

0000

Copyright © Copyright 1995, 1996 Cloanto Italia srl

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|------------------------|------------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> 0000 | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | | January 16, 2023 | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | 0000 | 1 |
| 1.1 | Cloanto - The Kara Collection - ColorType | 1 |

Chapter 1

0000

1.1 Cloanto - The Kara Collection - ColorType

Cloanto ColorType

Secondo le opinioni di utenti e professionisti di tutto il mondo, ColorType è il miglior programma per l'elaborazione di font bitmap per Amiga. ColorType è lo strumento ideale per creare e manipolare font fino a 256 colori (nessuna limitazione di dimensioni, compatibile RTG). L'interfaccia Rexx di cui è dotato permette l'interazione con altri programmi: è estremamente semplice creare applicazioni esterne direttamente accessibili dalla barra degli strumenti. Tra le più interessanti: funzioni speciali di anti-alias (basate sull'uso di font vettoriali), gestione di font con scrittura da destra a sinistra, applicazioni di tramature ed elaborazioni grafiche (in combinazione con Personal Paint). Tutto questo fa di ColorType uno strumento prezioso per titolazioni e applicazioni video.

1. Primi passi

ColorType può essere attivato con un doppio click sulla sua icona Workbench. La configurazione minima richiesta consiste in un Amiga con 1 Mbyte di RAM libera (idealmente in una configurazione con 1 o 2 Mbyte di RAM chip). Il sistema operativo di Amiga è in grado di gestire font a colori a partire dalla versione 2.

È davvero semplice scoprire le funzioni di ColorType sperimentando con i vari menu e gadget. È comunque consigliabile fare una copia di sicurezza di dati e programmi, prima di sperimentare funzioni di scrittura.

ColorType è il risultato della tecnologia di Personal Paint applicata ai font. Per questo, molti utenti di Personal Paint si troveranno a proprio agio nell'usare la barra degli strumenti e le funzioni principali di ColorType. Per ulteriori informazioni si rimanda alla documentazione di Personal Paint. Il pacchetto Personal Fonts Maker (non disponibile in italiano su questo CD-ROM, in quanto distribuito separatamente in Italia da CTO spa), con funzioni specifiche per i font in bianco e nero (come il trasferimento dei font alla stampante), contiene informazioni dettagliate sui font e sul loro uso.

È possibile leggere e scrivere font Amiga con le funzioni "Leggere font Amiga" e "Scrivere font Amiga" del menu "Progetto". Il formato del font (dimensioni, numero di colori) può essere impostato nel quadro "Formato font", attivabile dal menu "Parametri". La tavolozza colori può essere modificata con il quadro "Definizione colori" (tasto <p>, o menu "Colore/Tavolozza/Definire").

Quando il sistema dispone di meno di 100 Kbyte di memoria chip contigua, ColorType rimuove automaticamente i font inutilizzati dalla memoria (altrimenti il sistema operativo accumulerebbe dati per ogni font aperto).

Il comando "Mostrare font" del menu "Progetto" attiva uno schermo con tutti i caratteri del font (esclusi i caratteri disattivati). Lo schermo, se necessario, può essere traslato verticalmente (per scorrerne il contenuto, spostare il mouse in alto o in basso nello schermo) e può essere chiuso premendo qualsiasi tasto (o pulsante del mouse).

Molti gadget della barra strumenti attivano funzioni diverse se selezionati con il pulsante sinistro o quello destro (quest'ultimo spesso attiva un quadro parametri). Gli strumenti di disegno possono essere selezionati nella metà superiore o in quella inferiore per attivare effetti diversi (ad es. rettangoli pieni o vuoti).

Alcuni gadget attivano specifiche funzioni per l'elaborazione dei font e non hanno equivalenti nei programmi di disegno. I cinque gadget in alto sono:

- Font
- Carattere
- Ampiezza
- Spaziatura
- Crenatura

Ognuno di essi può essere selezionato con il pulsante sinistro per incrementare il valore associato e con il pulsante destro per ridurlo.

Con il gadget "Font" è possibile selezionare un ambiente font. ColorType dispone di due ambienti di lavoro indipendenti: si può così lavorare contemporaneamente su due font, oppure su un font e su un'immagine (ad es. per ritagliare caratteri da un'immagine digitalizzata).

Il gadget "Carattere" permette di spostarsi avanti e indietro tra i caratteri del font. I caratteri possono anche essere selezionati con la tavola di selezione veloce (click sul simbolo "?"). I font Amiga possono contenere fino a 257 caratteri (da 0 a 256). Il carattere con il codice 256 è il "carattere indefinito" e ha una funzione speciale nei font in formato Amiga.

La dimensione orizzontale del carattere corrente può essere impostata con il gadget "Ampiezza". Questo valore (corrispondente alla dimensione della griglia) può essere opportunamente incrementato e ridotto. La dimensione minima è 1 (una colonna di punti), mentre la massima è data dal formato impostato nel quadro "Formato font". L'ampiezza non deve includere eventuali spazi vuoti a destra e a sinistra del carattere: a questo scopo è possibile usare opportune impostazioni dei parametri "Spaziatura" e "Crenatura". I caratteri inutilizzati possono essere disattivati con il

gadget "On/Off".

Il parametro "Spaziatura" definisce la dimensione orizzontale logica del carattere, a partire dall'inizio della bitmap. Spesso, questo valore è leggermente più alto rispetto al parametro "Ampiezza". In fase di scrittura, la spaziatura di un carattere influenza la posizione dei caratteri successivi.

Il parametro "Crenatura" (o "spostamento a sinistra") determina la posizione iniziale di stampa o visualizzazione del carattere. Il parametro regola lo spostamento rispetto all'attuale posizione di scrittura (fissata dal carattere precedente). Solitamente questo valore è 0. Sono ammessi valori negativi, di solito utilizzati per effetti calligrafici.

I parametri "Spaziatura" e "Crenatura" non riguardano l'immagine (la bitmap) del carattere. Essi invece controllano la spaziatura orizzontale tra i caratteri in fase di visualizzazione o di stampa del testo.

Il gadget "Rexx" (tra gli strumenti "Aerografo" e "Definire pennello") può essere selezionato con il pulsante destro del mouse per selezionare una procedura Rexx, e con il pulsante sinistro per rieseguire l'ultima procedura selezionata. Il pacchetto ColorType comprende numerose macro Rexx. La funzione "Info" del quadro "Selezione macro" visualizza le informazioni associate a ciascuna macro, descrivendone caratteristiche e possibili applicazioni. La sezione "Funzioni avanzate di ColorType" contiene informazioni più dettagliate sulle macro e sull'interfaccia Rexx.

I due gadget al di sotto dello strumento "Definire pennello" attivano le funzioni "Memoria" e "Troncare". Il primo strumento, selezionato con il pulsante sinistro, copia il carattere attuale (informazioni di spaziatura incluse) in un'area di memorizzazione; una selezione con il pulsante destro, invece, richiama il carattere memorizzato. Il gadget "Troncare" restringe l'immagine del carattere, rimuovendo eventuali colonne vuote a destra e a sinistra. Questo strumento può essere selezionato con il pulsante destro per centrare il carattere, lasciandone invariata l'ampiezza. I restanti gadget spostano e capovolgono l'immagine del carattere.

Le piccole frecce tra la barra degli strumenti e l'area di editazione sono associate a quattro punti di riferimento, particolarmente utili nella creazione ed editazione di nuovi font. Per spostare un punto è sufficiente tenere premuto il pulsante sinistro del mouse nella zona suddetta e premere un tasto funzione da <F1> e <F4>.

Il piccolo riquadro a sinistra dello strumento "Colore griglia" indica se il font ha un colore di primo piano sostituibile. Alcuni programmi possono cambiare questo colore in modo da adattare l'aspetto del font a un particolare contesto grafico. Per definire questo colore basta fare click sul piccolo riquadro, quindi selezionare un colore nella tavolozza sottostante. Un click sul riquadro, seguito da un click al di fuori della tavolozza, disattiva questa funzione.

I font Amiga vengono solitamente letti dal percorso di sistema "FONTS:". Il programma "AssignFonts", incluso nel pacchetto ColorType, permette di associare il nome logico "FONTS:" a nuovi percorsi, in maniera semplice e intuitiva. È possibile, ad esempio, cambiare l'impostazione iniziale da

"SYS:Fonts" in "ColorType:Fonts", o viceversa. In ColorType questa operazione può anche essere effettuata nel quadro richiesta font. Altri programmi, invece, potrebbero richiedere l'uso di AssignFonts.

1.1 Esempio 1: come creare un font a colori in pochi minuti

Il cassetto "Fonts" contiene il font a colori "TenMinutes", realizzabile in pochi minuti seguendo queste istruzioni.

Selezionare il comando "Leggere font Amiga" nel menu "Progetto". Nell'elenco dei font di sistema, scegliere "CGTimes". Questo è un font vettoriale, che può essere liberamente ridimensionato. Digitare "55s" nel gadget stringa a destra del gadget con il nome del font. Con la lettera "s" si richiede al sistema di ridimensionare il font ad un'altezza di 55 punti, piuttosto che utilizzare la dimensione più vicina (tra le bitmap predimensionate disponibili). Selezionare il gadget con la "A" in grassetto, per ottenere un font con questa caratteristica. Nel caso questo font non dovesse essere disponibile, scegliere un qualsiasi font in bianco e nero di dimensioni simili. Per questo esempio è consigliabile usare font in grassetto, così da evidenziare le sfumature che riempiranno i caratteri.

Selezionare "Formato font" nel menu "Parametri". Impostare il numero di colori a 8. Ora il font ha 8 colori. Selezionare il menu "Colore/Tavolozza/Leggere" e scegliere la tavolozza "TenMinutes.col" fornita con ColorType.

Può ora essere utile attivare la visualizzazione a "punti" (menu "Parametri/Griglia/Punti"), per evidenziare i punti dei caratteri nell'area di editazione.

Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento "Riempimento" con il pulsante destro del mouse. Apparirà il quadro "Parametri area". Assicurarsi che il gadget ciclante "Riempimento" sia impostato su "Sfumatura". Fare click sul gadget con il cerchio, fino a fare apparire un cerchio con quattro frecce (sfumatura per forma). Selezionare il gadget a sinistra fino a quando conterrà quattro riquadri attraversati da una freccia (sfumatura manuale). Senza chiudere il quadro, selezionare con il pulsante sinistro il secondo colore nella tavolozza della barra strumenti (il riquadro giallo pallido, a destra del riquadro nero). Selezionare l'ultimo colore (marrone) con il pulsante destro. Fare click su "Procedere".

Ora occorre riempire tutti i caratteri del font. Fare click (con il pulsante sinistro) su una qualsiasi parte del carattere. Attivando l'opzione "Parametri/Prova font" sarà possibile osservare l'effetto delle modifiche sulla scritta d'esempio.

Abbiamo appena creato un font a colori!

1.2 Esempio 2: come creare un font anti-alias

Questo esempio mostra come applicare un effetto anti-alias (addolcimento delle curve) ad un font in bianco e nero, usando livelli intermedi di grigio per simulare una risoluzione più alta. Questo effetto viene

frequentemente utilizzato in applicazioni video e può essere utile per preservare la qualità di una scritta in un programma di disegno.

Questo esempio fa uso dell'opzione "Media cromatica". Attivarla nel menu "Parametri/Modellare".

In generale, per creare un font anti-alias è necessario leggere un font Amiga (possibilmente vettoriale), aggiungere alla tavolozza un numero di grigi (o colori) intermedi e, infine, ridurre la dimensione del font (menu "Parametri/Formato font"). Più colori si aggiungono, migliore è il risultato e maggiore è la riduzione di dimensione applicabile.

In questo esempio viene usato un font di dimensioni doppie rispetto al font finale. Seguendo le indicazioni del precedente esempio, leggere "CGTimes 50", o un font di dimensioni analoghe. Questo font non deve essere necessariamente grassetto (come nell'esempio precedente).

Nel quadro "Formato font" (menu "Parametri") portare il numero di colori a 4.

Attivare ora il quadro "Definizione colori" (tasto <p>, o menu "Colore/Tavolozza/Definire") e riordinare i quattro colori, così da avere il bianco in prima posizione e il nero nell'ultima. Gli altri due colori dovrebbero essere livelli intermedi di grigio. Se le impostazioni predefinite non sono state cambiate, questa tavolozza può essere creata scambiando il primo colore con il terzo e il secondo con il quarto. Per creare i grigi intermedi, fare click sul primo colore (bianco), selezionare uno dei gadget "Sfumatura" (con i simboli "I" e "II") e, infine, fare click sull'ultimo colore (nero).

Ora i caratteri del font appaiono in grigio chiaro su fondo bianco, mentre dovrebbero essere neri su fondo bianco. Nella tavolozza sotto la barra degli strumenti, selezionare il riquadro nero con il pulsante sinistro, così da assegnarlo al colore di primo piano. Definire ora il colore di sfondo, selezionando il riquadro grigio chiaro con il pulsante destro. Nel menu "Colore", attivare la funzione "Sfondo -> Primo piano". Ora i caratteri del font dovrebbero essere neri su fondo bianco.

Riattivare il quadro "Formato font". Dividere per due i valori contenuti nei gadget "Font". Ad esempio, se i valori sono 22 e 50, sostituiteli rispettivamente con 22 e 25. Selezionare "Procedere".

Abbiamo appena creato un font anti-alias!

2. Funzioni avanzate di ColorType

2.1 Il quadro di selezione macro

Selezionando lo strumento "Macro" con il pulsante destro (o con il sinistro, quando non è stata ancora selezionata alcuna macro), appare il quadro "Selezione macro".

Nella parte centrale del quadro vengono elencate le macro disponibili; queste sono associate alle procedure Rexx del cassetto "Rexx" di ColorType (o altrove, se così indicato nei parametri del programma). I nomi delle macro sono affiancati, a destra, dalle selezioni abbreviate da tastiera.

Nella parte alta del quadro vi sono quattro gadget: "Nuova", "Editare", "Cancellare" e "Info". I primi due attivano il quadro "Editazione macro", rispettivamente, per definire una nuova macro e per editarne una esistente. "Cancellare" rimuove una macro dalla lista. "Info" visualizza le informazioni sulla macro selezionata, eventualmente presenti nel programma Rexx (in qualsiasi punto del programma, delimitate da "/*" e "*/"). La descrizione del comando Rexx "RequestNotify" di ColorType (opzione WORDWRAP) fornisce ulteriori informazioni sul formato di questi dati.

Con i gadget "Eseguire", "Uscire" e "Annullare" in fondo al quadro è possibile, rispettivamente, eseguire la macro selezionata, chiudere il quadro confermando eventuali modifiche o annullare ogni modifica uscendo dal quadro.

2.2 Il quadro di editazione macro

Le macro di ColorType sono composte da due tipi di informazioni: il programma Rexx e i dati specificati nel quadro "Editazione macro". Questi ultimi sono del tutto opzionali, anche se è utile associare al programma un nome esteso e una selezione abbreviata, nonché accedere a programmi che non si trovano nel cassetto "ColorType/Rexx".

Col campo "Nome" si può assegnare alla macro un nome diverso dal nome del file. Se non si indica alcun nome, il quadro di selezione macro mostrerà il nome del file Rexx (senza suffisso). L'uso di diversi parametri (v. seguito) permette di definire macro con nomi e funzioni differenti, tutte associate ad un solo programma Rexx.

Nel campo "Selezione" è possibile indicare una selezione abbreviata da associare alla macro. Il formato utilizzato è analogo a quello dei menu e delle altre selezioni abbreviate (v. file "UIText.xxx").

Il campo "File" indica il percorso completo e il nome del file Rexx. Normalmente, le macro di ColorType sono memorizzate nel cassetto "ColorType/Rexx". Questo campo permette di definire macro usando file memorizzati altrove, ad esempio in "PPaint/Rexx". Il gadget "Selezione" fa apparire un quadro richiesta file per selezionare il file Rexx.

Il campo "Parametri" permette di specificare una stringa opzionale da passare, in fase di esecuzione, al programma Rexx. Questa stringa può contenere alcuni codici speciali preceduti dal simbolo "%":

%p = Nome della porta Rexx

%n = Nome della macro (come indicato nel campo "Nome")

%b = Pulsante del mouse premuto (di solito in combinazione con %x e %y):
1 = sinistro, 3 = destro. Il pulsante centrale non viene usato,
poiché associato alla funzione "trascinare immagine" del programma.

%x = coordinata X.

%y = coordinata Y.

`%w` = ampiezza (relativa a `%x`)

`%h` = altezza (relativa a `%y`)

Prima di eseguire una macro, ColorType verifica la presenza di uno o più codici `%p`, `%x`, `%y`, `%w` e `%h`, e, se presenti, attende che l'utente selezioni un punto o una zona rettangolare (quest'ultima solo in presenza di codici `%w` o `%h`). Quando la macro opera in modo rettangolare (se i parametri contengono i codici `%w` e `%h`), la procedura Rexx viene eseguita quando la definizione della zona viene completata (pulsante del mouse rilasciato). In caso contrario, la macro viene eseguita immediatamente. Se sono presenti solo i codici `%p`, `%x` o `%y` (e non `%w` o `%h`), la macro viene eseguita non appena il pulsante del mouse viene premuto (senza attendere il suo rilascio). La macro può così operare in base alla posizione e alle successive azioni dell'utente. In tal caso, non bisognerebbe usare il comando "LockGUI" prima di aver gestito ogni azione dell'utente.

Quando il programma Rexx riceve la stringa di parametri, ColorType ha già sostituito gli eventuali codici "%" con i dati equivalenti. Proprio come avviene per i programmi Rexx attivati nelle finestre Shell di Amiga, ColorType passa i parametri in un'unica stringa (ARG(1)). È compito del programma Rexx analizzare e smistare i dati (PARSE ARG <template>). Le macro fornite con ColorType includono esempi di smistamento dei parametri.

Nei file parametri, il codice MACRO consente di impostare i dati già visti nel quadro "Definizione macro", nel seguente ordine:

```
MACRO = "Nome", "Selezione", "File", "Parametri"
```

Ad esempio:

```
MACRO = "Antialias Font", "Ctrl-a",
        "ColorType:Rexx/AntiAliasFont.ctrx", "%p"
```

```
MACRO = "Help - Rexx", "Ctrl-h",
        "ColorType:Rexx/Help.ctrx", "%p Command GUI \"%n\""
```

```
MACRO = "Test", "", "ColorType:Rexx/Test.ctrx", "%x %y %p"
```

2.3 L'interfaccia Rexx

ColorType è dotato di una potente interfaccia ARexx (Amiga Rexx) che consente al programma di essere controllato da macro o da altri programmi. Per ogni funzione di elaborazione font vi è un equivalente comando Rexx. In più, ColorType riconosce particolari comandi per gestire complesse interazioni con l'utente.

Il nome della prima porta Rexx è "COLORTYPE". Ad eventuali altre porte vengono assegnati i nomi "COLORTYPE_2", "COLORTYPE_3", ecc.

2.3.1 Contesti di Input/Output

ColorType comprende diversi comandi per accettare input e visualizzare output, usando lo schermo e l'interfaccia utente del programma. Ad ogni

modo, anche in Rexx esistono comandi di input/output (PULL e SAY), il cui funzionamento si basa però sull'uso di terminali testo (come le finestre Shell di Amiga).

Quando ColorType viene attivato da una finestra Shell, le operazioni di input/output del Rexx operano in questo contesto. È bene ricordare che in questo caso, svincolando l'esecuzione di ColorType con "Run" o comandi simili, si inibisce qualsiasi input da Shell.

Quando il programma viene attivato da Workbench, all'ambiente Rexx viene assegnata una console predefinita. Se al programma Rexx è associata un'icona con un parametro (Tool Type) "CONSOLE=...", ColorType attiva il contesto di input/output specificato (può essere utile assegnare alla console l'attributo AUTO: questa si aprirà solo se necessario).

In fase di sperimentazione dei programmi Rexx, può essere utile combinare l'esecuzione da Workbench con i comandi "TCO" e "TCC", rispettivamente per attivare e disattivare la finestra di diagnostica Rexx ("Global Tracing Console").

2.3.2 Convenzioni sintattiche

L'uso di maiuscole e minuscole è equivalente nella digitazione dei comandi Rexx.

I codici dei parametri possono essere opzionalmente seguiti dal simbolo "=", se l'assegnazione del parametro non si trova tra virgolette. Ad esempio,

```
FILE="Ram Disk:Test"
```

è equivalente a

```
FILE "Ram Disk:Test"
```

ma

```
"FILE=Ram Disk:Test"
```

viene visto come un unico parametro (i codici all'interno delle virgolette non vengono riconosciuti come tali, se affiancati da altro testo).

L'uso dei codici è opzionale, tranne quando l'ordine dei parametri viene cambiato, o quando il valore di uno o più parametri non è prevedibile, come in questo esempio:

```
LoadImage FILE "Preview" PREVIEW
```

I codici servono anche a specificare solo alcuni parametri e accettare i valori predefiniti dei restanti:

```
RequestResponse PROMPT "Ecco un messaggio"
```

Lo stesso comando, con i parametri assegnati per ordine di comparsa, sarebbe:

RequestResponse "Titolo" "Ecco un messaggio" "Procedere" "Annullare"

2.3.3 Parametri e opzioni

Nella presente documentazione, il termine "parametro" identifica un valore (numerico o testo) passato a un comando Rexx, mentre una "opzione" è un codice (ad es. QUIET) che attiva una specifica modalità.

Per convenzione, i parametri sono seguiti da una barra ("/") e da una lettera maiuscola che ne indica il tipo, e sono divisi da virgole. Questa particolare notazione viene usata nei cosiddetti "modelli dei comandi". Ad ogni modo, l'accoppiata barra/lettera e le virgole non sono elementi sintattici e non vanno usate nella digitazione dei comandi.

- <parametro>/A Il parametro deve sempre essere specificato.
- <opzione>/S L'opzione opera come un interruttore. Quando il codice è presente, l'opzione è attivata; quando è assente, l'opzione è disattivata.
- <valore>/N È richiesto un valore numerico (non una stringa). I valori esadecimali (in base 16) vanno preceduti da "\$" o "0x".
- <parametro>/M Vengono accettati parametri multipli.
- <stringa>/F La stringa deve essere il parametro finale della riga di comando. L'intera parte finale del comando viene assegnata alla stringa. I doppi apici non sono necessari (anche se la stringa contiene spazi).

2.3.4 Valori di ritorno

Le funzioni che forniscono un risultato lo assegnano alla variabile Rexx RESULT. È importante ricordare che i risultati testuali (ad esempio nomi di file e percorsi) sono sempre delimitati da virgolette (ad es. "ColorType:fonts").

Eventuali errori di esecuzione dell'ultimo comando sono invece riportati dalla variabile Rexx RC.

I programmi Rexx possono usare i comandi RETURN e EXIT per restituire una stringa in fase di uscita. ColorType visualizza automaticamente questi valori. Ad esempio:

```
RETURN 'Arrivederci'
```

termina il programma Rexx e fa apparire un quadro con il seguente messaggio:

```
"Risultato della macro: Arrivederci"
```

2.3.5 Codici di errore

In seguito all'esecuzione di un comando, la variabile Rexx RC può contenere uno dei seguenti codici numerici:

| Codice | Significato |
|--------|--|
| 0 | Nessun errore o selezione positiva (OK/Procedere) |
| 5 | Operazione annullata dall'utente |
| 30 | Comando sconosciuto |
| 31 | Omissione di parametro/i richiesto/i |
| 32 | Troppi parametri |
| 33 | Opzioni incompatibili |
| 34 | Errore generico |
| 35 | Errore nella gestione del file |
| 36 | Il file non può essere aperto |
| 37 | Memoria insufficiente |
| 38 | Formato file sconosciuto (o decrittazione impossibile) |
| 39 | Il file non contiene i dati richiesti |
| 40 | Errore nei dati del file |
| 41 | Tipo di immagine non gestito |
| 42 | Decrittazione impossibile |
| 43 | Lettura parziale |
| 44 | L'unità stampante non può essere aperta |
| 45 | Errore nella gestione della stampante |
| 46 | Formato sconosciuto |
| 47 | Opzione di formato sconosciuta |
| 48 | Parametro sconosciuto |
| 49 | È richiesto un valore numerico |
| 50 | Valore illegale o fuori campo |
| 51 | Riservato per Personal Paint |
| 52 | Riservato per Personal Paint |
| 53 | È richiesto un pennello utente |
| 54 | Il carattere non esiste |
| 55 | Il font non esiste |
| 56 | Operazione impossibile su caratteri disattivati |

3. Comandi Rexx

Questa sezione descrive i comandi Rexx riconosciuti da ColorType. Impartendo il comando "Help", viene fornito (nella variabile RESULT) un elenco sintetico dei comandi.

Queste tre opzioni (formato secondo il modello "<opzione>/S") sono comuni a tutti i comandi Rexx:

| | |
|------------|---|
| FORCE | Questa opzione elimina tutti i quadri che chiedono all'utente di fare una scelta. Vengono utilizzate le scelte predefinite. |
| QUIET | Questa opzione elimina tutti i quadri con messaggi di avvertimento o di errore. |
| NOPROGRESS | Questa opzione elimina tutti gli indicatori dello stato di avanzamento. |

3.1 Center

Questo comando centra il carattere corrente (se vi sono colonne vuote alla sua destra e/o sinistra). La dimensione orizzontale del carattere non cambia.

3.2 Chop

Vengono rimossi eventuali colonne vuote a destra e sinistra del carattere.

3.3 Clear

Il carattere viene cancellato, usando il colore attuale di sfondo.

3.4 Copy

Questo comando copia il carattere corrente (informazioni di spaziatura incluse) nell'area di memorizzazione. La stessa operazione viene effettuata selezionando lo strumento "Memoria" con il pulsante sinistro del mouse.

3.5 DeleteFont PATH NAME SIZE/N STYLE

Questo comando cancella il font specificato dalla memoria e dal relativo supporto di memorizzazione.

Se non si specificano i parametri NAME e SIZE, viene visualizzato un quadro richiesta font per effettuare una selezione. Omettendo il parametro PATH, viene usato il percorso "FONTS:" di sistema. Nel parametro NAME viene fatta distinzione tra maiuscole e minuscole ("Topaz" è diverso da "topaz"). Il suffisso ".font" è opzionale ("topaz.font" è equivalente a "topaz").

3.6 DynamicView TEXT/A

Questo comando cambia il testo nella finestra "Prova font".

3.7 FlipHoriz, FlipVert

Questi comandi sono equivalenti agli strumenti "Capovolgere orizzontalmente" e "Capovolgere verticalmente".

3.8 FontExists PATH NAME/A SIZE/N/A STYLE EXACT/S

Questo comando verifica l'esistenza del font indicato. Il risultato viene assegnato alla variabile RC e può essere RC_OK o RC_NOFONT.

Con l'opzione EXACT vengono considerati anche gli attributi del font. Normalmente, infatti, la verifica riguarda solo il nome del font e la sua dimensione.

Ad esempio:

```
FontExists NAME 'topaz' SIZE 8 EXACT      restituisce RC_NOFONT,
FontExists NAME 'topaz' SIZE 8 STYLE 'of' restituisce RC_OK, e
FontExists NAME 'topaz' SIZE 8           restituisce RC_OK.
```

Per il parametro NAME vale quanto detto nella sezione "DeleteFont".

3.9 Get SETTING/A

Questo comando restituisce (nella variabile RESULT) il valore del parametro specificato.

Ad esempio:

```
Get DVIEW
```

restituisce 1 se è visibile la finestra "Prova font", 0 altrimenti.

3.10 GetActivation CNUM/N

Questo comando imposta la variabile RESULT a 0 o 1, in base allo stato di attivazione del carattere corrente, o del carattere specificato con il parametro CNUM.

3.11 GetAttr ASCII/S

Questo comando restituisce gli attributi del font attuale. Ad esempio, il risultato (decimale) 16384 (0x4000 esadecimale) indica che il font è adatto per una scrittura da destra a sinistra.

Seguono le definizioni dei diversi attributi dei font Amiga (ColorType usa solo quelli contrassegnati da un asterisco):

| Attributo | Codice | Commento |
|--------------|----------|-------------------|
| Corsivo | 0x0001 * | |
| Neretto | 0x0002 * | Esclude Chiaro |
| Chiaro | 0x0004 | Esclude Neretto |
| Sottolineato | 0x0008 * | |
| Contornato | 0x0010 | |
| Ombreggiato | 0x0020 | |
| Apice | 0x0040 | Esclude Pedice |
| Pedice | 0x0080 | Esclude Apice |
| Espanso | 0x0100 * | Esclude Compresso |
| Compresso | 0x0200 | Esclude Espanso |
| Negativo | 0x0400 | |
| Con grazie | 0x0800 | |
| Bozza | 0x1000 | |
| Passo fisso | 0x2000 * | |
| Da destra | 0x4000 * | |

Dall'alto 0x8000

Specificando l'opzione ASCII, viene restituita una stringa nel formato "dimensione+attributi" (ad es. "8 of").

3.12 GetChar

Questo comando restituisce il codice (0-256) del carattere corrente.

3.13 GetEnv

Questo comando restituisce il numero (0 o 1) dell'ambiente attuale.

3.14 GetKern CNUM/N

Questo comando restituisce il valore di crenatura del carattere corrente, o del carattere specificato con il parametro CNUM.

3.15 GetPen BKG/S FRG/S GRID/S REMAP/S

Questo comando restituisce la posizione della palette associata a una delle seguenti penne:

| | |
|-------|---|
| BKG | Colore di fondo |
| FRG | Colore di primo piano |
| GRID | Colore della griglia |
| REMAP | Colore di primo piano sostituibile (-1 = nessuno) |

3.16 GetRefPoint REF1/S REF2/S REF3/S REF4/S

Questo comando restituisce la posizione del punto di riferimento indicato.

3.17 GetSpace CNUM/N

Questo comando restituisce il valore di spaziatura del carattere corrente, o del carattere specificato con il parametro CNUM.

3.18 GetXSize CNUM/N

Questo comando restituisce l'ampiezza del carattere corrente, o del carattere specificato con il parametro CNUM.

3.19 GetZoom

Questo comando restituisce l'attuale livello di ingrandimento, equivalente alla dimensione, in pixel, dei punti del carattere nello schermo. Ad esempio, il livello 1 equivale a una visualizzazione in grandezza naturale, mentre 20 indica un alto livello di ingrandimento.

3.20 Help KEY COMMAND/S IOFORMAT/S

Questo comando restituisce un elenco dei comandi Rexx (opzione COMMAND) o dei moduli di input/output e relativi parametri (opzione IOFORMAT).

Specificando il parametro KEY, vengono fornite informazioni solo sul parametro richiesto.

3.21 IsBlank

Questo comando restituisce 1 se il carattere corrente risulta vuoto (interamente del colore di fondo), o 0 altrimenti.

3.22 ListFonts PATH

Questo comando restituisce l'elenco dei font presenti nel percorso indicato (o in "FONTS:", se si omette il parametro PATH).

Ogni riga contiene informazioni su un font (nome, dimensioni e attributi). Ad esempio:

```
"topaz" 8 of
"topaz" 9 oetf
"topaz" 11 f
"Diamond" 12
"Diamond" 20
"Emerald" 17
"Emerald" 20
"Garnet" 16
"Garnet" 9
"Personal" 8
```

3.23 LoadFont PATH NAME SIZE/N STYLE STRETCH/S NOSTRETCH/S

Questo comando legge il font specificato. In assenza del parametro NAME o SIZE, viene visualizzato il quadro richiesta font.

Appropriate combinazioni di opzioni (tra cui FORCE) permettono di leggere un font eliminando un eventuale quadro di selezione formato.

Con le opzioni "FORCE STRECTH", il font in lettura viene adattato al formato corrente.

Con le opzioni "FORCE NOSTRECTH", invece, il font viene letto senza alcun adattamento, lasciando comunque invariato il formato attuale.

Con la sola opzione FORCE, infine, viene usato il formato del font letto.

Includendo l'attributo "s" (parametro STYLE) si ottiene un font delle esatte dimensioni richieste, eventualmente adattato a tale formato dal sistema operativo. In assenza di questo attributo, se la dimensione

richiesta non è disponibile, viene letto il font che più si avvicina alle caratteristiche indicate.

Ad esempio:

```
Load NAME 'topaz' SIZE 7           Legge Topaz 8
Load NAME 'topaz' SIZE 7 STYLE s   Ridimensiona Topaz 8 in Topaz 7
```

3.24 LoadImage FILE FORMAT PREVIEW/S STRETCH/S NOSTRETCH/S
 OPTIONS/M/F

Questo comando legge un'immagine nel carattere attuale. Omettendo il parametro FILE, l'immagine può essere selezionata con il quadro richiesta file.

L'opzione PREVIEW attiva lo schermo di anteprima (HAM o 24-bit, in base al sistema grafico).

Le opzioni STRETCH e NOSTRETCH agiscono come spiegato per "LoadFont".

Eventuali opzioni di formato (OPTIONS) vanno specificate in coda alla riga di comando.

3.25 LoadPalette FILE

Questo comando legge una tavolozza colori dal file indicato. Omettendo il parametro FILE, ColorType visualizza un quadro richiesta file.

3.26 LockGUI

In seguito all'esecuzione di questo comando, ColorType ignora ogni azione dell'utente, fatta eccezione per le operazioni all'interno dei quadri. Gli spostamenti del mouse e i comandi da tastiera non producono alcun effetto nella finestra principale del programma. L'utente può forzare l'uscita da questa modalità (durante l'esecuzione di una macro) premendo il tasto <Esc>.

3.27 NewFont

È equivalente al comando "Nuovo font" del menu "Progetto".

3.28 Paste

Questo comando richiama il carattere e le informazioni di spaziatura presenti nell'area di memorizzazione, sostituendoli al carattere corrente. La stessa operazione viene effettuata selezionando lo strumento "Memoria" con il pulsante destro del mouse.

3.29 Request TITLE/A DESCR/A RESIZE/S KEEP COL/S NOVSPACE/S

Questo è un comando molto potente e versatile, grazie al quale i programmi Rexx possono facilmente creare quadri complessi nello schermo di ColorType.

Con il parametro TITLE si specifica il titolo del quadro.

Il parametro DESCR descrive gli oggetti contenuti nel quadro.

L'opzione RESIZE fa in modo che il quadro sia ridimensionabile orizzontalmente e verticalmente. Il ridimensionamento verticale viene attivato solo se il quadro contiene oggetti LIST.

L'opzione KEEPCOL fa in modo che i colori di schermo non vengano cambiati. In condizioni normali, infatti, se i colori disponibili non garantiscono un contrasto sufficiente, ColorType provvede automaticamente a modificarli durante la visualizzazione del quadro.

L'opzione NOVSPACE elimina l'inserimento automatico di linee vuote tra gli oggetti.

Il parametro DESCR

Questo parametro consiste in una sequenza di una o più stringhe, ciascuna relativa a un oggetto del quadro. Le doppie virgolette ("") sono necessarie per delimitare i testi solo se questi contengono spazi. I testi associati agli oggetti possono contenere il carattere di sottolineatura per specificare una selezione abbreviata da tastiera (ad es. "_Procedere"). Quando un testo è tra virgolette, può a sua volta contenere una virgoletta ("") se preceduta da una barra rovesciata ("\"). Quest'ultimo carattere va invece indicato con una doppia barra rovesciata ("\\").

Negli esempi che seguono, le parentesi angolari vengono usate per rappresentare campi numerici. Le parentesi non fanno parte della definizione dell'oggetto.

Segue un elenco degli oggetti utilizzabili nel parametro DESCR:

Gadget stringa di testo

```
STRING = "Etichetta gadget", <Numero massimo di caratteri>,  
        "Testo iniziale"
```

L'etichetta del gadget è il testo che appare a sinistra dello stesso e può contenere una sequenza abbreviata da tastiera.

Gadget stringa numerico (valori interi)

```
INTSTR = "Etichetta gadget", <Valore minimo>, <Valore massimo>,  
        <Valore iniziale>
```

Questo oggetto consiste in un gadget stringa numerico, con controllo automatico dei valori digitati. Il gadget accetta solo valori interi.

Gadget stringa numerico (valori frazionali)

```
INT10000STR = "Etichetta gadget", <Valore minimo>, <Valore massimo>,  
             <Valore iniziale>
```

Se INTSTR viene usato per i valori interi, INT10000STR permette di editare numeri con fino a 4 cifre decimali. Il valore iniziale e il risultato di INT10000STR sono espressi in interi, equivalenti al valore frazionale moltiplicato per 10000.

Gadget ciclante

```
CYCLE = "Etichetta gadget", <Posizioni totali>, <Posizione iniziale>,  
       "Testo posizione 1", "Testo posizione 2" [...]
```

I valori di posizione iniziano da 0.

Gadget di controllo

```
CHECK = "Etichetta gadget", <Stato iniziale>
```

Lo stato iniziale può essere 0 (non vistato) o 1 (vistato).

Gadget proporzionale (valori interi)

```
SLIDE = "Etichetta gadget", <Valore minimo>, <Valore massimo>,  
       <Valore iniziale>
```

Questo oggetto consiste in un normale gadget proporzionale, utile per indicare un valore all'interno di un campo specifico.

Gadget proporzionale (numero di colori)

```
COLSLIDE = "Etichetta gadget", <Valore minimo>, <Valore massimo>,  
          <Valore iniziale>
```

I valori mostrati da questo gadget proporzionale sono solo potenze di due: 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 o 256. I valori minimo, massimo, iniziale e risultante sono espressi in piani di bit: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 o 8.

Lista scorribile

```
LIST = "Etichetta gadget", <Numero totale di testi>,  
      <Selezione iniziale>,  
      <Dimensione orizzontale>, <Dimensione verticale>,  
      "Testo 0", "Testo 1" [...]
```

Questa è una comune lista scorribile, con un titolo opzionale ("Etichetta gadget"). La dimensione orizzontale è espressa in caratteri (per i font proporzionali viene considerata l'ampiezza della lettera 'M'). La dimensione verticale è invece espressa in righe (numero di testi

contemporaneamente visibili).

Testo

```
TEXT = "Testo"
```

Questo non è un gadget, ma un semplice testo orizzontalmente centrato nel quadro.

Linea di separazione

```
SEPARATOR
```

Questo oggetto consiste in una linea orizzontale di separazione.

Linee vuote

```
VSPACE = <Numero di linee>
```

Questo oggetto inserisce un insieme di linee vuote. Il numero di linee viene scalato in base al parametro di programma THICKY (spostamento di bit: linee=<<THICKY), e cioè alla densità verticale di schermo.

Gadget di azione (in fondo al quadro)

```
ACTION = "Testo nel gadget"
```

Questi gadget appaiono in fondo al quadro. Se non si specifica alcun oggetto ACTION, il quadro conterrà i gadget "Procedere" e "Annullare".

I seguenti codici sono associati ai testi standard dell'interfaccia utente (vengono usate le stringhe della lingua attiva):

```
ACTION = PROCEED    equivale a un gadget "Procedere",
```

```
ACTION = CANCEL     equivale a un gadget "Cancellare", e
```

```
ACTION = OK         equivale a un gadget "Va bene".
```

Esempi di oggetti

```
STRING = "Digitare _testo:", 256, "Testo"
```

```
INTSTR = "Digitare _numero:", -10, 10, 5
```

```
INT10000STR = "Digitare _numero:", -100000, 100000, 5000
```

```
CYCLE = "Ciclare:", 2, 0, First, Second
```

```
CHECK = "Vistare:", 0
```

```
SLIDE = "Valore:", -10, 10, 5
```

```
COLSLIDE = "Colori:", 1, 8, 4
LIST = "", 3, 0, 30, 10, "Primo", "Secondo", "Terzo"
TEXT = "Questo è un testo"
SEPARATOR
VSPACE = 2
ACTION = "Azione"
ACTION = PROCEED
ACTION = CANCEL
ACTION = OK
```

Esempi di comandi

```
Request "Elaborazione" "LIST = _Effetti:, 2, 0, 20, 3, Rise, Emboss"
Request KEEPCOL RESIZE "Quadro di prova" '| |,
"STRING = "Digitare testo:", 256, "Testo" '| |,
'LIST = , 4, 0, 20, 3, Primo, Secondo, Terzo, Quarto '| |,
'LIST = , 4, 0, 20, 3, Primo, Secondo, Terzo, Quarto '| |,
'LIST = , 4, 0, 20, 3, Primo, Secondo, Terzo, Quarto '| |,
'TEXT = Testo''
```

Nota: Questo esempio fa uso dell'operatore di concatenazione stringhe "||" e del codice di continuazione riga (virgola). Quando una riga termina con una virgola, questa viene ignorata e la riga viene fusa con la successiva, formando un'unica entità sintattica. I caratteri "" (doppie virgolette ripetute due volte) permettono di includere una doppia virgoletta in una stringa delimitata da tali codici. Per ulteriori informazioni si rimanda ai manuali di Amiga e al Manuale AReXX contenuto nel CD-ROM Personal Suite.

Valori di ritorno in RESULT

La variabile RESULT indica la posizione (a partire da 1) del gadget di azione selezionato. Ad esempio:

```
Request "Quadro di prova" "TEXT = "Fare una scelta" '| |,
'ACTION = A ACTION = B ACTION = C ACTION = D ACTION = E "'
IF RC = 0 THEN SAY RESULT /* 1 = "A", 2 = "B", 3 = "C", ... */
```

Le variabili RESULT.# (dove # è la posizione dell'oggetto all'interno del quadro) contengono i valori di ritorno dei diversi oggetti. I testi semplici e gli oggetti di separazione non occupano alcuna posizione.

Ad esempio:

```
Request "Quadro di prova" ' ||,
'STRING = ""Digitare testo:"", 256, ""Testo"" ' ||,
'INTSTR = ""Digitare numero:"", -10, 10, 5 ''

IF RC = 0 THEN
  SAY ' Testo digitato:' RESULT.1
  SAY 'Numero digitato:' RESULT.2
END
```

Valori di ritorno in RC

La variabile RC è uguale a RC_CANCEL (5) se è stato selezionato un gadget "ACTION=CANCEL", o RC_OK (0) altrimenti. Altri valori segnalano particolari condizioni di errore, ad esempio un'insufficienza di memoria.

3.30 RequestFile TITLE/A PATH FILE PROC CANC SAVEMODE/S FORMATS/S

Questo comando visualizza un quadro richiesta file e ne riporta la selezione.

I parametri PATH e FILE permettono di impostare i valori iniziali di percorso e file.

I testi PROC e CANC vanno a sostituire quelli predefiniti dei gadget "Procedere" e "Annullare".

Con l'opzione SAVEMODE viene visualizzato un quadro per la memorizzazione (anziché lettura) di file; a questo può seguire un quadro di avviso sovrascrittura.

L'opzione FORMATS integra il quadro con una lista di formati file.

Ecco alcuni esempi di possibili risultati (memorizzati in RESULT):

```
"Work:Immagini/Luna.png"
```

```
"Ram Disk:T/prova" FORMAT "ILBM" OPTIONS "COMPR=1" "SCRFMT=1"
```

3.31 RequestFont TITLE/A PATH NAME SIZE/N STYLE PROC CANC SAVEMODE/S

Questo comando visualizza un quadro richiesta font e ne riporta la selezione.

I parametri iniziali vengono impostati con i parametri PATH, NAME, SIZE e STYLE (come PATH e FILE del quadro richiesta file).

Le opzioni PROC, CANC e SAVEMODE sono analoghe alle omonime opzioni del quadro richiesta file.

Ecco alcuni esempi di possibili risultati (memorizzati in RESULT):

```
"Workbench:fonts" "topaz" 8 of
```

```
"ColorType:fonts" "MyTimes" 50
```

3.32 RequestNotify TITLE PROMPT/A OK SCROLL/S WORDWRAP/S
WRAPCHECK/S

Questo comando mostra un semplice quadro messaggi con un gadget "Va bene".

I parametri TITLE e PROMPT permettono, rispettivamente, di specificare il titolo (opzionale) del quadro e il testo al suo interno.

Specificando l'opzione SCROLL, il testo appare all'interno di una finestra scorribile e ridimensionabile. Questa possibilità si rivela particolarmente utile per visualizzare testi di una certa lunghezza. Normalmente, per il testo del quadro viene usato un font a passo fisso (come "Topaz"), non viene effettuata alcuna formattazione ed è possibile usare due gadget di scorrimento orizzontale e verticale.

L'opzione WORDWRAP, usata in congiunzione con SCROLL, attiva la formattazione automatica del testo. Questa funzione si occupa di distribuire il testo all'interno del quadro, spezzando le righe di testo e convertendo gruppi di spazi e codici LF (avanzamenti di riga) in singoli spazi. I paragrafi vanno separati con due codici LF successivi. Per impedire la riformattazione di tavole, è possibile usare uno o più codici NBS (spazio non scindibile, codice decimale 160, <Alt+Spazio> da tastiera) all'inizio delle righe da preservare.

Anche l'opzione WRAPCHECK opera assieme a SCROLL e permette di attivare e disattivare la formattazione del testo. Il quadro conterrà un gadget di controllo dedicato a questo scopo. Il tipo di formattazione iniziale è determinato dalla combinazione delle opzioni WRAPCHECK e WORDWRAP.

3.33 RequestPath TITLE/A PATH PROC CANC

Questo comando visualizza un quadro richiesta percorsi e ne riporta la selezione. Il quadro in questione è simile al quadro richiesta file, ma è privo del campo "File".

Ecco alcuni esempi di possibili risultati (memorizzati in RESULT):

```
"Work:FancyFonts"
```

```
"Ram Disk:test dir/subdir"
```

3.34 RequestResponse TITLE PROMPT/A PROC CANC

Questo comando visualizza un quadro messaggi dotato dei gadget "Procedere" e "Annullare". In base alla selezione fatta, la variabile RC conterrà RC_OK o RC_CANCEL. Con i parametri PROC e CANC è possibile sostituire i testi dei suddetti gadget.

3.35 SaveDView FILE/A FORMAT OPTIONS/M/F

Questo comando memorizza in un file il contenuto della finestra "Prova font". Sono disponibili parametri per la selezione del formato analoghi a quelli del comando "SaveImage".

3.36 SaveFont PATH NAME

Questo comando memorizza il font attuale. Omettendo il parametro PATH, il font viene memorizzato nel percorso "FONTS:". Omettendo il parametro NAME, viene visualizzato un quadro richiesta file.

3.37 SaveFontImage FILE/A FORMAT OPTIONS/M/F

Questo comando crea un'immagine equivalente allo schermo della funzione "Mostare font" e la memorizza nel file indicato. Sono disponibili parametri per la selezione del formato analoghi a quelli del comando "SaveImage".

3.38 SaveImage FILE FORMAT OPTIONS/M/F

Questo comando memorizza l'immagine del carattere corrente nel file e col formato specificati. Omettendo il parametro FILE, viene visualizzato un quadro richiesta file.

I parametri FORMAT e OPTIONS permettono di selezionare uno specifico formato di memorizzazione e di regolarne i parametri. Omettendo il formato di memorizzazione, viene usato il formato originario (in lettura) dell'immagine oppure il formato ILBM (se l'immagine non è stata letta, ma creata ex novo).

3.39 SavePalette FILE

Questo comando memorizza la tavolozza colori in un file IFF.

3.40 ScreenToBack

Questo comando porta lo schermo del programma dietro ogni altro schermo.

3.41 ScreenToFront

Questo comando porta lo schermo del programma in primo piano.

3.42 Set STRETCH/S PARAMS/M/F

Con questo comando è possibile impostare uno o più parametri del programma. L'esecuzione del comando è equivalente alla lettura di un file parametri.

Le opzioni "FORCE STRETCH" permettono di ridimensionare il font, adattandolo a un nuovo formato (eliminando i quadri di conferma).

Sia ColorType che ARexx usano le virgolette come delimitatori. Per questo motivo è necessario usare due livelli di virgolette (singole e doppie). Ad esempio:

```
Set 'FORCE "XMAX=20" "YMAX=40" "COLORS=8"'
Set 'FORCE STRETCH "XMAX=60" "YMAX=60"'
```

3.43 SetActivation STATUS/N/A

Questo comando modifica lo stato di attivazione del carattere attuale.

3.44 SetAttr ATTR/N/A SET/S CLEAR/S CHANGE/S

Questo comando modifica uno o più attributi del font. Se non si specifica alcuna opzione, il nuovo valore ATTR viene assegnato al parametro attributi.

Le opzioni SET, CLEAR e CHANGE permettono di modificare selettivamente i bit attivi nel parametro ATTR, lasciando inalterati gli altri. Con l'opzione SET, gli attributi vengono aggiunti (OR su bit) a quelli attuali. Con CLEAR gli attributi vengono cancellati (AND su NOT ATTR). L'opzione CHANGE, infine, modifica lo stato degli attributi (XOR su bit).

3.45 SetChar CHAR/N PREV/S NEXT/S PREVON/S NEXTON/S FIRSTON/S LASTON/S

Questo comando seleziona uno specifico carattere. Il campo valori del parametro CHAR è 0-256 (256 corrisponde al carattere indefinito). Vi sono altri criteri di selezione:

| | |
|---------|-------------------------------|
| PREV | Carattere precedente |
| NEXT | Carattere successivo |
| PREVON | Precedente carattere attivato |
| NEXTON | Successivo carattere attivato |
| FIRSTON | Primo carattere attivato |
| LASTON | Ultimo carattere attivato |

3.46 SetEnv ENV/N/A

Questo comando seleziona uno dei due ambienti di lavoro (0 o 1).

3.47 SetKern KERN/N/A

Questo comando imposta il valore di crenatura del carattere corrente.

3.48 SetPen BKG/N FRG/N GRID/N REMAP/N

Questo comando assegna un colore a una o più penne.

| | |
|-----|-----------------------|
| BKG | Colore di fondo |
| FRG | Colore di primo piano |

GRID Colore della griglia
REMAP Colore di primo piano sostituibile (-1 = nessuno)

3.49 SetRefPoint REF1/N REF2/N REF3/N REF4/N

Questo comando regola la posizione di uno o più punti di riferimento. Il terzo punto di riferimento è associato alla linea di base dei caratteri.

3.50 SetSpace SPACE/N/A

Questo comando imposta il valore di spaziatura del carattere corrente.

3.51 SetXSize XSIZE/N/A

Questo comando regola l'ampiezza del carattere corrente.

3.52 SetZoom DOTHEIGHT/N BEST/S

Questo comando imposta il livello di ingrandimento, e cioè il numero di pixel usati (in verticale) per visualizzare i punti del carattere sullo schermo. Il valore 20, ad esempio, fa in modo che ogni punto del carattere sia alto 20 pixel (ciò equivale a un alto livello di ingrandimento). Al valore 1 corrisponde una visualizzazione a grandezza naturale (nessun ingrandimento). Quest'ultima impostazione migliora le prestazioni del programma in alcuni sistemi; può ad esempio essere attivata per velocizzare l'esecuzione di macro che selezionano in successione tutti i caratteri del font.

Con l'opzione BEST viene scelto il livello di ingrandimento ottimale per rendere visibile l'intero carattere attuale.

3.53 ShiftDown, ShiftLeft, ShiftRight, ShiftUp

Questi comandi corrispondono ai quattro gadget di spostamento nella barra strumenti. L'immagine del carattere viene spostata di un pixel nella direzione indicata.

3.54 UnlockGUI

Con questo comando si annulla l'effetto del comando "LockGUI", ripristinando il normale funzionamento del programma.

3.55 Version PROGRAM/S REXX/S

Questo comando fornisce la versione del programma o la versione dell'interfaccia Rexx. Se non si specifica alcuna opzione, viene fornita la versione del programma.
