

LA PALETTE MAGIQUE

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR AMSTRAD :

- Connectez le micro-ordinateur à votre téléviseur où à votre moniteur.
- Mettez sous tension le téléviseur puis l'AMSTRAD.
- Placez la cassette dans son logement et rembobinez-la jusqu'au bout.
- Appuyez sur la touche Play du magnétophone pour le mettre en mode lecture.
- Enfoncez simultanément les touches CTRL + ENTER (pavé numérique).

Durée du chargement : environ 5 minutes.

INFORMATIONS SUR L'AMSTRAD

CPC 464 et CPC 664

L'Amstrad permet trois modes graphiques : Ø, 1, 2.

MODE Ø : Ce mode admet une résolution de 200 x 160 points
chaque point peut être choisi parmi seize couleurs.

MODE 1 : Ce mode admet une résolution de 200 x 320 points
chaque point peut être choisi parmi quatre couleurs.

MODE 2 : Ce mode admet une résolution de 200 x 640 points
chaque point peut être choisi parmi deux couleurs.

L'AMSTRAD possède 27 couleurs répertoriées de 0 à 26.
C'est parmi ces 27 couleurs que vous allez faire votre choix,

16 parmi 27 dans le mode Ø

4 parmi 27 dans le mode 1

2 parmi 27 dans le mode 2

Ce sont les INKS, l'INK Ø est toujours la couleur du fond.

Les couleurs de l'AMSTRAD :

Ø — Noir	14 — Bleu pastel
1 — Bleu	15 — Orange
2 — Bleu vif	16 — Rose
3 — Rouge	17 — Magenta pastel
4 — Magenta	18 — Vert vif
5 — Mauve	19 — Vert marin
6 — Rouge vif	20 — Turquoise vif
7 — Pourpre	21 — Vert citron
8 — Magenta vif	22 — Vert pastel
9 — Vert	23 — Turquoise pastel
10 — Turquoise	24 — Jaune vif
11 — Bleu ciel	25 — Jaune pastel
12 — Jaune	26 — Blanc brillant.
13 — Blanc	

EVENTAIL DES INSTRUCTIONS

Effacement de l'écran

- Appuyez sur **CTRL + E**

Changer de mode graphique

- Appuyez sur **CTRL + A**

Remettre le curseur au milieu de l'écran

- Appuyez sur **CTRL + C**

Lire une image

- Appuyez sur **CTRL + L**

Sauvegarder une image

- Appuyez sur **CTRL + S**

— LA PALETTE MAGIQUE possède un compilateur d'images qui lui est propre lui permettant de réduire considérablement le nombre d'octets utilisés pour une image. Ce compilateur est propre à LA PALETTE MAGIQUE, vous ne pourrez récupérer d'images compilées que grâce à lui.

Bien sûr toute image sauvegardée normalement pourra être relue indépendamment de LA PALETTE MAGIQUE mais utilisera 16 400 octets.

Transformer le curseur en gomme

- Appuyez sur **G**, puis utilisez le bouton du JOYSTICK, pour sortir de ce mode appuyez sur **G**.

Agrandir une zone de l'écran (Mode ZOOM)

- Appuyez sur la barre ESPACE
- Se positionner à l'aide du joystick pour sélectionner la zone à agrandir,
- Pour dessiner on utilise les mêmes fonctions que pour les matrices,
- Pour sortir du mode, appuyez sur la barre ESPACE,
- Choisissez les couleurs comme dans le mode MATRICE.

Utilisation de la fenêtre multi-fonctions.

- Appuyez sur **W**, la fenêtre apparaît en haut à gauche.
- Elle se déplace à l'aide du joystick.
- Appuyez sur **A** pour accélérer son déplacement, **A** pour la ralentir.

- Appuyez sur les flèches pour modifier sa taille.
- Appuyez sur **B** pour inverser HAUT-BAS son contenu.
- Appuyez sur **T** pour inverser DROITE-GAUCHE.
- Appuyez sur **E** pour effacer le contenu.
- Appuyez sur **S** pour saisir en mémoire le contenu de la fenêtre.
- Appuyez sur **I** pour incruster la fenêtre saisie dans le décor.
- Appuyez sur **D** pour incruster la fenêtre en écrasant le fond.

Nota

Vous pouvez revenir sur ces deux dernières fonctions en appuyant sur D et inversement.

Pour dessiner ou incruster une image, il faut l'avoir saisie auparavant.

LA PALETTE MAGIQUE permet de dessiner instantanément un certain nombre de figures, celles-ci se font dans la couleur du curseur.

CERCLE: appuyez sur **O**

- Déplacez-vous à l'aide du joystick, appuyez une fois sur le bouton pour marquer le centre du cercle, une deuxième fois pour indiquer son rayon.
- Les touches E et N vous permettent d'annuler ou reproduire (utiliser le bouton du joystick).

RECTANGLE: appuyez sur **R**

Même procédure que pour le cercle.

POINT

Bouton joystick.

TRAIT CONTINU

- Appuyez sur **T**
- Appuyez sur COPY pour que le dessin se fasse en continu.
- Appuyez une nouvelle fois pour que les points s'arrêtent.
- Appuyez sur **T** pour sortir du mode TRAIT.
- Ce mode permettant de dessiner avec une très grande précision, on utilise alors les touches FLECHE et COPY du clavier.

Vous pouvez changer la couleur du curseur :

appuyez sur **S**, puis choisissez à l'aide du nuancier.

Pour entrer dans le mode MATRICES

- Appuyez sur **M**.
- Choisissez de un à huit la matrice voulue puis validez avec **M**.

- Pour redéfinir une matrice choisissez de un à huit sur le clavier, puis dessinez à l'aide du joystick.
- Choisissez la couleur voulue en utilisant les touches **▶** et **◀**
- Appuyez sur le bouton pour valider un point dans la couleur choisie précédemment.
- Appuyez sur **V** pour voir la matrice en grandeur réelle.
- Une fois la matrice terminée appuyez sur **M** pour l'enregistrer et sortir de ce mode.

Pour remplir une surface : appuyez sur **P**, puis **O** si vous désirez que le remplissage soit de la couleur du curseur ou un chiffre de 1 à 8 si vous désirez telle ou telle matrice.

Pour stopper un remplissage, appuyez sur **P**.

Pour changer une couleur : appuyez sur **C**, puis ...

Taper X1, C1, C2 et **ENTER** sans oublier les virgules.

Note :

- X1 est un nombre de 0 à 15 si vous êtes en MODE 0
- X1 est un nombre de 0 à 3 si vous êtes en MODE 1
- X1 est un nombre de 0 à 1 si vous êtes en MODE 2
- C1 est un nombre entre 0 et 26
- C2 est un nombre entre 0 et 26.

Si C1 est différent de C2, l'INK X1 choisie clignotera à l'écran.

- Arrêter le clignotement en appuyant sur I.
- Régler la vitesse des clignotements
appuyez sur **V**, puis sur **V1**, **V2**, **ENTER**.
- V1 et V2 doivent être compris entre 1 et 255.
- V1 est le temps d'apparition de C1.
- V2 est le temps d'apparition de C2.

Ce clignotement vous permettra différentes sortes d'animations de vos images.

Conseils :

Lorsque vous avez besoin d'entrer dans LA PALETTE MAGIQUE des informations chiffrées, utilisez plutôt le pavé numérique, cela évitera de confondre avec la touche ESCAPE.

Une touche HELP (**H**) vous permettra dans certains cas de reprendre la main.

Pour visualiser une image sans utiliser LA PALETTE MAGIQUE...

```
MEMORY 42500: LOAD "I": FOR I = 0 to 15: INK I, PEEK (65500 + I): next: Border peek (65500).
```

Pour commencer sur LA PALETTE MAGIQUE (exemple)

- CTRL + ENTER (sur le pavé numérique).
- Choisir le MODE 0.
- Appuyer sur C + ENTER.
- CTRL + L.
- Appuyer sur 1 + ENTER + ENTER.

Suivre alors les instructions sur l'écran.

Quand le chargement est fini...

- Appuyer sur V.
- Taper 3,3 + ENTER.
- Appuyer sur C.
- Taper 3, 6, 24 + ENTER.

En cas de blocage taper sur H (Help).

