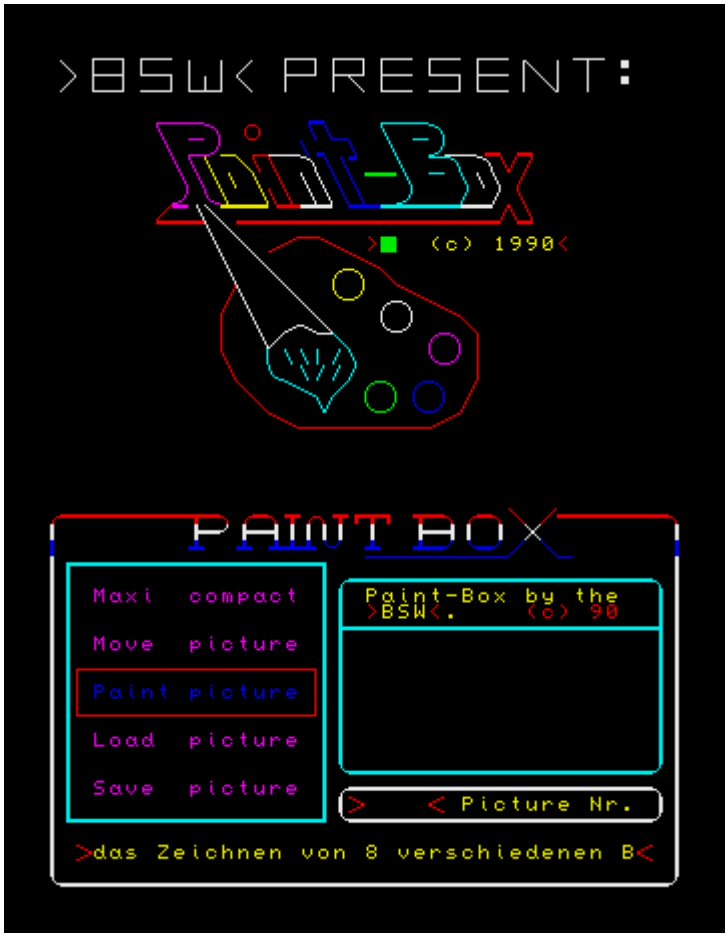
Paintbox

Zeichenprogramm von Andreas Bartusch (bsw).



die tollen Grafiken für Turbo von S. Huth und Karate wurden mit diesem Programm erstellt.

Dateiname	PAINTBOX.COM
Laden in	OS
Programmstandort	4000h-5FFFh
	206h-21Dh Arbeitszellen
	2000h-3FFFh, 6000h-7FFFh Speicher für Bilder
OS-Kommandos	BOXNEW, BOX, TEST

Download

- paintbox.zip

paintboxu.kcc ist restaurierte originale Version. Laden, Reset oder aber mit CLOAD laden. Danach mit BOXNEW starten. Laden/Speichern geht nur mit Kassette!

paintbox.kcc ist meine gepatchte Version. Laden, Enter, fertig. Laden/Speichern geht auch mit Diskette/USB. Im Unterschied zum Original wird beim Laden der Filename abgefragt.

Loader

Die originale Version hat einen Loader-Screen (Bild o.l.) und lädt das eigentliche Zeichenprogramm nach.

Meine gepatchte Version wird am Stück geladen, im Loader-Screen ist Enter zu drücken. Außerdem wurden die Kassettenfunktionen auf CALL5-Standard gepatcht. Damit ist das Laden/Speichern auf USB/Diskette bei entsprechender OS-Erweiterung möglich.

Bedienung

Mit Paintbox ist das Zeichnen von 8 verschiedenen Bildern möglich. Nach erfolgreichem Einladen ist nun das Menü zu sehen. Mit den Tasten rauf, runter,STOP & ENTER wird der Menübalken bewegt und die gewünschte Routine aufgerufen.

Die gewünschte Bildnummer 1..8 ist danach zu tippen.

Die in der Routine 'PAINT PICTURE' gezeichneten Bilder können überlagert (MOVE PICTURE) oder als Basicprogramm und verdichtetes oder unverdichtetes Maschinenprogramm (SAVE PICTURE) ausgeladen werden. Die Maschinenprogramme enthalten eine Ausgaberoutine, das Basicprogramm ist selbststartend.

In der Routine 'MAXI COMPACT' wird der Farbspeicher so umgeschrieben, dass er maximal verdichtet werden kann. Es werden in 'MAXI COMPACT' und bei verdichteten Bildern alle Bytes 00 & 01 durch Bytes 08 & 09 ersetzt.

Es können in 'LOAD PICTURE' alle als Maschinenprogramm ausgeladenen Bilder wieder eingeladen und weitergezeichnet werden.

Das Einladen von Bildern, die nicht mit Paintbox gezeichnet wurden, ist nur im unverdichteten Zustand möglich.

Wird im letzten Byte des Namens keine Bildnummer geschrieben, so wird ein '?' ausgegeben. Das Bild erhält die Nummer 8. (Bilder ohne Farbe sind nicht verwendbar).

Mit LIST ist ein Monitorsprung möglich. Zum Wiedereintritt muss '**BOX**' eingegeben werden. '**BOXNEW**' bewirkt das Löschen aller Bilder.

'**TEST**' zeigt bei paintbox alle 8 Bilder schnell hintereinander.

Tasten:

Hexadezimal	**Funktionstasten**	**CONTR-Tasten**	**Wirkung**
01		CONTR-A	'\'
02	CL LN	CONTR-B	'{'
03	STOP	CONTR-C	'~'
04		CONTR-D	fülle vertikal
05		CONTR-E 1..8	Farbe Bildschirmrand einstellen
06		CONTR-F	Umschaltung auf Blinken

Hexadezimal	Funktionstasten	CONTR-Tasten	Wirkung
07		CONTR-G	|
08	cu left	CONTR-H	links
09	cu right	CONTR-I	rechts
0A	cu down	CONTR-J	runter
0B	cu up	CONTR-K	hoch
0C		CONTR-L	Löschen des Bildschirmes
0D	ENTER	CONTR-M	Wechsel in nächste Zeile
0E		CONTR-N	
0F		CONTR-O	0BFh
10		CONTR-P	
11		CONTR-Q	
12		CONTR-R	8Eh
13	PAUSE	CONTR-S	Bild nach oben verschieben
14	COLOR	CONTR-T 1..8	Vordergrundfarbe
15	COLOR+SHIFT	CONTR-U 1..8	Hintergrundfarbe
16		CONTR-V	
17		CONTR-W	aktuelle Farbe für das ganze Bild übernehmen
18	tab right	CONTR-X	'['
19	tab left	CONTR-Y	']'
1A	INS	CONTR-Z	ins
1B	ESC		'}'
1C	LIST		'`'
1D	RUN		Wechsel zum Menü
1E	CONT		Bild nach unten verschieben
1F	DEL		del

Interna

Bilddatei (COM):

```
fcb name8 = bildnr 1..8
compressed - Kennung in FCB 67h = "C"
FCB 68h = "M"
```

Beim Speichern wird der Name PICTURE1.COM .. PICTURE8.COM je nach Bildnummer genommen.

einfache RLE-Compression

```
01 - Ende
00 char anzahl  RLE (max 256 Zeichen)
```

Abgespeichert wird FBWS und BWS (E800-EFBF) !

BASIC wird als „BILD-BAS“ gespeichert, keine Farbe, einfache PRINT-Antweisungen

From:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/ - **Homecomputer DDR**

Permanent link:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z9001/software/paintbox?rev=1608019065

Last update: **2020/12/15 07:57**