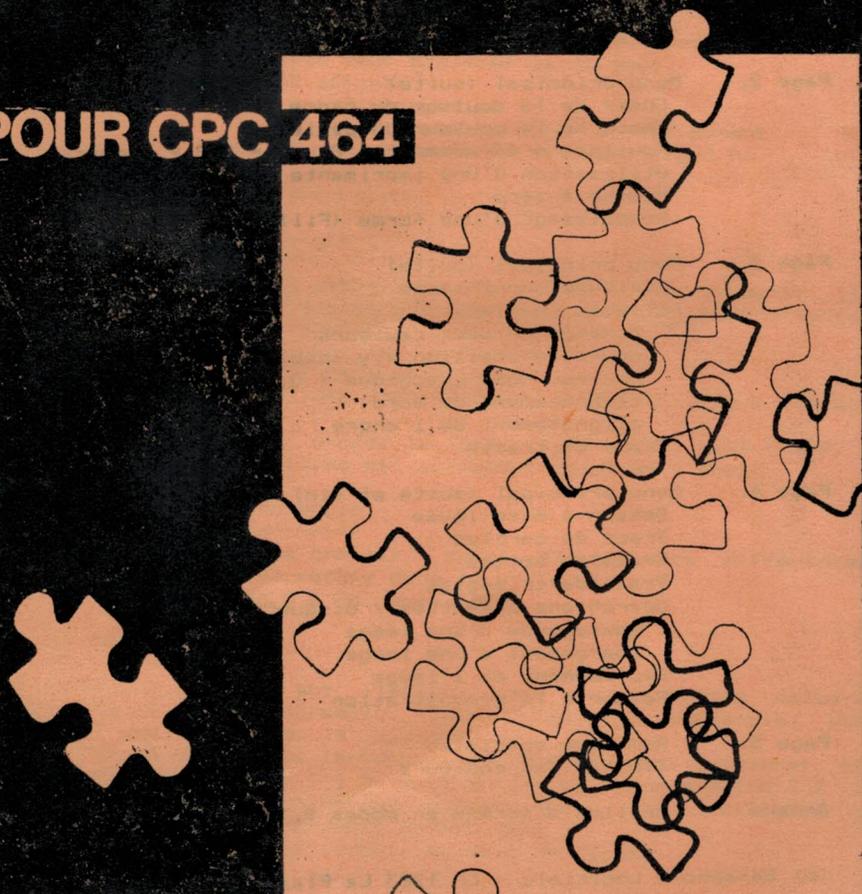




**SEMA
AMES
PHONE**

SEMDRAW

POUR CPC 464



Ce logiciel, ses parties en Basic et en Code, sont la propriété intellectuelle de leur auteur et de Sémaphore Logiciels. Vous êtes autorisé à effectuer une copie de sauvegarde du programme pour votre propre usage. Le "piratage" de logiciels, même limité, est moralement assimilable au vol et porté préjudice à la création. La vente de ces programmes est le salaire de notre travail et du service que nous offrons. Semdraw est donc vendu à la condition qu'il ne soit pas prêté ou revendu, loué ou autrement mis en circulation sans autorisation préalable.

Semdraw a été testé et ne paraît pas contenir d'erreurs. La complexité du programme fait qu'il est cependant difficile d'assurer un fonctionnement totalement sans erreurs. Si une telle erreur se manifestait régulièrement, veuillez nous le signaler dans le cadre de la garantie. Aucune responsabilité ne peut être prise concernant l'utilisation de ce programme.

INDEX

- Page 1. Chargement et mise en route
 --Démonstration
 Le programme, options de contrôle (curseur ou manette)
 Menu principal
 Choix du stylo
 Choix de l'encre
 Agrandissement de l'image
- Page 2. Menu principal (suite)
 Choix de la couleur du cadre
 Choix de la couleur du papier
 Routines d'effacement (Pixel - 8x8 - fenêtre)
 Utilisation d'une imprimante (matricielle)
 Remise à zéro
 Remplissage d'une forme (Fill)
- Page 3. Menu principal (suite)
 Ecriture sur l'image
 Effets spéciaux
 échange de deux couleurs
 nouvelle position x,y. (déplacement sans traces)
 nouveau Mode graphique (0,1,2)
 clignotement du bord
 clignotement de l'encre
 Tracé de traits
- Page 4. Menu principal (suite et fin)
 Dessin à main levée
 Tracé de cercles
 Tracé de boîtes
 Tracé de triangles
 Opérations cassettes / disquettes
 sauvegarde d'une image
 chargement d'une image
 Déplacement de l'image
 Retour à la démonstration
- Page 5. Remarque spéciales
 Tableau des couleurs
- Annexe Grilles d'écrans en modes 0,1,2.

1. Chargement de Semdraw

- Faire un restaure complet (taper CTRL + SHIFT + ESC)
- Taper run "chargeur" pour la version disquette et run " CTRL + + ENTER) pour la version K7. Semdraw se charge automatiquement

2. Mise en marche

L'ordinateur devrait afficher :

- Presser une touche -

Si ce n'est pas le cas, recommencer le chargement.

Appuyez sur une touche du clavier (sauf SHIFT, ESC et CTRL), Semdraw affiche alors :

- Voulez-vous la démonstration ?

Entrez soit (O) + ENTER pour oui

(N) + ENTER pour passer au programme.

3. La démonstration

Après appuyé sur (O) + ENTER, vous verrez la démonstration.

A la fin de celle-ci, le message suivant apparaîtra :

- Fin, presser R pour revenir -

Si vous désirez revoir la démonstration ne faites rien, sinon pressez (R) et vous retournez au programme.

4. Le Programme

Maintenant que vous êtes dans le programme, vous devez choisir le mode de commande utilisé pour déplacer le curseur.

Le message suivant est affiché :

- C - clavier ou J - joystick -

Entrez (C) + ENTER (Vous pouvez changer à tout moment ou (J) + ENTER en revenant au menu principal P).

5. Le Menu principal**a) Choisir un nouveau stylo**

Cette option permet de changer le stylo avec lequel on écrit. Il y a un nombre limité de stylos disponibles suivant le mode graphique choisi :

Mode 0 = 16 stylos (no 0 à 15)

Mode 1 = 4 stylos (no 0 à 3)

Mode 2 = 2 stylos (no 0 à 1)

Au début, lorsqu'on allume l'ordinateur, on est en mode 1 (quatre stylos disponibles).

Pour changer de stylo, entrez le no du stylo voulu, puis ENTER. Le stylo actuellement utilisé est affiché en haut de l'écran.

b) Choisir l'encre du stylo

Cette option permet de choisir, parmi 27 couleurs différentes, celle que vous voulez mettre dans le stylo utilisé.

Entrez un chiffre de 0 à 26, puis ENTER.

c) Agrandir l'image

Un rectangle apparaît sur l'écran, vous devez mettre celui-ci autour de la zone à agrandir. Pour bouger le rectangle, vous utilisez les flèches ou le joystick.

Le rectangle se déplace lentement; si vous voulez accélérer son mouvement, appuyez sur (J), puis entrez un chiffre entre 1 à 30 et ENTER. A la position voulue, appuyez sur (r), attendez un instant et l'image s'agrandit devant vous.

Pressez une touche pour revenir au menu principal.

d) Couleur du cadre

 Cette option vous permet de choisir une couleur pour le bord de l'image parmi 27 disponibles.
 Entrez un chiffre entre 0 et 26, puis ENTER.

e) Couleur du papier

 Cette option vous permet d'entrer une nouvelle couleur pour le papier sur lequel vous dessinez. Vous avez le choix entre l'une des 26 couleurs disponibles dans la palette de l'Amstrad CPC 464.
 Entrez un chiffre, puis ENTER.

f) Routines d'effacement

- Pixel par pixel :

Permet de déplacer le curseur en effaçant des points placés sur l'écran. Utilisez les flèches ou le joystick pour les déplacements. Une fois fini, appuyez sur la touche (P).

- Effacer un carré 8x8 :

Cette routine efface un carré de la grandeur d'un caractère à la position actuelle du curseur.

- Effacer une fenêtre :

Cette option vous permet d'effacer une fenêtre d'image. Il faut alors indiquer les coordonnées x, y du coin inférieur gauche du carré, sa base et sa hauteur. Entrez chaque fois un chiffre plus ENTER.

g) Utiliser l'imprimante

 La place prise en mémoire par les dessins (env. 16K) ne permet d'inclure qu'une routine compatible avec la seule Amstrad DMP. Afin de vous permettre de configurer le programme d'impression à votre matériel, nous avons préféré mettre celui-ci séparément.

Entrez un nom pour votre dessin (pas + de 8 lettres) puis ENTER. Pressez (d) afin de le sauvegarder sur disquette ou (c) sur K7.

Le programme d'impression chargé, pressez la touche qui correspond à votre imprimante, puis ENTER. Entrez A ou B suivant votre choix. Donnez ensuite le nom sous lequel vous avez sauvegardé votre dessin à imprimer, puis ENTER. Entrez (d) ou (c) + ENTER pour disquette ou cassette.

Indiquez le mode d'affichage dans lequel le dessin a été fait (0, 1, 2), vérifiez que l'imprimante est -On Line- puis pressez ENTER.

Le dessin se charge et s'imprime automatiquement; le programme TASCOPY 464/664 de SEMAPHORE permet une plus grande variété de choix d'impression.

h) Remise à zéro

 En choisissant cette option vous pouvez effacer votre dessin et remettre l'encre originale dans les stylos.

Vous validez ou non cet ordre en pressant (o) pour oui ou (n) pour non, puis ENTER.

i) Remplir une forme (fill)

 Cette routine remplit avec l'encre du stylo no. 1 une forme fermée contenant le curseur. Il faut placer le curseur à l'intérieur de la forme à colorier, grâce à l'option No 2 des effets spéciaux. Pressez une touche et le remplissage commence. Vous pouvez l'arrêter en appuyant tout simplement sur une touche.

j) Ecrire sur l'image

Cette fonction vous permet de mettre du texte sur le dessin. Entrez la position x et y du début de l'écriture, puis le texte lui-même, toujours suivi de ENTER.

k) Effets spéciaux1. Echange de deux couleurs

Vous pouvez échanger 2 couleurs dans votre dessin. Entrez le no. de la première couleur, puis celui de la deuxième, Semdraw les échangera dans le dessin.

2. Nouvelle position x,y (déplacement sans traces)

En choisissant cette option, vous pouvez déplacer le curseur jusqu'à une nouvelle position sur l'écran sans changer le dessin. Manipulez le curseur avec les flèches ou le joystick, une fois arrivé à la position désirée, pressez sur (P).

3. Nouveau mode graphique

Entrez un chiffre entre 0 et 2 pour le nouveau mode.

| | | | |
|----------|-------------------------|------------|-------------|
| Mode 0 : | 20 colonnes, résolution | 160 x 200, | 16 couleurs |
| Mode 1 : | 40 colonnes, résolution | 320 x 200, | 4 couleurs |
| Mode 2 : | 80 colonnes, résolution | 640 x 200, | 2 couleurs |

ATTENTION : un dessin exécuté dans un mode graphique déterminé sera déformé, si l'on change de mode.

4. Faire clignoter le bord

Entrez les deux couleurs choisies puis ENTER. Semdraw affiche le dessin avec les bords qui clignotent. Pour revenir au menu principal, tapez (P).

5. Clignoter l'encre

Entrez une deuxième couleur, Semdraw fera clignoter le dessin en alternant les deux couleurs choisies. Pressez (P) pour le menu principal.

6. Régler la vitesse de clignotement

Entrez la vitesse pour la première couleur, puis celle pour la deuxième couleur, pressez ensuite une touche. Pour sortir du dessin, tapez (P).

Cette option détermine le temps d'affichage de chacune des deux couleurs et permet ainsi de régler l'effet de clignotement.

l) Tracer des traits

Cette option vous permet de tracer une ligne partant de la position actuelle du curseur jusqu'à un point donné. Ce dernier point peut être déplacé à l'aide des flèches ou du joystick jusqu'à la position désirée, une fois celle-ci atteinte, appuyez sur (P) pour valider.

m) Dessin à main levée

 Cette option vous permet de manipuler le curseur et de laisser une trace derrière vous. Le curseur se déplace avec les flèches ou le joystick. Pour vous déplacer sans laisser de trace, utilisez l'option k2.

ATTENTION : Afin d'obtenir des diagonales avec les flèches, appuyez simultanément deux touches.

ex. ↑ + → = ↗

n) Tracer des cercles

 La position du curseur au moment du choix marque le centre du cercle - Placez donc celui-ci en position avant de sélectionner cette fonction.

Déplacez un deuxième point, toujours avec les flèches ou avec le joystick, la ligne qui joint les points, est le rayon du cercle. Une fois le deuxième point à la position voulue, pressez (P) pour dessiner le cercle.

o) Tracer des boîtes

 la position du curseur indique un coin de la boîte. Déplacez le deuxième point grâce aux flèches ou au joystick, il représente le coin diagonalement opposé de la boîte. Une fois ce point en position, pressez (P).

p) Tracer des triangles

 Ici aussi, la position du curseur marque une des extrémités de l'hypothénuse d'un triangle-rectangle.

Le deuxième point déplacé grâce aux flèches ou au joystick, représente l'autre extrémité de l'hypothénuse du triangle. Une fois ce point en position voulue, pressez (P).

q) Opérations Cassettes/disquettes

-Sauvegarde d'une image

 Pour sauvegarder votre image, entrez d'abord le nom que vous voulez donner à votre dessin (max. 8 car.), puis ENTER. Le message "Cassette (c) ou disquette (d)" s'affiche à l'écran, pressez (C) ou (D) suivant l'option choisie.

-Chargement d'une image

 Pour charger une image, entrez d'abord le nom du dessin à charger (max. 8 car.). Puis choisir entre cassette (C) ou disquette (D).

ATTENTION: Pour le chargement faites bien attention de donner un nom existant car si le programme demandé ne figure pas sur le support, Semdraw s'arrêtera.

r) Déplacement de l'image

 Vous pouvez déplacer votre dessin dans quatre directions grâce aux touches 4=gauche, 6=droite, 2=bas, 8=haut. Retour au menu (P).

ATTENTION : Si une partie du dessin sort de l'écran, vous la perdez et ne pourrez pas la récupérer.

s) Retour à la démonstration

 Cette option met la démonstration en marche. Elle permet aussi de changer le choix des commandes.

Remarques spéciales

- Dans le menu, bougez le curseur jusqu'au point voulu, puis pressez ENTER.
- Le stylo No 1 et le stylo No 0 sont utilisés pour la routine de remplissage et le menu. De ce fait, si l'on essaie de changer l'encre d'un de ces stylos, ils reviendront à leur valeur initiale d'eux-mêmes.
- A la fin de la démonstration, si la touche (R) n'est pas pressée, la démonstration recommencera d'elle-même.
- Lors des opérations de chargement, si un nom inexistant est donné le SEMDRAW devra être rechargé.
- SEMDRAW 464/664 est un "premier jet", l'ébauche sur cassette d'un programme encore plus puissant et maniable qui sera édité sur disquette d'ici l'automne 1985. SEMDRAW 464/664+D comportera une "boîte à outils" de routines graphiques utilisables dans vos programmes, une bibliothèque de motifs graphiques, et sera utilisable avec D-LAN de Campbell Systems (un puissant langage d'affichage) et IASPRINT (créateur de polices de caractères) pour la réalisation de fusions textes-graphismes. Le prix d'achat de Semdraw 464/664 (au tarif recommandé par Sémaphore) vous sera déduit intégralement à l'achat de ce nouveau programme si renvoyez la carte de garantie ci-jointe. Nous vous aviserons personnellement dès la parution du programme.
- Vos commentaires, remarques, suggestions seront toujours les bienvenues et toute contribution utilisée dans le programme sera généreusement rétribuée.

TABLEAU DES COULEURS

| Encre | Valeur | Encre | Valeur | Encre | Valeur |
|----------------|--------|--------------|--------|----------------|--------|
| noir | 00 | bleu | 01 | bleu, brillant | 02 |
| rouge | 03 | magenta | 04 | mauve | 05 |
| rouge brun | 06 | pourpre | 07 | magenta bril. | 08 |
| vert | 09 | cyan | 10 | bleu ciel | 11 |
| jaune | 12 | blanc | 13 | bleu pastel | 14 |
| orange | 15 | rose | 16 | magenta pastel | 17 |
| vert brillant | 18 | vert marin | 19 | cyan brillant | 20 |
| vert lime | 21 | vert pastel | 22 | cyan pastel | 23 |
| jaune brillant | 24 | jaune pastel | 25 | blanc brillant | 26 |