

DIAS

CAD ZA IZDELAVO DIAPOZITIVOV

Uporabniški priročnik

Verzija 1.0

Ident: 23 710 044

DIAS

## CAD ZA IZDELAVO DIAPOZITIVOV

Uporabniški priročnik

Verzija 1.0

Ident: 23 710 044

Priljubljenost si izključno avtorske pravice do programskega proizvoda, opisanega v tem priročniku, vključno s vsi pripadajočo dokumentacijo.

Priljubljenost si pravico do sprememb brez predhodnega obvestila in ne odgovarjajo za škodne posledice morebitne neusklajenosti informacij v priročniku s proizvodom, ter za morebitne napake.

Prva izdaja: Januar 1986

Jancino za uporabnost programskih proizvodov na opremi, ki jo je dobavila in instalirala DO ISKRA DELTA.

Na priročnik vsebuje tudi tehnično navodilo (zakon o standardizaciji, Uradni Operacijski sistem: CP/M

ISKRA DELTA

Proizvodnja računalniških sistemov in inženiring

Farmova 41

SI-1000 LJUBLJANA

JUGOSLAVIJA

KAVANO

Pridržujemo si izključno avtorsko pravico do programskega proizvoda, opisanega v tem priročniku, vključno z vso pripadajočo dokumentacijo.

Pridržujemo si pravico do sprememb brez predhodnega obvestila in ne odgovarjamo za škodne posledice morebitne neusklajenosti informacij v priročniku s proizvodom, ter za morebitne napake.

Jamčimo za uporabnost programskih proizvodov na opremi, ki jo je dobavila in instalirala DO ISKRA DELTA.

Ta priročnik vsebuje tudi tehnično navodilo (Zakon o standardizaciji, Uradni list SFRJ st. 38/77)

ISKRA DELTA  
 Proizvodnja računalniških sistemov in inženiring  
 Parmova 41  
 61000 LJUBLJANA  
 JUGOSLAVIJA

## KAZALO

=====

UVOD . . . . .	0-1
1. ZACETEK DIAPOZITIVA, BARVA OZADJA, KOMENTAR, RELATIVNE KOORDINATE . . . . .	1-1
2. NASLOV IN TEKST. . . . .	2-1
3. POZICIONIRANI TEKST . . . . .	3-1
4. PREMIK, LINIJE IN PUSCICE . . . . .	4-1
5. KROGI . . . . .	5-1
6. BLOK SHEME . . . . .	6-1
7. OMEJITVE . . . . .	7-1
8. TABELA UKAZOV . . . . .	8-1
9. PROGRAM DIAS . . . . .	9-1
9.1. Klic programa . . . . .	9-2
9.2. Prikaz slike na barvnem terminalu RAMTEK . . . . .	9-3
9.3. Kreiranje datoteke .CGL . . . . .	9-4
9.4. Prikaz datoteke .CGL na terminalu RAMTEK . . . . .	9-4
9.5. Prikaz datoteke .CGL na graficnem PARTNER-ju . . . . .	9-5
9.6. Prikaz slike na graficnem PARTNER-ju . . . . .	9-5
10. PRIMERI . . . . .	10-1

## UVOD

Primer: PODATRI.DIA

Programski paket DIAS je namenjen izdelavi diapozitivov in tiskanic, ki so sestavljeni pretežno iz teksta in preprostih shem. Pri opisovanju podatkov uporabljamo kontrolne stavke, ki imajo obliko:

ISKRA DELTA nudi več možnosti za izdelavo diapozitivov oziroma tiskanic:

- ISKRA DELTA izdelava diapozitive in tiskanice na svoji opremi (mikroračunalnik PARTNER, barvni terminal RAMTEK, kamera RAMTEK, kopirna naprava RAMTEK). Naročnik mora na disketi poslati skreirano datoteko s podatki. Datoteka je narejena po navodilih, ki jih vsebuje ta priročnik.

- Uporabnik lahko diapozitive in tiskanice izdelava na lastni opremi (mikroračunalnik PARTNER, barvni terminal RAMTEK, kamera RAMTEK, kopirna naprava RAMTEK). Podatke napišemo na datoteko, iz katere potem program DIAS skreira sliko na ekranu terminala RAMTEK. Programska oprema: program DIAS na mikroračunalniku PARTNER.

- Če ima naročnik mikroračunalnik PARTNER, ki podpira grafiko, potem si lahko s programom DIAS na ekranu prikaže sliko. Naročnik pošlje datoteko s podatki na disketi, ISKRA DELTA pa potem izdelava zahtevane diapozitive oziroma tiskanice. Programska oprema: program DIAS na mikroračunalniku PARTNER.

- V primeru, da se uporabnik zadovolji s crnobelimi slikami, lahko sliko z ekrana na grafičnem PARTNER-ju izpiše na matrični tiskalnik, ki ima možnost grafičnega načina (npr. Fujitsu). Za izpis na matrični tiskalnik je potrebna programska podpora, ki je odvisna od tipa tiskalnika. ISKRA DELTA programski paket priredi strojni opremi.

Program DIAS je podrobneje opisan v poglavju 9.

Podatke napišemo na datoteko, ki jo kreiramo z editorjem (npr.: WordStar ). To je navadna tekstovna datoteka, ki ima poljubno ime, tip datoteke pa je .DIA .

Primer: PODATKI.DIA

Za kreiranje diapozitiva oziroma tiskanice imamo naslednje možnosti:

- naslov in tekst,
- tekst na dani poziciji,
- linije in puščice,
- blok sheme,
- krogi in
- njihove kombinacije.

Pri opisovanju podatkov uporabljamo kontrolne stavke, ki imajo obliko:

.ukaz parameter1 (parameter2 . . .)

V kontrolnih stavkih lahko uporabljamo velike in male črke abecede. Med piko in ukazom ne sme biti presledka medtem, ko mora med ukazom in med posameznimi parametri obvezno stati vsaj en presledek.

Parametri, ki jih nastavimo s posameznim ukazom (npr.: barva, velikost črk, razmak črk itd. ) ostanejo v veljavi do naslednje nastavitve. Primer: če imamo na datoteki zaporedno več diapozitivov in pri prvem nastavimo velikost črk naslova in njihovo barvo, potem se program ravna po teh vrednostih, dokler ponovno ne uporabimo ukazov za nastavitve parametrov naslova. Pri ukazih, kjer se zahteva pozicija, lahko koordinata x zavzame vrednosti od 0 do 640 in koordinata y vrednosti od 0 do 480.

Za tekst, ozadje, bloke ipd. lahko izbiramo med naslednjimi barvami :

0 - črna	1 - siva
2 - bela	3 - temno rdeča
4 - rdeča	5 - oker
6 - rumena	7 - rumeno zelena
8 - zelena	9 - modro zelena
10 - nebesno modra	11 - svetlo modra
12 - modra	13 - temno modra
14 - temno vijolična	15 - vijolična

Priporočamo, da izbirate za barve črk svetle, za ozadje pa temne barve.

## POGLAVJE 1

# 1. ZACETEK DIAPOZITIVA, BARVA OZADJA, KOMENTAR, RELATIVNE KOORDINATE

Kontrolni stavek

**.SLIDE n**

pomeni, da se za njim nahajajo podatki za eno sliko. Meja med slikami je naslednji kontrolni stavek **.SLIDE** ali pa konec datoteke s podatki. **n** je le naša oznaka slike in je program ne upšteva. Program slike razvrsti na datoteko za prikaz oziroma jih prikaže na ekranu v istem vrstnem redu, kot so razporejene na datoteki s podatki.

S kontrolnim stavkom

**.BO n**

določimo barvo ozadja slike. Stevilo **n** je med 0 in 15 ter pomeni barvo ozadja. Barva ozadja je črna, če ne uporabimo ukaza za barvo ozadja (**.BO 0**).

A/ Podatke za naslov pripravimo z naslednjimi ukazi:

Na datoteko s podatki lahko pisemo tudi komentar. Če je prvi znak v vrstici enak ';' potem program te vrstice ne upšteva, nam pa pomaga za večjo preglednost datoteke s podatki.

Primer:

; prva slika

.SLIDE 1

; barva ozadja je temno modra

.bo 13

Kjer je potrebno podati koordinate točk, jih lahko podamo absolutno (točka je podana s pravimi koordinatami na polju risanja) ali relativno (točko določimo z odmiki glede na trenutno pozicijo risanja).

Ukaz: `PODATKI.DIA`

**.REL+**

pove, da so od tega ukaza dalje vse koordinate podane relativno (z odkikom od zadnje točke).

Z ukazom `IN` in `TEXT`.

**.REL-**

pa dosežemo absolutne koordinate.

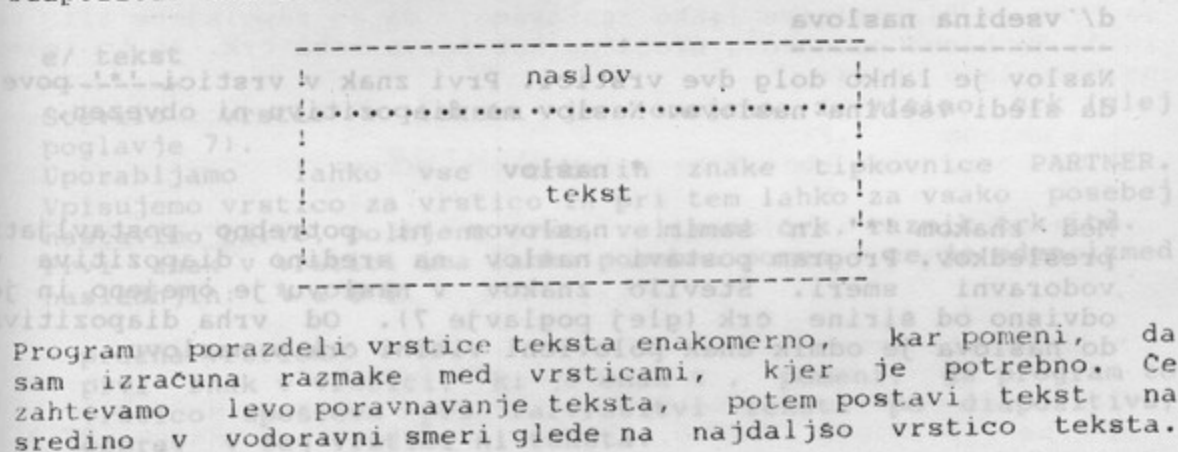
Trenutna pozicija je zadnja točka, ki smo jo narisali in je odvisna od elementa, ki smo ga nazadnje risali:

element	:	končna pozicija risanja
linija	:	končna točka linije
blok	:	leva zgornja točka bloka
krog	:	središče kroga
premik	:	koordinate premika
pozic. tekst	:	koordinate teksta



2. NASLOV IN TEKST

Diapozitiv ima lahko obliko



A/ Podatke za naslov pripravimo z naslednjimi ukazi:

a/ barva naslova

BN n pomeni številko barve. Ce tega ukaza ne uporabimo, je barva naslova bela (.BN 2).

**b/ velikost črk naslova**

-----

**.VN x y**

x in y imata vrednost med 1 in 4, x pomeni sirino črke, y pa visino črke. Izbiramo lahko med 16 kombinacijami visine in sirine črk. Parametra x in y lahko zavzameta tudi vrednost 0, vendar lahko ta vrednost nastopa le v povezavi z 0 in 1 (dovoljene kombinacije .VN 0 0, .VN 0 1, .VN 1 0).

Če ukaza za velikost naslova ne uporabimo, velja .VN 3 3.

.REL-

**c/ razmik črk v naslovu**

-----

**.RN n**

podamo ga s pozitivnim številom n, ki pomeni desetinke sirine črke in zavzame vrednosti od 0 do 20. (Maksimalni razmik med črkami je 2 znaka.)

Razmik črk v naslovu je .RN 0, če .RN n ne uporabimo.

**d/ vsebina naslova**

-----

Naslov je lahko dolg dve vrstici. Prvi znak v vrstici '\*' pove, da sledi vsebina naslova. Naslov na diapozitivu ni obvezen.

**\* naslov**

Med znakom '\*' in samim naslovom ni potrebno postavljati presledkov. Program postavi naslov na sredino diapozitiva v vodoravni smeri. Število znakov v naslovu je omejeno in je odvisno od sirine črk (glej poglavje 7). Od vrha diapozitiva do naslova je odmik enak polovični visini črk v naslovu.

**B/ Podatke za tekst pripravimo:**

-----

**a/ barva teksta**

-----

**.BT n**

n pomeni številko barve.

Če tega ukaza ne uporabimo, je tekst bele barve (.BT 2).

n BN.

**b/ velikost črk**

-----

**.VT x y**

x in y imata vrednost med 1 in 4, x pomeni sirino črke, y pa visino črke. Izbiramo lahko med 16 kombinacijami visine in sirine črk. Parametra x in y lahko zavzameta tudi vrednost 0, vendar lahko ta vrednost nastopa le v povezavi z 0 in 1 (dovoljene kombinacije .VT 0 0, .VT 0 1, .VT 1 0).

Velikost teksta je .VT 2 2, če tega ukaza ne uporabimo.

## c/ razmik črk

podamo ga s pozitivnim številom n, ki pomeni desetinke širine črke in zavzame vrednosti od 0 do 20. (Maksimalni razmik med črkami je 2 znaka.)  
Razmik je .RT 0, če ukaza ne uporabimo.

## d/ levi rob

Zahtevamo lahko, da nam program tekst levo poravnava ali pa ne.  
Z ukazom .LR+

levo poravnavanje vključimo, z ukazom .LR-  
pa zahtevamo, da nam program vsako vrstico teksta postavi na sredino. Če teh ukazov ne uporabimo, potem program tekst poravnava. Levi rob upošteva tudi v primeru, če zahtevamo pred vrstico poseben znak za nastevanje (#).

## e/ tekst

Število vrstic v tekstu je omejeno z visino črk (glej poglavje 7).

Uporabljamo lahko vse črke in znake tipkovnice PARTNER. Vpisujemo vrstico za vrstico in pri tem lahko za vsako posebej nastavimo barvo, polnjene črke, velikost črk, razmik črk itd. Prvi znak v vrstici ima lahko poseben pomen, če je eden izmed naslednjih: % & \$ #

- prazna vrstica  
prvi znak v vrstici, ki je enak %, pomeni, da program to vrstico upošteva pri razvrstitvi teksta po diapozitivu, čeprav v tej vrstici ni teksta.
- nadaljevanje vrstice  
Če je prvi znak v vrstici '&', potem program ne vstavi razmika med vrstici.
- začetni presledki  
Znak '\$', kot prvi znak v vrstici, pomeni, da program upošteva začetne presledke, ki jih sicer izpusti.
- znak za nastevanje pred vrstico  
Znak '#' pred vrstico teksta pomeni, da bo vrstica imela obliko:

o vsebina vrstice

Znak pred vrstico je zapolnjen krog. Barvo znaka za nastevanje določimo z ukazom

.BM n

kjer je n številka barve.

Če drugače ne določimo je znak pred vrstico enake barve kot črke naslova.

Lahko uporabimo tudi kombinacijo znakov &# , kar pomeni, da je potrebno tekst v naslednji vrstici zamakniti, pred tekstom ni znaka za nastevanje, med vrsticama ni razmika.

Primer:

podatki : # vrstica, ki &# se nadaljuje  
izgled na diapozitivu:

o vrstica, ki se nadaljuje

Kombinaciji #S in &S pomenita, da program poleg zamika oz. nadaljevanja upošteva se vse presledke, ki stojijo pred tekstom.

C/ polnjene črke

Za črke na diapozitivu lahko zahtevamo, da so zapolnjene ali ne in da je barva polnjenja drugačna kot barva roba črk. Za to imamo na razpolago ukaza:

- z ukazom .F+ določimo, naj bodo črke polnjene, z ukazom .F- pa polnjenje izključimo. Če tega ukaza ne uporabimo, so črke zapolnjene.

- barvo polnjenja lahko posebej določimo z ukazom .BF n kjer n pomeni številko barve. Če tega ukaza ne uporabimo, so črke zapolnjene z barvo, ki smo jo določili z ukazom .BT ali .BN

Polnjenje z drugo barvo je možno le pri velikostih črk, ki so Brez tega ukaza program črke zapolni z isto barvo, kot je barva teksta oz. naslova.

Primer:

.slide 1  
 .vn 3 2  
 .rn 1  
 \*PRIMER -  
 \*TEKSTOVNE SLIKE  
 .vt 2 2  
 .rt 1  
 #prva vrsta teksta  
 #druga vrsta,  
 &#ki se nadaljuje  
 Vrsta, ki nima znaka  
 &za naštevanje

## 3. POZICIONIRANI TEKST

Za vrstico teksta lahko določimo koordinate. Ko smo določili velikost črk v tekstu, barvo teksta in ostale parametre (glej poglavje 2 - B) navedemo podatke za pozicionirani tekst. Z ukazom

določimo koordinate teksta, x je celo število med 0 in 640, y pa med 0 in 100.

V odvisnosti od ukaza program vzame relativne oziroma absolutne koordinate.

Takoj za tem ukazom mora stati vrstica s tekstom, ki ga želimo zapisati na določeni poziciji.

Primer:

.slide 1  
 .vn 3 2  
 .rn 1  
 \*PRIMER -  
 \*POZICIONIRANI TEKST  
 .vt 1 2  
 .rt 1  
 .p 100 200  
 POZICIONIRANI TEKST (100,200)  
 .rel-  
 .p 100 100  
 PREMIK ZA (100,100) RELATIVNO  
 .rel-  
 .p 50 100  
 TEKST VELIKOSTI 1 2 NA (50,100)

PRIMER -  
 TEKSTOVNE SLIKE

● prva vrsta teksta

● druga vrsta,  
ki se nadaljuje

Vrsta, ki nima znaka  
za naštevanje

1988 DELTA

POZICIONIRANI TEKST (100,200)

TEKST VELIKOSTI 1 2 NA (50,100)

SW 27

## POGLAVJE 3

## 3. POZICIONIRANI TEKST

=====

Za vrstico teksta lahko določimo koordinate. Ko smo določili velikost črk v tekstu, barvo teksta in ostale parametre (glej poglavje 2 - B) navedemo podatke za pozicionirani tekst. Z ukazom

.P x y

določimo koordinate teksta. x je celo stevilo med 0 in 640, y pa med 0 in 480.

V odvisnosti od ukaza .REL+/- program vzame relativne oziroma absolutne koordinate.

Takoj za tem ukazom mora stati vrstica s tekstom, ki ga želimo zapisati na določeno pozicijo.

Primer:

-----

```
.slide 1
.vn 3 2
.rn 1
*PRIMER -
*POZICIONIRANI TEKST
.vt 1 2
.rt 1
.p 100 200
POZICIONIRANI TEKST (100,200)
.rel+
.p 100 100
PREMIK ZA (100,100) RELATIVNO
.rel-
.p 50 100
TEKST VELIKOSTI 1 2 NA (50,100)
```

PRIMER -  
POZICIONIRANI TEKST

PREMIK ZA (100,100) RELATIVNO

POZICIONIRANI TEKST (100,200)

TEKST VELIKOSTI 1 2 NA (50,100)

1989 DEL 74

## POGLAVJE 4

## 4. PREMIK, LINIJE IN PUSCICE

Premik na določeno točko nam omogočata ukaza

Ce podamo je koordinati  $x$  y potem program vzame to kot končno točko linije, za razen če je v programu določeno ali relativno ali absolutno. Odvisno od ukaza .REL+/- . Pri ukazu .MA x y pa program ne glede na ukaz .REL vzame koordinate absolutno.

Ce uporabimo ukaz .M x y program vzame relativno ali absolutno, odvisno od ukaza .REL+/- . Pri ukazu .MA x y pa program ne glede na ukaz .REL vzame koordinate absolutno.

Za linije imamo na razpolago naslednje ukaze:

- tip linije določimo z ukazom

.LT n

kjer ima n vrednosti od 0 do 3 in posamezna vrednost pomeni:

0 - polna linija,

1 - linija iz pik,

2 - crtkana linija,

3 - linija iz crtic in pik.

Ce tega ukaza ni, program rise polne linije.

- z ukazom

.LB n

določimo barvo linije in je n številka barve.

Barva linije je bela ( .LB 2 ) , ce tega ukaza ne uporabimo.

- ločimo tri vrste linij in puščic :

POGLAVJE 4

- .LP+ pomeni puščico iz začetne v končno točko  
npr.: Z -----> K
- .LP& pomeni puščico v obe smeri  
npr.: Z <-----> K
- .LP- izključimo puščice, program riše samo linije  
npr.: Z ----- K

Če ne uporabimo nobenega od teh ukazov, potem program riše linije.

- začetno in končno točko podamo z ukazom

.L x1 y1 x2 y2

kjer sta x1 in x2 celi števili med 0 in 640, y1 in y2 pa med 0 in 480.

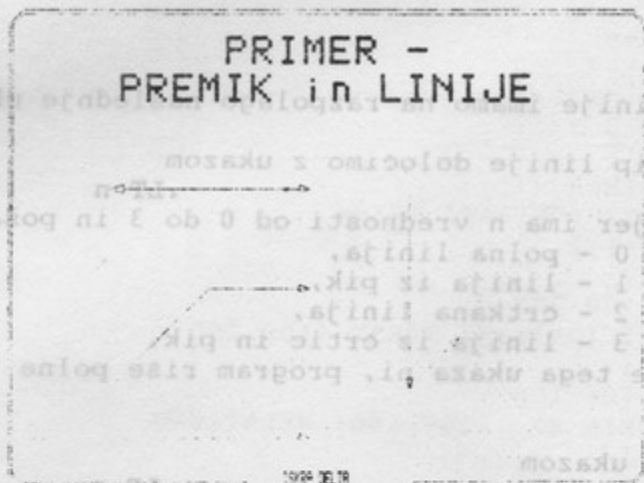
Ko program prebere koordinate točk, vzame parametre za linijo, ki so bili določeni do ukaza .L x1 y1 x2 y2.

Če podamo le koordinati x1 in y1, potem program vzame to kot končno točko linije, za začetno točko pa vzame trenutno pozicijo risanja. Odvisno od ukaza .REL+/- so koordinate relativne ali absolutne.

Primer:

```

-----
.slide 1
.vn 3 2
.rn 1
*PRIMER -
*PREMIK in LINIJE
.lt 0
.ma 100 100
.l 200 200
.lp+
.l 300 200
.lt 1
.l 400 300 400 100
.rel+
.l 50 50
.ma 20 50
.lt 3
.rel-
.l 300 50
.lp&
.lt 0
.l 100 300 300 300
    
```





## POGLAVJE 5

## 5. KROGI

=====

Krog lahko definiramo tako, da sta barva roba in barva polnjenja različni ali enaki.

- barvo roba določimo z ukazom

.KR n

Ce ga ne uporabimo, potem krog nima roba.

- z ukazom

.KB n

definiramo barvo kroga. Če ta ukaz ni uporabljen, je barva kroga bela (.KB 2).

- koordinate kroga in polmer podamo z ukazom

.KS x y r

kjer sta x in y koordinati središča, r pa polmer kroga.

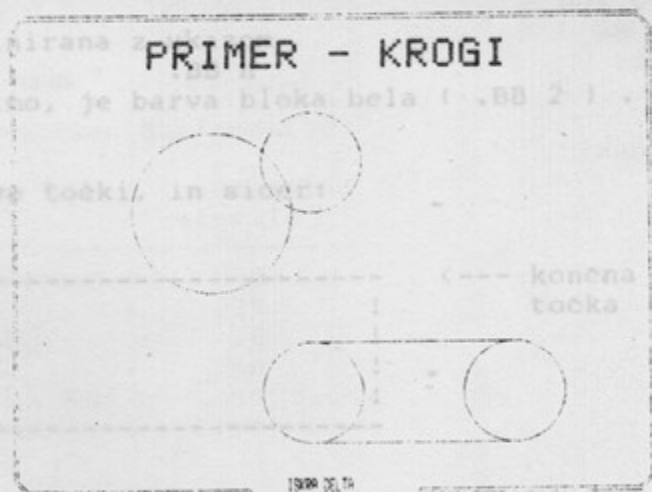
x lahko zavzame vrednosti med 0 in 640, y pa med 0 in 480.

Glede na ukaz .REL+/- so koordinate relativne ali absolutne.

Ko prebere ukaz .KS sestavi podatke za krog iz parametrov, ki so bili določeni pred tem ukazom.

Primer :

```
.slide 1
.vn 3 2
.rn 1
*PRIMER - KROGI
.ks 200 280 80
.rel+
.ks 100 50 50
.rel-
.ks 300 100 50
.ks 500 100 50
.l 300 150 500 150
.l 300 50 500 50
```



krogi

5 - 1

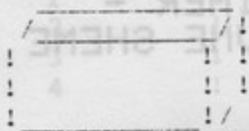
POGLAVJE 6

zabeleženo in končno točko podamo z ukazom  
.B xl yl x2 y2

6. BLOK SCHEME

Kot pri krogu, lahko tudi tu posebej definiramo barvo roba in bloka.

- z ukazom **.VBLOK** zahtevamo volumensko predstavitev bloka. Ukaz **.BLOK** je ukaz, ki pove, da sledijo nevolumenski bloki. Ukaz velja, dokler spet ne uporabimo ukaza **.VBLOK**.



<----- volumenski blok

- barvo roba določimo z ukazom **.BR n**. Če tega ne uporabimo, potem je blok brez roba (rob je enake barve kot blok).

- barva bloka je definirana z ukazom **.BB n**. Če ukaza ne uporabimo, je barva bloka bela ( **.BB 2** ).

- pri bloku podamo dve točki, in sicer:

zacetna pozicija	50	točka	<----- končna točka
zacetna pozicija	50	točka	
zacetna pozicija	50	točka	
zacetna pozicija	50	točka	

Začetno in končno točko podamo z ukazom

POGLAVJE 6

.B x1 y1 x2 y2

Ko program zasledi začetno in končno točko, potem zaključí podatke za tekoči blok. x1 in x2 lahko zavzameta vrednosti med 0 in 640, y1 in y2 pa med 0 in 480. Če podamo le x1 in y1, potem to pomeni drugo točko bloka, za prvo točko pa program vzame trenutno položico risanja. Glede na ukaz .REL/-- so koordinate relativne oziroma absolutne.

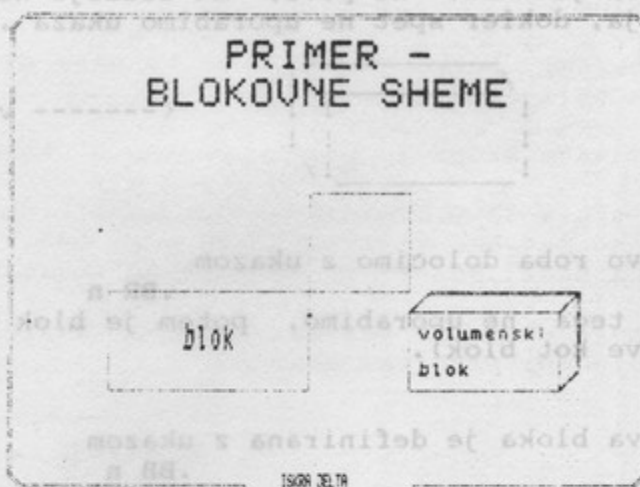
- V blok lahko zapišemo tekst. Podamo ga na naslednji način:

.B+ pomeni, da v naslednjih vrsticah do ukaza .B- sledi tekst, ki ga bomo vpisali v blok, ki smo ga nazadnje definirali.

Primer: .B+  
prva vrsta  
druga vrsta  
.B-

Primer:

```
-----
.slide 1
.vn 3 2
.rn 1
*PRIMER - -
*BLOKOVNE SCHEME
.vt 1 2
.rt 1
.blok
.b 100 100 300 200
.b+
blok
.b-
.rel+
.b 100 100
.vblok
.ma 400 100
.b 150 80
.vt 1 1
.lr-
.b+
volumenski
blok
.b-
```



-----  
končna  
točka

blok scheme

6 - 2

## 7. OMEJITVE

=====

Od velikosti crk je odvisno, koliko znakov lahko vpisemo v eno vrstico, oziroma koliko je vrstic teksta.

Maksimalno število vrstic ( razmak vrstic = 0 ) :

visina znaka : število vrst

1	:	15
2	:	11
3	:	8
4	:	6

Maksimalno število znakov v vrstici ( razmik med znaki = 0 ) :

širina znaka : število znakov

1	:	50
2	:	35
3	:	25
4	:	20

Omejeno je število posameznih elementov:

element : maksimalno število

vrstice teksta	:	30
bloki	:	25
vrstice v bloku	:	10
krugi	:	50
pozicionirani tekst:	:	50
linije, puscice	:	100

## POGLAVJE 8

## 8. TABELA UKAZOV

ukaz	razlaga	! ce ukaz ni ! ! uporabljen !	! stran
.SLIDE n	! zacetek podatkov	!	! 1 - 1
.BO n	! barva ozadja	! 0	! 1 - 1
; tekst	! komentar	!	! 1 - 1
.REL+	! relativne koordinate	!	! 1 - 2
.REL-	!	!	!
.BN n	! barva naslova	! 2	! 2 - 1
.VN x y	! velikost crk naslova	! 3 3	! 2 - 2
.RN n	! razmik crk v naslovu	! 0	! 2 - 2
* naslov	! navedba vsebine naslova	!	! 2 - 2
.BT n	! barva teksta	! 2	! 2 - 2
.VT x y	! velikost crk teksta	! 2 2	! 2 - 2
.RT n	! razmik crk v tekstu	! 0	! 2 - 3
.LR +	! levo poravnavanje teksta	!	! 2 - 3
.LR -	!	!	!
.BM n	! barva znaka za nastevanje	! 2	! 2 - 3
# tekst	! pred tekstem znak za ! nastevanje	!	! 2 - 3

ukaz	razlaga	! ce ukaz ni ! ! uporabljen !	! stran
& tekst	! nadaljevanje vrstice ! (ni razmika med vrsticami)	!	! 2 - 3
&# tekst	! nadaljevanje vrstice ter ! zamik, ni znaka za nastevan.	!	! 2 - 3
\$ tekst	! uposteva vodilne presledke	!	! 2 - 3
%	! prazna vrstica	!	! 2 - 3
.F+	! polnjenje črk	!	! 2 - 4
.F-	!	!	!
.BF n	! barva polnjenja črk	!	! 2 - 4
.P x y	! pozicionirani tekst	!	! 3 - 1
.M x y	! premik na točko (x,y)	!	! 4 - 1
.MA x y	! absol. premik na točko (x,y)	!	! 4 - 1
.LT n	! tip linije	!	! 4 - 1
.LB n	! barva linije	!	! 4 - 1
.LP+	! puščica iz začetne v končno ! točko	!	!
.LP&	! puščica v obe smeri	!	! 4 - 2
.LP-	! linija	!	!
.L x1 y1 x2 y2	! koordinate linije	!	! 4 - 2
.KR n	! barva roba kroga	!	! 5 - 1
.KB n	! barva kroga	!	! 5 - 1
.KS x y r	! podatki za krog	!	! 5 - 1
.VBLOK	! volumenski blok	!	! izključen ! 6 - 1
.BLOK	! nevolumenski blok	!	! vključen ! 6 - 1
.BR n	! barva roba bloka	!	! 6 - 1
.BB n	! barva bloka	!	! 6 - 1
.B x1 y1 x2 y2	! pozicija bloka	!	! 6 - 2
.B+	! začetek teksta v bloku	!	! 6 - 2
.B-	! konec teksta v bloku	!	! 6 - 2

## POGLAVJE 9

## 9. PROGRAM DIAS

Program DIAS zahteva naslednjo strojno opremo:

- mikroračunalnik PARTNER (z grafiko ali brez),
- matrični tiskalnik, ki lahko deluje tudi v grafičnem načinu,
- barvni grafični terminal RAMTEK,
- barvna kopirna naprava RAMTEK,
- kamera RAMTEK.

Ni potrebno, da je prisotna vsa strojna oprema hkrati. Možne kombinacije so:

- mikroračunalnik PARTNER ==> skreiramo lahko le datoteko s podatki, v programu DIAS je možno klicati le točko 2 v glavnem meniju.
- mikroračunalnik PARTNER z grafiko ==> skreiramo datoteko s podatki. V programu DIAS lahko uporabimo točke 2, 4 in 5 v glavnem meniju.
- mikroračunalnik PARTNER z grafiko, matrični tiskalnik ==> skreiramo datoteko s podatki. V programu DIAS lahko uporabimo točke 2, 4 in 5 v glavnem meniju.
- mikroračunalnik PARTNER (z grafiko ali brez) in RAMTEK oprema ==> skreirano datoteko s podatki program DIAS obdela in sliko prikaže na ekranu barvnega grafičnega terminala RAMTEK. Od tu lahko potem s kamero posnamemo diapozitiv ali pa izdelamo tiskanico na kopirni napravi. Če PARTNER grafičen, lahko v glavnem meniju programa DIAS izberemo katerokoli točko, sicer pa le točke 1, 2 in 3.

Da program lahko teče na mikroračunalniku PARTNER, so potrebne naslednje datoteke:

- DIAS.COM
- DIAS.000
- DIAS.001
- ABECEDA.DRF
- VLT.CGL

## 9.1 Klic programa

Program DIAS pokličemo:

A> DIAS

Na ekran se izpiše:

I s k r a D e l t a  
Programski paket: D I A S  
Verzija 1.0  
november 1985

Ce ni datoteke ABECEDA.DRF program javi sporočilo:

NI ABECEDA.DRF !!!

in konča delo.

Ce ni katere od datotek ABECEDA.1, ABECEDA.3, ABECEDA.7 ali CRKE.ABC potem program javi

Kreiranje delovnih datotek ...

ali

Kreiranje datoteke CRKE.ABC ....

in skreira manjkajoče datoteke.

Po tem koraku se na ekranu izpiše glavni meni za izbiro funkcij:  
(kratica CGL pomeni Color Graphics Language)

### =====

### RACUNALNISKO KREIRANJE DIAPOZITIVOV - D I A S

### =====

- 1 DIREKTEN PRIKAZ NA RAMTEK Z .DIA DATOTEKE
- 2 KREIRANJE .CGL DATOTEKE Z .DIA DATOTEKE
- 3 PRIKAZ .CGL NA RAMTEK
- 4 PRIKAZ .CGL NA PARTNER
- 5 DIREKTEN PRIKAZ NA PARTNER Z .DIA DATOTEKE
- 0 KONEC

IZBIRA: \_\_\_\_\_



V tem meniju se lahko odločimo za eno od petih možnosti, vendar morajo biti za vsako izpolnjeni določeni pogoji:

- točka 1 - obstajati mora datoteka ime.DIA
  - postavljena mora biti povezava med mikroračunalnikom PARTNER in terminalom RAMTEK
  - na terminalu RAMTEK morajo biti inicializirane barve
- točka 2 - obstajati mora datoteka ime.DIA
- točka 3 - obstajati mora datoteka ime.CGL
  - postavljena mora biti povezava med mikroračunalnikom PARTNER in terminalom RAMTEK
  - na terminalu RAMTEK morajo biti inicializirane barve
- točka 4 - mikroračunalnik PARTNER mora podpirati grafiko
  - obstajati mora datoteka ime.CGL
- točka 5 - mikroračunalnik PARTNER mora podpirati grafiko
  - obstajati mora datoteka ime.DIA
  - matricni tiskalnik

Če prikazujemo na RAMTEK, moramo najprej v glavnem meniju izbrati točko 3.

Na ekranu se pojavi napis

Vpisi ime datoteke .CGL:

Vpisemo ime VLT. Na barvnem terminalu se pojavi spretek barv. S tem smo inicializirali barve na barvnem terminalu RAMTEK.

## 9.2. Prikaz slike na barvni terminal RAMTEK

---

Ko imamo skreirano datoteko s podatki (npr.: PODAT.DIA), postavljeno povezavo med mikroračunalnikom PARTNER in barvnim terminalom RAMTEK ter instaliran program DIAS, lahko v glavnem meniju izberemo točko 1.

IZBIRA: 1

Program nas vpraša po imenu datoteke s podatki. Vpisemo samo ime datoteke, brez tipa datoteke:

Vpisi ime datoteke .DIA : PODAT

Program prične s prikazom slike na terminal RAMTEK. Na ekran PARTNER se izpise zaporedna številka slike:

Slika st. n

Ce je na datoteki s podatki vec slik, potem program po prikazu ene slike izpise na ekranu PARTNER:

Program DIAS pok **<CR>** za novo sliko ...

Po prikazu vseh slik z datoteke s podatki, se program vrne nazaj v glavni meni.

Ce program odkrije napake v podatkih, jih prikaze na ekranu. V tem primeru ne prikaze slike na terminalu RAMTEK.

### 9.3. Kreiranje .CGL datoteke

---

Ko imamo skreirano datoteko s podatki (npr.: PODAT.DIA) ter instaliran program DIAS, lahko v glavnem meniju izberemo točko 2.

IZBIRA: 2

Program nas vprasa po imenu datoteke s podatki. Vpisemo samo ime datoteke, brez tipa datoteke :

Vpisi ime datoteke .DIA : PODAT

Program prične s kreiranjem datoteke PODAT.CGL . Na ekranu PARTNER se izpise zaporedna številka slike:

Slika st. n

Ko program konča s kreiranjem datoteke, se vrne v glavni meni.

V primeru, da program odkrije napako v podatkih, to prikaze na ekranu.

### 9.4. Prikaz .CGL datoteke na terminal RAMTEK

---

Ko imamo skreirano ime.CGL datoteko (npr.: PODAT.CGL) , postavljeno povezavo med mikroracunalnikom PARTNER in barvnim terminalom RAMTEK ter instaliran program DIAS, lahko v glavnem meniju izberemo točko 3.

IZBIRA: 3

Program nas vprasa po imenu datoteke s podatki. Vpisemo samo ime datoteke, brez tipa datoteke :

Vpisi ime datoteke .CGL : PODAT

Program prične s prikazom slike na terminal RAMTEK. Na ekranu PARTNER se izpiše zaporedna številka slike:

Slika st. n

Ce je na datoteki s podatki več slik, potem program po prikazu ene slike izpiše na ekranu PARTNER naslednje:

<CR> za novo sliko ...

Ko program prikaže vse slike z datoteke .CGL, se vrne nazaj v glavni meni.

#### 9.5. Prikaz .CGL datoteke na grafični PARTNER\*

---

Ko imamo skreirano ime.CGL datoteko (npr.: PODAT.CGL) in instaliran program DIAS, lahko v glavnem meniju izberemo točko 4.

IZBIRA: 4

Program nas vpraša po imenu datoteke s podatki. Vpisemo samo ime datoteke, brez tipa datoteke :

Vpisi ime datoteke .CGL : PODAT

Program prične s prikazom slike na ekran grafičnega PARTNER-ja.

Ce je na datoteki s podatki več slik, potem program po prikazu ene slike izpiše na ekranu PARTNER:

<1>Hard copy, <2>A4 format, <CR> za novo sliko ...

Z izbiro 1 ali 2 se na tiskalniku izriše slika. Točka ena narise sliko, ki je direkten posnetek ekrana 1:1 (glej pogl.10), točka dva pa sliko razširi na velikost formata A4 (glej pogl.10).

Ko program prikaže vse slike z datoteke .CGL, se vrne nazaj v glavni meni.

#### 9.6. Prikaz slike na grafični PARTNER

---

Ko imamo skreirano datoteko s podatki (npr.: PODAT.DIA) in instaliran program DIAS, lahko v glavnem meniju izberemo točko 5.

IZBIRA: 5

Program nas vpraša po imenu datoteke s podatki. Vpisemo samo ime datoteke, brez tipa:

Vpisi ime datoteke .DIA : PODAT

Program prične s prikazom slike na ekranu grafičnega PARTNER-ja.

Ce je na datoteki s podatki vec slik, potem program po prikazu ene slike izpise na ekranu PARTNER:

<1>Hard copy, <2>A4 format, <CR> za novo sliko ...

Z izbiro 1 ali 2 nam se na tiskalniku izriše slika. Točka ena nariše sliko, ki je direkten posnetek ekrana 1:1 (glej pogl.10), točka dva pa sliko razširi na velikost formata A4 (glej pogl.10).

Ko program prikaže vse slike z datoteke .DIA, se vrne nazaj v glavni meni.

IZBIRA: 4

Vpisi ime datoteke .GCL : PODAT

Program prične s prikazom slike na ekranu grafičnega PARTNER-ja. Ce je na datoteki s podatki vec slik, potem program po prikazu ene slike izpise na ekranu PARTNER: <1>Hard copy, <2>A4 format, <CR> za novo sliko ...

Z izbiro 1 ali 2 se na tiskalniku izriše slika. Točka ena nariše sliko, ki je direkten posnetek ekrana 1:1 (glej pogl.10), točka dva pa sliko razširi na velikost formata A4 (glej pogl.10).

Ko program prikaže vse slike z datoteke .GCL, se vrne nazaj v glavni meni.

9.8. Prikaz slike na grafični PARTNER

IZBIRA: 5

POGLAVJE 10

10. PRIMERI

V tem poglavju je več primerov podatkov in slik, ki so rezultat programa DIAS. Slike so izdelane na matricnem tiskalniku Fujitsu.

Primer 1:

Podatki na datoteki:

- .SLIDE 1
  - .VN 2 3
  - .BN 6
  - .BO 13
  - .RN 2
  - .VT 2 2
  - .RT 2
  - .BT 2
  - \*DIAS - CAD ZA IZDELAVO
  - \*DIAPOZITIVOV IN TISKANIC
  - .lr-
- Slike so sestavljene iz teksta in preprostih shem. Program podatke za sliko bere z datoteke, ki jo kreiramo na mikroračunalniku PARTNER.

Poznamo program DIAS in sicer si ukazi sledijo v naslednjem vrstnem redu (močnejši tisk odtipka uporabnik):

A>DIAS

Na ekranu se pojavi glavni meni. Izberemo točko 5.

IZBIRA: 5

Izpiše se tekst:

Slika st.1

Na ekran se prikaže slika in v spodnji vrstici tekst:

<1>Hard Copy, <2>A4 format, <CR> za nadaljevanje ...

Izberemo znak 1 in na tiskalniku se izriše naslednja slika.

**DIAS - CAD ZA IZDELAVO  
DIAPOZITIVOV IN TISKANIC**

Slike so sestavljene  
iz teksta in preprostih  
shem. Program podatke za  
sliko bere z datoteke,  
ki jo kreiramo na  
mikroračunalniku PARTNER.

ISKRA DELTA

**Primer 2:**

Podatki na datoteki:

.SLIDE  
.VN 2 3  
.BN 6  
.BO 13  
.RN 2  
.VT 2 2  
.RT 1  
.BT 2

\*IZDELAVA DIAPOZITIVOV

Strojna oprema:

#ISKRA DELTA mikroračunalnik  
&#PARTNER  
#barvni grafični terminal  
&#RAMTEK  
#kamera RAMTEK

%

Programska oprema: paket DIAS

%

Poženemo program DIAS in sicer si komande sledijo v naslednjem vrstnem redu (močnejši tisk odtipka uporabnik):

A>DIAS

primeri

10 - 2

Na ekranu se pojavi glavni meni. Izberemo točko 5.

IZBIRA: 2

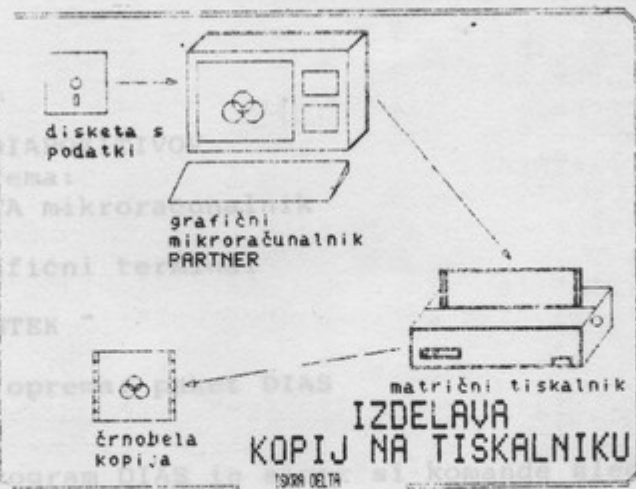
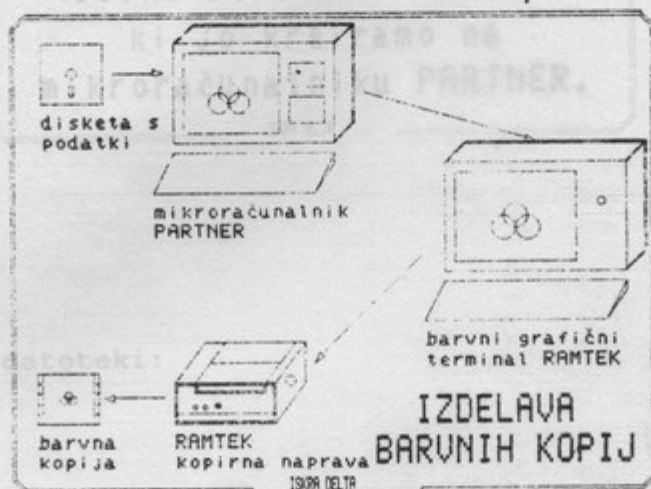
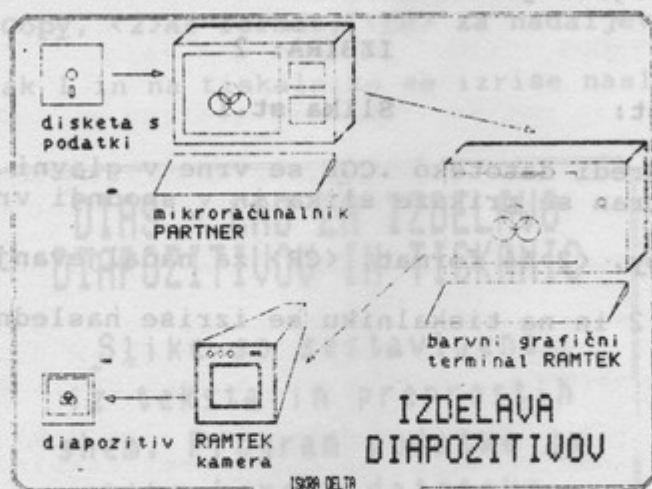
Izpiše se tekst: Slika st.1

Ko program naredi datoteko .CGL se vrne v glavni meni. Izberemo točko 4. Na ekran se prikaže slika in v spodnji vrstici tekst:

<1>Hard Copy, <2>A4 format, <CR> za nadaljevanje ...

Izberemo znak 2 in na tiskalniku se izriše naslednja slika.

Primer slik, ki so bile kreirane z programskim paketom DIAS:



Primer 2

Podatki na disketi:

- .SLIDE
- .VN 2 3
- .DN 6
- .BO 13
- .BN 2
- .VT 2 2
- .BT 1
- .BT 2

\*IZDELAVA DIAPOZITIVOV  
 #ISKRA DELTA mikro  
 #PARTNER  
 #barvni grafični ter  
 #RAMTEK  
 #kamera RAMTEK

Programska oprema: DIAS

Poželeno p...  
 vrtnem redu...



Prosimo, da izpolnite in pošljete naziv:

ISKRA DELTA  
Tržno komuniciranje  
Parnova 41, 61000 Ljubljana

# IZDELAVA DIAPOZITIVOV

PRIPOMBE

Strojna oprema:

ISKRA DELTA mikroročunalnik

PARTNER

barvni grafični terminal

RAMTEK

kamera RAMTEK

Programska oprema: paket DIAS

Primer slik, ki so bile kreirane z programskim paketom DIAS:

VOVITISOPAID AVAJJEDSI

: SMS190 SNL0132

RENTSAR

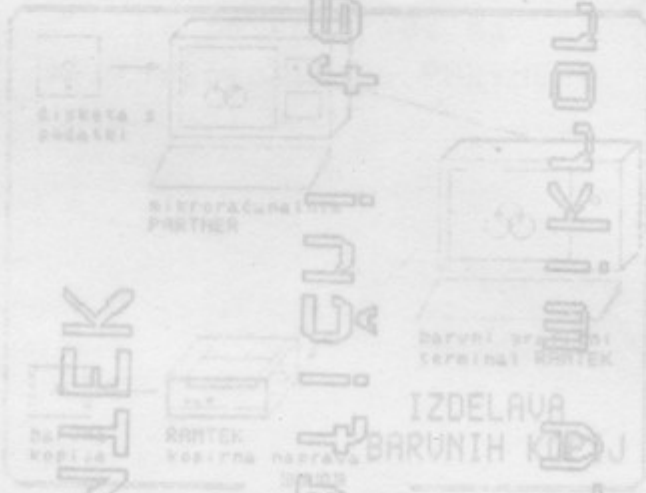
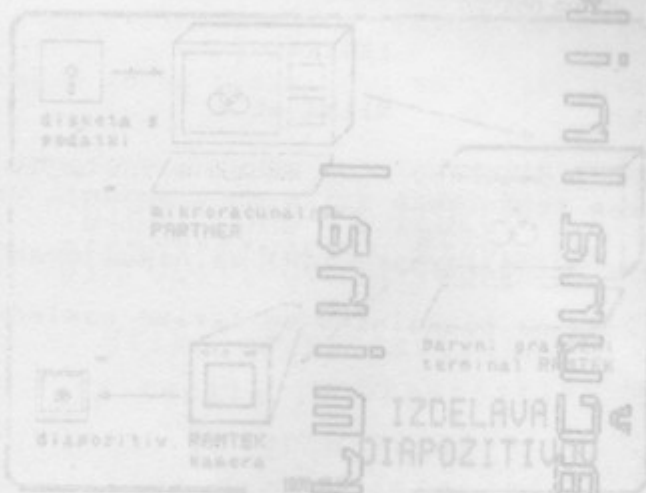
RENTSAR

RENTSAR

RENTSAR

RENTSAR

100000



SAID faksq : SMS190 SKZMS19019

AT 130 0021



DIAS  
CAD ZA IZDELAVO DIAPOZITIVOV  
Priročnik za pripravo podatkov  
in uporabo programa DIAS

/Ident: 23 710 044/

Prva izdaja

Izdajatelj:  
ISKRA DELTA, TRŽNO KOMUNICIRANJE, Parmova 41, Ljubljana

LJUBLJANA  
Januar 1986

side side side side side side side side side side  
side side side side side side side side side side  
side side side side side side side side side side  
side side side side side side side side side side  
side side side side side side side side side side