

THE ARTIST

=====

Dupa incarcare apare pe ecran o cruce + (plot) si un punct . (pensula) care pulseaza. Virful creionului este reprezentat de un punct. Crucea + se foloseste pentru trasarea unor figuri. in partea de jos a ecranului sint date 8 functii numerotate de la 1 la 8 si alte optiuni deasupra cifrelor.

Exista de fapt 3 seturi de functii; trecerea de la un set la altul se face cu SS. (SYMBOL SHIFT)

Deplasarea "pensulei" pe ecran se face cu tastele:

Q - sus
S - jos
R - stinga
T - dreapta.

Deplasarea se face fara a lasa urme. Apasarea tastei C permite trasari pe ecran a unui punct de marime(1) si tipul(2) al pensulei. Prin apasarea simultana a uneia din tastele pentru deplasarea pensulei si a tastei C se traseaza o dreapta. Pot fi apasate simultan si doua taste de deplasare, rezultind o dreapta oblica.

Un rol opus tastei C (trasare) il are tasta X (stergere).

Stergerea va afecta o zona de marimea (1) a pensulei.

EX. Pentru marimea (1) a pensulei 1 se va sterge un pixel. Prin apasarea tastei Z se traseaza o urma de "BRIGHT" (stralucire); indiferent de marimea si forma pensulei, urma lasata este de 8x8 pixeli.

Apasind tasta U (UMDO) se revine la ecranul anterior (sters cu 6). Apasind din nou U se trece la ecranul actual - produce deci o interschimbare a ultimelor 2 ecrane.

Apasind tasta O (OK) ramine numai ecranul vizibil in acel moment.

Tasta M selecteaza 3 regimuri indicate in dreapta jos ecran:

M = PLOT-TRACE -in urma trasarii unei figuri (drepte cerc, dreptunghi) plotul (crucea +) se positioneaza peste pensula (punct .)

M = PLOT-PLINT -in urma trasarii plotul ramine in vechea pozitie

M = PLOT-MOVE -permite deplasarea plotului concomitent cu pensula

OBS. Plotul (crucea +) nu se poate misca independent de pensula

SETUL 1

=====

E

1. BRUSH -- (pensula) - prin apasarea tastei 1 apar 10 posibilitati pentru alegerea grosimii pensulei (a urmei trasate pe ecran).
2. BRUSHPATTERN (tipul urmei lasate) - prin apasarea tastei 2 apar 10 posibilitati de alegerea urmei trasate. Prin apasarea lui S apar noi posibilitati.
3. TEXT -- prin apasarea tastei 3 se intra in WRITE MODE (mod scriere). In partea de jos a ecranului apar 6 moduri posibile de scriere impreuna cu modul de selectare:
 - modul implicit (NORMAL CMR) - caract. norm. - permite scrierea cu setul normal de caractere. Reintrarea in acest mod se face cu SS+D
 - modul INVERT (invers video) se intra cu CS+3-4 adica permite scrierea in invers video
 - iesirea se face cu CS+3
 - modul OVER - se intra cu SS+G -permite mixarea caracterelor (eventual stergerea lor)
 - iesirea se face tot cu SS+G
 - modul SMALL CMR (caractere mici) -permite scrierea cu caractere mici
 - intrarea se face cu SS+S
 - iesirea se face cu SS+D prin trecere la normal
 - modul CAPS LOCK (scrierea cu majuscule)
 - intrarea CS+2 ; -iesirea CS+2
 - modul EXTENDED -intrarea CS+SS ; -iesirea automat dupa fiecare caracter - permite folosirea caracterelor speciale:
 - paranteza- SS+Y
 - paranteza- SS+U
 - C - SS+P e.t.c.

OBS. 1) Se poate lucra in combinatie mai multe moduri concomitent (Ex INVERT+SMALL CMR+CAPSLOCK)

2) Stabilizarea pozitiei cursorului de scriere se face cu ajutorul "sagetilor":

CS + 5 deplasare stinga
CS + 6 deplasare jos
CS + 7 deplasare sus
CS + 8 deplasare dreapta

3) Stergerea unui caracter:

-se positioneaza cursorul pe caracterul dorit si se apasa CS+0 (in acest caz cursorul se deplaseaza dupa stergere cu o pozitie la stinga

-se apasa BREAK (in acest caz cursorul se deplaseaza

- dupa stergere 1/2 pozitie la dreapta).
- 4) Deplasarea cursorului cu ajutorul sagetilor nu sterge textul, desenele, etc.
Iesirea din WRITE MODE se face cu ENTER.
VIEW (vedere) - permite vizualizarea intregului ecran - sterge temporar indicatiile de utilizare din partea de jos a ecranului. Apasarea oricarei taste duce la reintrarea in modul normal.
 - 5) MOVE (muta) - deplasarea ecranului in sus (jos) cu o zona egala cu cea ocupata cu indicatiile de utilizare pentru a permite folosirea integrala a ecranului.
OBS. In momentul "salvarii" ecranului (7) acesta trebuie sa fie intr-o pozitie normala (deplasat in jos) - se recomanda inaintea "slvarii" vizualizarea ecranului cu VIEW (4) care pozitioneaza corect ecranul.
 - 6) CLS - (CLEAR SCREEN) - stergerea ecranului - la apasarea tastei 6 apare un mesaj care cere confirmarea stingerii. Apasarea tastei Y duce la stergerea ecranului
 - 7) STORAGE - (depunerea pe caseta a ecranului) - S
- incarcarea de pe caseta a ecranului - L
OBS. Celelalte functii vor fi descrise ulterior
 - 8) CHR (character) - apasind tasta 8 apare o grila in care se pot crea caractere sau se pot incarca (din zona proprie de caractere) nedefinite. Pentru desenarea unui caracter deplasarea cursorului se face cu tastele normale (Q,R,S,T).
Inscrierea cu C - stergerea cu X.
In stanga grilei exista un tabel cu indicatii de utilizare, apasind una sin tastele 1-4 din stanga sus a ecranului.
SS + 1-4 depune imaginea din grila in blocurile 1-4.
Apasind una din tastele F,G,H, imaginea este sarita "in oglinda" (se schimba locurile "oglinzii").
Tastele K, CS+4, CS+9 duc la rotirea figurii (pe bucati sau intreaga figura).
Tasta I produce trecerea in INV VIDEO.
Tasta L duce la intrarea in modul selectie set caracter (descriis ulterior).
Tasta P - CLS - stringerea zonei grila
Tasta u - readuce in grila figura, tasta cu P
Tasta O (OK) - stergerea definitiva a grilei - confirmarea stingerii.
Tasta 7 (Move) - deplasarea (cu tastele obisnuite Q,R,S,T) a imaginii din grila.
Iesirea din MOVE (7) cu ENTER.
Tastele 8-9 sint pentru animarea figurii.

SETUL DE CARACTERE

=====

Se intra in acest mod apasind tasta L.

Programul dispune de 8 seturi de caractere (0-7)
-setul 0 - nedistruc. (cuprinde setul standard de caract).
In partea de jos a ecranului apar diferite optiuni:
C - schimbarea setului de caractere;
L - incarcarea in zona USR (stinga mijloc ecran) corespundenta si cu zona grilei a 0-9 caractere din setul respec.
S - efectul opus tastei L - incarcarea din zona USR in setul de caractere existente.
K - inscrierea zonei USR in cadrul desenului existent pe ecran o zona corespundenta zonei USR deplasabila cu taste obtinute (Q,R,S,T) apoi cu tasta C se realizeaza inscrierea.
Apasind ENTER se revine la setul de caractere.
Apasind din nou ENTER se revine la grila.
Apasind din nou se revine la ecranul initial.

SETUL 2

- 1 OVER - functie OVER (mixare desene)
- 2 INVERT - functia inversa video
- 3 OVERLAY - s intind apasind de doua ori pe 3 apoi pe 1
- are functii multiple: ex. schimbare scara desen
- se iese apasind ENTER de 3 ori
- 4 PATTERN - grila ajutatoare
- 5 ENLARGE - marirea (temporara) a zonei de ecran in care se gaseste cursorul (pensule).
- 6 LINE - traseaza dreapta intre pensula si pilot
- 7 CIRCLE - traseaza un cerc cu centrul in plot (+)
- 8 BOX - traseaza un dreptunghi de diagonala distanta dintre plot (+) si pensula.
- 9 ARC - permite trasarea unui arc de cerc
- trasat temporar putind fi microrat cu tastele U,I,O sau marit cu tastele L,K,J.
- tasta P-PRINT duce la desenarea definitiva a arcului iar ENTER la renuntarea desenarii arc.
- 0 FILL - se foloseste umplerea unei zone inchise in r

care se gaseste pensula cu un anumit tip de cerneala. Apasind o zona se innegreste temporar pina la alegerea cernelii.
OBS. O zona odata umpluta poate fi eventual umpluta doar cu o cerneala mai puternica.

SETUL 3

Pentru colorarea desenului.

- 1 PAP-PAPER -hirtia - apasind repetat pe 1 se alege culoarea hirtiei. Aceasta culoare se inscrie in desen la apasarea lui 6 in zona indicata de dreptunghiul temporar definit de plot (+) si pensula.
- 2 INK - cerneala - se stabileste culoarea cernelii apasind repetat pe 2. Inscrierea in zona definita de dreptunghi se face la apasarea tastei 7
- 3 BRI-BRGT- stralucire - o data stabilita cu 3 se inscrie cu tasta 8.
- 4 FLA-FLASH- pilpiire - o data stabilita inscrierea se face cu tasta 9.
- 5 BORD-BORDER- schimba culoarea BORDER prin apasari repetate.

OBS. Aceste functii (SETUL 3) nu sint valabile la calculatorul SPECTIM ci doar la calculatorul SPECTRUM , TIM-S , etc .