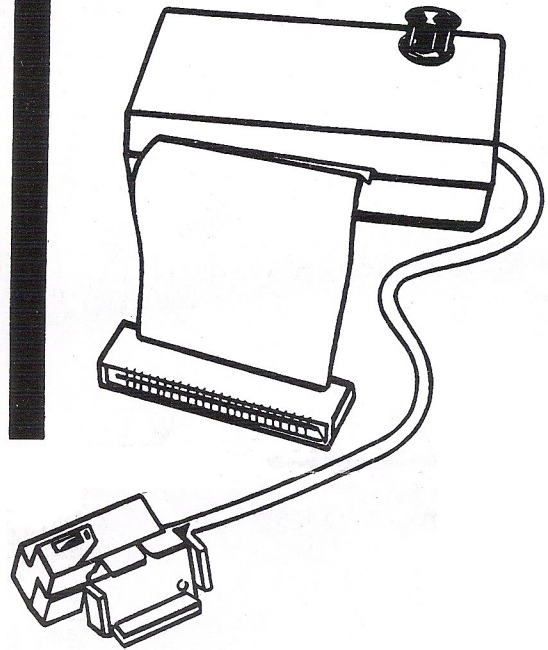


Position scanning head here

Master  
SCAN



*Here's an opportunity to see MasterScan in action – straightaway. Just feed this sheet into your PCW8256/8512 printer with the scanning head at the position shown (please refer to the manual for precise instructions) and the picture will appear line by line on your PCW screen.*

## MASTER PAINT

El Master Paint es un programa de dibujo que se maneja a base de iconos tipo WIMP (parecidos a GEM).

Para utilizar este programa lo primero que debemos hacer es reinicializar el ordenador e introducir el disco con el sistema operativo CP/M. A continuación introducimos el disco del programa con la cara 1 hacia la izquierda y tecleamos la palabra PAINT. La pantalla se pondrá oscura y al rato aparecerá la pantalla de trabajo.

La pantalla del Master Paint está dividida en varias zonas, cada una con una utilidad en particular. En la cabecera hay varios menús, y de cada uno sale un submenú. En la parte izquierda encontrará un bloque de iconos que representan varios tipos de herramientas. Eligiendo una de éstas con las teclas de cursor y pulsando la tecla ALT de confirmación la herramienta quedará resaltada en la pantalla y podremos trabajar con ella. En la parte inferior izquierda nos encontramos con los diferentes grosores de pincel que podemos seleccionar de igual forma.

### THE ICON BLOCK (El bloque de iconos)

Cuando se está componiendo un dibujo querrá al menos conseguir una gran gama de diferentes efectos y estilos de dibujo. A veces querrá dibujar a mano alzada y otras veces hacer figuras geométricas. Quizá querrá sombrear áreas (con un patrón), añadir textos, variar tamaños y estilos de texto ó de dibujo, etc. El programa Master Paint le permite utilizar una gran gama de herramientas para trabajar en su pantalla, ahora vamos a explicar que es y que hace cada una.

### PENCIL (Lápiz)

Permite dibujar líneas finas con la facilidad de invertir el color de la línea. Si está dibujando el lápiz y pulsamos la tecla ALT la línea se invertirá, esto es que si empieza en un punto blanco pasará a negro y viceversa.

### PAINT SPRAY (Spray)

Con esta herramienta podemos hacer el efecto de spray. Puede variar la intensidad de todo lo que dibuja, corregir el modelo de lápiz usando un par de pinceladas y oscurecer a su gusto el trazo llenando todas las áreas repetidamente.

### ERASER (Goma de borrar)

Esta es la goma de borrar y como su nombre indica sirve para eliminar trazos ó porciones del dibujo, o si queremos, todo el dibujo.

### PAINT BRUSH (Brocha)

Con la brocha podemos trazar líneas de diferente grosor. Dicho grosor se elige en la parte de abajo, en la zona izquierda.

### HAND (Mano)

El tamaño del dibujo no necesita estar limitado a las dimensiones de la pantalla. Usando la mano se consigue desplazar el dibujo y ver el espacio que hay en la zona de trabajo. Se puede desplazar de arriba a bajo ó de derecha a izquierda.

### RUBBER BAND BOX (Caja elástica)

Permite coger una área determinada de la pantalla y modificarla con los efectos especiales. Se usa utilizando la tecla ALT y las teclas de cursor.

### TEXT (Texto)

Con esta opción podemos añadir texto al dibujo. Se coloca en el punto dode se quiera empezar a escribir con las teclas de cursor y con el teclado se introduce el texto. Antes de hacer esto se puede seleccionar varios tipos de letra con la función FONT (Fuentes).

### LINE (Línea)

Permite dibujar una línea entre dos puntos, teniendo la posibilidad de extenderla ó moverla por toda la pantalla, así como de hacer una figura inclinada. El punto en el cual se pulsa primero será fijado y puede entonces mover el otro punto alrededor pulsando continuamente. Se puede elegir entre varios tipos de trazos.

### OUTLINED BOX (Caja cerrada)

Con este icono se puede crear un polígono de 4 lados y situarlo en cualquier punto de la pantalla. Los movimientos de arriba-abajo harán que la figura se encoja ó ensanche verticalmente y los movimientos laterales lo haran horizontalmente.

### SOLID BOX (Caja rellena)

Hace el mismo efecto que el anterior pero con la salvedad de que se puede rellenar la figura con la trama seleccionada.

### OUTLINED ELLIPSE (Elipse)

Con esta opción podemos dibujar una elipse. Se tiene que marcar el

punto central. Después (con la tecla ALT pulsada) con los cursores se sitúa la figura en la pantalla.

#### SOLID ELLIPSE (Elipse rellena)

Lo mismo que el anterior pero con la función de relleno.

#### OUTLINED CIRCLE (Círculo)

Con esta función podemos dibujar un círculo cerrado. Pulsando la primera vez obtendremos el punto central y después con las teclas de cursor (y ALT) se selecciona el ángulo.

#### SOLID CIRCLE (Círculo relleno)

Lo mismo que el anterior pero con la función de relleno.

#### OUTLINED POLYGON (Polígono)

Dibuja un polígono hueco con el grosor de línea elegido. El contorno es trazado rápidamente por medio de una sucesión de líneas.

#### SOLID POLYGON (Polígono relleno)

La misma función que el anterior pero con relleno.

#### TAP (Grifo)

Con esta opción se rellena la figura entera ó por partes. Este relleno se hace con la trama seleccionada en la parte inferior de la pantalla.

#### COPY FILL (Copia de relleno)

Eligiendo esta opción podemos repetir la función del grifo varias veces por todo el dibujo. Se puede parar el relleno pulsando la tecla de cancelación CAN.

#### PATTERNS PALETTE (Modelo de espátula)

Con esta función se elige el tipo de trama de relleno, hay un total de 32 tipos diferentes. Los tipos de tramas se encuentran en la parte inferior de la pantalla.

## LINE THICKNESS (Espesor de línea)

En la esquina inferior izquierda se encuentran los diferentes tipos de grosor de línea. Esta opción vale únicamente para el pincel.

## MAIN MENU BAR (Menú principal)

El menú principal atraviesa la cabecera de la pantalla, teniendo un total de 7 submenús. Estos son:

-Paint Pot (Bote de tinta) que incluye las opciones de salir del programa ó de obtener información sobre el mismo.

-DISC (Disco). De esta opción sale un menú con las funciones clásicas como Save picture (Grabar dibujo), Load picture (leer dibujo), Delete picture (Borrar dibujo), Directory (Directorio), New page (Página nueva), Format (Formato), Draft print (Imprimir en calidad normal), NQL print (Imprimir en alta calidad).

NOTA: Cuando se elige la opción FORMAT y se confirma dicha opción, se borra todo el contenido de la cara del disco que estemos usando (programas y datos).

-EDIT (Editar), que incluye la función Cut que se encarga de guardar una zona del dibujo en la memoria interna para modificarla o mezclarla con otro dibujo. Copy (Copia) que sirve para copiar cualquier dibujo en cualquier zona de la pantalla. Paste (Pegar), que es la complementaria de las funciones Cut y Copy, ya que sirve para mezclar la zona que este en la memoria y mezclarla en el dibujo. Invert (Invertir) que cambia el color de todos los dibujos en una zona. Delete (Borrar) que elimina todo el contenido en una zona. Horizontal mirror (Espejo horizontal), que coge una determinada zona de la pantalla y la invierte, simulando la figura en un espejo. Vertical mirror (espejo vertical) que es igual que el anterior pero en situación vertical.

-SPECIAL (Especial), que incluye las funciones de Show Page (Ver página). Undo (Recuperar), que sirve para cancelar el efecto de la última instrucción y recuperar el dibujo. ZOOM, que sirve para modificar una determinada zona de la pantalla pixel a pixel y Brushes (Brochas), donde se elige el tipo de brocha adecuada a cada necesidad.

-FONT (Fuentes), que tiene un total de 4 tipos diferentes de caracteres que son Standar, Orleans, Rennes y Mulhouse.

-SIZE que permite elegir el tamaño de las letras. Puede ser normal, doble, triple ó cuádruple.

-STILE (Estilo), que dispone de los estilos de letra como Bold, Italic, Outlined y Underlined. Todos estos tipos de letras pueden ser combinados para obtener el mejor efecto.

## MASTER SCAN

El MASTER-SCAN es el complemento ideal para digitalizar imágenes. Se compone de un sensor óptico y de un interface que se conecta en la toma de expansión del PCW, situado en la parte de atrás del ordenador (mirar la figura I del manual). El interface se tiene que colocar con el ordenador apagado.

Las imágenes digitalizadas son compatibles con los programas de autoedición DESKTOP PUBLISHER, FLEET STREET EDITOR PLUS y NEWSDESK INTERNATIONAL.

Para utilizar este digitalizador hay que preparar la impresora del PCW quitándole las dos tapas y el recambio de cinta (mirar figura II en el manual en inglés). El dibujo que se quiere digitalizar se coloca en el rodillo de la impresora y se pulsa la palanca de carga de papel, con lo cual automáticamente se carga el dibujo la impresora. A continuación se coloca el sensor sobre la cabeza de la impresora, con lo que el scanner está listo para funcionar. Se introduce el disco del sistema operativo CP/M+ y cuando esté cargado se introduce el disco con el programa del scanner, tecleando a continuación "SCAN" y se pulsa la tecla de "Intro" ó "Return". Al cabo de un rato aparecerá un menú con las siguientes opciones:

- SCAN PICTURE, con esta función el scanner empezará a leer el dibujo.
- VIEW PICTURE (Ver dibujo). Eligiendo esta opción se puede ver el dibujo que haya en la memoria del ordenador.
- MAGNIFICATION. Aquí entra en funcionamiento el ZOOM y podemos elegir entre varios niveles diferentes de ampliación de imagen.
- BEGIN AT COLUMN.
- END AT COLUMN.

Con estas dos opciones se elige el principio y el fin de lectura del scanner.

- SCREEN COLOURS. Con esta función se elige si se quiere que la pantalla funcione en modo normal ó inverso.
- FILE FUNCTIONS. Aquí se eligen las funciones de disco.
- EXIT TO CP/M. Esta opción es para si queremos salir del programa y volver al sistema operativo.

Cuando el scanner está funcionando podemos pararlo pulsando la tecla "STOP". Aquí nos da a elegir si queremos guardar ó borrar el dibujo, si lo queremos guardar pulsaremos la tecla "K" (KEEP) y si lo queremos borrar pulsaremos la tecla "S" (SCRAP).

Si elegimos la sección de funciones de disco nos aparecerá en pantalla otro menú con las funciones siguientes:

- LOAD PICTURE (Leer dibujo).
- SAVE PICTURE (Grabar dibujo)
- VIEW PICTURE (Ver dibujo)
- CATALOGUE DISC (Directorio del disco A, B ó M).
- PICTURE FORMAT (Formato de dibujo). Sirve para elegir el tipo de formato del dibujo para utilizarlo con los tipos de programas de autoedición dichos anteriormente.
- ORDER FILES BY: Aquí se coloca el nombre del programa.
- SELEC DRIVE. Con esta opción se selecciona con que unidad de disco se quiere trabajar (A, B ó M).
- USER NUMBER. Número de usuario. Se puede elegir un número entre el 0 y el 15, que son los que acepta el CP/M.
- EXIT TO SCANNER MENU. Con esta opción volvemos al menú principal.

Como hemos dicho anteriormente los ficheros (dibujos) leídos por el scanner se pueden utilizar con varios tipos de programas de autoedición. Las extensiones de los nombres de los ficheros son las siguientes:

- Con DESKTOP PUBLISHER es .GRF.
- Con FLEET STREET EDITOR PLUS es .G.

-Con NEWDESK INTERNATIONAL no hay extensión.

Si se quiere utilizar con el programa de dibujo MASTER PAINT se utiliza la extensión .PCP.

NOTA:El mando que se encuentra en el interface es el regulador de sensibilidad del sensor óptico.Este mando se regula cuando el scanner esta funcionando.