

MODE D'EMPLOI DE PCW-PAINT 2.0

1. PRESENTATION

PCW-PAINT est un programme de dessin assisté par ordinateur dont la principale caractéristique est l'utilisation d'icônes et de menus déroulants. Il est de ce fait d'une grande simplicité d'emploi tout en étant très puissant.

2. INSTALLATION ET LANCEMENT DU PROGRAMME

2.1 INSTALLATION

PCW-PAINT réalise ses accès au disque à l'aide de CP/M. Pour des raisons évidentes de copyright, le système d'exploitation n'est pas fourni sur la disquette. Par contre, il n'est pas possible de mettre un lanceur CP/M sur le disque, celui-ci étant plein.

2.2 LANCEMENT DU PROGRAMME

Pour lancer le programme à partir de CP/M, il suffit de taper: PCWP

3. UTILISATION D'UNE SOURIS AVEC PCW-PAINT

Les déplacements sur l'écran peuvent être effectués à l'aide des flèches du clavier ou en utilisant une 'souris'. Le programme détecte automatiquement la présence d'une souris, aucune installation n'est par conséquent nécessaire.

Les souris suivantes sont compatibles avec PCW-PAINT

- Souris AMX
- Souris Electric Studio
- Souris Kempston

Lorsque les souris AMX ou Electric Studio sont connectées, les mouvements du curseur peuvent être obtenus également à l'aide du clavier.

Si vous désirez acquérir une souris, demandez-nous conseil:

MICRO-C
16 rue des fossés
35000 RENNES
99.63.71.11

4. UTILISATION DE PCW-PAINT

L'écran de PCW-PAINT est divisé en plusieurs zones, chacune ayant son utilité propre. En haut de l'écran se trouve la barre de menus qui permet de choisir un menu déroulant. Sur la gauche est située la grille des icônes qui permet de sélectionner un outil. Le cadre en bas à gauche contient les épaisseurs de traits. La grille du bas permet de sélectionner un motif qui sera utilisé par le pinceau, le trait, etc... Enfin, le cadre du milieu représente la zone de travail, dans lequel seront effectuées toutes les actions.

4.1 FENETRES

PCW-PAINT fait abondamment usage de fenêtrages de toutes tailles. Toutes les fenêtrages (excepté celle de la loupe) peuvent être déplacées: il suffit de cliquer à l'intérieur de cette fenêtrage et de tirer le cadre pointillé qui représente la nouvelle position, à l'endroit désiré. Pour refermer une fenêtrage, il faut cliquer dans le petit carré en haut à gauche. Lorsqu'une fenêtrage est ouverte, il n'est possible d'effectuer que les actions ayant trait à celle-ci. Par exemple si la loupe est ouverte, vous ne pourrez pas utiliser le pinceau.

4.2 TRAMES

Pour sélectionner une trame, il suffit de déplacer la flèche sur la case contenant le motif choisi, puis de cliquer: c'est à dire appuyer sur la touche <ALT> si vous utilisez le clavier, ou appuyer sur l'un des boutons de la souris si vous en possédez une. La trame courante est visible à tout moment dans le petit cadre à gauche des motifs.

4.3 EPAISSEURS DE TRAITS

Pour sélectionner une épaisseur de trait, il faut cliquer à l'intérieur du petit cadre en bas et à gauche sur l'épaisseur choisie, le petit signe se déplace alors en face de ce trait. Les épaisseurs disponibles sont les suivantes: 1,2,4,6 points. Le trait pointillé représente une épaisseur 0, et est utilisé, par exemple, pour le tracé d'un cercle plein sans contour.

4.4 ICONES

Une icône est un pointeur que l'on peut déplacer sur l'écran à l'aide des touches fléchées ou de la souris. A chaque outil est associée une icône: le crayon pour dessiner, la gomme pour effacer, etc... L'icône correspondant à l'action désirée peut être sélectionnée dans la grille située à gauche de l'écran: il suffit de déplacer la flèche sur la case choisie, puis de cliquer. Les outils suivants sont disponibles:

4.4.1 LE CRAYON

Il permet de tracer un trait fin, ou d'inverser la couleur du point. Si on clique sans déplacer le crayon le point situé à sa pointe sera inversé. Si le crayon est alors déplacé, tous les points parcourus par cette pointe prendront la couleur du premier point inversé. En définitive, si on démarre sur un point blanc le trait sera noir, et viceversa.

4.4.2 LA BOMBE AEROSOL

Elle permet de 'vaporiser' la trame courante sur l'image. Il est par conséquent possible d'obtenir des dégradés de trame en insistant plus ou moins.

4.4.3 LA GOMME

Elle permet bien entendu d'effacer: la partie de l'image située sous la gomme sera mise à blanc lorsqu'on clique à condition qu'elle soit située à l'intérieur de la fenêtrage de travail.

4.4.4 LE PINCEAU

Il permet de peindre dans la fenêtrage de travail avec la trame courante à l'aide du pinceau sélectionné dans le menu déroulant facilités. (Voir 4.5.4.4)

4.4.5 LA MAIN

L'image que l'on dessine ne se limite pas à la fenêtrage visible sur l'écran, elle a en fait la taille d'un écran complet. A l'aide de la main, il est possible de "pousser" l'image, comme on pousserait une feuille de papier sous une autre feuille de papier comportant un trou.

4.4.6 LE CADRE POINTILLE

Il permet de délimiter une zone d'écran. Il suffit de cliquer dans l'image puis de déformer le cadre jusqu'à ce qu'il entoure l'objet choisi. Lorsque l'on cesse de cliquer, le cadre est définitif. En cliquant à l'extérieur de ce cadre, il est effacé, et on commence un nouveau cadre. Par contre en cliquant à l'intérieur du cadre, il est possible de "tirer" son contenu vers un autre endroit de la fenêtre.

4.4.7 LA LETTRE A

Elle permet de sélectionner le MODE TEXTE. Le curseur de texte est positionné en cliquant sur l'image. Il est alors possible d'écrire avec les caractères choisis dans les menus déroulants caractère, taille et style. (Voir 4.5.6,4.5.7,4.5.8). Il est possible d'effacer les derniers caractères à l'aide de la touche .

4.4.8 LE TRAIT

Il permet de tirer un trait entre deux points dans la trame et avec l'épaisseur de trait choisies. Le trait est élastique, c'est à dire qu'avant de le rendre définitif, il est possible de l'étirer ou de le déplacer. Pour tracer un trait, il faut cliquer dans la fenêtre, ce point sera le point fixe. Il est alors possible de déplacer la seconde extrémité du trait tout en continuant de cliquer. Lorsque le tracé vous paraît satisfaisant, il suffit d'arrêter de cliquer pour que le trait soit définitif.

4.4.9 LE CADRE VIDE

Il permet de tracer un cadre rectangulaire dans la trame courante avec l'épaisseur sélectionnée. Le fonctionnement est similaire à celui du trait.

4.4.10 LE CADRE PLEIN

Il permet de tracer un cadre noir dans l'épaisseur de trait choisie rempli par la trame sélectionnée. Le fonctionnement est similaire à celui du cadre vide.

4.4.11 L'ELLIPSE VIDE

Permet de tracer un cadre elliptique dans la trame courante avec l'épaisseur de trait sélectionnée. En cliquant, vous déterminez la position du centre de l'ellipse, puis en déplaçant le pointeur, vous pouvez déformer l'ellipse de manière à lui donner la forme désirée.

Un déplacement vertical provoquera une déformation verticale et un déplacement horizontal provoquera une déformation horizontale.

4.4.12 L'ELLIPSE PLEINE

Son fonctionnement est identique à celui de l'ellipse vide, à deux différences près: le cadre est noir et l'ellipse est remplie par la trame courante.

4.4.13 LE CERCLE VIDE

Son fonctionnement est similaire à celui de l'ellipse vide, mais le rayon du cercle n'est déterminé que par le déplacement vertical.

4.4.14 LE CERCLE PLEIN

Son fonctionnement est identique à celui du cercle vide, à deux différences près: le cadre est noir et l'ellipse est remplie par la trame courante.

4.4.15 LE POLYGONE VIDE

Permet de tracer un polygone vide dans l'épaisseur de trait courante et avec la trame choisie. Le tracé est en fait un enchaînement de traits élastiques mis bouts à bouts. Pour refermer le polygone, il suffit de cliquer une seconde fois sur le dernier point, ce point est alors relié au premier.

4.4.16 LE POLYGONE PLEIN

Son fonctionnement est identique à celui du polygone vide, à deux différences près: le cadre est noir et l'ellipse est remplie par la trame courante.

4.4.17 LE ROBINET

Le robinet permet de remplir un contour fermé avec la trame courante. Si le point de départ est blanc tous les points blancs connexes sont remplis avec la trame. Si le point de départ est noir, tous les points noirs connexes sont remplis avec la trame. Il est possible à tout moment d'interrompre le remplissage en appuyant sur la touche <CAN>.

4.4.18 LA DOUBLE TRAME

Cet outil est une extension du remplissage simple. Lorsqu'on clique, un cadre pointillé apparaît: c'est le contenu de ce cadre qui est pris comme motif de fond pour le remplissage (à la place du blanc ou du noir uniforme). De cette manière, il est par conséquent possible de remplacer une trame par une autre dans un contour fermé. Il est possible à tout moment d'interrompre le remplissage en appuyant sur la touche <CAN>.

4.5 MENUS DEROULANTS

Les menus déroulants permettent d'accéder à toute une série de fonctions supplémentaires. Ces fonctions sont regroupées par thème dans un menu: facilités, édition etc... Pour ouvrir un menu déroulant, il suffit de cliquer sur l'un des génériques de la barre des menus. On peut à ce moment sélectionner l'une des options proposées en déplaçant l'icône. L'action correspondante est effectuée lorsque l'on arrête de cliquer. Les menus suivants sont disponibles:

4.5.1 LA CERISE

La cerise est un peu le fourre-tout des fonctions de PCW-PAINT !

4.5.1.1 INFORMATION

Un petit coup de pub ne fait de mal à personne.

4.5.1.2 RETOUR A CP/M

Comme son nom l'indique, cette fonction permet de retourner à CP/M; elle permet également de lancer un autre programme CP/M, c'est à dire dont l'extension est .COM. Si le nom de fichier spécifié n'existe pas sur la disquette, la main est rendue au CCP.

ATTENTION: l'image courante est perdue si vous ne l'avez pas sauvée auparavant.

4.5.2 FICHER

Ce menu déroulant contient toutes les fonctions relatives au lecteur de disque et à l'imprimante.

4.5.2.1 SAUVE L'IMAGE

Une fenetre est ouverte. Dans cette fenetre, vous pouvez modifier le nom de l'image affich . En appuyant sur <RETURN> l'image est sauvegard e sur le disque. Sous CP/M, les images cr es   l'aide de PCW-PAINT peuvent  tre reconnues par le fait qu'elles poss dent l'extension .PCP . Pendant qu'une image est sauvegard e, certains messages d'erreurs peuvent apparaitre: disque prot g ! par exemple. Il suffit alors de cliquer pour reprendre la main. PCW-PAINT peut charger une image cr e   l'aide du programme ART livr  avec la souris Electric Studio, il faut cependant que l'image soit renomm e avec l'extension .PCP. A la fin du chargement PCW-PAINT indique une erreur: en effet le fichier est plus court qu'un fichier PCW-PAINT, l'image n' tant d finie que sur 240 points verticalement. Il suffit alors de cliquer pour obtenir l'affichage de l'image.

4.5.2.2 CHARGE UNE IMAGE

Le fonctionnement est identique   celui de la sauvegarde, mais attention: l'image couramment   l' cran est  cras e.

4.5.2.3 EFFACE UNE IMAGE

Cette fonction efface une image sur le disque sans alt rer l'image couramment   l' cran. C'est utile essentiellement lorsque la disquette est presque pleine.

4.5.2.4 CATALOGUE

Place le nom de toute les images contenues sur le disque,   l'int rieur d'une fenetre. Un petit truc: lorsqu'on cherche une image, il est souvent n cessaire de cataloguer plusieurs disques. Plutot que d'appeller le catalogue puis de le refermer pour chaque disquette, il est plus rapide de cliquer simplement   l'int rieur de la fenetre apr s chaque changement de disquette.

4.5.2.5 NOUVELLE PAGE

Cette fonction remplit l'image enti re (meme la partie non visible) avec la trame courante, l'image pr c dente est perdue.

4.5.2.6 FORMATTE

Cette fonction formatte la disquette au format standard 8256 apr s confirmation.

4.5.2.7 IMPRESSION RAPIDE

Imprime l'image compl te en simple passe.

4.5.2.8 IMPRESSION SOIGNEE

Imprime l'image compl te en triple passe: le contraste est am lior , mais le temps d'impression est tripl .

4.5.3 EDITION

Ce menu d roulant contient les fonctions de manipulation de zones d' cran. Une zone doit avoir  t  pr alablement d finie   l'aide du petit cadre pointill . (Voir 4.4.6). Plusieurs fonctions peuvent  tre appel es successivement pour agir sur le meme cadre.

4.5.3.1 COUPE

Cette fonction pr l ve le contenu du cadre pointill  et le sauve dans un endroit r serv .

4.5.3.2 COPIE

Cette fonction copie le contenu du cadre pointillé et le sauve dans un endroit réservé.

4.5.3.3 COLLE

Restitue une zone d'écran qui a été coupée ou copiée. il est possible de coller plusieurs fois sans retourner au menu.

Pour sortir de l'option 'colle', il faut cliquer en dehors de la fenetre de travail.

4.5.3.4 INVERSE

Inverse la couleur de chaque point contenu dans le cadre pointillé.

4.5.3.5 EFFACE

Remet à blanc le contenu du cadre et supprime celui-ci.

MODE D'EMPLOI DU GENERATEUR DE CARACTERES

1. PRESENTATION

Le générateur de caractères de PCW-PAINT permet de créer des jeux de caractères inscrits dans une matrice allant de 4 par 4, à 24 par 24 points. Les caractères peuvent avoir un espacement dit proportionnel, C'est à dire que les 'm' sont plus larges que les 'i', etc... Les jeux de caractères créés à l'aide de cet utilitaire ne sont utilisables que sous PCW-PAINT.

2. LANCEMENT DU PROGRAMME

Pour lancer le programme à partir de CP/M, il suffit de taper: CARAC

3. UTILISATION

3.1 DEBUT

Sur la page de présentation, le programme vous demande le nom du jeu de caractères à créer ou à modifier.

- Si un jeu portant ce nom existe sur la disquette, il est chargé et vous pouvez alors le modifier.
- Si le programme ne trouve rien, il va créer un nouveau jeu et va pour cela vous demander la largeur et la hauteur en points de ce jeu.

3.2 MODIFICATION

Lors de l'edition d'un jeu de caractères, l'écran est divisé en trois zones. En haut à gauche se trouve la grille d'édition dans laquelle vous pouvez modifier point par point le caractère actif. A droite, est placé un bref récapitulatif des commandes. En bas, se trouve la zone qui contient la lettre en cours d'edition en taille réelle.

3.2.1 COMMANDE <C>

CHANGE de caractère. Après avoir appuyé sur <C>, il suffit d'appuyer sur la touche correspondant à la lettre choisie.

3.2.2 COMMANDE <L>

LARGEUR du caractère. Permet de modifier la largeur apparente du caractère: c'est à dire le nombre de points dont le curseur graphique de PCW-PAINT va avancer après avoir affiché le caractère. Par cette méthode il est possible d'obtenir l'espacement proportionnel. Je vous conseille de donner une largeur apparente de 0 aux caractères <tréma> et <accent circonflexe>, ceci permet de ne pas déplacer le curseur lors de la frappe de ces signes.

3.2.3 COMMANDE <BARRE D'ESPACEMENT>

Inverse la couleur du point situé sous le curseur dans la grille d'édition. La modification est immédiatement reportée dans la zone de visualisation en taille réelle.

3.2.4 COMMANDE <FLECHES>

Déplace le curseur dans la grille d'édition.

3.2.5 COMMANDE <STOP>

Met fin à l'édition.

3.3 FIN

Avant de sauvegarder le nouveau jeu de caractères, le programme vous permet de modifier éventuellement son nom.

**4. CARACTERE **

Pour que PCW-PAINT puisse effacer correctement les lettres à l'aide de la touche , il faut, lors de la création d'un jeu de caractères, s'assurer que le caractère associé à la touche est un caractère dont tous les points sont mis à BLANC.

MODE D'EMPLOI DE SLIDE.COM

Cet utilitaire permet d'afficher en continu une série d'image PCW-PAINT à l'écran. Vous pouvez essayer: SLIDE LISTE

LISTE est un fichier de commande, crée à l'aide d'un éditeur de texte ou de PIP (PIP LISTE=CON:) et contient successivement les noms des images à charger et les délais entre ces images.

Le fichier LISTE présent sur la disquette contient:

```
R5      Charge l'image R5.PCP
2000    Délai de 2000 millièmes de secondes
CHAT
4000
MAISON
1000
```

Lorsque le programme a lu toutes les lignes du fichier de commande, il recommence au début pour obtenir un déroulement continu.

Pour augmenter la vitesse de chargement et économiser le lecteur de disquettes, il est préférable de transférer les image, SLIDE.COM et le fichier de commande sur le disque virtuel M: puis de lancer le tout par:

```
M:
SLIDE LISTE
```

Le programme est écrit en Turbo-Pascal, le fichier source présent sur cette disquette s'appelle: SLIDE.PAS

MODE D'EMPLOI DE IMAGE.COM

Cet utilitaire permet de charger une image créée avec PCW-PAINT à l'écran. Par exemple: pour afficher l'image R5.PCP à l'écran, il faut taper: **IMAGE R5** sous CP/M.

Le programme est écrit en Turbo-Pascal, le fichier source présent sur cette disquette s'appelle: **IMAGE.PAS**

MODE D'EMPLOI DE CPC.COM

Cet utilitaire permet de transformer une image créée sur un ordinateur AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, en une image PCW-PAINT.

Il faut taper: CPC nomCPC nomPCW

Le fichier source en Turbo-Pascal s'appelle: CPC.PAS