

Inhalt

1	Einleitung	9
2	Grafikfähige Hardware	11
2.1	Speicherorganisation	11
2.2	Textdarstellung	12
2.3	Grafikdarstellung	15
3	Einige Grafik-Unterprogramme	21
3.1	DRAW	21
3.2	SYMBOL	22
3.3	MARKER	22
3.4	PRINTSCREEN	23
3.5	GRAPH	29
3.6	DRAHT	37
3.7	FISHNET	41
3.8	Drei Tips	50
4	Halbtonbilder	55
4.1	Bildspeicherung	55
4.2	Bilddatenübertragung	56
4.3	Synthetische Bilder	59
4.4	Zeichengeneratoren	66
5	Halbtonbilder in der Rasterdarstellung	74
6	Stapelgrafik	88
7	Hilfsprogramme	101
7.1	CLEANUP	101
7.2	OPENOLDI, OPENNEWI, EXIST, HTSCR	103
7.3	SECONDS	106
7.4	PLIST	106
7.5	DUMPFILe	110

8	Literatur	117
9	Anhang — Grafischer Wegweiser	118
10	Sachverzeichnis	119