

Hochauflösende Grafik für CBM 8296

12" Monitor

BEDIENUNGSANLEITUNG

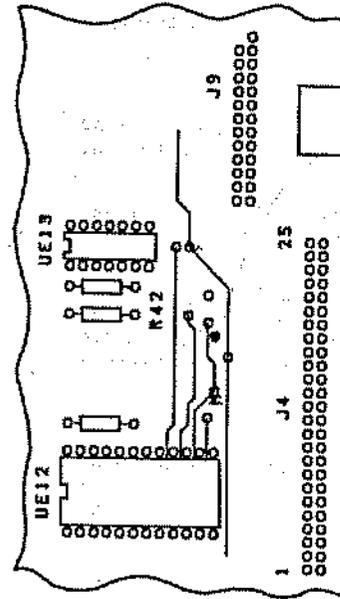
Inhaltsverzeichnis:		Seite
1.	Einleitung	1
2.	Einbauanleitung	2
2.1.	Externer Video - Anschluß	5
2.2.	Externer Rechner-Betrieb im Bereich \$ 9000 - 9FFF	6
2.3.	Unterschied der Grafik-Version A und B	7
3.	Neue BASIC-Befehle für die Grafik	8
3.1.	BASIC-Befehle für die Bildschirmsteuerung	8
3.2.	BASIC-Befehle für Liniendarstellung	13
3.3.	BASIC-Befehle zur Character-Darstellung	18
3.4.	BASIC-Befehle für Sonderfunktionen	20
3.5.	Auflistung aller Grafik-BASIC-Befehle	22
4.	Grafik Demo-Programm	23
5.	Grafik Programmierung mit Maschinenprogrammen	25
5.1.	Speicherbelegung	29
Anhang		
A	Grafik ASCII Zeichensatz	30
B	Datenblatt GDP EF9365/66 (Auszug)	31
C	Light-Pen Anschluß	41
D	Steckerbelegung	43

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung von Commodore.

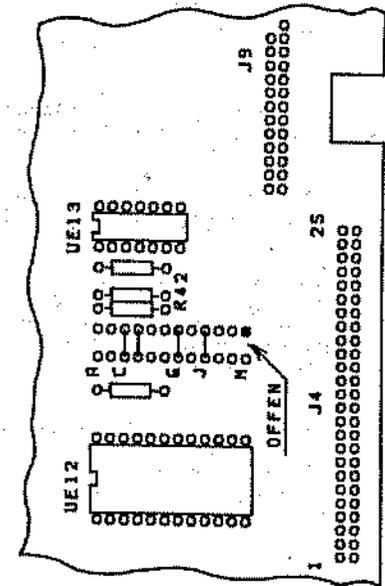
Commodore GmbH
Lyoner Straße 38
D-6000 Frankfurt/M. 71Commodore AG
Aeschenvorstadt 57
CH-4010 BaselCommodore GmbH
Fleischgasse 2
A-1130 Wien

Der Einbau der Grafik-Platine ist sehr leicht und wird im folgenden Absatz beschrieben.

2. Einbauanleitung



CBM-PLATINE VERSION: I



CBM-PLATINE VERSION: II

Der Sockel UE 9 im CBM muß frei bleiben, da in diesem Bereich jetzt die Grafik arbeitet.

Die weiteren Verbindungen werden gesteckt. Sie sollten folgendermaßen vorgenommen werden (siehe auch Bild 2):

- Die Grafik-Platine ist so über der CBM-Rechnerplatine zu plazieren, daß die beiden 50poligen Buchsenleisten genau über den beiden Stiftleisten J4 und J9 des CBM liegen. Es muß dabei darauf geachtet werden, daß das blaue einadrige Kabel frei zum Anschluß auf der Grafik-Platine geführt werden kann. Nun das Board ganz auf J4 und J9 aufstecken. Anschließend noch einmal kontrollieren, ob auch kein Pin außerhalb der Buchsenleiste liegt.
- Die Stromversorgungskabel sind mit dem CBM wie folgt zu verbinden:
J2 (Grafik) mit J11 (CBM)
- Das Display-Kabel, welches zum Bildschirm, führt von J7 (CBM) abziehen und auf J6 des Grafik-Boards aufstecken.
- Das Kabel von J5 der Grafik-Platine auf den freigebliebenen Anschluß J7 des CBM stecken.
- Den Umschalter außen am Gehäuse ankleben, z. B. an der Bodenwanne rechts außen. Der Haltewinkel ist hierfür bereits mit doppelseitigem Klebeband versehen. Es ist darauf zu achten, daß sich das Gehäuseoberteil hinterher noch richtig schließen läßt.
- Das noch freie Kabel ist an J8 angeschlossen. An seinem anderen Ende befindet sich eine 6polige DIN-Kupplung. Diese dient dem Anschluß eines externen Monitors. Das Kabel kann an einer passenden Stelle nach außen geführt werden.

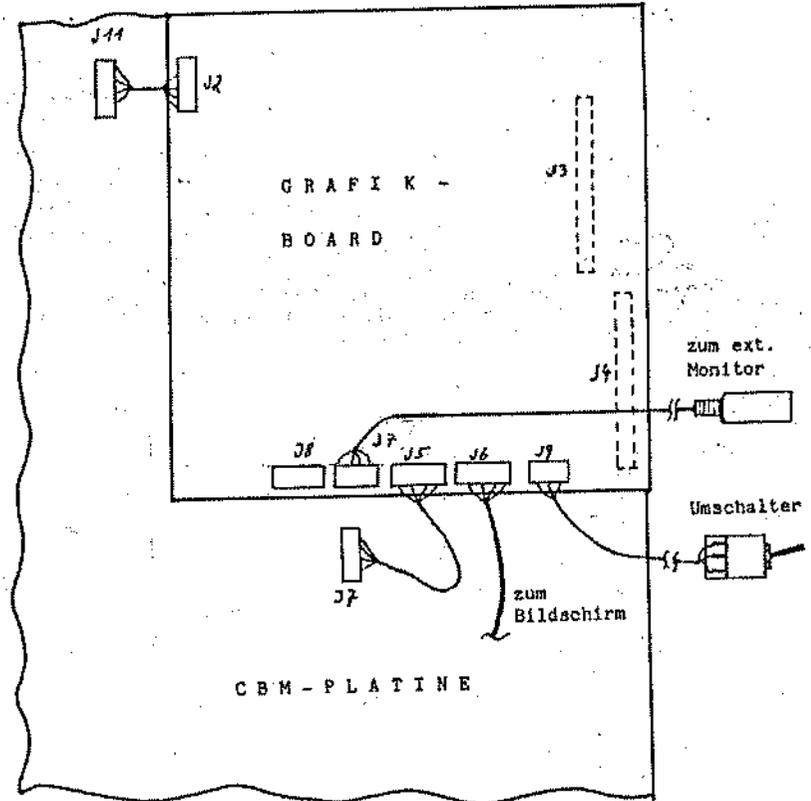


Bild 2 : Einbau der Grafik - Platine in den CBM

Damit ist der Einbau der Platine beendet und die Grafik funktionsfähig.

Der Umschalter hat folgende Funktion:

- Schalterstellung 1 (Vorn) : CBM Normal-Modus
- Schalterstellung 2 (Mitte) : Modus über Software steuerbar
- Schalterstellung 3 (Hinten): Grafik-Modus

Um zu testen, ob der Grafik-Zusatz einwandfrei arbeitet, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Schalten Sie den Computer ein. Er muß sich wie gewohnt melden. Sollte der Bildschirm dunkel bleiben, dann steht der Umschalter nicht auf Position 1 sondern auf 3 (Grafik-Mode). Stellen Sie ihn auf Position 1 und warten Sie ca. 3 Sekunden. Nun muß das Bild vorhanden sein. Falls dies immer noch nicht der Fall sein sollte, überprüfen Sie bitte noch einmal alle Steckverbindungen.

Eingabe: sys 40960

Meldung: graphic rev.
ready.

BASIC-Programm:

```

10  init                (Grafik initialisieren)
20  display (1)         (Bildschirm auf Grafik-
                       Mode umschalten)
25  plot (1, 1, 1)      (Diagonale zeichnen)
30  plot (0, 0.3, 0)    (neu positionieren)
40  chrsiz (4, 7)       (Schriftgröße wählen)
50  chplot ("CBM Grafik", 1) (String zeichnen)
60  get a$: if a$ = "" then 60
70  display (0)         (Bildschirm auf CBM-Mode
                       stellen)

```

Stellen Sie den Umschalter auf Mittelstellung. Die Umschaltung auf Grafik-Mode kann jetzt mit Software erfolgen. Starten Sie nun das Programm mit "run".

Auf dem Bildschirm muß eine Diagonale von links unten nach rechts oben sowie links von der Diagonale der Schriftzug "CBM Grafik" zu sehen sein. Wenn Sie jetzt eine beliebige Taste drücken, schaltet der Computer wieder in den Normalbetrieb (es dauert ca. 3 sec. bis das Bild erscheint). Auf dem Bildschirm steht zusätzlich:

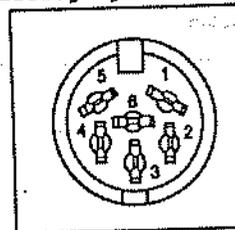
graphic rev.
ready

Ist alles so wie hier angegeben, dann arbeitet die Grafik korrekt.

2.1. Externer Video - Anschluß

Die Grafik kann entweder über den eingebauten Computer-Bildschirm oder einem externen Monitor (bzw. einem Fernsehgerät mit 6poliger AV-Buchse) wiedergegeben werden. Der Anschluß eines zweiten Bildschirms bietet die Möglichkeit, wie gewohnt die Programme und den Ein-Ausgabe Dialog über den Computerschirm zu führen und über den zusätzlichen Monitor die Grafik darzustellen. Selbstverständlich kann die Grafik hierbei auch noch über den eingebauten Bildschirm gezeigt werden. Die Wiedergabe des normalen CBM-Bildes über den ext. Monitor ist nicht möglich.

Der ext. Monitor-Anschluß ist serienmäßig vorhanden. Der Monitor oder Fernseher wird über ein 6poliges AV-Kabel (wie beim Video-Recorder) mit der Grafik-Platine verbunden. Die Grafik beinhaltet hierfür ein Kabel mit einer 6poligen DIN-Kupplung. Die Anschlußbelegung ist folgendermaßen:



- 1: +12V (Schaltspannung)
- 2: Video-Ausgang
- 3: Gnd
- 4: Gnd
- 5: NC
- 6: NC

Bild 3; Pinlegung der Videobuchse

Das Videoausgangssignal (BAS, CCIR-Norm) liefert 1 Vss Pegel an 75 Ohm.

Die Schaltspannung +12V (PIN 1) dient zur Umschaltung auf Video-betrieb bei Anschluß eines Fernsehgerätes. Diese Spannung darf nicht zur Speisung weiterer Schaltungen benutzt werden.

Anmerkung: Bei der Grafik-Platine mit 512 x 512 Punkten Auslösung (Version A) sollte ein Monitor mit einer lang nachleuchtenden Bildröhre verwendet werden, da das Bild sonst flimmert.

2.2. Externer Rechner-Betrieb im Bereich \$ 9000 - 9FFF

Soll außer dem Grafik-Board noch eine andere Erweiterung vorgenommen werden, so ist dieses möglich, sofern der Adreßbereich \$ A000 - AFFF nicht benutzt wird. Der Expansion-BUS J4 und J9 des Commodore Computers ist auf der Grafik-Platine wieder vorhanden. Außerdem befindet sich auf dem Grafik-Board neben den 50poligen Steckerleisten eine freie Löttaugenleiste. Diese sind ebenfalls mit dem Expansion-BUS verbunden. Hier können Drähte oder Stiftleisten eingelötet werden.

Wird der Adreßbereich \$ 9000 - 9FFF extern benötigt, muß hierzu der Computer darauf umgestellt werden. Ohne Grafik-Platine ist eine Drahtbrücke bei Jumper "M" im CBM einzulöten. Mit Grafik-Platine darf an dieser Stelle keine Brücke vorhanden sein. Die Umstellung muß auf dem Grafik-Board vorgenommen werden. Hierzu ist eine Drahtbrücke zwischen dem IC U19 und der 50poligen Steckerleiste einzulöten. Sie ist ebenfalls mit "M" bezeichnet. Der ROM-Steckplatz UD 12 auf der CBM Platine muß dann frei bleiben.

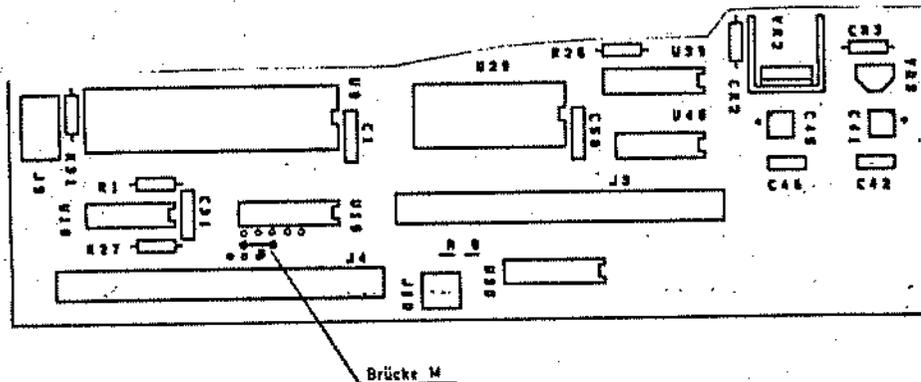


Bild 4: Drahtbrücke M auf dem Grafik-Board

2.3. Unterschied der Grafik-Version A und B

Die Grafik-Platine wird in zwei verschiedenen Ausführungen angeboten. Der Unterschied liegt in der Auflösung.

Version A:

- 512 Zeilen mit 512 Punkte/Zeile (Gesamt 262 144 Punkte)
- Speicher für 1 Bildschirmseite
- Darstellung der 512 Zeilen im Zeilensprungverfahren (Bildwiederholrate 25 Hz)

Version B:

- 256 Zeilen mit 512 Punkte/Zeile (Gesamt 131 072 Punkte)
- Speicher für 2 Bildschirmseiten
- Darstellung der 256 Zeilen ohne Zeilensprung (Bildwiederholrate 50 Hz)

Bei der Version A ist das Grafik-Bild bei der Wiedergabe über einen Bildschirm mit Standardphosphor nicht flimmerfrei, da die Bildwiederholrate nur 25 Hz beträgt. Es sollte eine Bildröhre mit lang-nachleuchtendem-Phosphor verwendet werden.

Bei der Version B ist das Bild durch die Bildwiederholrate von 50 Hz immer flimmerfrei.

Bei der Bestückung der Grafik-Platinen besteht folgender Unterschied zwischen den beiden Ausführungen:

	Version A	Version B
Grafik-Prozessor	EF9365	EF9366
Drahtbrücke (zwischen J3 und J10)	A B ← ● ○	A B ○ ● →

Das EPROM ist für beide Versionen gleich.

3. Neue BASIC-Befehle für die Grafik

In diesem Kapitel sind die neuen BASIC-Befehle beschrieben. Sie sind in dem EPROM auf dem Grafik-Board implementiert. Angeführte Beispiele und Demo-Programme beziehen sich immer auf die Version A mit 512 x 512 Punkten Auflösung. Für die Version B (512 x 256 Punkte) müssen die y-Koordinaten entsprechend geändert werden. Zur Initialisierung der neuen BASIC-Befehle geben Sie bitte folgenden Befehl über den CBM ein:

```
sys 40960
```

der CBM antwortet dann mit:

```
graphic rev. ....
ready
```

Von jetzt an versteht der CBM die neuen Grafik Befehle im Direkt-Mode sowie im Programm. Die BASIC-Befehle können wie beim normalen Commodore-BASIC an der 2.- bzw. 3.-Stelle durch die Eingabe mit Shift gekürzt werden. Die abgekürzte Form ist jeweils mit angegeben. Sie können bis auf eine Ausnahme genauso angewandt werden wie die bisherigen Befehle. Die Ausnahme bildet der CBM-Befehl "IF THEN". Direkt hinter ihm darf kein Grafik Befehl stehen. Er ist z. B. mit einem Doppelpunkt zu trennen:

```
40 if a = 5 then : plot (20, 0, 1)
```

Es ist unbedingt darauf zu achten, daß vor Eingabe eines Programms der BASIC-Befehlssatz mit sys 40960 eingeschaltet wurde. Falls nicht, wird dies bei der Eingabe und beim Auflisten nicht bemerkt. Erst nach dem "run" meldet der Rechner "syntax error". Ein nachträgliches initialisieren der Grafik-Befehle ändert hieran nichts.

3.1. BASIC-Befehle für die Bildschirmsteuerung

3.1.1. init 'in'

Dieser Befehl löscht den Grafik-Bildschirm, initialisiert den Grafik-Prozessor und setzt einige Parameter wie folgt:

```
map          (0, 1, 0, 1)
pspace       (0, 1, 0, 1)
chrsiz       (1, 1)
chrori       (0)
lntyp        (0)
display      (0)
mode         (0)
```

Die Ausgangsposition wird auf x=0, y=0 gesetzt. Außerdem wird vom Computer "graphic rev." gemeldet. Bei einem sys 40960 wird automatisch init mit ausgeführt.

3.1.2. cscr 'cS'

Hiermit wird der Grafik Bildschirm gelöscht. Alle anderen Parameter werden nicht verändert.

Bei der Version B (512 x 256) wird die Seite gelöscht, die mit mode zur Bearbeitung ausgewählt wurde.

3.1.3. display (I) 'dis'

Mit diesem Befehl kann der Bildschirmmodus des Computers per Software umgeschaltet werden. Hierzu muß der Schalter auf Mittelstellung (Position 2) stehen. Die Umschaltung erfolgt mit:

```
display (1) - Grafikwiedergabe über den Computerbildschirm
display (0) - Normale Bildschirmwiedergabe (CBM-Modus)
```

Bei der Umschaltung von display (1) auf (0) dauert es ca. 3 sec. bis das andere Bild erscheint. Durch die Displayumschaltung wird der ext. Videoausgang nicht beeinflusst. Dieser überträgt immer das Grafikbild.

Sollte es einmal vorkommen, daß Sie bei einem Programmablauf den Bildschirm auf Grafik-Mode geschaltet haben und nun zurückschalten wollen, die Umschaltung in den CBM-Mode aber noch nicht im Programm integriert haben, so ist es nicht notwendig, den Befehl display (0) blind über die Tastatur einzugeben. Sie müssen hierzu nur den Schalter auf Position 1 (CBM-Normal-Modus) stellen. In der Schalterposition 1 und 3 ist keine Softwareumschaltung möglich. Hier noch einmal die Schalterpositionen:

```
Position 1 (Vorn) : CBM-Normal-Modus
Position 2 (Mitte) : Modus über Software steuerbar
Position 3 (Hinten) : Grafik Modus
```

3.1.4. mode (I) 'mO'

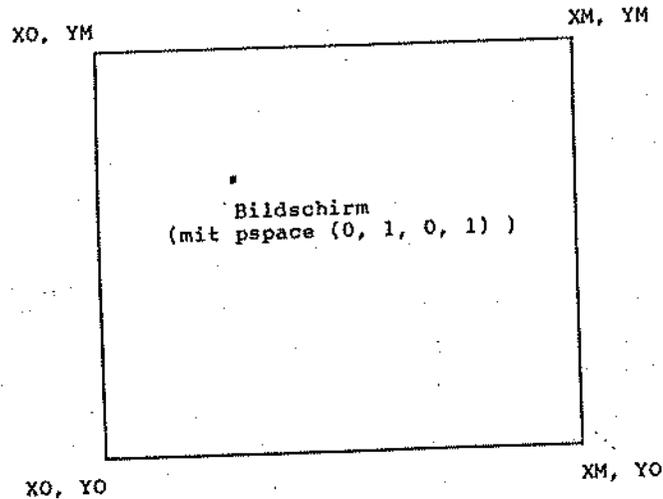
Der Befehl mode ist nur bei der Version B (512 x 256 Punkte) wirksam. Die Version B besitzt 2 Bildschirmseiten für grafische Darstellungen. Dies bedeutet, man besitzt eine Seite, die über den Grafikbildschirm dargestellt wird und eine zweite Seite, die zur Zeit nicht über den Schirm zu sehen ist. Welche Seite dargestellt werden soll, wird mit mode gewählt. Außerdem wird mit mode festgelegt welche Seite bearbeitet, also gezeichnet oder modifiziert werden soll. Der Befehl bietet die folgenden Möglichkeiten:

MODE	(I)	Dargestellte Seite	Bearbeitete Seite
	0	1	1
	1	1	2
	2	2	1
	3	2	2

So kann z. B. mit mode (1) die Seite 1 auf dem Bildschirm betrachtet werden, während gleichzeitig eine neue Zeichnung auf der Seite 2 erstellt wird.

3.1.5. map (XO, XM, YO, YM) 'mA'

Mit map werden die Grenzen des mathematischen Koordinatensystems definiert, in dem die Zeichnung dargestellt werden soll. Die Parameter XO und YO geben dabei den kleinsten X- und Y-Wert an. Dieser Punkt befindet sich in der linken unteren Ecke. Die Maximalwerte (rechte, obere Ecke) werden über XM und YM angegeben.



Parameter: XO - kleinste dargestellte X-Koordinate
 XM - größte dargestellte X-Koordinate
 YO - kleinste dargestellte Y-Koordinate
 YM - größte dargestellte Y-Koordinate

Jeder Aufruf von plot oder dplot übernimmt die X, Y-Parameter des mit map definierten Koordinatensystems. Danach werden die in plot oder dplot angegebenen X, Y-Werte in die physikalischen Koordinaten des Bildschirms gewandelt und die entsprechenden Punkte modifiziert.

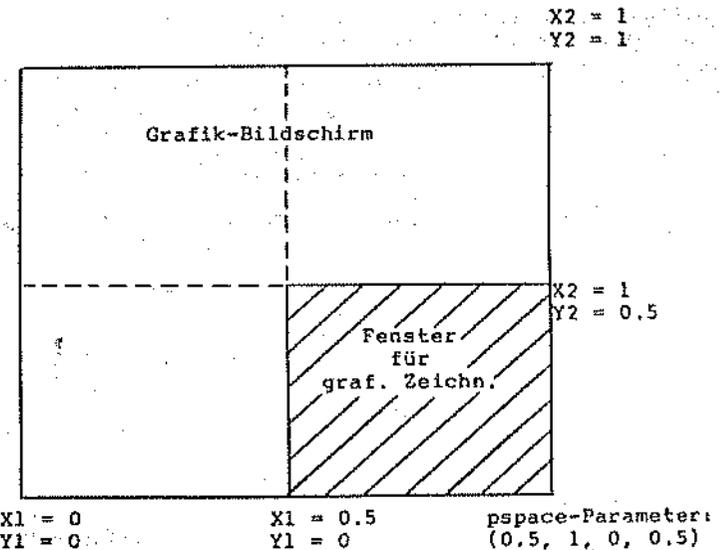
Beispiel: map (-100, 1000, 0, 1000)

Die X-Koordinate auf dem Bildschirm gehen von -100 bis +1000, die Y-Koordinate von 0 bis +1000.

3.1.6. pspace (X1, X2, Y1, Y2) 'pS'

Über pspace kann für die grafische Zeichnung auf dem Bildschirm ein Fenster definiert werden. Im Normalfall wird der ganze Bildschirm als Zeichenebene genutzt. Hierbei sind die X, Y-Parameter von pspace wie folgt definiert: X1 = 0, X2 = 1, Y1 = 0, Y2 = 1. Diese Werte dürfen im Bereich von 0 bis 1 liegen. X1, Y1 geben die Lage der unteren linken Fensterecke auf dem Bildschirm an; X2, Y2 die obere rechte Fensterecke.

Eine Zeichnung, die vorher den ganzen Bildschirm belegt hat, läßt sich z. B. im rechten unteren Bildschirmviertel darstellen. Hierzu muß nur der Befehl pspace (0.5, 1, 0, 0.5) vor dem Erstellen der Zeichnung eingegeben werden.



Die gesamte Zeichnung, die von map definiert wurde, wird auf dem schraffierten Bereich von pspace abgebildet.

Die X, Y-Parameter sind ähnlich denen des map-Befehls, jedoch wird nicht das mathematische, sondern das physikalische Fenster definiert. Die X, Y-Koordinaten von plot und dplot werden entsprechend den Parametern von map und pspace in den physikalischen Bildschirmwertebereich umgerechnet.

Beispiel: 4 Zeichnungen, die unabhängig voneinander sind, sollen gleichzeitig über den Bildschirm wiedergegeben werden. Hierzu wird der Befehl pspace angewandt:

```

init
pspace (0.5, 1, 0.5, 1)  I. Quadrant
map ( )
Zeichnung 1

pspace (0.5, 1, 0, 0.5) II. Quadrant
map ( )
erneutes MAP, wenn anderes
math. Koordinatensystem
Zeichnung 2

pspace (0, 0.5, 0, 0.5) III. Quadrant
map ( )
Zeichnung 3

pspace (0, 0.5, 0.5, 1) IV. Quadrant
map ( )
Zeichnung 4

```

3.2. BASIC-Befehle für Liniendarstellung

3.2.1. plot (X, Y, IPEN) 'pl'

Mit dem Befehl plot wird der "grafische Pen" von seiner Ausgangsposition geradlinig zur neuen Position X, Y bewegt. Die X, Y-Angaben beziehen sich hierbei auf das in map gewählte mathematische Koordinatensystem. Die Art der Ausführung (zeichnen, positionieren usw.) hängt vom Parameter IPEN ab.

Parameter: X, Y - neue Position (mathem. Koordinaten)
 IPEN - Zeichenstiftkontrolle

- 0 - bewegen ohne zu zeichnen (Pen up)
- 1 - zeichnet eine Linie (Pen down)
- 2 - löscht eine Linie (Eraser)
- 3 - invertiert eine Linie

gezeichnet wird jeweils beginnend bei der alten Position bis zur neuen X, Y-Position.

Der Parameter IPEN = 3 invertiert alle Bildschirm-Punkte, die sich auf der Linie befinden. Dunkle Punkte werden gesetzt und gesetzte Punkte werden gelöscht. Wird dieser Befehl ein zweites Mal ausgeführt, so wird das alte Bild wieder hergestellt.

Die Linienart, die gezeichnet oder mit der gelöscht wird, ist durch den Befehl lntyp vorgegeben.

Anmerkung: Eine Linie, die vom Punkt A nach Punkt B gezeichnet wurde kann nur einwandfrei gelöscht werden, wenn dies in der gleichen Richtung vorgenommen wird. Beim Löschen der obigen Linie von B nach A wird mit der Interpolation am Punkt B und nicht bei A begonnen. Dies kann dazu führen, daß einige Punkte nicht genau übereinstimmen und nicht gelöscht werden.

Beispiel für das Zeichnen eines Dreiecks:

```

10 init
20 map (0,100,0,100) def. des math. Koordina-
tensystems

30 display (1)
40 plot (20,30,0) Pen auf Anfangsposition
setzen

50 plot (80,30,1) 1 Linie zeichnen
60 plot (50,70,1) 1 Linie zeichnen
70 plot (20,30,1) 1 Linie zeichnen

```

3.2.2. dplot (DX, DY, IPEN) 'dp'

Die Funktion ist wie bei dem plot-Befehl, nur daß die Parameter DX, DY relativ auf die letzte aktuelle Zeichenposition bezogen sind. Hiermit lassen sich z. B. wiederkehrende

Figuren definieren und mit plot an eine bestimmte Bildschirmstelle positionieren.

Der IPEN-Parameter ist unter plot beschrieben.

Beispiel für das Positionieren eines Symbols:

```
10 init
20 map (0,100,0,100)
30 display (1)
40 input "X, Y-Koordinate"; X, Y
50 plot (X, Y, 0)
60 Gosub 500
70 goto 40

500 dplot (4,0,1) : dplot (-2,-2,1) : dplot (-2,2,1)
510 return
```

In Zeile 40 wird die X, Y-Position des darzustellenden Symbols abgefragt und in Zeile 50 darauf positioniert. Zeile 500 schreibt das Symbol auf den Bildschirm.

Ein einzelner Punkt auf dem Bildschirm kann mit dplot gesetzt, gelöscht oder invertiert werden. Hierzu wird mit plot (X,Y,0) auf den Punkt positioniert und danach mit dplot (0,0,IPEN) der Punkt entsprechend IPEN verändert.

3.2.3. iplot (X, Y, IPEN) 'IP'

Der Befehl iplot^w gleicht in seiner Wirkungsweise dem plot. Der Unterschied liegt in der Definition des Koordinatensystems. Während plot im math. System arbeitet, sind die X, Y-Parameter des Befehls iplot im physikalischen Koordinatensystem des Grafik-Bildschirms definiert. Dies bedeutet mit iplot werden direkt die entsprechenden Punkte auf dem Bildschirm ausgewählt. Die X, Y-Parameter liegen deshalb im Bereich von:

$$0 \leq X, Y \leq 511 \quad (\text{bei Version B: } 0 \leq Y \leq 255)$$

Durch die Umgehung der mit map und pspace gewählten Abbildungsvorschrift ergibt sich eine höhere Zeichengeschwindigkeit. Ansonsten gilt das in plot beschriebene (z. B. für IPEN).

3.2.4. idplot (DX, DY, IPEN) 'ID'

Der Befehl idplot ist ähnlich dem iplot-Befehl. Die Parameter DX, DY des idplot sind relative Koordinaten, die sich auf die letzte aktuelle Zeichenposition beziehen. Die weitere Funktionsweise ist wie bei iplot.

Zum Bearbeiten eines einzelnen Punktes ist idplot (0,0,IPEN) zu verwenden. Vorher muß mit iplot (X,Y,0) auf diesen positioniert werden (siehe auch unter dplot).

Zum besseren Verständnis noch einmal alle vier Plot-Befehle in einer Tabelle:

Adressierung	math. Koordinaten	physik. Koordinaten
absolut	plot	iplot
relativ	dplot	idplot

Bild: Die 4 Plot-Befehle

3.2.5. lintyp (ITYP) 'lin'

Mit lintyp (Linientyp) wird die Art der gewünschten Linie in den Plot-Befehlen definiert.

Parameter:	ITYP	Linienart
	0	- durchgezogene Linie
	1	- punktierte Linie
	2	- gestrichelte Linie
	3	- Strich-Punkt-Linie

Die gewählte Linienart ist beim Zeichnen wie auch beim Löschen wirksam. Zum Löschen einer Linie empfiehlt es sich ITYP=0 zu verwenden, da hierbei nicht auf die Art der zu löschenden Linie geachtet werden muß.

3.2.6. icrcl (R, CPEN) 'ic'

Mit icrcl (Circle) lassen sich Kreise mit dem Radius R auf dem Grafik-Bildschirm darstellen. Der Kreismittelpunkt wird durch die letzte aktuelle Zeichenposition festgelegt. Der Radius R bezieht sich immer auf das physikalische Koordinatensystem.

Nach der Abbildung des Kreises befindet sich die Zeichenposition wieder auf dem Mittelpunkt. Die Zeichengeschwindigkeit ist bei icrcl und arcus geringer als bei plot, da die Interpolation mit Software durchgeführt wird. Lintyp muß für icrcl auf "p" gesetzt werden.

Parameter:	R	Radius
	IPEN	Zeichenstiftkontrolle
	1	zeichnen
	2	löschen

3.2.7. arcus (RX,RY,WA,WE,CPEN) 'ar'

Der BASIC-Befehl arcus gestattet das Darstellen von Kreisen, Ellipsen und Sektoren. Mit RX wird der Radius in X-Richtung angegeben. Die Werte beziehen sich auf das mathematische Koordinatensystem. Mit WA und WE muß der Anfangs- und Endwinkel im Bogenmaß definiert werden. Für IPEN und Lintyp gilt das in icrcl beschriebene. Soll z. B. eine liegende Ellipse gezeichnet werden, so kann das mit folgenden Parametern vorgenommen werden:

RX=100, RY=50, WA=0, WE=6,28, CPEN=1

Der Mittelpunkt wird wie bei icrcl durch die letzte Zeichenposition bestimmt. Nach der Darstellung wird die Zeichenposition wieder auf den Mittelpunkt gesetzt (auch bei Sektoren).

Parameter:	RX	Radius in X-Richtung
	RY	Radius in Y-Richtung
	WA	Anfangswinkel im Bogenmaß
	WE	Endwinkel im Bogenmaß
	IPEN	siehe unter icrcl

Mit dem folgenden Beispielprogramm kann der Befehl arcus untersucht werden:

```

10 gr=6,284/360
20 init
30 map (0,500,0,500)
40 input "Mittelpunkt X,Y";mx,my
50 input "X-Radius,Y-Radius";rx,ry
60 input "Anfangswinkel,Endwinkel (in Grad)";wa,we
70 wa=wa * gr : we = we * gr
100 plot (mx,my,0)
110 arcus (rx,ry,wa,we,1)
120 goto 40

```

3.3. BASIC-Befehle zur Character-Darstellung

Die Grafik-Platine besitzt einen eigenen Character-Generator. Eine Beschriftung der Zeichnung kann in horizontaler und vertikaler Richtung vorgenommen werden. Außerdem können die Zeichen in der Höhe und Breite variiert werden. Die folgenden Abschnitte beschreiben die BASIC-Befehle hierfür.

3.3.1. chplot (A\$,IPEN) 'chP'

Mit chplot (Character-Plot) wird der in A\$ enthaltene Character-String auf den Bildschirm gedruckt.

Der String beginnt an der letzten aktuellen Zeichenposition. Es können alle Zeichen des ASCII-Zeichensatzes verwendet werden (siehe hierzu Anhang A).

Soll der Text am Anfang der nächsten Zeile beginnen, so ist dies auch bei der Grafik mit CHR\$(13) (Carriage Return) möglich. Die gewählte Schriftgröße wird automatisch berücksichtigt. Allerdings muß beachtet werden, daß ein CR nur bei horizontaler Schreibweise möglich ist. Der zu plottende String sollte einer Stringvariablen zugewiesen werden und nicht direkt im chplot angegeben werden, z. B.:

```
chplot ("Commodore",1)
```

```
besser: "C$ = "Commodore"
chplot (C$,1)
```

Jedes Zeichen wird aus einer 6x8 Punktmatrix zusammengesetzt. Mit dem chplot-Befehl lassen sich außer den ASCII-Zeichen auch Blöcke mit 4x4 und 5x8 Punktgröße wiedergeben. Ausgewählt wird dies mit:

```
CHR$(10) - 5x8 Block
CHR$(11) - 4x4 Block
```

Der Block-Plot-Befehl bietet außer dem Darstellen von quadratischen und rechteckigen Blöcken ein einfaches Löschen von Strings auf dem Bildschirm. Ein String wird nicht durch Überschreiben eines zweiten automatisch gelöscht, sondern muß vorher gelöscht werden. Dies kann mit einem dem zu löschenden String identischen, oder einem 5x8 Block geschehen. IPEN ist hierbei auf 2 zu setzen. Mit dem 5x8 Block kann jeder beliebige Buchstabe gelöscht werden. Es müssen genau soviel Blöcke aneinander gereiht werden, wie der String Zeichen enthält.

Der Parameter IPEN ist bei plot (Kapitel 3.2.) beschrieben und ist hier genauso anzuwenden.

Beispiel für das Plotten von Strings:

```
10 init
20 iplot (20, 350, 0)           positionieren
30 xs = 9 : ys = 8             Buchstabengröße
40 a$ = "Commodore" : gosub 500
50 iplot (150, 200, 0)
60 xs = 6 : ys = 6
70 a$ = "Grafik" : gosub 500
100 end
500 chrsiz (xs, ys)             Zeichngr. setzen
510 chplot (a$,1) : return      String a$ plotten
```

3.3.2. chrori (IDIR) 'chrO'

Die Richtung und Art in der die Buchstaben geschrieben werden sollen, wird mit chrori (Character-Oriented) definiert. Schrift ist in horizontaler und vertikaler Richtung sowie aufrecht und kursiv möglich.

Parameter:	IDIR	Richtung	Art
	0	- horizontal	, aufrecht
	1	- horizontal	, kursiv
	2	- vertikal	, aufrecht
	3	- vertikal	, kursiv

3.3.3. chrsiz (XS, YS) 'chrS'

Mit chrsiz (Character-Size) kann die Größe der Buchstaben in X- und Y-Richtung unabhängig voneinander gewählt werden. XS und YS können im Bereich von 1 bis 15 gewählt werden. Hieraus ergeben sich 225 verschiedene Buchstabengrößen. Jeder Buchstabe wird aus einer 6x8 Punkt-Matrix generiert. XS und YS sind Vergrößerungsfaktoren. Die dargestellte Größe ist (6xXS) x (8xYS). Die in chplot beschriebenen 4x4 und 5x8 Blöcke werden im gleichen Maßstab vergrößert.

3.4. Basic-Befehle für Sonderfunktionen

3.4.1. hcopy

'hc'

Der hcopy-Befehl (Hardcopy) erstellt eine Kopie der Bildschirmzeichnung über einen Commodore 8023P Matrix-Drucker. Der Bildschirm wird hierzu Punkt für Punkt abgetastet und die Information über den Drucker zu Papier gebracht.

Das hcopy-Command benutzt intern die Filenummern 124 ... 127. Daher darf auf diesen Commands kein File geöffnet sein.

Soll ein anderer grafikfähiger Matrix-Drucker verwendet werden, so muß die Anpassung der Software hierzu selbst erstellt werden. Dies kann allerdings in BASIC vorgenommen werden und wird durch den BASIC-Befehl tstb von der Grafik-Software unterstützt.

3.4.2. tstb (A)

'ts'

Mit tstb (Test-Byte) kann der Grafik-Bildschirm Byte für Byte abgetastet werden.

Der Bildschirm ist aufgeteilt in 512 Zeilen (256 Zeilen bei Version B) und 512 Punkte je Zeile. Die 512 Punkte sind organisiert in 64 Byte (1Byte = 8Bit, 1Bit = 1 Punkt). Der linke Punkt in dem Byte hat die kleinste Wertigkeit = Bit0, der achte Bildpunkt in jedem Byte die Höchste = Bit7 (siehe Bild 5).

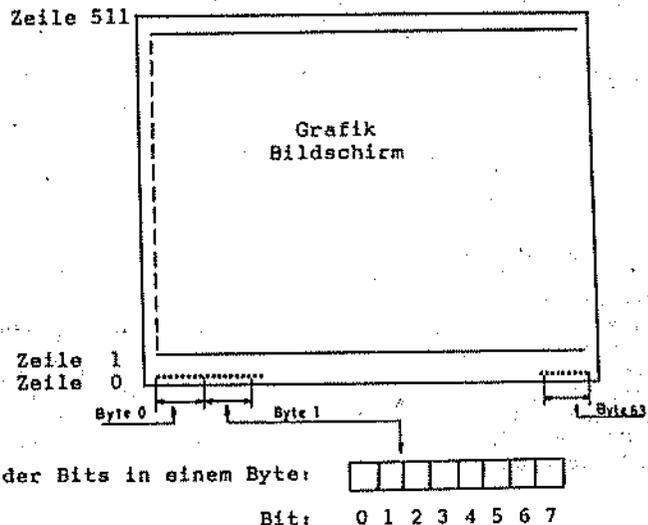


Bild 5: Organisation der Bildpunkte

Wertigkeit der Bits:	0 = 2 ⁰ = 1	(Punkt 1)
	1 = 2 ¹ = 2	(Punkt 2)
	2 = 2 ² = 4	(Punkt 3)
	3 = 2 ³ = 8	(Punkt 4)
	4 = 2 ⁴ = 16	(Punkt 5)
	5 = 2 ⁵ = 32	(Punkt 6)
	6 = 2 ⁶ = 64	(Punkt 7)
	7 = 2 ⁷ = 128	(Punkt 8)

Wird tstb aufgerufen, so wird der angegebenen Variablen A der entsprechende Wert des Bytes zugewiesen, indem sich die aktuelle Zeichenposition befindet. Es ist hierbei egal, auf welchem Bit des Bytes positioniert wird, da immer das ganze Byte gelesen wird. Hat die Variable hinterher z. B. den Wert 73, so sind die Punkte 1,4 und 7 gesetzt (73= 1+8+64).

Dieser Befehl kann z. B. zur Ausgabe des Bildschirminhalts über einen anderen Drucker benutzt werden. Hier ein Beispiel-Programm dazu:

```

100 for x = 0 to 511 step 8
110 for y = 0 to 511
120 iplot (x,y,0)           positionieren
130 tstb (a)                lese Byte
140 print #4,a             drucke Byte
150 next y
160 print #4, chr$(13)     nächste Drucker-
                             zeile
170 next x

```

Dieses Programm geht davon aus, daß die oberste Nadol des Matrix-Druckers dem Bit 0 entspricht. Das Grafik-Bild wird um 90° gedreht gedruckt. Soll dies nicht der Fall sein, so ist das Programm entsprechend zu ändern.

3.4.3. tstp (P)

Der Befehl tstp (Test-Punkt) arbeitet wie tstb, nur daß nicht das kpl. Byte sondern nur der eine Punkt, auf dem sich die Zeichenposition befindet, gelesen wird. Mit iplot (x,y,0) kann auf den Bildschirmpunkt positioniert werden. Mit tstp (P) wird abgefragt, ob der Punkt gesetzt ist oder nicht. Ist der Punkt gesetzt, also hell, so erhält die Variable P den Wert -1, andernfalls ist P=0.

3.4.4. cursor

'cU'

Durch den cursor-Befehl wird an der aktuellen Zeichenposition ein Cursorkreuz dargestellt.

Wird das cursor-Command ein zweites Mal aufgerufen, ohne daß die Zeichenposition geändert wurde, wird das Kreuz wieder gelöscht. Die eigentliche Zeichnung wird dabei nicht verändert. Das Kreuz wird immer im Invert-mode (IPEN=3) gezeichnet, d. h. dunkle Punkte werden hell gesetzt und gesetzte Punkte werden gelöscht. Der cursor-Befehl wird auch in dem Grafik-Demo-Programm, daß in Kapitel 3.6. beschrieben ist, benutzt.

3.5. Auflistung aller Grafik-BASIC-Befehle

init		'inI'
cscr		'cS'
display	(I)	'dis'
mode	(I)	'mO'
map	(Xo, Xn, Yo, Yn)	'mA'
pspace	(X1, X2, Y1, Y2)	'pS'
plot	(X, Y, IPEN)	'pL'
dplot	(DX, DY, IPEN)	'dP'
iplot	(X, Y, IPEN)	'iP'
idplot	(DX, DY, IPEN)	'iD'
lntyp	(ITYP)	'lin'
icrci	(R, IPEN)	'iC'
arcus	(RX, RY, WA, WE, IPEN)	'aR'
chplot	(A\$, IPEN)	'chP'
chrori	(IDIR)	'chrO'
chrslz	(Xs, Ys)	'chrS'
hcopy		'hC'
tstb	(A)	'tS'
tstp	(P)	
cursor		'cU'

4. Grafik Demo Programm

```

10 rem *****
20 rem ***          grafik demo programm          ***
30 rem ***
40 rem ***          zeichnen unter benutzung der 10er zahlen- ***
50 rem ***          tastatur zur cursor - steuerung          ***
60 rem ***
70 rem *****
80 rem
100 rem ***        grafik-initialisierung und befehlstabelle
110 rem
120 print "sys40960:print" schalter auf mittelstellung"
200 xs=3:ys=3
210 iplot(0,485,0)
220 c$="BEFEHLSLISTE":gosubl000
230 rem
240 xs=2:ys=2
250 c$="z - Zeichnen":gosubl000
260 c$="1 - Loeschen":gosubl000
270 c$="p - Positionieren":gosubl000
280 c$="e - Einzelschritt":gosubl000
290 c$="d - Deuter " " ":gosubl000
300 c$="a - Pos. Zaehler an":gosubl000
310 c$="u - Pos. " " aus":gosubl000
320 c$="c - clear Bild":gosubl000
330 c$="x - zurueck ins basic":gosubl000
335 rem
340 iplot(0,0,0)
350 c$="x-Pos.:          y-Pos.":gosubl000
360 rem
400 rem ***        variable definieren und cursor auf anfangs-
410 rem          position setzen
420 for i=1 to 4:cl$=cl$+chr$(10):next
430 display(1):rem          bildschirm auf grafik-mode schalten
440 xp=100:yp=100:iplot(xp,yp,0):cursor
450 rem
500 rem ***        tastaturabfrage
510 rem
520 geta$:ifa$<>" then a=val(a$):goto 540
530 ifc=0 then goto 520
540 ifa<1 then goto 900
550 rem
600 rem ***        cursor neu positionieren
610 rem
620 on a gosub 810,820,830,840,850,860,870,880,890
630 cursor:idplot(x,y,p):cursor:rem          cursor neu positionieren
640 xp=xp+x:yp=yp+y:rem          absolute cursor-position
650 if z=0 then 500
660 rem

```

```

700 rem *** neue cursor-position anzeigen, wenn z=1
710 rem
720 x$=str$(xp):y$=str$(yp)
730 iplot(80,0,0):chplot(c1$,2):iplot(80,0,0)
740 chplot(x$,1)
750 iplot(260,0,0):chplot(c1$,2):iplot(260,0,0)
760 chplot(y$,1)
770 iplot(xp,yp,0)
780 goto 500
790 rem
800 rem *** werte fuer x,y-cursor-richtung zuweisen
805 rem
810 x=-2:y=-2:return
820 x= 0:y=-2:return
830 x= 2:y=-2:return
840 x=-2:y= 0:return
850 x= 0:y= 0:return
860 x= 2:y= 0:return
870 x=-2:y= 2:return
880 x= 0:y= 2:return
890 x= 2:y= 2:return
895 rem
900 rem *** befehlsstatus setzen
905 rem
910 ifa$="d"then c=1
920 ifa$="e"then c=0
930 ifa$="p"then p=0
940 ifa$="z"then p=1
950 ifa$="l"then p=2
960 ifa$="a"then z=1
970 ifa$="u"then z=0
980 ifa$="x"then :display(0):end:rem bildschirm auf cbm-mode
985 rem schalten und programmende
990 goto 500
995 rem
1000 rem *** char.-plot unterprogramm
1005 rem
1010 chrsiz(xs,ys)
1020 c$=c$+chr$(13)
1030 chplot(c$,1)
1040 return

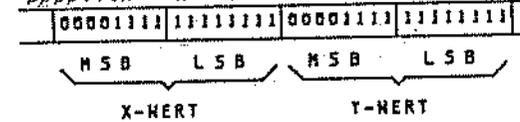
```

5. Grafik-Programmierung mit Maschinenprogrammen

Alle BASIC-Kommandos, die im physikalischen Koordinatensystem arbeiten, sind auch als Unterprogramme auf Assembler-Ebene verfügbar. Dabei liegen alle absoluten Koordinaten in einem Wertebereich zwischen (0,0) und (4095,4095). Der Nullpunkt liegt in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Aus diesem Wertebereich wird in x-Richtung der Bereich 0 bis 511 auf dem Bildschirm dargestellt. In y-Richtung sind in Abhängigkeit vom verwendeten grafikprozessor entweder der Bereich 0 bis 511 (Version A) oder der Bereich 0 bis 255 (Version B) sichtbar. Die unsichtbaren Bereiche des gesamten Koordinatenfensters erlauben eine einfache Maskierung von Linien oder Textzeichen, die das sichtbare Fenster überschreiten (Hardware-Clipping).

Jeder Koordinatenwert wird als vorzeichenlose ganze Zahl mit 12 Nutzbits dargestellt. Die nicht benutzten Bits stehen immer auf 0. Die Anordnung von MSB und LSB dieser Zahl entspricht dem in BASIC verwendeten INTEGER-Zahlenformat.

Adresse: 0000...n n+1 n+2 n+3...\$FFFF

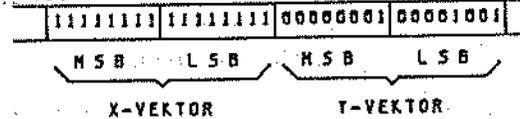


Darstellung der Koordinate (4095,4095)

Dieses Speicherformat wird für die Übergabe absoluter Koordinaten an die entsprechenden Unterprogramme benutzt.

Die Darstellung relativer Vektoren benutzt alle 16 Bits des INTEGER-Zahlenformats, wobei Bit 15 das Vorzeichen enthält.

Adresse: ... n n+1 n+2 n+3 ...



Darstellung des relativen Vektors (-1,+265)

Auch bei Benutzung relativer Vektoren sollte das nutzbare Koordinatenfenster nicht überschritten werden.

Einige Unterprogramme benötigen einen PEN-Parameter, der stets im .x-Register übergeben wird und wie der IPEN-Parameter der entsprechenden BASIC-Befehle arbeitet.

Die folgende Übersicht beschreibt alle Maschinenunterprogramme mit ihren Einsprungsadressen, Argumenten und vergleichbaren BASIC-Befehlen.

\$AEF4 Mode
Arbeitsweise wie MODE-Befehl in BASIC
Argument: .x - Modus

\$AEF7 HCOFY (HCOFY)
Wie Hcopy in BASIC.
Argumente: keine

\$AEFA circle (ICRCL)
wie ICRCL in BASIC.
Argumente: .a lsb Radius
.y msb Radius
.x Pen code

\$AEFD ARCUS (ARCUS)
Wie ARCUS in BASIC, jedoch werden die Argumente RX, RY im physikalischen KOORDINATENSYSTEM übergeben. Die Winkel-Parameter sind Integer-Werte zwischen 0 (=0) und 1023 (= 360° oder 2 * π)

Argumente: .x - Pen code

\$0388	Radius x	msb
\$0389	Radius x	lsb
\$038A	Radius y	msb
\$038B	Radius y	lsb
\$038C	Startwinkel	msb
\$038D	Startwinkel	lsb
\$038E	Startwinkel	msb
\$038F	Startwinkel	lsb

5.1. Speicherbelegung:

\$033A - \$0391 RAM-Bereich für Graphik-Routinen

\$A000 - \$AEFF ROM-Bereich für Graphik-Routinen

\$AF00 MODE-Register, write only

Bit 0 - Hardcopy bit, 0 für hcopy-mode
1 - Operating page select (nur 512 * 256 - Kopien)
3 - Read-modify-write Bit, aktive=1
4 - display switch bit, 1=graphic
5 - display page select (nur 512 * 256-Version)

\$0372 Kopie des Mode-Registers (für Read)

\$AF10 Bit 0: Light Pen Contact, Read only

\$AF30 Hardcopy-Register, read only

\$AF70 - \$AF7F Graphik-Controller

ASCII CHARACTER GENERATOR (5 x 8 matrix)

b7	0	0	0	0	0	0	0
b6	0	0	1	1	1	1	1
b5	1	1	0	0	1	1	1
b4	0	1	0	1	0	1	1

b3	b2	b1	b0						
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	U	I	A	Q	B	P
0	0	1	0	W	Z	E	R	D	F
0	0	1	1	X	N	O	C	G	V
0	1	0	0	H	H	O	U	Q	W
0	1	0	1	M	F	E	U	L	D
0	1	1	0	K	F	A	U	K	B
0	1	1	1	L	B	G	W	A	Q
1	0	0	0	C	B	H	R	B	R
1	0	0	1	N	O	U	L	Q	W
1	0	1	0	X	N	O	C	G	V
1	0	1	1	L	B	G	W	A	Q
1	1	0	0	H	H	O	U	Q	W
1	1	0	1	M	F	E	U	L	D
1	1	1	0	K	F	A	U	K	B
1	1	1	1	L	B	G	W	A	Q

THOMSON-EFCIS

Integrated Circuits

EF9365
EF9366

GRAPHIC DISPLAY PROCESSOR (GDP)

The GDP is a true high resolution graphic display processor, which contains all the functions required to process vector generation at a very high speed and to generate all the timing signals required for interfacing interlaced or non interlaced video data on a raster scan CRT display compatible with the CCIR 625 line 50 Hz standard.

The GDP flexibility results from its direct interfacing with any 8-bit MPU bus and its 11 internal registers.

The GDP's main features are :

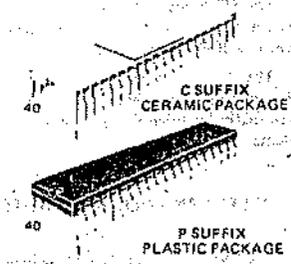
- Selectable resolutions in black and white or color :
EF9365 : 512 x 512 (interlaced scan)
 256 x 256, 128 x 128, 64 x 64 (non interlaced scan)
EF9366 : 512 x 256 (non interlaced scan)
- High speed vector plot well suited to animation (up to 1 500 000 dots/s. and an average value of 900 000 dots/s.) - 4 types of lines.
- Multiplexed address and refresh for 16K or 4K dynamic RAMs
- On-chip full ASCII character generator (96) - maximum alphanumeric screen density : 85 x 57 - programmable sizes and orientations
- Direct interfacing with the monitor through the composite synchro and blanking signals
- Automatic allocation of display memory in refresh, write, dump, and display cycles
- Light pen registers and control signals
- Three types of interrupt requests
- Fully static design
- TTL compatible I/O
- Single + 5 volt supply.

MOS

IN CHANNEL, SILICON GATE

GRAPHIC DISPLAY PROCESSOR (GDP)

CASE CB-182



PIN ASSIGNMENT

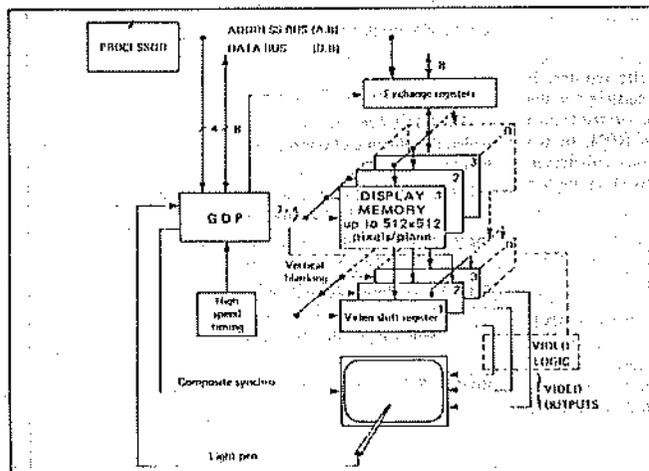
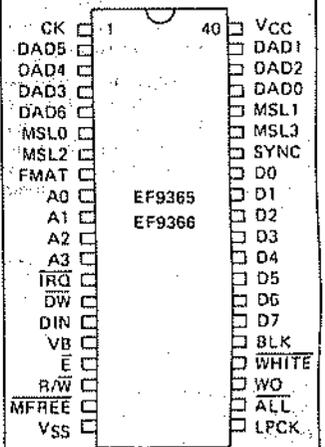


FIGURE 1 - TYPICAL APPLICATION

Developed in conjunction with the Ecole Normale Supérieure.

REGISTER DESCRIPTION

X AND Y REGISTERS (Addresses : B_{15} , B_{16} , A_{15} , B_{16})

The X and Y registers are 12-bit read-write registers. They indicate the position of the next dot to be written into the display memory. They have no connection at all with the video signal generating scan, but they point the write address. In the same way as the pen address on a plotter.

These 2 registers are incremented or decremented, prior to each write operation into the display memory, by the internal vector and character generators, or they may be directly positioned by the microprocessor.

This 2 x 12 bit write address covers a 4096 x 4096 point addressing space. Only the LSBs are used here, since the maximum definition of the picture actually stored is 512 x 512 pixels (picture elements).

The MSBs are either ignored or used to inhibit writing where the actual screen is regarded as being a window within a 4096 x 4096 space.

The above features along with the relative mode description of all picture component elements make it possible to automatically solve the great majority of edge cut-off problems.

DELTAX AND DELTAY REGISTERS (Addresses : 5_{15} , 7_{16}).

The DELTAX and DELTAY registers are 8-bit read-write registers. They indicate to the vector generator the projections of the next vector to be plotted, on the X and Y axes respectively. Such values are unsigned integers. The plotting of a vector is initiated by a write operation in the command register (CMD).

CSIZE REGISTER (Address : 3_{16})

The CSIZE register is an 8-bit read-write register. It indicates the scaling factors of X and Y registers for the symbols and characters. 98 characters are generated from a 5 x 8 pixel matrix defined by an internal ROM. In the standard version, it contains the alphanumeric characters in the ASCII code which may be printed, together with a number of special symbols.



Each symbol can be increased by a factor P(X) or Q(Y). These factors are independent integers which may each vary from 1 to 16 and which are defined by the CSIZE register. The symbol generation sequence is started after writing the ASCII code of the symbol to be represented in the CMD register.

CTRL1 REGISTER (Address : 1_{16}).

The CTRL1 register is a 7-bit read-write register, through which the general circuit operation may be fed with the required parameters.

Bit 0 : When low, this bit inhibits writing in display memory (equivalent to pen or eraser up).

When high, this bit enables writing in display memory (pen or eraser down).

This bit controls the \overline{DW} output.

Bit 1 : When low, this bit selects the eraser.

When high, this bit selects the pen.

This bit controls the \overline{DIN} output.

Bit 2 : When low, this bit selects normal writing mode (writing apart from the display and refresh periods, which are a requirement for the dynamic storages) in display memory.

When high, this bit selects the high speed writing mode : the display periods are deleted. Only the dynamic storage refresh periods are retained.

Bit 3 : When low, this bit indicates that the 4096 x 4096 space is being used (the 12 X and Y bits are significant). When high, this bit selects the cyclic screen operating mode.

Bit 4 : When low, this bit inhibits the interrupt triggered by the light pen sequence completion.

When high, this bit enables the interrupt.

Bit 5 : When low, this bit inhibits the interrupt release by vertical blanking.

When high, this bit enables the interrupt.

Bit 6 : When low, this bit inhibits the interrupt indicating that the system is ready for a new command.

When high, this bit enables the interrupt.

Bit 7 : Not used. Always low in read mode.

CTRL2 REGISTER (Address : 2_{16})

The CTRL2 register is a 4-bit read/write register, through which the plotting of vectors and characters may be denoted by parameters.

Bit 0, 1 : These 2 bits define 4 types of lines (continuous, dotted, dashed, dash-dotted).

Bit 2 : When low, this bit defines straight writing.

When high, it defines tilted characters.

Bit 3 : When low, this bit defines writing along an horizontal line.

When high, this bit defines writing along a vertical line.

Bit 4, 5, 6, 7 : Not used. Always low in read mode.

CMD COMMAND REGISTER (Address : 0_{16})

The CMD register is an 8-bit write-only register. Each write operation in this register causes a command to be executed, upon completion of the time necessary for synchronizing the microprocessor access and the GDP's CK clock.

Several types of command are available :

- vector plotting
- character plotting
- screen erase
- light pen circuitry setting
- access to the display memory through an external circuitry.

- indirect modification of the other registers (commands that make it possible for the X, Y, DELTAX, DELTAY, CTRL1, CTRL2 and CSIZE registers to be amended or scratched).

STATUS REGISTER (Address : 0_{16})

The STATUS register is an 8-bit read-only register. It is used to monitor the status of the executing statements entered into the circuit, and more specifically to avoid the need for modifying a register that is already used for the command currently executing.

Bit 0 : When low, this bit indicates that a light pen sequence is currently executing.

When high, it indicates that no light pen sequence is currently executing.

Bit 1 : This bit is high during vertical blanking. It is the VB signal recopy.

Bit 2 : When low, this bit indicates that a command is currently executing.

When high, this bit indicates that the circuit is ready for a new command.

Bit 3 : When low, this bit indicates that the X and Y registers point within the display window.

When high, this bit indicates that the X and Y registers are pointing outside the memory display.

This bit is the logic OR of the unused MSBs of the X and Y registers.

Bit 4 : When high, this bit indicates that an interrupt has been initiated by the completion of a light pen running sequence. Such an interrupt is enabled by bit 4 in CTRL1 register.

Bit 5 : When high, this bit indicates that an interrupt has been initiated by vertical blanking. Such an interrupt is enabled by bit 5 in CTRL1 register.

Bit 6 : When high, this bit indicates that an interrupt has been initiated by the completion of execution of a command. Such an interrupt is enabled by bit 6 in CTRL1 register.

Bit 7 : When high, this bit indicates that an interrupt has been initiated. It is the logic OR of bits 4, 5 and 6 in STATUS register. The \overline{IRO} output state is always the opposite of the status of this bit.

Note : Bits 4, 5, 6 and 7 are reset low by a read of the STATUS register.

XLP AND YLP REGISTERS (Addresses C_{16} and D_{16})

The XLP and YLP registers are read-only registers, with 7 and 8 bits respectively. Upon completion of a light pen running sequence, they contain the display address sampled by the first edge appearing rising on the LPCK input. The use of such registers is discussed in section : Use of light pen circuitry.

NOTES :

1. All internal registers may be read or written at any time by the microprocessor. However, the precautions outlined below should be observed :

- Do not write into the CMD register if execution of the previous command is not completed (bit 2 of STATUS register).

- Do not alter any register if it is used as an input parameter for the internal hardwired systems (e.g. : modifying the DELTAX register while a vector plotting sequence is in progress).

- Do not read a register that is being asynchronously modified by the internal hardwired systems (e.g. : reading the X register while a vector plotting sequence is in progress may be erroneous if CK and \overline{E} are asynchronous).

2. On powering up, the writing devices may have any status. Before entering a command for the first time, it is necessary to wait until all functions currently underway are completed, which information can be derived from the STATUS register.

HARDWIRED WRITE PROCESSOR OPERATION IN DISPLAY MEMORY

The hardwired write processors are sequenced by the master clock CK. They receive their parameters from the microprocessor bus. They control the X, Y write address, and the DIN, DW, MFREE and IRQ outputs.

These hardwired processors operate in continuous mode. In the event of conflicting access to the display memory, the display and refresh processors have priority.

Since command decoding is synchronous with the CK master clock, any write operation into the (CMD) command register triggers a synchronizing mechanism which engages the circuit for a maximum of 2 CK cycles when the E input returns high. The circuit remains engaged throughout command execution.

No further command should be entered as long as bit 2 in STATUS register is low.

VECTOR PLOTTING

The internal vector generator makes it possible to modify, within the display memory, all the dots which form the approximation of a straight line segment. All vectors plotted are described by the origin dot and the projections on the axes.

The starting point co-ordinates are defined by the X, Y register value, prior to the plotting operation.

Projections onto the axes are defined as absolute values by the DELTAX and DELTAY registers, with the sign in the command byte that initiates the vector plotting process.

The vector approximation achieved here is that established by J. F. BRESENHAM ("Algorithm for computer control of a digital plotter"). This algorithm is executed by a hardwired processor which allows for a further vector component dot to be written in each CK clock cycle.

During plotting, the display memory is addressed by the X, Y registers, which are incremented or decremented.

On completion of vector plotting, they point to the end of this vector.

All vectors may be plotted using any of the following line patterns : continuous, dotted, dashed, dash-dotted, according to the 2 LSBs in register CTRL2.

Irrespective of such patterns, the plotting speed remains unchanged. The "pen down-pen up" statement required for plotting non-continuous lines is controlled by the DW output.

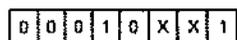
For a specified non-continuous line plotted vector, defined by DELTAX, DELTAY, CTRL2, CMD, the DW sequencing during the plotting process is always the same, irrespective of vector origin and of the nature of previous plots. This feature guarantees that a specified vector can be deleted by plotting it again after moving X and Y to the starting point, and complementing bit 1 in register CTRL1.

Since the vector plotting initiation command defines the sign of the projections onto the axes, all vectors may be plotted using 4 different commands.

For increased programming flexibility, the system incorporates 16 different commands, supplemented by a set of 128 commands which make it possible to plot small size vectors by ignoring the DELTAX and DELTAY registers.

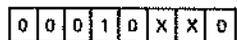
Such commands are as follows :

- Basic commands



DELTAX sign } 0 if positive
DELTAY sign } 1 if negative

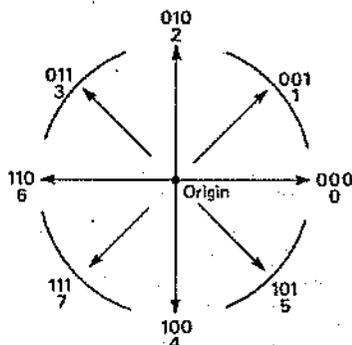
- Commands which allow ignoring the DELTAX or DELTAY registers by considering them as of zero value.



0 0 DELTAX ignored, DELTAX > 0
0 1 DELTAX ignored, DELTAY > 0
1 0 DELTAX ignored, DELTAY < 0
1 1 DELTAX ignored, DELTAY < 0

Note : Bits 1 and 2 always have the same sign meaning.

These 8 codes may be summarized by the following diagram :

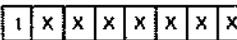


- Commands which allow ignoring the smaller of the two DELTAX and DELTAY registers, by considering it as being equal to the larger one, which is the same as plotting vectors parallel to the axes or diagonals, using a single DELTA register.



Same direction codes as above.

- Commands in which the two registers DELTAX and DELTAY may be ignored by specifying the projections through the CMD register (0 to 3 steps for each projection).



ΔX ΔY
(Unsigned integer values) Same direction code as previously

EXAMPLE : PLOTTING A DOTTED VECTOR

Origin : { X = 47₁₆
 { Y = 75₁₆

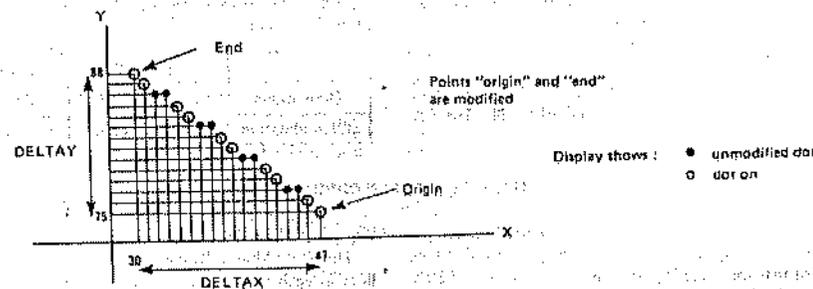
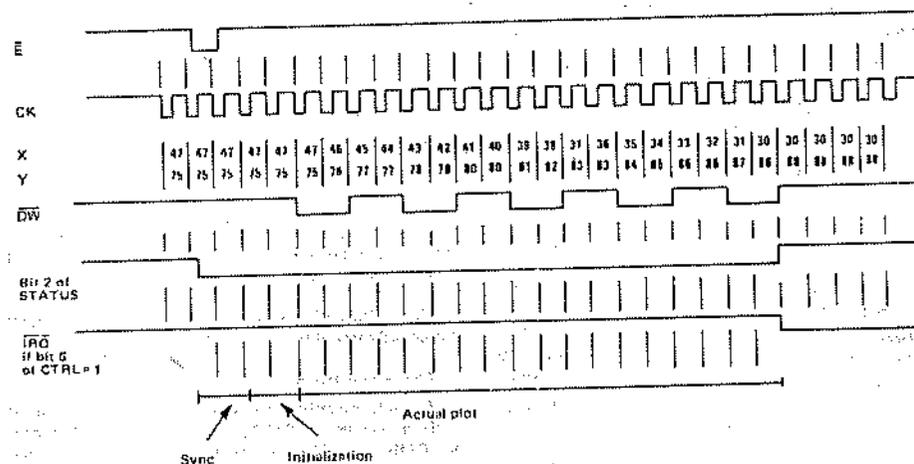
CMD = 13₁₆ Corresponding to Basic command, DELTAX < 0, DELTAY > 0

CTRL1 = 03₁₆ Pen down

Projections : { DELTAX = 17₁₆
 { DELTAY = 13₁₆

CTRL2 = 1₁₆ Dotted vector : 2 dots on, 2 dots off.

Plotting cycle sequence : (It is assumed that the vector generator is not interrupted by the display or refresh cycle).



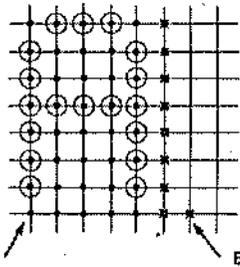
Note : Plotting a vector with DELTAX = DELTAY = 0 writes the point X, Y in memory. It occupies the vector generator for synchronization, initialization and one write cycle.

CHARACTER AND SYMBOL GENERATOR

The character generator operates in the same way as the vector generator, i.e. through incrementing or decrementing the X, Y registers, in conjunction with a DW output control. It receives parameters from the CSIZE, CTRL2 and CMD registers. The characters plotted are selected, according to the CMD value, out of 98 matrices (97 8-dot high x 5-dot wide rectangular matrices, and one 4 dot x 4 dot matrix) defined in an internal ROM. Two scaling factors may be applied to the characters plotted using X and Y defined by the CSIZE register. The characters may be tilted, according to the content of register CTRL2.

Basic matrix

Upon completion of a character writing process, the X and Y registers are positioned for writing a further character next to the previous one, with a 1 dot spacing, i.e. Y is restored to its original value and X is incremented by 6.



- Unchanged
- ⊕ Altered dots } if CMD = 41₁₆ (in the ROM standard version)
- ⊗ Computed dots, not defined into the ROM (not modifiable).

Scaling factors

Each individual dot in the 5 x 8 basic matrix may be replaced by a P x Q size block.
 P : X co-ordinate scaling factor
 Q : Y co-ordinate scaling factor

The character size becomes 6P x 8Q. Upon completion of the writing process, X is incremented by 6P. The CK clock cycle count required is 6P x 8Q.

USE OF LIGHT PEN CIRCUITRY

A rising edge on the LPCK input is used to sample the current display address in the XLP and YLP registers, provided that this edge is present in the frame immediately following loading of the 0B₁₆ or 09₁₆ code into the CMD register.

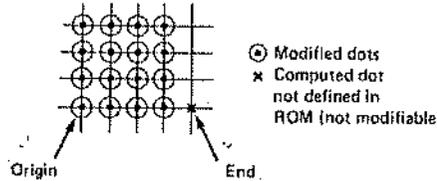
Here, the frame origin is counted starting with the VB falling edge. With code 0B₁₆, the WHITE output recopies the BLK signal from the frame origin up to the rising edge on the LPCK input, or when VB starts rising again, if the LPCK input remains low for the entire frame. With code

P and Q may each take values from 1 through 16. They are defined by the CSIZE register. Each value is encoded on 4 bits, value 16 being encoded as 0₁₆.

In register CSIZE, P is encoded on the 4 MSBs and Q on the 4 LSBs.

Among the 97 rectangular matrices available in the standard ROM, 96 correspond to CMD values ranging from 20₁₆ to 7F₁₆, and the 97th matrix to 0A₁₆. In the standard version, these values correspond to the 96 printable characters in the ASCII set. The 97th character is a 5P x 8Q block which may be used for deleting the other characters.

The 98th code (0B₁₆) is used to plot a 4P x 4Q graphic block. It locates X, Y, without spacing for the next symbol. Such a block makes it possible to pad uniform areas on the screen.



Tilted characters

All characters may be modified to produce tilted characters or to mark the vertical co-ordinate with straight or tilted type symbols. Such changes may be achieved using bits 2 and 3 in register CTRL2.

Note : Scaling factors P and Q are always applied within the co-ordinates of the character before conversion.

Character deletion

A character may be deleted using either the same command code or command code 0A₁₆. In either case, bit 1 in register CTRL1 should be inverted, the origin should be the same as prior to a character plotting operation, as should the scaling factors.

Note : Vector generator and character generator operate in similar ways :

	VECTOR	CHARACTER
Dimensions	DELTA X, DELTA Y	CSIZE, tilting
DW modulation	Type of line	Character code

09₁₆, the WHITE output is not activated.

The YLP address is 8-bit coded since there are 256 display lines in each frame. The XLP address is 6-bit coded since there are 64 display cycles in each line.

These 6 bits are left justified in the XLP register. XLP and YLP register contents match the write address if FMAT is low (or for the EF9368), but should be multiplied by 2 if FMAT is high, so as to be able to match the write address.

The address sampled into XLP corresponds to the current memory cycle. Dots detected by the light pen were addressed in the memory during the previous cycle. Hence, 1 should be subtracted from bit 2 in XLP register where the light pen electronic circuitry does not produce any additional delay.

If the rising edge on input LPCK occurs while VB is low, then the LSB in XLP is set high. This bit acts as a status signal which is reset to the low state by reading register XLP or YLP.

The rising edge first received (LPCK or VB) sets bit 0 in STATUS register high. An interrupt is initiated if bit 4 in CTRL1 is high.

When commands 08₁₆ or 09₁₆ have been decoded, bit 2 of the status register goes high (circuit ready for any further command) and bit 0 goes low (light pen operating sequence underway).

SCREEN BLANKING COMMANDS

Three commands (04₁₆, 06₁₆, 07₁₆) will set the whole display memory to a status corresponding to a "black display screen" condition. Another command (0C₁₆) may be used to set the whole memory to a status other than black (this condition being determined by bit 1 in register CTRL1).

The 4 commands outlined above use the planned scanning of the memory addresses achieved by the display stage. The X and Y registers are not affected by commands 04₁₆ and 0C₁₆. Hence, the time required is that corresponding to one frame (EF9366 or FMAT low) or two frames (FMAT high). The time corresponding to the completion of the

frame currently executing when the CMD register is loaded, should be added to the above time.

For the screen blanking process, the frame origin is counted starting with the VB falling edge. The only signals affected here are the DW output, which remains low when VB is low, and the DIN output which is forced high where the 04₁₆, 06₁₆ and 07₁₆ commands are entered.

Such commands are activated without requiring action by WO input or bit 2 in register CTRL1. While these commands are executing, bit 2 in STATUS register remains low.

EXTERNAL REQUEST FOR DISPLAY MEMORY ACCESS (MFREE OUTPUT)

On writing code 0F₁₆ into the CMD register, the MFREE output is set low by the circuitry, during the next free memory cycle.

Apart from the display and refresh periods, this cycle is the first complete cycle that occurs after input E is reset high.

During this cycle, those addresses output on DAD and MSL correspond to the X and Y register contents: DW is high, ALL is high.

Should the memory be engaged in a display or refresh operation, (which is the case when ALL is low), then this cycle is postponed to be executed after ALL is reset high. The maximum waiting time is thus 64 cycles.

The MFREE signal may be used e.g. for performing a read or write operation into a register located between the display memory and the microprocessor bus.

INTERRUPTS OPERATION

An interrupt may be initiated by three situations denoted by internal signals :

- Circuit ready for a further command
- Vertical blanking signal
- Light pen sequence completed.

These three signals appear in real-time in the STATUS register (bits 0, 1, 2). Each signal is cross-referenced to a mask bit in the register CTRL1 (bits 4, 5, 6).

If the mask bit is high, the first rising edge that occurs on the interrupt initiating signal sets the related interrupt flip-flop circuit high.

The outputs from these three flip-flop circuits appear in the STATUS register (bits 4, 5, 6). If one flip-flop circuit

is high, bit 7 in the STATUS register is high, and pin IRQ is forced low.

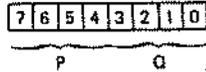
A read operation in the STATUS register resets its 4 MSBs low, after input E is reset high.

The three interrupt control flip-flops are duplicated to prevent the loss of an interrupt coming during a read cycle of the STATUS register.

The status of bits 4, 5 and 6 corresponds to the interrupt control flip-flop circuit output, before input E goes low.

An interrupt coming during a read cycle of the STATUS register does not appear in bits 4, 5 and 6 during this read sequence, but during the following one. However, it may appear in bits 0, 1, 2 or on pin IRQ.

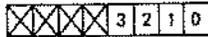
C-SIZE REGISTER (Read/Write)



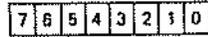
P : Scaling factor on X axis
Q : Scaling factor on Y axis

P and Q may take any value between 1 and 16. This value is given by the leftmost or rightmost 4 bits for P and Q respectively. Binary value (0) means 16.

X AND Y REGISTERS (Read/Write)



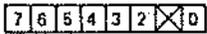
MSBs



LSBs

The 4 leftmost MSBs are always 0.

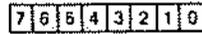
XLP and YLP REGISTERS



Status bit indicating if a rising edge has been applied on LPCK during the first complete frame following light-pen initialization. This bit is reset by a read on XLP or YLP.

always 0

6 bit XLP value



8 bit YLP value

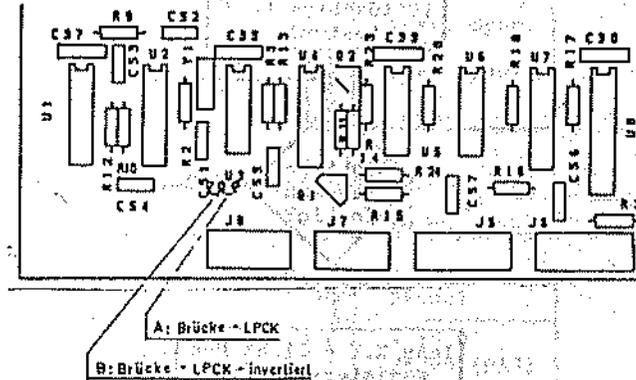
Anhang C: Light-Pen Anschluß

Auf der Grafik-Platine ist ein Anschluß (J8) für einen Light-Pen vorgesehen. Es stehen folgende Signale zur Verfügung:

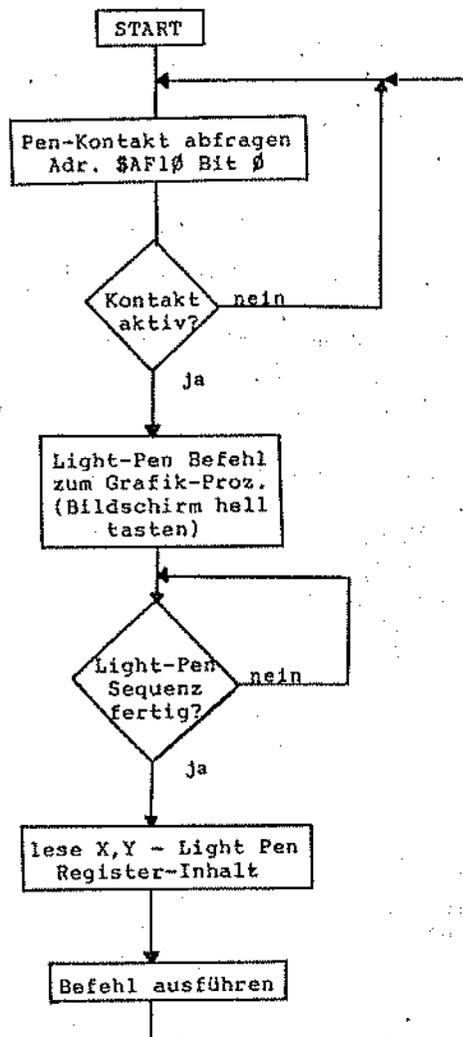
- + 5 V, Gnd : zur Stromversorgung des Light-Pen
- Pen-Kontakt : zur Abfrage, ob Pen auf Bildschirm aufgesetzt ist
- Pen-Eingang : ist auf der Platine mit dem LPCK Eingang des Grafik-Prozessors zu verbinden
- Pinbelegung : siehe Anhang D

Der "Pen-Eingang" muß auf der Grafik-Platine noch mit dem Grafik-Prozessor verbunden werden.

Dies kann direkt oder über einen Inverter geschehen. Die Verbindung ist mit einer Drahtbrücke (2,5 mm Raster) vorzunehmen:



Die Funktion des LPCK-Eingangs ist im Anhang B beschrieben. Der Light-Pen kann z. B. wie folgt abgefragt werden:



Anhang D: Steckerbelegung

Stromversorgung

J2

Pin	Signal
1	+ 9 V
2	NC
3	NC
4	+ 9 V
5	GND
6	+ 9 V
7	GND

Videoanschluß für CBM-Bildschirm

J5 Video-Eingang

Pin	Signal
1	Video
2	GND
3	Vert. Sync.
4	NC
5	Hor. Sync.
6	NC
7	GND

J6 Video-Ausgang

Pin	Signal
1	Video
2	GND
3	Vert. Sync.
4	GND
5	Hor. Sync.
6	NC
7	GND

Video-Ausgang für ext. Monitoranschluß

J7 (Steckverbinder auf der Platine)

Pin	Signal
1	+ 12 V
2	GND
3	Video (BAS)
4	NC
5	GND

6pol. AV-Kupplung

Pin	Signal
1	+ 12 V
2	Video (BAS)
3	GND
4	GND
5	NC
6	NC

Light-Pen Anschluß
J8

Pin	Signal
1	+ 5 V
2	NC
3	Pen-Kontakt
4	GND
5	Pen-Eingang
6	GND

Schalter für Bildschirmmodus
J9

Pin	Signal
1	+ 5 V
2	Mode-Eingang
3	NC
4	GND

Anschluß an den Computer Expansion-Bus

Über die Steckverbinder J3 und J4 ist die Grafik-Platine mit dem CBM-Computer verbunden. Alle Signale des Memory-Expansion-Bus vom CBM sind auf der Grafik-Platine zu der äußeren freien Lötungen-Reihe durchgeschleift. In der Tabelle sind alle Signale des Expansion-Bus aufgeführt und angegeben welche von der Grafik (x) benutzt werden.

Pin	J3		Grafik	J4		Grafik
	Signal von CBM 8032	8296		Signal von CBM 8032	8296	
1	GND	GND	x	GND	GND	x
2	BA 0	BA 0	x	BD 0	BD 0	x
3	BA 1	BA 1	x	BD 1	BD 1	x
4	BA 2	BA 2	x	BD 2	BD 2	x
5	BA 3	BA 3	x	BD 3	BD 3	x
6	BA 4	BA 4	x	BD 4	BD 4	x
7	BA 5	BA 5	x	BD 5	BD 5	x
8	BA 6	BA 6	x	BD 6	BD 6	x
9	BA 7	BA 7	x	BD 7	BD 7	x
10	BA 8	BA 8	x	NC	NC	
11	BA 9	BA 9	x	NC	NC	
12	BA 10	BA 10	x	SEL 4	RAMSEL 9	
13	BA 11	BA 11	x	SEL 5	RAMSEL A	
14	BA 12	BA 12		SEL 6	RAMON	
15	BA 13	BA 13		SEL 7	SEL EXP	
16	BA 14	BA 14		SEL 8	NC	
17	BA 15	BA 15		SEL 9	SEL 9	x 1)
18	SYNC	SYNC		SEL A	SEL A	x
19	IRQ	IRQ		SEL B	CSE	
20	DIAG	DIAG		NO ROM	NO ROM	
21	C02	C02	x	PEN STR	PEN STR	
22	BR/W	BR/W	x	RES	RES	
23	BR/W	BR/W		RDY	RDY	
24	NC	NC		NMI	NMI	
25	GND	GND	x	GND	GND	x

1) führt nur zum Jumper M auf der Grafik-Platine

Commodore GmbH
 2000 Hamburg 90
 Telephon 04103 3000-0
 Telex 913100
 Cable Commodore Hamburg
 Fax 04103 3000-10

