

MODO DE EMPLEO DE PCW-PAINT 2.0

1. PRESENTACIÓN

PCW-PAINT es un programa de dibujo asistido por ordenador cuya principal característica es el uso de iconos y menús desplegables. Por lo tanto, es muy fácil de usar y muy potente.

2. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA DEL PROGRAMA

2.1 INSTALACION

PCW-PAINT accede al disco utilizando CP/M. Por razones obvias de derechos de autor, el sistema operativo no se proporciona en el disquete. Por otro lado, no es posible poner un lanzador de CP/M en el disco, estando éste lleno.

2.2 LANZAMIENTO DEL PROGRAMA

Para iniciar el programa desde CP/M, basta con escribir: PCWP

3. USO DEL RATÓN CON PCW-PAINT

El movimiento en la pantalla puede hacerse con las teclas de flecha del teclado o con el "ratón". El programa detecta automáticamente la presencia de un ratón, por lo que no es necesario instalarlo.

Los siguientes ratones son compatibles con PCW-PAINT

- Ratón AMX
- Ratón Electric Studio
- Ratón Kempston

Cuando se conectan ratones AMX o Electric Studio, los movimientos del cursor también pueden obtenerse mediante el teclado.

Si quieres comprar un ratón, pídenos información:

MICRO-C
16 rue des fossés
35000 RENNES
99.63.71.11

4. UTILIZACIÓN DE PCW-PAINT

La pantalla del PCW-PAINT está dividida en varias áreas, cada una con su propia finalidad. En la parte superior de la pantalla se encuentra la barra de menú que permite seleccionar un menú desplegable. A la izquierda se encuentra la parrilla de iconos que permite seleccionar una herramienta. El marco inferior izquierdo contiene los grosores de las líneas. La cuadrícula inferior permite seleccionar un patrón que será utilizado por el pincel, la línea, etc. Por último, el marco central representa el área de trabajo, en la que se realizarán todas las acciones.

4.1 VENTANAS

PCW-PAINT utiliza ampliamente las ventanas de todos los tamaños. Todas las ventanas (excepto la lupa) pueden moverse: basta con hacer clic dentro de la ventana y arrastrar el marco de puntos que representa la nueva posición hasta el lugar deseado. Para cerrar una ventana, haga clic en el pequeño cuadrado de la parte superior izquierda. Cuando una ventana está abierta, sólo es posible realizar acciones relacionadas con ella. Por ejemplo, si la lupa está abierta, no podrá utilizar el pincel.

4.2 MARCOS

Para seleccionar un marco, basta con desplazar la flecha hasta la casilla que contiene el patrón elegido y, a continuación, hacer clic: es decir, pulsar la tecla <ALT> si se utiliza el teclado, o pulsar uno de los botones del ratón si se dispone de él. El marco actual es visible en todo momento en el pequeño marco a la izquierda de los patrones.

4.3 GROSORES DE LÍNEA

Para seleccionar un grosor de línea, haga clic dentro del pequeño marco en la parte inferior izquierda sobre el grosor elegido, el pequeño signo se mueve entonces delante de esta línea. Los grosores de línea disponibles son: 1,2,4,6 puntos. La línea de puntos representa un grosor de 0, y se utiliza, por ejemplo, para dibujar un círculo sólido sin contorno.

4.4 ICONOS

Un icono es un puntero que puede moverse en la pantalla con las teclas de dirección o el ratón. Cada herramienta tiene un icono asociado: el lápiz para dibujar, la goma para borrar, etc. El icono correspondiente a la acción deseada puede seleccionarse en la cuadrícula de la izquierda de la pantalla: basta con desplazar la flecha hasta la casilla elegida y hacer clic. Las siguientes herramientas están disponibles:

4.4.1 EL LÁPIZ

Permite dibujar una línea fina, o invertir el color del punto. Si hace clic sin mover el lápiz, la punta del lápiz se invertirá. Si luego se mueve el lápiz, todos los puntos cubiertos por este punto tomarán el color del primer punto invertido. En otras palabras, si empiezas en un punto blanco la línea será negra, y viceversa.

4.4.2 EL ESPRAY

Permite "pulverizar" la pantalla actual sobre la imagen. Por lo tanto, es posible obtener gradaciones de trama en la pantalla insistiendo más o menos.

4.4.3 LA GOMA

Por supuesto, puede utilizarse para borrar: la parte de la imagen situada bajo el borrador se borrará al hacer clic, siempre que se encuentre dentro de la ventana de trabajo.

4.4.4 EL PINCEL

Permite pintar en la ventana de trabajo con la trama actual utilizando el pincel seleccionado en el menú desplegable de instalaciones. (Véase 4.5.4.4)

4.4.5 LA MANO

La imagen que se dibuja no se limita a la ventana visible en la pantalla, sino que tiene el tamaño de una pantalla completa. Con la ayuda de la mano, es posible "desplazar" la imagen, como se desplaza una hoja de papel bajo otra con un agujero.

4.4.6 EL MARCO DE PUNTOS

Permite delimitar una zona de la pantalla. Basta con hacer clic en la imagen y luego distorsionar el marco hasta que rodee el objeto elegido. Cuando dejas de hacer clic, el marco es definitivo. Si hace clic fuera del marco, éste se borra y se inicia un nuevo marco. Por otro lado, haciendo clic dentro del marco, es posible "arrastrar" su contenido a otro lugar de la ventana.

4.4.7 LA LETRA A

Se utiliza para seleccionar el MODO DE TEXTO. El cursor de texto se posiciona haciendo clic en la imagen. A continuación, es posible escribir con los caracteres elegidos en los menús desplegables de caracteres, tamaño y estilo. (Ver 4.5.6,4.5.7,4.5.8). Es posible eliminar los últimos caracteres mediante la función .

4.4.8 LA LÍNEA

Permite dibujar una línea entre dos puntos en la cuadrícula elegida y con el grosor de línea elegido. La línea es elástica, es decir, antes de hacerla definitiva, es posible estirla o moverla. Para dibujar una línea, debe hacer clic en la ventana, este punto será el punto fijo. A continuación, es posible mover el segundo extremo de la línea sin dejar de hacer clic. Cuando esté satisfecho con la línea, deje de hacer clic y la línea será definitiva.

4.4.9 EL MARCO VACÍO

Le permite dibujar un marco rectangular en el marco actual con el grosor seleccionado. El funcionamiento es similar al de la línea.

4.4.10 EL MARCO SÓLIDO

Permite dibujar un marco negro con el grosor de línea elegido y relleno con la trama seleccionada. El funcionamiento es similar al del marco vacío.

4.4.11 LA ELIPSE VACÍA

Permite dibujar un marco elíptico en el marco actual con el grosor de línea seleccionado. Haciendo clic, se determina la posición del centro de la elipse, y luego, moviendo el puntero, se puede deformar la elipse en la forma deseada.

Un desplazamiento vertical provocará una deformación vertical y un desplazamiento horizontal provocará una deformación horizontal.

4.4.12 LA ELIPSE SÓLIDA

Su funcionamiento es idéntico al de la elipse vacía, con dos diferencias: el marco es negro y la elipse se rellena con el marco actual.

4.4.13 EL CÍRCULO VACÍO

Su funcionamiento es similar al de la elipse vacía, pero el radio del círculo está determinado únicamente por el desplazamiento vertical.

4.4.14 EL CÍRCULO SÓLIDO

Funciona de la misma manera que el círculo vacío, con dos diferencias: el marco es negro y la elipse se rellena con el marco actual.

4.4.15 EL POLÍGONO VACÍO

Permite dibujar un polígono vacío en el grosor de línea actual y con la trama elegida. El dibujo es, de hecho, una secuencia de líneas elásticas colocadas de extremo a extremo. Para cerrar el polígono, basta con hacer clic una segunda vez en el último punto, este punto se conecta al primero.

4.4.16 EL POLÍGONO SÓLIDO

Funciona de la misma manera que el polígono vacío, con dos diferencias: el marco es negro y la elipse se rellena con el marco actual.

4.4.17 EL GRIFO

El grifo rellena un contorno cerrado con la trama actual. Si el punto inicial es blanco, todos los puntos blancos asociados se rellenan con la trama. Si el punto inicial es negro, todos los puntos negros relacionados se rellenan con la trama. Es posible interrumpir el proceso de llenado en cualquier momento pulsando la tecla <CAN>.

4.4.18 LA DOBLE TRAMA

Esta herramienta es una extensión del relleno simple. Al hacer clic, aparece un marco punteado: el contenido de este marco se toma como patrón de fondo para el relleno (en lugar de blanco o negro uniforme). De este modo, es posible sustituir un cuadro por otro en un contorno cerrado. Es posible interrumpir el proceso de llenado en cualquier momento pulsando la tecla <CAN>.

4.5 MENÚS DESPLEGABLES

Los menús desplegables permiten acceder a una serie de funciones adicionales. Estas funciones están agrupadas por temas en un menú: instalaciones, edición, etc. Para abrir un menú desplegable, basta con hacer clic en uno de los genéricos de la barra de menús. A continuación, puede seleccionar una de las opciones propuestas moviendo el icono. La acción correspondiente se realiza cuando se deja de hacer clic. Están disponibles los siguientes menús:

4.5.1 LA CEREZA

La cereza es un poco comodín de las funciones de PCW-PAINT !

4.5.1.1 INFORMACIÓN

Un poco de publicidad nunca viene mal.

4.5.1.2 REGRESO A CP/M

Como su nombre lo indica, esta función regresa a CP/M; también inicia otro programa CP/M, es decir, con una extensión .COM. Si el nombre de archivo especificado no existe en el disquete, la mano se devuelve al CCP.

ATENCIÓN: la imagen actual se pierde si no la has guardado antes.

4.5.2 ARCHIVO

Este menú desplegable contiene todas las funciones relacionadas con la unidad de disco y la impresora.

4.5.2.1 GUARDAR LA IMAGEN

Se abre una ventana. En esta ventana, puede cambiar el nombre de la imagen mostrada. Al pulsar <RETURN> la imagen se guarda en el disco. En CP/M, las imágenes creadas con PCW-PAINT se reconocen porque tienen la extensión .PCP . Mientras se guarda una imagen, pueden aparecer algunos mensajes de error: ¡disco protegido! por ejemplo. Sólo tienes que hacer clic para reanudar. PCW-PAINT puede cargar una imagen creada con el programa ART suministrado con el ratón Electric Studio, pero la imagen debe ser renombrada con la extensión .PCP. Al final del proceso de carga, PCW-PAINT muestra un error: el archivo es más corto que un archivo PCW-PAINT, ya que la imagen sólo está definida verticalmente en 240 puntos. Sólo tienes que hacer clic para visualizar la imagen.

4.5.2.2 CARGAR UNA IMAGEN

La operación es idéntica a la de guardar, pero cuidado: la imagen que aparece actualmente en la pantalla se sobrescribe.

4.5.2.3 BORRAR UNA IMAGEN

Esta función borra una imagen del disco sin alterar la imagen que aparece en la pantalla. Esto es útil principalmente cuando el disquete está casi lleno.

4.5.2.4 CATALOGO

Coloca el nombre de todas las imágenes contenidas en el disco, dentro de una ventana. Un pequeño consejo: cuando se busca una imagen, a menudo es necesario catalogar varios discos. En lugar de llamar al catálogo y cerrarlo para cada disco, es más rápido hacer clic dentro de la ventana después de cada cambio de disco.

4.5.2.5 NUEVA PÁGINA

Esta función rellena toda la imagen (incluso la parte no visible) con el cuadro actual, la imagen anterior se pierde.

4.5.2.6 FORMATO

Esta función formatea el disquete al formato estándar 8256 tras la confirmación.

4.5.2.7 IMPRESIÓN RÁPIDA

Imprime toda la imagen en una sola pasada.

4.5.2.8 IMPRESIÓN CUIDADOSA

Imprime toda la imagen en tres pasadas: el contraste mejora, pero el tiempo de impresión se triplica.

4.5.3 EDICIÓN

Este menú desplegable contiene las funciones para manipular las áreas de la pantalla. Un campo debe haber sido definido previamente utilizando el pequeño cuadro de puntos. (Véase 4.4.6). Se pueden llamar varias funciones sucesivamente para que actúen sobre el mismo cuadro.

4.5.3.1 CORTAR

Esta función toma el contenido del marco punteado y lo guarda en un lugar reservado.

4.5.3.2 COPIAR

Esta función copia el contenido del marco punteado y lo guarda en un lugar reservado.

4.5.3.3 PEGAR

Restaura un área de la pantalla que ha sido cortada o copiada. Es posible pegar varias veces sin volver al menú.

Para salir de la opción "pegar", haga clic fuera de la ventana de trabajo.

4.5.3.4 INVERTIR

Invierte el color de cada punto contenido en el marco punteado.

4.5.3.5 ELIMINAR

Restablece el contenido del marco en blanco y lo borra.

MODE DE EMPLEO DEL GENERADOR DE CARACTERES

1. PRESENTACIÓN

El generador de caracteres PCW-PAINT permite crear conjuntos de caracteres en una matriz que va desde 4 por 4, hasta 24 por 24 puntos. Los caracteres pueden tener un espaciado proporcional, es decir, la "m" es más ancha que la "i", etc. Los juegos de caracteres creados con esta utilidad sólo pueden utilizarse con PCW-PAINT.

2. LANZAMIENTO DEL PROGRAMA

Para iniciar el programa desde CP/M, basta con escribir: CARAC

3. UTILIZACIÓN

3.1 ARRANQUE

En la página de presentación, el programa le pide el nombre del juego de caracteres que va a crear o modificar.

- Si existe un juego con este nombre en el disquete, se carga y se puede modificar.
- Si el programa no encuentra nada, creará un nuevo conjunto y le pedirá la anchura y la altura en puntos de este conjunto.

3.2 MODIFICACIÓN

Al editar un conjunto de caracteres, la pantalla se divide en tres áreas. En la parte superior izquierda se encuentra la cuadrícula de edición en la que se puede editar el personaje activo punto por punto. A la derecha hay un breve resumen de los comandos. En la parte inferior se encuentra el área que contiene la carta que se está editando en tamaño completo.

3.2.1 COMANDO <C>

Cambiar el carácter. Tras pulsar <C>, basta con pulsar la tecla correspondiente a la letra seleccionada.

3.2.2 COMANDO <L>

Anchura del carácter. Permite modificar la anchura aparente del carácter: es decir, el número de puntos que el cursor gráfico de PCW-PAINT avanzará tras mostrar el carácter. Con este método es posible obtener un espaciado proporcional. Te aconsejo que des una anchura aparente de 0 a los caracteres <diéresis> y <acento circunflejo>, esto permite no mover el cursor al escribir estos signos.

3.2.3 COMANDO <BARRA ESPACIADORA>

Invierte el color del punto bajo el cursor en la rejilla de edición. El cambio se refleja inmediatamente en el área de visualización a tamaño completo.

3.2.4 COMANDO <FLECHAS>

Mueve el cursor en la cuadrícula de edición.

3.2.5 COMANDO <STOP>

Finaliza la edición.

3.3 FIN

Antes de guardar el nuevo juego de caracteres, el programa le permite cambiar su nombre si es necesario.

**4. CARÁCTER **

Para que PCW-PAINT borre correctamente las letras con la tecla , al crear un conjunto de caracteres, asegúrese de que el carácter asociado a la tecla sea un carácter con todos los puntos en BLANCO.

MODE DE EMPLEO DE SLIDE.COM

Esta utilidad permite mostrar continuamente una serie de imágenes PCW-PAINT en la pantalla. Puede probar: SLIDE LISTE

LISTE es un archivo de comandos, creado con un editor de texto o PIP (PIP LIST=CON:) y contiene sucesivamente los nombres de las imágenes a cargar y los retardos entre estas imágenes.

El archivo LISTE del disquete contiene:

```
R5      Cargar la imagen R5.PCP
2000    Retraso de 2000 milésimas de segundo
CHAT
4000
MAISON
1000
```

Cuando el programa ha leído todas las líneas del archivo de comandos, comienza desde el principio para obtener un flujo continuo.

Para aumentar la velocidad de carga y ahorrar la disquetera, lo mejor es transferir la imagen, SLIDE.COM y el archivo de comandos al disco virtual M: y luego lanzarlo:

```
M:
SLIDE LISTE
```

El programa está escrito en Turbo-Pascal, el archivo fuente en este disco se llama: SLIDE.PAS

MODE DE EMPLEO DE IMAGE.COM

Esta utilidad permite cargar en la pantalla una imagen creada con PCW-PAINT. Por ejemplo: para mostrar la imagen R5.PCP en la pantalla, escriba: **IMAGE R5** en CP/M.

El programa está escrito en Turbo-Pascal, el archivo fuente en este disco se llama: **IMAGE.PAS**

MODE DE EMPLEO DE CPC.COM

Esta utilidad permite transformar una imagen creada en un ordenador AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 en una imagen PCW-PAINT.

Debes escribir: Nombre del CPC Nombre del CPW

El archivo fuente en Turbo-Pascal se llama: CPC.PAS