeln am Ende anhängen, dann klicken Sie den Doppelpfeil an. Dieser blättert die Tafeln vorwärts durch, fängt aber nach der letzten nicht wieder von vorne an, sondern fügt weitere, zunächst noch leere Tafeln an den Titel an. Je nach Füllungsgrad der Tafeln passen insgesamt 15 bis 22 davon in den Speicher des C64. Ist der Speicher voll, so erscheint in der Menüleiste die Meldung "Speicherüberlauf".

Neben dem insgesamt zur Verfügung stehenden Speicherplatz gibt es eine weitere Einschränkung, die durch den Videocontroller bedingt ist: Jede Tafel darf nur zu gut einem Viertel gefüllt sein. Genauer gesagt: Von den $40 \times 24 = 960$ Feldern, die der Größe der Zeichen im Textbildschirm des C64 entsprechen, dürfen maximal 255 einen Inhalt besitzen, die restlichen müssen leer sein. Um dies besser zu veranschaulichen, geben Sie am besten den Befehl C=A (Commodore-Taste und dann A drücken) ein. Dieser Befehl markiert die leeren und die belegten Felder durch unterschiedliche Farben und verdeutlicht damit die Flächen-Belegung. Durch Drücken der STOP-Taste wählen Sie wieder die normalen Farben an.

Wird bei der Plazierung von Text oder Grafik auf der Tafel das Limit von 255 Feldern überschritten, so erscheint die Fehlermeldung "Tafel überfüllt". In diesem Fall wird, ebenso wie bei einem Speicherüberlauf, die letzte Eingabe nicht mehr angenommen. Eine Ausnahme davon bildet lediglich das Laden einer Grafik, dazu später. Möchten Sie beim Überschreiten des Limits wissen, um wieviel es fehlt, so geben Sie wieder den Befehl $C=A$ ein. Die belegten Felder, die über das Limit gehen, erscheinen in einer anderen Farbe. So wissen Sie genau, wieviel Sie evtl. wieder löschen müssen, um eine Tafel doch noch in den Speicher zu bekommen.

Löschen und Einfügen von Tafeln

Sie können zusätzliche Tafeln nicht nur am Ende anfügen, sondern auch mittendrin einschleiben. Klicken Sie das INS-Icon (Insert, Einfügen) an, so wird eine leere Tafel eingefügt und die aktuelle sowie alle folgenden um eine Position weitergeschoben.

Ebenso können Sie ganze Tafeln aus dem Titel entfernen, indem Sie zweimal das CLR-Icon (Clear, Löschen) anklicken. Das zweimalige Anklicken dient als Sicherheit, damit man nicht versehentlich eine mühsam erstellte Tafel löscht. Alle evtl. folgenden Tafeln werden um eine Position nachgerückt, es erscheint also nach dem Löschen einer Tafel die folgende auf dem Bildschirm, sofern vorhanden. Andernfalls erscheint die vorhergehende. Ist nur mehr eine Tafel vorhanden, so wird der Löschbefehl ignoriert, denn eine Tafel muß immer bleiben.

Texteingabe und Positionierung

Damit die leeren Seiten, die Sie mittlerweile in den Titel eingefügt haben, nicht leer bleiben, kommen wir nun zur Texteingabe. Das geht ganz einfach: Setzen Sie den Cursor mittels Maus oder Joystick ungefähr an die Stelle, wo der Text beginnen soll, und tippen Sie den gewünschten Text ein. Dazu stehen natürlich auch die deutschen Umlaute zur Verfügung. Es gilt dabei die gemischt deutsch-amerikanische Tastaturbelegung, wie sie bereits von vielen anderen C64-Programmen (zum Beispiel Print/Pagefox, Vizawrite) bekannt ist: Die Umlaute, Strich- und Doppelpunkt liegen nach deutscher Norm, das ß auf der Pfund-Taste und alle anderen Zeichen wie aufgedruckt.

Haben Sie sich vertippt, so können Sie mittels DEL-Taste das jeweils letzte Zeichen löschen. Durch Anklicken des OK-Icons oder Drücken der RETURN-Taste wird der Text fixiert. Bevor Sie dies jedoch tun, können Sie den Text beliebig verschieben und in vielfältiger Weise variieren.

Zum Verschieben des Textes setzen Sie einfach den Cursor an die gewünschte Stelle und drücken die Maustaste. Der Text springt daraufhin sofort an die angegebene Position. Dies können Sie beliebig oft wiederholen. Sie können auch die Maustaste gedrückt halten, während Sie den Cursor bewegen. Der Text hängt dann wie eine Fahne am Cursor und folgt diesem, bis Sie die Maustaste wieder loslassen.

Tabulatoren, Text ausrichten

Die Koordinatenanzeige am rechten Ende der Menüleiste hilft Ihnen, bestimmte Positionen zu finden oder gleichmäßige Abstände zwischen mehreren Textzeilen einzuhalten. Außerdem kann sich Videofox Textpositionen merken und auf Knopfdruck Text an gespeicherte Positionen, Tabulatoren genannt, setzen. Geben Sie dazu C=1 (Commodore-Taste und 1) ein, verschieben Sie dann den Text durch Mausklick an eine andere Stelle und tippen Sie dann CTRL1 (CTRL-Taste und 1) ein: Der Text springt wieder an die Position, wo er bei der Eingabe von C=1 stand. Durch Eingabe von C=1 bis C=8 können Sie insgesamt 8 verschiedene Textpositionen speichern und durch CTRL1 bis CTRL8 wieder abrufen. Natürlich gelten diese Tabulatoren für alle Tafeln. So ist es sehr einfach, Textzellen auf allen Tafeln an den gleichen Stellen zu platzieren, ohne daß man sich die Koordinaten merken muß.

Die Tabulatoren 1 und 2 haben noch eine weitere Funktion: Sie bestimmen den linken und rechten Rand für links- und rechtsbündige Ausrichtung des Textes. Dies ist besonders für die Scrolleffekte wichtig, bei denen es sich störend auswirken kann, wenn der Text nicht sauber in einer Linie beginnt oder endet. Positionieren Sie den Text für linksbündige Ausrichtung und drücken C=1, dann für rechtsbündig und C=2. Durch Anklicken der entsprechenden Icons in der zweiten Menüleiste – der nach links oder rechts auf eine senkrechte Linie deutende Pfeil – verschieben Sie den Text horizontal bis zur gewünschten Position. Auch zentrieren, also in der Tafelmitte ausrichten, geht einfach durch Anklicken des entsprechenden Icons.

Zeichensätze

Bisher erschien der Text nur in der Standardschrift, die Sie von der Textdarstellung des C64 kennen. Videofox kann jedoch alle im Printfox-Format vorliegenden Zeichensätze zur Textdarstellung verwenden. Ein solcher Zeichensatz muß von Diskette geladen werden. Legen Sie dazu die Programmdiskette in das Laufwerk und klicken Sie das Lade-Icon, das "L", in der ersten Menüzeile an. Videofox zeigt daraufhin das Directory, das Inhaltsverzeichnis, der eingelegten Diskette. Paßt es nicht auf einmal auf den Bildschirm, so blättern Sie durch Drücken der linken Maustaste oder der Leertaste am Computer eine Seite weiter. Geladen wird ein File, indem Sie mittels Maus oder Cursortasten den Cursor, den blinkenden Pfeil, vor den gewünschten Eintrag setzen und dann die rechte Maustaste oder RETURN drücken.

Eine Übersicht aller auf der Diskette vorhandenen Zeichensätze finden Sie im Anhang. Einige davon sind auch im Pagefox integriert. Wenn Sie das Pagefox-Modul in Ihren C64 eingesteckt haben, dann brauchen Sie diese Zeichensätze nicht zu laden, denn Videofox kann direkt darauf zugreifen. Die anderen Zeichensätze sind dagegen auch für Pagefox-Besitzer interessant.

Wählen Sie nun einen Zeichensatz aus und laden Sie ihn in beschriebener Weise. Sollte beim Laden oder auch bei anderen Diskettenoperationen ein Fehler auftreten, dann gibt Videofox eine entsprechende Meldung aus. In diesem Fall drücken Sie dann eine beliebige Taste, um wieder in den Editor zu gelangen.

Geben Sie nun nochmals eine Textzeile ein und bevor Sie sie fixieren, klicken Sie mehrmals das ZS-Icon in der zweiten Menüleiste an. Sie können damit alle im Rechner vorhandenen Zeichensätze durchschalten. Ohne Pagefox-Modul sind dies freilich nur zwei, nämlich der Bildschirm-Zeichensatz und der von Diskette geladene. Mit eingestecktem Pagefox stehen dagegen auch alle Modulzeichensätze zur Verfügung.

Ein von Diskette geladener Zeichensatz bleibt übrigens nicht dauerhaft im Speicher des C64 erhalten: Beim Laden einer Grafik, beim Start des Titelablaufes oder bei Verwendung des Move-Befehls wird er gelöscht und muß bei Bedarf wieder neu geladen werden.

Schriftvariation

Jeden Zeichensatz können Sie durch Optionen in vielfältiger Weise variieren und damit die möglichen Schriften vervielfachen. Die möglichen Optionen sind in Form eines entsprechend variierten "A" in der zweiten Menüleiste dargestellt. Klicken Sie zum Beispiel das fettgedruckte "A" an, so erscheint der eingegebene (und noch nicht fixierte Text!) fett. Klicken Sie das selbe Icon ein zweites Mal an, so wird der Fettdruck wieder abgeschaltet. In gleicher Weise funktioniert das für die anderen Optionen: Doppelt breit, doppelt hoch, kursiv (Schrägschrift), Outline (Randschrift), Schatten. Natürlich können die Optionen auch beliebig kombiniert werden. Um alle aktiven Optionen gleichzeitig abzuschalten, klicken Sie das erste "A" in der Menüleiste an, die Schrift erscheint dann wieder in ihrer Normalform.

Durch Anklicken des Plus- oder Minuszeichens in der Menüleiste variieren Sie den Zeichenabstand. Ist jedoch Outline oder Shadow aktiviert, so wirkt das Plus- und Minus-Icon auf die Dicke des Randes bzw. den Abstand des Schattens. Möchten Sie also bei einer mit Outline oder Shadow versehenen Schrift den Zeichenabstand variieren, so müssen Sie durch Anklicken des Outline- bzw. Shadow-Icons diese Option vorübergehend abschalten, dann den Zeichenabstand mittels Plus und Minus einstellen und anschließend die gewünschte Option wieder einschalten.

Sie werden feststellen, daß nicht alle Optionen bei allen Zeichensätzen gleichermaßen gut passen. Besonders kleinere Schriften eignen sich nicht gut für Effekte wie Outline oder Shadow. Die Kombination breit und hoch liefert zwar große Zeichen, die jedoch recht eckig wirken, hier sollten Sie lieber auf einen größeren Zeichensatz ausweichen.

Haben Sie schließlich den Text im gewünschten Aussehen auf dem Bildschirm, so kann es sein, daß Sie ihn nochmals neu plazieren müssen. Wurde der Text zum Beispiel länger, so müssen Sie evtl. eine Zentrierung neu vornehmen. Stimmen dann Aussehen und Position, so fixieren Sie den Text durch Anklicken des OK-Icons oder Drücken der RETURN-Taste. Auch beim Umblättern auf eine andere Tafel wird ein noch nicht fixierter Text automatisch fixiert, damit er nicht versehentlich verloren geht.

Rechtecke

Neben dem Plazieren von Text bietet Videofox weitere Möglichkeiten zum Editieren der Tafeln, nämlich das Zeichnen von Rechtecken sowie das Löschen und Verschieben von Ausschnitten. Das reicht aus, um Grafiken in die Tafeln zu setzen, Rahmen um Schriften oder Grafiken zu ziehen, zu unterstreichen oder mißlungene Teile zu löschen. Für umfangreichere grafische Arbeiten steht das mitgelieferte Zeichenprogramm Eddison zur Verfügung.

Um einen Rechteck zu zeichnen, definieren Sie zunächst durch zwei Mausklicks zwei diagonal liegende Ecken. Natürlich darf sich dabei kein unfixierter Text mehr auf dem Bildschirm befinden, sonst würde Videofox einen Mausklick als Textplatzierung auffassen. Wenn Sie nach dem ersten Mausklick den Cursor bewegen, folgt ein "Gummi-Rechteck" den Bewegungen des Cursors. Mit dem zweiten Mausklick heften Sie den Gummi fest, das Rechteck bleibt auf dem Bildschirm stehen, kann aber durch Drücken der STOP-Taste wieder entfernt werden. Endgültig fixiert und damit in die Tafel übernommen wird das Rechteck erst durch Anklicken des OK-Icons, wie bei der Text-Funktion.

Bereich löschen

Das Löschen eines rechteckigen Bereiches beginnt zunächst genauso wie das Zeichnen des Rechteckes: Auch hier definieren Sie durch zwei Mausklicks die Ecken des zu löschenden Bereiches und auch hier erscheint das Gummi-Rechteck. Anstatt des OK-Icons klicken Sie jedoch das CLR-Icon an, und schon verschwindet das Rechteck mitsamt Inhalt. Wir hatten das CLR-Icon schon früher kennengelernt, nämlich zum Löschen einer ganzen Tafel durch zweimaliges Anklicken, ohne vorherige Definition eines Rechtecks. Natürlich können Sie auch mit der Rechteck-Methode eine ganze Seite löschen, indem Sie einfach ein bildschirmfüllendes Rechteck aufziehen. Die beiden Methoden bringen aber nicht das gleiche Resultat: Bei der Rechteck-Methode bleibt eine leere Tafel zurück, bei der anderen Methode wird die Tafel vollständig aus dem Titel entfernt.

Bereich kopieren

Auch das Verschieben oder Kopieren eines Bereiches, in der Computer-Sprache Move-Befehl, beginnt wieder mit dem Aufziehen eines Rechtecks durch zwei Mausklicks in oben beschriebener Weise. Anstatt jedoch danach ein Icon anzuklicken, setzen Sie den Cursor in die Zeichenfläche und drücken ein drittes Mal die Maustaste. Vor dem dritten Mausklick können Sie auch auf eine andere Tafel blättern und somit Bereiche von einer Tafel auf eine andere kopieren. Das Rechteck verschwindet wieder – es diente nur als Markierungsrahmen – und rechts unterhalb des Cursors erscheint der verschobene Bereich. Das Plazieren geht nun ähnlich wie bei der Texteingabe: Sie können per Mausklick beliebig oft die Position korrigieren, bevor Sie das Ergebnis durch OK endgültig fixieren. Natürlich können Sie die Funktion durch STOP jederzeit abbrechen. Neben OK gibt es noch eine zweite Möglichkeit, den verschobenen Bereich zu fixieren: Durch Anklicken des CLR-Icons. In diesem Fall wird der Hintergrund des verschobenen Bereiches gelöscht.

Das CLR-Icon hat also drei Funktionen: Ohne vorherige Rechteck- oder Verschiebe-Funktion entfernt es bei zweimaligem Anklicken eine Tafel aus dem Titel. Nach vorheriger Definition eines Rahmens löscht es den markierten Bereich. Und bei laufender Move-Funktion löscht es den Hintergrund der verschobenen Fläche.

Grafiken im Titel

Der zuvor beschriebene Move-Befehl ist besonders nützlich, um Grafiken in den Titel zu übernehmen. Auf der Programmdiskette finden Sie einige Bildschirmseiten mit vorbereiteten Grafiken, speziell zum Thema Video, Film und Fernsehen. Sie erkennen diese Grafiken am Namenszusatz ".BS" für Bildschirm. Videofox lädt Grafiken im Bildschirmformat, sowohl in komprimierter Form (Printfox-Format) also auch unkomprimiert (Hi-Eddi-Format).

Das Laden einer Grafik funktioniert genauso wie bei einem Zeichensatz: Load-Icon "L" anklicken, Cursor auf gewünschtes File und rechte Maustaste oder RETURN drücken. Die Grafik wird dann in die aktuelle Tafel geladen. Am besten fügen Sie eine leere Tafel in den Titel ein und laden einen der Grafikbildschirme in diese Tafel.

Da die Bildschirme von der Diskette mit Grafiken vollgestopft sind, überschreiten Sie das Flächenlimit von einer viertel Seite. Es erscheint deshalb nach dem Laden die Fehlermeldung "Tafel überfüllt". Der Bildschirm wird jedoch in einem temporären Speicher gehalten, sodaß Sie problemlos mittels Move-Befehl einzelne Grafiken aus dem Bildschirm auf andere Tafeln kopieren können. Erst durch Betätigen der STOP-Taste, Start des Titelablaufes oder erneuten Diskettenzugriff wird der temporäre Speicher wieder gelöscht.

Drehen und Spiegeln

Versuchen Sie nun, eine Grafik aus dem von Diskette geladenen Bildschirm auf eine andere Tafel zu kopieren! Wenn Sie bei der Markierung mit dem Rahmen auch Teile einer benachbarten Grafik einfangen, ist das kein Problem, denn diese Teile können Sie später einfach wieder löschen. Sie können die Grafiken beim Kopieren auch Spiegeln oder drehen. Bestimmt wird dies durch die erste Ecke beim Aufziehen des Rahmens: Legen Sie mit dem ersten Mausklick die linke obere Ecke des Rahmens fest, so wird das Bild originalgetreu übertragen. Klicken Sie dagegen zuerst die rechte obere Ecke an, so wird die Grafik zur Senkrechten gespiegelt. Die linke untere Ecke ergibt eine Spiegelung zur Waagrechten und die rechte untere Ecke eine Drehung um 180 Grad. Allgemein gilt: Die Grafik wird so gespiegelt oder gedreht, daß die mit dem ersten Mausklick angegebene Ecke links oben zu liegen kommt.

Sie können natürlich auch komplett fertige Tafeln im Eddison erstellen und diese dann über Diskette in den Videofox übernehmen. Allerdings besteht im Eddison keine Möglichkeit, das Viertel-Flächen-Limit zu überprüfen. Sollte sich dann beim Laden einer im Eddison erstellten Tafel in den Videofox herausstellen, daß sie überfüllt ist, so können Sie immer noch Teile löschen, um sie noch in den Titel zu bekommen. Benutzen Sie dazu auch den Befehl C=A zum Analysieren der Belegung, um zu sehen, wie viele Felder nicht mehr Platz haben.

Farben

Mit den entsprechenden Icons in der ersten Menüzeile werden die Farben für Vordergrund, Hintergrund und Rahmen vorwärts und rückwärts durchgeschaltet. Diese Einstellung gilt nur für die aktuelle Tafel, sodaß alle Tafeln verschieden eingefärbt werden können. Möchten Sie alle Tafeln in gleichen Farben darstellen, so klicken Sie das Icon mit den drei Seiten rechts neben den anderen Farbbefehlen an. Videofox kopiert dann die sichtbaren Farben in alle anderen Tafeln.

Bei manchen Effekten sind aufgrund der geringen Farbauflösung des C64 keine unterschiedlichen Farben möglich - es gelten dann die Farben der ersten Tafel - oder verschiedene Farben wirken sich störend aus. Bei anderen Effekten wiederum passen verschiedene Farben ganz gut oder Videofox verwendet sogar ganze Farbpaletten als Effekt.

Um dem Rahmen seine begrenzende Wirkung zu nehmen und den Bildschirm scheinbar voll auszunutzen, empfiehlt es sich, für Rahmen und Hintergrund gleiche Farben einzustellen. Für die Arbeit im Editor ist jedoch ein sichtbarer Rahmen vorzuziehen, damit man die Grenzen des verfügbaren Bildschirmes erkennt.

Diskettenbefehle

Natürlich können Sie komplette Titel auf Diskette abspeichern, um sie zum Beispiel für weitere Werke als Ausgangsbasis zu benutzen. Klicken Sie dazu einfach das Save-Icon "S" an, geben Sie den Namen ein, unter dem Sie Ihr Werk abspeichern wollen, und schließen Sie die Eingabe mit RETIRN ab. Videofox speichert dann das komplette Werk auf Diskette.

Das Laden von Zeichensätzen und Grafiken wurde bereits an anderer Stelle erklärt, bei Titeln funktioniert es genauso. Videofox erkennt beim Laden automatisch Zeichensatz, Grafik und Videotitel. Versuchen Sie versehentlich, einen anderen Filetyp, zum Beispiel einen Printfox-Text oder ein Basic-Programm zu laden, so macht Sie Videofox durch die Meldung "Filetyp?" darauf aufmerksam. Sie sollten alle Filetypen bereits im Namen kennzeichnen, um den Überblick über die Files auf den Disketten zu behalten. Auf der Programmdiskette sind die Grafikfiles an dem Zusatz ".BS", die Videotitel an ".V" und die Zeichensätze an "ZS" zu erkennen.

Nach Anklicken des Disk-Icons "D" können Sie Floppy-Kommandos eingeben, wie zum Beispiel "N:DISKNAME,ID" zum formatieren einer Diskette oder "S:NAME" zum Löschen eines Files. Näheres dazu finden Sie in Ihrem Floppy-Handbuch.

Anschluß an den Videorecorder

Haben Sie Ihren ersten Titel geschaffen, dann stellt sich die Frage: Wie bekommt man ihn auf's Band? Zunächst muß dazu der C64 an den Videorecorder angeschlossen werden. Dazu gibt es prinzipiell zwei verschiedene Möglichkeiten: Über den HF- oder den Video-Eingang.

Betrachten wir zunächst den HF- oder Antennenanschluß. Dazu genügt das Antennenkabel mit den zwei Koaxsteckern, das jedem C64 beiliegt. Der Stecker mit dem dicken Stift kommt in die HF-Buchse des C64, der andere anstelle der normalen Antennenleitung in den Antenneneingang des Videorecorders. Dann wählen Sie an Ihrem Videorecorder Kanal 36 an und können das Signal vom C64 wie jedes andere Fernsehprogramm aufzeichnen.

Nachteil dieses Verfahrens: Die Bildqualität kann etwas schlechter sein als bei Verwendung des Videosignals und das Einspielen einer Titelmusik von der Stereo-Anlage oder einem Cassettenrecorder ist recht kompliziert, sofern der Videorecorder nicht über Möglichkeiten zur gleichzeitigen oder nachträglichen Vertonung verfügt. Sie müssen das Audiosignal nämlich am Pin 5 der Audio/Videobuchse des C64 einspielen. Da es für diesen Anwendungsfall kein fertiges Kabel gibt, müssen Sie es selbst löten (lassen). Wichtig ist, daß außer Pin 5 und Pin 2 (Masse) keine anderen Pins belegt sind, sonst könnte es zu Kurzschlüssen kommen. Verwenden Sie daher nur ein Kabel, von dem Sie sicher wissen, daß es die richtige Pinbelegung aufweist.

Kommen wir nun zum Anschluß über den Audio/Video-Eingang, der dadurch erschwert wird, daß es eine Vielzahl verschiedener Steckernormen gibt. Die meisten Videorecorder verfügen über getrennte Koaxialeingänge nach Cinch- oder BNC-Norm für Video- und Audiosignal. Zum Anschluß dafür benötigen Sie ein normales Monitoranschlußkabel, wie Sie es wahrscheinlich schon benutzen oder andernfalls in Computerläden bekommen. An einem Ende besitzt es einen 5-poligen DIN-Stecker für die Audio/Video-Buchse des C64, am anderen Ende zwei Cinch-Stecker, von denen einer das Audio-, der andere das Videosignal führt. Der Stecker für das Video-Signal, meist der rote, kommt in die Video-Eingangsbuchse (VIDEO IN) des Videorecorders. Möglicherweise brauchen Sie dazu noch ein Zwischenstück für Cinch auf BNC. An der Audio-Eingangsbuchse des Videorecorders - bei Stereo sind es zwei Buchsen - können Sie einen Cassettenrecorder oder eine Stereo-Anlage (Line-Output) anschließen, um den Titel mit Musik zu untermalen. Der Audio-Cinchstecker am Monitorkabel bleibt unbenutzt.

Monitorkabel mit drei statt zwei Cinch-Steckern, wie sie zum Anschluß mancher Farbmonitore (zum Beispiel 1084) am C64 verwendet werden, sind nicht geeignet. Sie liefern nicht das kombinierte Videosignal, sondern getrennte Signale für Helligkeit und Farbe.

Verfügt Ihr Videorecorder nicht über separate Video- und Audio-Eingänge, dann müssen Sie auf den 20-poligen SCART- oder den 6-poligen DIN-Anschluß ausweichen, je nachdem, welche Buchse Ihr Gerät bereitstellt. In den Computerläden gibt es auch hierfür fertig konfektionierte Kabel, die zum Anschluß des C64 an Fernsehgeräte gedacht sind, aber natürlich genauso gut für Videorecorder funktionieren. Der Nachteil dieser Kabel: Sofern Ihr Recorder keinen separaten Audio-Eingang oder andere Vertonungs-Möglichkeiten bietet, können Sie keine Titelmusik aufnehmen. Dazu müßten Sie dann ein Kabel benutzen, welches an einem Ende mit einem SCART- oder DIN-Stecker, am anderen Ende mit Cinch-Buchsen für Audio- und Videosignal ausgerüstet ist. Zusammen mit einem einfachen Monitorkabel, welches weiter oben schon beschrieben wurde, können Sie dann getrennt das Videosignal vom C64 und das Audio-Signal von der Stereo-Anlage in den Videorecorder einspeisen.

Camcorder verfügen in der Regel nicht über einen HF-Eingang, sodaß für die Aufnahme nur der Video-Eingang bleibt. Manche Camcorder besitzen aber überhaupt keine Anschlußmöglichkeit für Aufnahmen von anderen Quellen als der eingebauten Kamera. Man kann sich hier behelfen, indem man den Titel direkt vom Monitor des Computers abfilmt. Dabei kann jedoch ein senkrecht durch das Bild wandernder Streifen entstehen. Da Camcorder-Besitzer in der Regel sowieso auch einen Videorecorder ihr Eigen nennen, um überhaupt umkopieren und schneiden zu können, dürfte sich dieses Problem kaum stellen.

Zur Aufnahme selbst gibt's nicht viel zu sagen, hier können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Bei Überspielungen vom Camcorder oder einem anderen Videorecorder nehmen Sie einfach zuerst den Titel auf und daran anschließend die erste Szene des Filmes. Arbeiten Sie nur mit einem Videorecorder, so lassen Sie am besten zu Beginn eine Lücke, in die Sie später den Titel einfügen.

ZS1: ABCDEF abcdef 123

ZS2: ABCDEF abcdef 123

ZS3: ABCDEF abcdef 123

ZS4: ABCDEF abcdef 123

ZS10: ABCDEF abcdef 123

ZS11: ABCDEF abcdef 123

ZS16: ABCDEF abcdef 123

ZS20: ABCDEF abcdef 123

ZS30: ABCDEF abcdef 123

ZS40: ABCDEF abcdef 123

ZS60: ABCDEF abcdef 123

ZS72: ABCDE abcde 123

ZS79: ABCDEF 123

(keine Kleinbuchstaben!)

ZS80: ABCDEF abcdef 123

ZS100: ABCDE abcde 123

Zu guter Letzt: Mit C=Q können Sie Videofox verlassen und in's Basic zurückkehren. Haben Sie dies versehentlich getan, starten Sie Videofox mit SYS2128 wieder ohne Datenverlust.

