

SIREN - SOFTWARE

MICRODESIGN

**EL PAQUETE DE
DISEÑO
AVANZADO
PARA
ORDENADORES
AMSTRAD CPC**

MANUAL

EN CASTELLANO

» POWER LINE «

Monte Aldabe, 15 - 20300 - IRUN - (Guipuzcoa) -

Tfno: (943) 61 51 47

INTRODUCCION

Microdesign está diseñado para la gama de ordenadores CPC de Amstrad:

CPC 6128

CPC 664 más extensión de 64k

CPC 464 más unidad de disco y extensión de 64k

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

Microdesign es un paquete de diseño rápido y versátil, ideado para producir gráficos artísticos y dibujos técnicos en una impresora matricial de puntos. Consiste en cinco secciones o "páginas":

1. **Formato de página (Layout page):** Para la selección del formato del papel (A4 vertical, A4 oblicuo o formato lista), y para la manipulación de bloques de dibujo (copiar, mover y borrar).

2. **Página de diseño (Design page):** Para operaciones de dibujo, incluyendo iconos, líneas y sombras, relleno, texto, y facilidad de zoom para edición con resolución de medio pixel. Los iconos son seleccionados desde tres grupos de 22 iconos definibles por usuario.

3. **Página de impresión (Printing page):** Para imprimir los dibujos en una impresora matricial IBM o Epson. Las opciones incluyen 3 escalas, sombras oscuras o claras, estilo exacto o de velocidad rápida, disposición de márgenes y copias múltiples.

4. **Página de relleno (Filing page):** Para grabar y cargar dibujos e iconos. Esta página está provista de operaciones de catálogo, renombre y borrado de ficheros.

5. **Página de edición de iconos (Icon editing page):** Para diseño y edición de iconos. Dispone de tres grupos de iconos definibles por usuario directamente desde la página de diseño. Hay dos tamaños de iconos: 16 x 16 y 24 x 24 pixels.

LA PANTALLA

Cada página de Microdesign esta dividida en cuatro ventanas sobre la pantalla, y en general cada ventana hace una función similar en cada página.

La ventana superior izquierda muestra el dibujo y todos los diseños hechos.

La ventana superior derecha muestra el menú desde el cual se seleccionan todas las operaciones de la página. Algunas operaciones llaman a un submenú desde el cual se accede a otras operaciones.

La ventana inferior izquierda muestra los iconos y ocasionalmente los mensajes. El grupo de iconos puede ser eliminado a fin de tener una zona de dibujo más amplia.

La ventana inferior derecha muestra las operaciones disponibles en las teclas de función f1 a f9. Estas teclas varían dependiendo de la opción seleccionada.

En general, el cursor estará situado en la zona de dibujo (ventana superior izquierda).

EL TECLADO

La disposición del teclado ha sido cuidadosamente pensada para hacer sencillo y rápido el uso del paquete. De todas formas, como en todas las aplicaciones avanzadas, puede llevar un poco de práctica la familiarización y aprovechamiento de las funciones.

Se puede acceder a todas las operaciones por los sistemas "letra-clave" o "Una-mano", los cuales describiremos más adelante.

Una de las mayores ventajas de Microdesign es la de poder hacer pruebas, tales como cambiar las sombras, plantillas, ficheros, etc. antes de imprimir un dibujo.

Ratón: Microdesign puede ser utilizado con ratones AMX y compatibles.

NOTA

El programa "Printer", situado en la cara A, permite utilizar Microdesign con muchas impresoras no estandar. Todos los ficheros Icono y Fuente están situados en la cara B del disco.

OPERACION GENERAL

Encienda el ordenador CPC.

Introduzca el disco del Microdesign en la unidad.

Teclee **RUN MD** y pulse la tecla Return (se mostrará la pantalla de presentación y después el formato de página del Microdesign).

EL MENU...X

Las otras páginas son siempre accesibles mediante el sistema de pulsar la inicial en el menú, esto es, 'X' y después 'D', 'I', 'F', o 'P' (o 'L').

Hay que señalar que la página de relleno (Filing page), no está inicialmente mostrada en su totalidad, sino que se muestra simplemente un grupo de operaciones disponibles.

Para cargar un dibujo del disco, hay que pulsar correlativamente 'X', 'F', 'f1', 'Return', 'Return'. Una vez hecho esto, se mostrará el dibujo en la mitad de la pantalla del formato de página (Layout page).

Ahora vamos hacia la página de diseño (Design page), mediante 'X', 'D', donde vamos a ver las siguientes teclas de función básicas:

LAS TECLAS DE FUNCION

Las teclas **↑←→↓**, a las que vulgarmente llamaremos flechas, son las que controlan el cursor.

La tecla Ctrl hace que el cursor se desplace en saltos de 8 pixels, (un pixel es un punto de la pantalla). Esta tecla es útil a la hora de calcular las medidas de las formas en la pantalla.

La tecla Shift, utilizada conjuntamente con las flechas, causa un scroll en la pantalla, esto significa que la pantalla se irá moviendo hacia el lado que indique la flecha que hayamos pulsado. Se puede pulsar también Ctrl, con lo que el movimiento de la pantalla será más rápido.

Los tabla de iconos, situada al fondo de la pantalla, puede ser activada o desactivada utilizando Ctrl/Esc, para un mayor área de trabajo.

Ahora vamos hacia la parte en blanco del papel:

La barra espaciadora imprime puntos en pantalla. Si se mantiene pulsada conjuntamente con el cursor dibuja líneas. Hay que señalar que se pueden pulsar a la vez dos flechas para dibujar líneas en diagonal.

Estas son las teclas de función básicas. Las otras funciones están cubiertas en sus apropiadas secciones. Al final del manual, en el apéndice uno, se suministrará una lista completa de funciones.

OPERACIONES DE LETRA-CLAVE

Todas las operaciones, en el menú del lado derecho, pueden ser seleccionadas a través de una sola tecla. Todas las letras-clave de cada menú son únicas, e incluso la función Kopy (copiar) se selecciona con la letra 'K', para evitar confusiones con la función Circle (círculo).

OPERACIONES DE UNA-MANO

Las teclas f0 y [.] son llamadas respectivamente 'DO' (hacer) y 'UNDO' (deshacer).

La tecla f0 es una tecla de múltiples funciones, y es utilizada para avanzar, seleccionar, o fijar.

Ejemplo: Desde la página de diseño:

- f0 : Sirve para poner el cursor en el menú del lado derecho,
- ↑↓ : Para seleccionar la operación de icono moviendo el cursor hasta que esté sobre el mismo,
- f0 : Para volver el cursor al área de dibujo en forma de icono,
- Flechas : Para situar el icono en el dibujo,
- f0 : Para fijar el icono en la pantalla y salir de la operación de iconos.

La tecla [.] puede utilizarse para deshacer la última función f0.

Ejemplo: Si, en el ejemplo anterior, el icono ha sido fijado en una posición incorrecta, entonces:

- [.] : Para quitar el icono fijado,
- Flechas : Para reposicionar el icono,
- f0 : Para confirmar el fijado y salir.

Si, por otra parte, se decide eliminar el icono:

- [.] : Para quitar el icono fijado,
- [.] : Para cancelar la operación de iconos y salir.

Es posible el deshacer operaciones hechas anteriormente, tales como un fijado anterior o último scroll.

Esto puede parecer complicado al principio, pero con un poco de práctica se hará sencillo.

Casi todas las operaciones en Microdesign pueden ser seleccionadas usando las flechas (↑←→↓), las teclas f0 y [.], las teclas de f1 a f9 y la tecla Enter, todo con la mano derecha. Esto reduce la tensión y el cansancio durante las operaciones de dibujo, y así no se necesita estar continuamente mirando al teclado en cada operación.

OPERACION DE RATON

Se utiliza el movimiento del ratón y tres botones para emular la función del teclado, aunque no es necesario tener un ratón para utilizar plenamente el Microdesign.

Se puede acceder a todas las funciones y operaciones en Microdesign utilizando un ratón. La tabla siguiente muestra las operaciones que realiza el ratón y su correspondiente significado en el teclado.

<u>Operación del ratón</u>	<u>Equivalente en teclado</u>
Movimiento del ratón	=====> flechas (↑←→↓)
Botón izquierdo	=====> Tecla f0
Botón del medio	=====> Barra espaciadora
Botón derecho	=====> Tecla [.]
Botón derecho pulsado + izquierdo	=====> Tecla Enter

Una función especial del ratón permite seleccionar con el mismo las opciones f1 a f9 del teclado. Para ello, hay que mantener pulsado el botón derecho seguido del botón del medio para situar el cursor en la ventana de opciones inferior derecha, y después:

Botón del medio	=====> Seleccionar opción.
Botón izquierdo	=====> Seleccionar opción y salir de la ventana.
Botón derecho	=====> Salir de la ventana de opciones.

LA PAGINA DE DISEÑO

Las operaciones disponibles de esta página están situadas en la derecha de la pantalla. El cuadrado de la parte inferior derecha de la pantalla representa las teclas de función f1 a f9, las cuales controlan las opciones de cada operación.

El fondo de la pantalla muestra uno de los grupos de iconos disponibles. Pulsando Ctrl/Esc activa o desactiva la muestra de iconos.

Los puntos se pueden dibujar con la barra espaciadora. Las opciones f1, f2, y f3 seleccionan el tipo de tinta a ser utilizada; f1 - Black (negro), f2 - White (blanco), f3 - Exor (negro sobre blanco o blanco sobre negro). Las opciones f4, f5, y f6 seleccionan el tamaño del punto, pequeño, mediano y grande.

Las operaciones pueden ser seleccionadas mediante letra-clave o bien utilizando f0, ↑, f0.

Línea:

Seleccionando la operación de línea y moviendo el cursor se dibuja una línea entre el cursor y la posición original. El control puede ser desplazado hasta el final de la línea utilizando la barra espaciadora. Finalmente f0 fija la línea en el papel. Las opciones f1 a f6 seleccionan, tal y como hemos explicado, el tipo y tamaño de la línea.

El ángulo es una versión extendida de la línea. Como antes, el control de la línea angulada se desplaza con la barra espaciadora. La dirección del ángulo se desplaza con Ctrl/barra espaciadora, utilizando f0 para fijar. Las opciones son las mismas que para la línea.

Iconos:

La tecla Enter permite seleccionar con el cursor un icono de la tabla, y las teclas de función permiten manipular el icono seleccionado. Las teclas f1 a f3 seleccionan uno de los tres grupos de iconos, y las teclas f4 a f6 permiten respectivamente rotar, reflejar y poner un icono en negativo. Pulsando la tecla Enter vuelve el cursor al dibujo. (Si la tabla de iconos ha sido desactivada utilizando Ctrl/Esc, volverá a aparecer temporalmente cuando se pulse Enter).

El hecho de seleccionar un icono lleva el cursor hacia dicho icono, (Enter cambia de icono), el cual se sitúa en el papel usando las flechas y se fija con f0.

Las teclas f7 a f9 seleccionan el modo en que el icono será emplazado sobre el papel, que puede ser en modo opaco (opaque), transparente (transparent), o exor. Opaco significa que todo lo que haya detrás del icono será borrado; Transparente significa que lo que haya detrás del icono permanecerá; y Exor mezcla en blanco y negro las tintas del icono y del papel.

Las teclas f1 a f4 están asociadas al modo especial alfa (alpha mode) para iconos, que está explicado al final de esta sección.

Rectángulo (Rectangle):

El tamaño y la posición pueden ser controlados, utilizando el cursor para mover dos de las esquinas del rectángulo. Las opciones f1 a f3 seleccionan el estilo del contorno, que puede ser negro, blanco, o exor.

Tanto los rectángulos como las demás formas geométricas pueden ser rellenados (solid). Las teclas f4 a f6 seleccionan el relleno negro, blanco o el relleno de plantilla, éste último es un icono repetido y seleccionado de forma normal en la tabla. Las teclas de f7 a f9 seleccionan el modo opaco, transparente, o exor.

Una vez seleccionado el relleno (solid), el contorno del cursor se modifica para clarificar la selección. Hay que señalar que la opción de contorno puede desactivarse sólo si la forma es rellena, y la opción de relleno sólo se puede ser desactivada si el contorno está activado.

Círculo (Circle):

Se opera de la misma forma que el rectángulo, excepto que tiene tres puntos de control de desplazamiento: el centro, para situar el círculo, y la parte superior del lado para cambiar el tamaño del mismo. Las opciones son las mismas que para el rectángulo. (El círculo no aparece completamente redondo en pantalla, pero sí en la impresora).

Ovalo (Oval) y Diamante (Diamond):

Se operan de la misma forma que el anterior.

Triángulo (Triangle):

Las tres esquinas comienzan en el mismo lugar, y deben ser desplazadas para formar el triángulo requerido.

Suelo (Flood):

Es un área limitada que puede ser sombreada en negro, blanco, o con una plantilla de iconos repetidos. Las teclas f4 a f6 seleccionan negro, blanco o plantilla respectivamente.

Bloque (Block):

Esta es la operación inicial para limitar un área a ser borrado, desplazado, copiado o almacenado. El contorno del bloque es incluido dentro del área, y se sitúa de la misma forma que un rectángulo. Una vez definido el bloque, pulsando f0 se accede al menú de bloque, permitiendo la selección de las siguientes opciones:

Borrar (Erase):

Borra el contenido del área delimitada por el bloque.

Desplazar (Move):

El cursor se convierte en un bloque desplazable. Utilizando las flechas para el desplazamiento, f0 borra la posición original y desplaza el bloque a su nueva posición. Las teclas f7 a f9 seleccionan respectivamente el modo opaco, transparente, o exor.

Copiar (Kopy):

Funciona de la misma forma que desplazar, excepto que la posición original del bloque no es borrada.

Almacenar (Store):

Permite almacenar un área de dibujo de forma que pueda ser duplicada sobre el dibujo tantas veces como se quiera.

Unir (Glue):

Sirve para unir un área de trabajo previamente almacenada. Las teclas de f7 a f9 seleccionan el modo opaco, transparente, o exor. Las teclas de f4 a f6 permiten reflejar todo el área almacenada en en eje x, en el eje y, y en forma negativa respectivamente.

Nota: Las áreas almacenadas o los bloques desplazados o copiados sólo pueden ser contemplados in situ utilizando la tecla f0 (Do), aunque las operaciones puedan estar sin terminar, ajustadas y vueltas a hacer.

Escribir (Write):

Hay cuatro tamaños de texto que pueden ser introducidos directamente desde el teclado. Utilizando Tab se selecciona el tamaño, y Ctrl/Tab cambia la dirección de impresión (Hacia delante, abajo, atrás o arriba). La tecla Del borra el último carácter. Las letras pueden situarse con exactitud en pixels utilizando el cursor, f0 para fijar y salir.

Zoom:

Permite seleccionar una parte del dibujo para efectuar una edición detallada del mismo. Se usa el cursor para situar el área a poner en zoom, y después f0. Los pixels se puntean con la barra espaciadora en el modo de tinta elegido de f1 a f3. La tecla Tab cambia el punteado al formato de medio pixel para una edición más fina.

Iconos en modo alfa (Alpha-mode):

La tecla f4 selecciona el modo especial alfa para los grupos de iconos tipo fuente (ver página de relleno). En este modo, introduciendo con el teclado alfanumérico se seleccionará cada apropiado icono (de A a Z y de 0 a 9), al mismo tiempo que se fijará el último icono.

El modo alfa trabaja en todos los grupos de iconos, pero sólo opera sobre los almacenados en orden de tipo fuente. Las teclas f1 a f3 seleccionan el tipo de espaciado entre letras, que puede ser pequeño, mediano o grande; los ajustes en la posición se hacen como siempre con el cursor. La tecla Del abandona el icono donde estamos y nos devuelve al anterior (esta operación sólo se puede efectuar una vez).

Por lo general es mejor trabajar en modo transparente (f8), o en modo exor (f9), ya que si trabajamos en modo opaco las zonas alrededor de cada letra tapan una pequeña parte de la plantilla.

Teclas de función adicionales:

Esc puede ser siempre utilizado para abortar una operación.

Ctrl/Copy repite la última operación.

Ctrl/Return centra el cursor en la pantalla.

Shift/Return centra la pantalla en el papel.

Shift/Copy pone a cero las dimensiones de la línea, rectángulo, triángulo y bloque.

Ctrl/Caps Lock cambia la rapidez del movimiento del cursor.

EL FORMATO DE PAGINA

Esta página sirve para seleccionar el formato del papel antes de comenzar o cargar un dibujo, y también para el ajuste o disposición del dibujo sobre el papel antes de imprimirlo o grabarlo.

Al igual que en la página de diseño, las operaciones disponibles están en la derecha de la pantalla. El cuadrado en la parte inferior de la pantalla indica las teclas de función f1 a f9, las cuales controlan las opciones de cada operación.

Los dibujos se manipulan utilizando los mismos comandos de bloque que en la página anterior.

New:

Vacia el contenido del papel, permitiendo la selección de su formato: A4 vertical, A4 oblicuo, o formato lista. Hay que señalar que las proporciones del papel aparecen aplastadas horizontalmente, esto es debido a que los pixels de impresión no son cuadrados). El formato lista ha sido incluido para permitir una mayor resolución de salida por impresora, ya que la escala de este formato cubre aproximadamente un cuarto de la lámina A4 oblicua.

Bloque (Block):

Se manipula de idéntica forma que en la página de diseño, con las opciones de borrar (Erase), desplazar (Move), y copiar (Kopy).

Diseño (Design):

Permite acceder directamente a la página de diseño sin pasar por el menú principal. También permite seleccionar parte del dibujo a ser inicialmente mostrado en la página de diseño. Esta operación graba el scrolling (movimiento de la pantalla), para acceder a cualquier lugar del dibujo.

LA PAGINA DE EDICION DE ICONOS

Como ya hemos mencionado, las operaciones disponibles son mostradas en la derecha de la pantalla. El cuadrado en la parte inferior derecha de la pantalla representa las teclas de función de f1 a f9, las cuales controlan las opciones de cada operación. El fondo de la pantalla muestra uno de los grupos de iconos.

El centro de la pantalla muestra una parrilla sobre la cual están dibujados los pixels que forman un icono. Los pixels se puntean en modo normal utilizando las flechas y la barra espaciadora. El tipo de tinta se selecciona como siempre mediante f1, f2, y f3.

Guardar (Keep):

Permite almacenar el nuevo icono en uno de los 22 lugares disponibles en el grupo de iconos. Una vez seleccionada la opción de guardar, el cursor se mueve a la tabla de iconos, utilizando las flechas y f0 para seleccionar el lugar donde el nuevo icono será almacenado.

Importante:

Esta operación borra un icono existente. Las teclas f1 a f3 seleccionan el grupo de iconos. No se puede guardar un icono en un espacio de diferente tamaño, así que hay que modificarlo antes de hacerlo.

Tamaño (Size):

Cambia el tamaño de la parrilla a la forma 16 x 16 o 24 x 24 pixels. Es obvio que al cambiar de tamaño cambiará también la resolución del icono.

Editar (Edit):

Permite editar en la parrilla un icono existente.

Limpiar (Clear):

Vacia el contenido de la parrilla.

Reposición (Reposition):

Permite "arrastrar" el contenido de un icono utilizando las teclas. Los pixels sobrantes se pierden. La tecla f0 sirve para salir, o [.] para restaurar el icono original.

Las teclas Enter y Ctrl, como en la página de diseño, sirven para seleccionar una tabla y para cambiar la velocidad del cursor.

Fuentes:

Las fuentes provistas por Microdesign son algunos grupos de iconos dispuestos en modo alfanumérico (A-Z a-z 0-9), los cuales se utilizan con el sistema del modo alfa (ver página de diseño). Cuando se diseñan fuentes, hay que asegurarse de adecuar el mismo tipo de formato que los provistos, así cada letra-clave producirá el icono apropiado.

LA PAGINA DE RELLENADO

Esta página proporciona una serie de facilidades en el mantenimiento de ficheros. El área de dibujo es grabada en forma de datos comprimidos, de esta forma cargar y grabar es más rápido y ocupa el mínimo espacio en disco.

Los nombres de los ficheros tienen un máximo de 8 caracteres. Todos los ficheros de iconos llevan la extensión .IC, y todos los ficheros con dibujos llevan la extensión .DR.

La tecla Esc sirve para abortar cualquier operación de relleno.

Catálogo (Catalog):

Muestra todos los ficheros de un disco.

Borrar (Delete):

Lista todos los ficheros, y después pregunta el nombre del fichero a ser borrado. El nombre debe introducirse con su extensión, tecleando después Return.

Renombrar (Rename):

Lista todos los ficheros del disco, después pregunta el nombre del fichero viejo (old name), y luego el del fichero nuevo. Después de introducir cada nombre hay que pulsar [Return].

Sav123:

Se usa para grabar en un fichero los tres grupos de iconos previamente cargados. El fichero resultante lleva automáticamente la extensión .IC. Esto es útil, por ejemplo, a la hora de grabar una fuente de iconos definidos por usuario.

Si al fichero se le da el nombre BOOT.IC y se graba en el disco sistema del Microdesign, entonces el Microdesign lo cargará como grupo de iconos del propio sistema.

SavIC:

Graba en un fichero el grupo de iconos en uso. Se mostrarán todos los ficheros con extensión .IC.

LoadIC:

Lista los ficheros con extensión .IC, y permite cargar del disco un grupo de iconos a ser cargado. Las flechas se utilizan para seleccionar el fichero. Si el fichero contiene tres grupos de iconos grabados mediante Sav123, entonces cargarán los tres grupos.

SavDR:

Muestra la totalidad de la página, y permite delimitar con el cursor un área a ser grabada, pulsando después f0. Se mostrarán todos los ficheros con extensión .DR.

LoadDR:

Lista los ficheros .DR, después se pueden utilizar las flechas para seleccionar un dibujo en particular, pulsando después f0 para cargar. El tamaño apropiado del boque es entonces mostrado en el formato de página y las flechas son entonces usadas para ajustar la posición del dibujo.

Nota:

Algunos ficheros .DR pueden ser utilizados solamente en ciertos formatos de papel (de forma que hay que usar la opción new para cambiar el formato), esto es importante debido a que un fichero cargado en diferente formato puede dar lugar a dibujos defectuosos en la impresión.

New, al igual que en el formato de página, limpia el dibujo y permite la selección del formato A4 vertical, A4 oblicuo, y formato lista.

LA PAGINA DE IMPRESION

La salida de impresión está preparada para las impresoras matriciales IBM y Epson compatible (con gráficos de densidad cuádruple).

Las opciones de impresión están mostradas al fondo de la pantalla, y se seleccionan utilizando el cursor.

La operación de impresión empieza de forma normal, empleando f0, ↓, f0, o 'P', después de haber seleccionado todas las demás operaciones.

El proceso de impresión se puede detener en cualquier momento pulsando la tecla Esc.

Escala:

Hay tres tamaños de impresión disponibles para los formatos A4, escala entera (A4), media escala (A6), y escala un cuarto (A8). El formato lista tiene una mayor resolución de salida, pero no posee la escala un cuarto, ya que su tamaño entero es proporcional a la cuarta parte de una lámina A4. Es posible el concatenar dibujos, simplemente imprimiéndolos uno tras otro sin poner separadores entre ellos. De esta forma 4 o más dibujos en formato lista pueden ser impresos para hacer una lámina A4 en alta resolución.

Estilo:

Hay una relación entre el tiempo de impresión y el estilo de la misma. Normalmente, si la impresión es rápida (4 líneas a la vez), la impresión es de menor calidad que en el estilo de punto (1 línea cada vez).

Sombra:

En sombra oscura, la cabeza de escritura de la impresora tiene que hacer 2 pasadas por la misma línea (esto es útil cuando la tinta se va agotando), y en sombra clara sólo hace una pasada por línea.

Margen:

Se utiliza para seleccionar la posición de impresión en escalas un medio y un cuarto. (En escala entera se utiliza toda la anchura del papel).

Copias:

Se pueden hacer todas las copias requeridas en la impresora. 'X' continuará la impresión hasta que sea abortada por Esc.

Papel:

La impresión se interrumpe después de cada lámina A4 si se ha seleccionado la opción Single, y espera que se pulse una tecla para continuar.

Feed:

Si se activa esta opción, la impresora correrá el papel después de cada copia.

APENDICE UNO

LAS TECLAS DE FUNCION

Cursor:

↑←→↓ (flechas) Control de posición del cursor.
Ctrl Velocidad del cursor.
Barra espaciadora Control de dibujo de puntos, sombras y líneas.
Ctrl/Caps Lock Velocidad del control de dibujo.
Ctrl/Return Centra el cursor en pantalla.
Shift/Copy Anula las dimensiones de líneas y formas.

Papel:

Shift Scroll (Movimiento de pantalla).
Ctrl/Shift Velocidad de scroll.
Shift/Return Centra la pantalla en el papel.

Iconos:

Enter Selección y control de icono:
f1, f2, f3 - Grupo1, grupo2, grupo3.
f4, f5, f6 - Rota, refleja, y pone en negativo.
Ctrl/Esc Activa o desactiva la tabla de iconos.

Generales:

Barra espaciadora Dibuja un punto en la posición del cursor.
Esc Aborta una operación.
Ctrl/Copy Repite la última operación.
Tab Cambia el tamaño de los caracteres a escribir.
Ctrl/Tab Cambia la dirección de los caracteres.
Del Anula una tecla previamente pulsada.
Ctrl/ Cursor a la parte superior o inferior del menú.
[.] Deshace la última operación f0.
f0 Avanza/acepta/selecciona/fija/sale.

Opciones:

<u>Normal</u>		<u>Punto</u>	<u>Línea</u>	<u>Iconos</u>	<u>Unión</u>
f1	negro	negro	negro	brecha s	-
f2	blanco	blanco	blanco	brecha m	-
f3	exor	exor	exor	brecha I	-
f4	negro	fino	relleno	alfa	refleja y
f5	blanco	medio	punteado	-	refleja x
f6	contorno	grueso	punteado	-	negativo
f7	relleno	-	-	relleno	relleno
f8	transp.	-	-	transp.	transp.
f9	exor	-	-	exor	exor

Ratón:

Movimiento Control de posición del cursor.
Botón izquierdo Como f0, para avanzar/aceptar/seleccionar/salir.
Botón del medio Para controlar y dibujar puntos en el cursor.
Botón derecho Como [.] , deshace las operaciones.
Derecho + izquierdo control de iconos.
Derecho + medio Selección de opciones:
Botón izquierdo Selecciona una opción.
Botón del medio ... Selecciona opción y sale.
Botón derecho Sale.

APENDICE DOS

!CONVERT

Este comando extendido permite convertir cualquier pantalla en un fichero de dibujo del Microdesign.

Para instalarlo: **RUN*CONVERT**

Sintaxis: **!CONVERT*Nombre de fichero.DE***

Acción:

Toma el contenido de la pantalla y lo convierte dentro del disco. El fichero resultante puede ser cargado, editado o impreso por el Microdesign.

Nota: El comando **!CONVERT** no es relocizable.

APENDICE TRES

INDICACIONES UTILES

Borrador:

En la página de diseño, se puede utilizar el punto más grueso (f5) con tinta blanca (f2) para borrar líneas irregulares del dibujo.

Líneas punteadas:

Se pueden producir otros modelos rellenando una línea negra con la plantilla apropiada.

Fuentes:

Los ficheros de iconos de tipo fuente (Font type) provistos por Microdesign en el disco, están etiquetados de la forma F-*****.IC. También hay un fichero de dibujo llamado FONTS.DR, que contiene un catálogo de todos los ficheros tipo fuente, el cual aconsejamos imprimir para tener una referencia más cómoda.

Dibujos a escala:

Microdesign proporciona un fichero denominado "SCALE.DR", el cual contiene escalas horizontales y verticales de pixels (una unidad = un pixel). Es especialmente útil para hacer cálculos de dimensiones en términos de pixels.

Recuerde que la tecla de velocidad (Ctrl) hace que el cursor se mueva en pasos de ocho en ocho pixels, suministrando así una forma muy sencilla de contar muchos pixels.