

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 donde 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 harán 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 pusada) con los cursores se situa 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 estamos 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.