

E.U.A - EDITOR DE VINHETAS ANIMADAS

O SOFTWARE "EVA" FOI DESENVOLVIDO VISANDO PERMITIR AO USUARIO, FACILIDADES NA CONFECCAO DE ABERTURAS E VINHETAS ANIMADAS, QUE PODERAO SER USADAS INDEPENDENTEMENTE EM OUTROS PROGRAMAS.

DEVIDO AO NUMERO ELEVADO DE FACILIDADES IMPLANTADAS NO PROGRAMA, A PRIMEIRA VISTA O MESMO PODE PARECER COMPLEXO, O QUE NAO E VERDADE, COM A ASSIMILACAO GRADUAL DOS COMANDOS, VINHETAS INCRIVEIS PODERAO SER CRIADAS EM QUESTAO DE MINUTOS.

EXISTE NO DISCO UM ARQUIVO TEXTO COM O NOME " RECEITA.TXT " QUE DEVE SER IMPRESSO E USADO NO PRIMEIRO CONTATO COM O "EVA", A FIM DE HAVER A FAMILIARIZACAO COM O PROCESSO DE CRIACAO E OPERACAO DE ALGUNS COMANDOS PRINCIPAIS.

USE SEMPRE O "EVA" COM PARTIDA A FRIO, OU SEJA: DESLIGUE O COMPUTADOR, COLOQUE O DISCO "EVA" E LIGUE O COMPUTADOR MANTENDO A TECLA CONTROL PRESSIONADA DURANTE O BOOT, PARA SAIR DAS TELAS DE CREDITO E ADVERTENCIA, TECLE <RETURN>, ESCOLHA UMA DAS OPCOES DO MENU PRINCIPAL, USANDO AS SETAS CURSORAS E PRESSIONE <SPACE> 2 VEZES, LEIA ATENTAMENTE O MANUAL, E EM CASO DE DUVIDAS, CONSULTE O SEU REVENDEDOR AUTORIZADO OU SE PREFERIR, O PROPRIO AUTOR, POIS ESTAREMOS SEMPRE AO SEU DISPOR, PARA LHE DAR O SUPORTE TECNICO NECESSARIO.

PROGRAMAS DE COMPUTADOR E SEGRADOS DE TERCEIROS, SAO COISAS QUE O SER HUMANO GERALMENTE NUNCA CONSEGUE GUARDAR PARA SI, MAS E CHEGADA A HORA DE HAVER UMA CONSCIENTIZACAO GERAL, SENDO ASSIM, ESTIMULE A CRIACAO, FAZENDO COM QUE SEUS "AMIGOS" ADQUIRAM UMA COPIA ORIGINAL DESTA OU DE OUTRO PROGRAMA, PRINCIPALMENTE SE O MESMO FOR DE AUTORIA NACIONAL, POIS DESTA FORMA, TODOS SAIRAO GANHANDO, PRINCIPALMENTE VOCE, JA QUE OS CRIADORES DE SOFTS, SENTINDO-SE GRATIFICADOS, PROCURARAO APRIMORAR CADA VEZ MAIS A QUALIDADE DOS MESMOS.

ESTE SOFTWARE ESTA REGISTRADO NO I.N.P.I - INSTITUTO NACIONAL DE PROPRIEDADES INDUSTRIAIS, SENDO EXPRESSAMENTE PROIBIDA A COPIA TOTAL OU PARCIAL DO MESMO, FICANDO OS INFRATORES SUJEITOS A SANCoes E PENALIDADES NA FORMA DA LEI.

E.U.A
EDITOR DE VINHETAS ANIMADAS

PROGRAMAÇÃO DE UMA VINHETA PARA APRENDIZADO

Este programa tem como objetivo familiarizar o usuário, com alguns comandos do E.U.A de uma forma prática. Digite os comandos com calma e procure compreender as funções que eles executarão. Reserve um ou mais discos para gravações e nunca grave nada no disco MESTRE. Coloque o disco no Drive e ligue o computador, mantendo a tecla CONTROL pressionada. Após as telas de apresentação aparecerá o Menu, no qual deve ser escolhida a primeira opção :EDITAR VINHETAS. Em seguida, surgirá um desenho com o nome EVA que será usado a partir de agora. Siga os passos abaixo:

DEL	-----	Para inicializar vinheta
Tecla 10 vezes <->	-----	Para reduzir o desenho
G	-----	Grava a tela
++G++G++G++G++G++G	-----	Aumenta escala e grava
R	-----	Reproduz o que foi feito
SPACE 2 vezes	-----	Para ver novamente
RETURN	-----	Para sair do Replay
BBGBBBGBBBGBBBGBBBG	-----	Desce o desenho gravando
INS	-----	Inicializar o trajeto
<BS>	-----	* Gira desenho p/direita
G	-----	Grava
ESC	-----	Gira desenho p/esquerda
G	-----	Grava
ESC	-----	Mais um pouco à esquerda
G	-----	Grava
<BS>	-----	Gira p/direita
G	-----	Grava
CONTROL P 3 vezes	-----	Fazer facilmente programação automática do trajeto iniciado em *
SLCT	-----	Ligar o fixador para que a tela não seja destruída pelos próximos comandos.
CONTROL D	-----	Ir ao módulo de desenho
SETAS 022-190	-----	Mover o lapis até as coordenadas 022 - 190 usando as setas cursoras
RETURN	-----	Sai do módulo de desenho
SPACE	-----	Desenha em nova posição que foi apontada pelo lapis.
G	-----	Grava
CONTROL D	-----	Volta ao modo de desenho
SETAS 000-178	-----	Como explicado acima
<BS>	-----	Marcar um vertice de uma moldura de corte
SETAS 070-240	-----	Como explicado acima
<BS>	-----	Marcar o outro vertice

CONTROL + SETA	-----	Para deslocar o desenho
p/BAIXO até o	-----	Para anular marcadores
desenho ficar	-----	Como explicado acima
perto do lapis		
TAB	-----	
SETAS 072-236	-----	
SPACE + SETA		
p/DIREITA até		
072-250	-----	Fazer uma linha
RETURN	-----	Sai do modulo de desenho
G	-----	Grava
SLCT	-----	Desligar fixador
CONTROL D	-----	Ir ao modulo de desenho
SHIFT	-----	Diminuir a velocidade do
		lapis sobre a tela
SPACE + SETA		
p/ESQUERDA		
até 072-188	-----	Continuar a linha
RETURN	-----	Sai do modulo de desenho
G	-----	Grava
CONTROL C	-----	Por as posições em seus
		valores iniciais
CONTROL E	-----	Ir ao modulo editor de
		desenhos vetoriais
SPACE	-----	Ver o desenho
CONTROL I	-----	Eliminar o desenho
CAPS LOOK em ON	-----	Ligar letras Maiusculas
		p/deslocamento tracar
SSS	-----	Subir 3 posições
M	-----	Memorizar posicao atual
CAPS LOOK em OFF	-----	Ligar minusculas p/des-
		locamento não tracar
eee	-----	Ir p/esquerda 3 vezes
ssssssssss	-----	Subir 10 posições
CAPS LOOK em ON	-----	Como explicado acima
W	-----	Fazer uma ligação com a
		posição memorizada.
DDDDDDD	-----	Ir p/direita 7 vezes
W	-----	Tornar a ligar a memoria
		com a nova posição
<BS> <BS>	-----	Cancelar os dois ultimos
		comandos
W	-----	Ligar com a memoria
RETURN	-----	Sair do modulo Editor
SLCT	-----	Liga fixador
R	-----	Reproduz para devolver a
		ultima tela gravada
RETURN	-----	Sai do modo Replau
CONTROL D	-----	Vai ao modulo de desenho
SHIFT	-----	Velocidade do lapis
SETAS 013-119	-----	Posiciona
RETURN	-----	Sai do modulo
SPACE	-----	Estampa o novo desenho
		sobre a tela
G	-----	Grava
BBBB	-----	Desce o novo desenho
G	-----	Grava
BBBBBB	-----	Desce mais um pouco
G	-----	Grava
CONTROL D	-----	Vai ao modulo de desenho
SETAS 000-103	-----	Posiciona
<BS>	-----	Marca vertice
SETAS 034-134	-----	Posiciona
<BS>	-----	Marca segundo vertice

CONTROL + SETA		
P/BAIXO até que		
o quadro fique		
vazio	-----	Corta parte indeseiavel
RETURN	-----	Sai do modulo
G	-----	Grava
CONTROL I	-----	Recupera posição ante-
		rior
BBBBBBB	-----	Desce mais um pouco
CONTROL D	-----	Vai ao modulo de desenho
SETAS 029-108	-----	Posiciona
<BS>	-----	Marca
SETAS 111-133	-----	Posiciona
<BS>	-----	Marca
CONTROL + SETA		
P/BAIXO Até o		
quadro ficar		
Vazio	-----	Corta parte indeseiavel
RETURN	-----	Sai do modulo
CONTROL I	-----	Recupera posição ante-
		rior
G	-----	Grava
R	-----	Replay
RETURN	-----	Sai do replay
CONTROL D	-----	Vai ao modulo de desenho
SETAS 105-106	-----	Posiciona
<BS>	-----	Marca
SETAS 151-131	-----	Posiciona
<BS>	-----	Marca
CONTROL + SETA		
P/BAIXO até limpar	-----	Corta parte indeseiavel
RETURN	-----	Sai do modulo de desenho
CONTROL I	-----	Recupera posição
G	-----	Grava
5 Vezes SETA		
P/DIREITA	-----	Gira no sentido esq/dir
		preenchendo
G		
5 vezes SETA		
P/ DIREITA	-----	Conforme acima
G	-----	Grava
CONTROL D	-----	Vai ao modulo de desenho
SETAS 100-100	-----	Posiciona
GRAPH	-----	Coloca em condição de
		de escrita
F	-----	Escreve um "F"
I	-----	Escreve um "I"
M	-----	Escreve um "M"
RETURN	-----	Sai do modo de escrita
RETURN	-----	Sai do modo de desenho
G	-----	Grava
CAPS LOCK em OFF	-----	Liga minusculas
v até contador=190	-----	Diminui velocidade de
		execução da vinheta
R	-----	Reproduz
RETURN	-----	Sai do replay
<3> Varias vezes		
até cor da borda		
ficar vermelha	-----	Muda cor da borda e por
		consequente da vinheta
R	-----	Reproduz
SPACE varias vezes	-----	Para repetir
RETURN	-----	Sair do replay
CONTROL S	-----	SALVAR A VINHETA

Existem muitos outros comandos que não foram usados neste programa, conforme voce poderá ver no manual, mas o obietivo aqui foi iustamente fazer com que voce perceba a interação que existe entre os modulos. Logicamente que é possível fazer coisas incriveis com muito menos digitacão, mas este programa foi feito iustamente com o intuito de exemplificar, pois o exemplo é a melhor maneira de se compreender algo. Com o tempo o dominio virá e a operação, que a principio parecia complexa, se tornará simples e agradável.