

MSX

MSX

SOFTNEW

APRESENTA

MSX

**VIDEO
GRAPHICS**



©1989 **SOFTNEW**

AUTOR: SÉRGIO CHARIN

© COPYRIGHT



**SOFTNEW
INFORMÁTICA LTDA.**

Rua Miguel Maldonado, 173
Jd. São Bento - CEP 02524 - São Paulo - SP
Fone: (011) 266.2902
CGC 58.218.187/0001-10

MSX

MSX

SOFTNEW INFORMATICA

APRESENTA

VIDEO GRAPHICS PLUS

#####

POR

###

SERGIO CHARIN

#####

1111
202 São Paulo - SP - 05524 - São Paulo - SP
Fone: (011) 289 2800
500-36211-707/10110

MSX

MSX

RESUMO DE OPERACOES

- I- INTRODUCAO
- II- COMO OPERAR
- III- DESCRICOES DA FUNCOES

- 1. STAM(STAMP)-CARIMBO DE CARACTERES
- 2. APAG(AFAGAR)-BORRACHA
- 3. RAYS(RAIOS)-RAIOS
- 4. CIRC(CIRCLE)-CIRCULO
- 5. ELIP(ELIPSE)-CIRCULO ACHATADO
- 6. LINE(LINES)-LINHAS SUCESSIVAS
- 7. COPY(COPIA)-COPIA UM QUADRO 8X8
- 8. 3DIM(3D)-CRIA UM GRAFICO EM 3D
- 9. SPRY(SPRAY)-SPRAY
- 10. TEXT(TEXT)-TEXTO
- 11. TITL(TITLE)-LETREIRO
- 12. SAVE(GRAVA)-GRAVA EM DISCO
- 13. LOAD(CARREGA)-CARREGA UMA TELA
- 14. FRAM(FRAME)-RETANGULO
- 15. CAIX(CAIXA)-RETANGULO CHEIO
- 16. PINT(PINTAR)-PREENCHE UMA FIGURA
- 17. TRIA(TRIANGULO)-TRIANG. EQUILATERO
- 18. CLEA(CLEAR)-LIMPA A TELA (CUIDADO)
- 19. ZBXB(ZOOM)-CRIA UMA FIGURA
- 20. IMPR(IMPRIME)-IMPRIME A TELA

INTRODUCAO

O VIDEO GRAPHICS PLUS V1.2 E UM EDITOR GRAFICO QUE PERMITE A CRIACAO DE DESENHOS DE ALTA QUALIDADE.

VOCE PODERA FAZER LINHAS, CIRCULOS, QUADRADOS, ELIPSES, TRIANGULOS, ETC. E DESENHOS MAIS COMPLEXOS, COMO GRAFICOS TRIDIMENSIONAIS E LETREIROS.

PARA ACIONAR ESTE PROGRAMA INSIRA O DISQUETE NO DRIVE A, EM SEGUIDA LIGANDO O COMPUTADOR E PRESSIONANDO A TECLA CONTROL. O PROGRAMA SE AUTOCARREGARA E EXECUTAR-SE-A AUTOMATICAMENTE.

PARA UTILIZAR AS TELAS EM BASIC, DIGITE ESTA PEQUENA ROTINA:

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN 2
20 BLOAD"NOME DA TELA.GRP",S
30 GOTO 30
```

MODO DE SELECAO

COMO OPERAR

USE SELECT OU SLCT PARA MUDAR A OPCAO, CUJO NOME APARECE NO LADO ESQUERDO, NO CANTO INFERIOR DA TELA.

A TECLA ESC CHAMA A OPCAO DESEJADA.

USE RETURN PARA SELECIONAR CORES. CASO ESTEJA NUMA DAS OPCOES O MICRO RETORNARA PARA O MODO DE SELECAO, EXCETO AS OPCOES: ELIP, 3DIM, TEXT, TITL, SAVE, LOAD, PINT, CLEA, IMPR. ESTAS OPCOES RETORNAM AUTOMATICAMENTE.

A TECLA HOME COLOCA O CURSOR NO CENTRO DA TELA (SO FUNCIONA NO MODO SELECAO)

EXISTEM OPCOES QUE NECESSITAM O POSICIONAMENTO DO CURSOR ANTES DE PRESSIONAR ESC. SAO ELAS: ELIP, LINE, 3DIM, TEXT, TITL, FRAM, CAIX E PINT.

VOGE PODERA DESENHAR NESSE MODULO, USANDO SETAS E ESPACO.

OBSERVACOES

I- ALGUMAS OPCOES RETORNAM AUTOMATICAMENTE.

.. II-... IGNORE A LAMPADA DE CAPS (NO HOTBIT), POIS MESMO QUE ESTEJA EM MINUSCULAS, O EFEITO SERA EM MAIUSCULAS

III- EM TODAS AS OPCOES O MICRO ENTRARA AUTOMATICAMENTE EM MAIUSCULAS.

IV- SE O PROGRAMA NAO ESTIVER ACEITANDO UMA DETERMINADA TECLA PRESSIONE CAPS, PORQUE PODE ESTAR EM MINUSCULAS.

OPCOES

1 - STAM

ESTA OPCAO PERMITE ESCOLHER UM CARACTERE E CARIMBA-LO NA TELA.

PARA MUDAR O CARACTERE A SER CARIMBADO USE AS TECLAS Z E X.

NOTE QUE O CURSOR TOMARA A FORMA DO CARACTERE EM USO, FACILITANDO A OPERACAO.

2 - APAG

ESTA OPCAO PERMITE QUE A AREA DELIMITADA PELA BORRACHA SEJE APAGADA.

PARA MOVER A BORRACHA USE AS SETAS E ESPACO PARA APAGAR.

3- RAYS

PERMITE O TRACADO DE LINHAS COM O MESMO PONTO DE ORIGEM - UM CURSOR FIXO E OUTRO MOVEL.

VOCE DEVERA DEFINIR O PONTO FIXO ANTES DE CHAMAR ESTA OPCAO.

APOS CHAMAR ESTA OPCAO, UTILIZE AS SETAS E ESPACO, PARA MOVER E TRACAR UMA LINHA ENTRE OS DOIS PONTOS CURSORES, RESPECTIVAMENTE.

4- CIRC

TRACA CIRCULOS.

USE AS TECLAS Z E X PARA VARIAR O TAMANHO, SETAS PARA MOVER E ESPACO PARA DESENHAR O CIRCULO.

5- ELIP

TRACA UMA ELIPSE.

DEFINA O CENTRO DA ELIPSE ANTES DE CHAMAR ESTA OPCAO, POSICIONANDO O CURSOR NO LOCAL DESEJADO.

AS SETAS CONTROLAM O TAMANHO E O

FORMATO DA ELIPSE E ESPACO TRACA A MESMA
NA TELA.

6- LINE

TRACA LINHAS SUCESSIVAS.
DEFINA O INICIO DA PRIMEIRA LINHA
ANTES DE CHAMAR ESTA OPCAO.
USE SETAS E ESPACO PARA MOVER O CURSOR
E TRACAR LINHAS.

7- COPY

TRANSFERE A AREA DE UM QUADRO 8X8
PONTOS PARA OUTRA PARTE DA TELA.
ESCOLHA O LOCAL A SER "PEGA" A FIGURA
COM AS SETAS E A BARRA DE ESPACO.
REPITA O MESMO PARA SOLTAR A FIGURA.

8-3DIM

ESTA OPCAO FAZ GRAFICOS
TRIDIMENSIONAIS (TIPO WIRE-FRAME) A
PARTIR DE UM PERFIL.

DESENHOS TIPO WIRE-FRAME SAO AQUELES
QUE PARECEM UMA "ARMACAO DE ARAME", A
PRIMEIRA ETAPA DA CRIACAO DE SOLIDOS
TRIDIMENSIONAIS NO COMPUTADOR.

POSICIONE O CURSOR NO LOCAL DESEJADO
ANTES DE CHAMAR ESTA OPCAO.

PRIMEIRO, VOCE TERA QUE CONSTRUIR O

PERFIL DA FIGURA.

APARECERA UMA ESPECIE DE "JANELA", DIVIDIDA EM DOIS QUADROS, SENDO O DIREITO O QUE PODE SER MANIPULADO PELO USUARIO DO PROGRAMA. O QUADRO ESQUERDO FUNCIONA COMO UM ESPELHO DO QUE VOCE DESENHAR NO LADO DIREITO.

USE AS TECLAS: I- PARA INICIAR, F-FINALIZAR, SETAS PARA MOVER O CURSOR E ESPACO PARA TRACAR.

CONVEM NOTAR QUE E OBRIGATORIO O USO DA TECLA I PARA INICIAR.

SE QUISER VOLTAR AO MODO DE SELECAO TECLE RETURN.

AS RETAS SAO TRACADAS DA MESMA MANEIRA QUE A OPCAO LINE. EVITE MUITAS LINHAS, POIS TORNARA O GRAFICO CONFUSO, ALEM DE DEMORAR MUITO PARA SER CONSTRUIDO.

NOTE QUE QUANDO A FIGURA FOR DESENHADA MAIS LONGE DO CANTO INFERIOR ESQUERDO DO QUADRO DIREITO DA "JANELA", MAIS LONGE SERA CONSTRUIDA A FIGURA COM RELACAO AO CURSOR.

AO TECLAR F, O MSX PEDIRA A VOCE UM ANGULO. DIGITE UM NUMERO COM 3 DIGITOS. EXEMPLOS: 001, 010, 120, -99.

SE VOCE DIGITAR UM ANGULO NEGATIVO A FIGURA APARECERA DE CABECA PARA BAIXO.

APOS A CONSTRUCAO DA FIGURA, O MICRO VOLTARA AUTOMATICAMENTE AO MODO DE SELECAO E O CURSOR FICARA EM QUALQUER LUGAR DO LADO ESQUERDO DA TELA.

7- SPRY

IMITA UM SPRAY.
USE SETAS E ESPACO.

10-TEXT

IMPRIME UMA MENSAGEM NA TELA.
POSICIONE O CURSOR NO LOCAL DESEJADO
ANTES DE CHAMAR ESTA OPCAO.

USE DELETE PARA APAGAR O QUE FOI
DIGITADO E RETURN QUANDO ACABAR DE
DIGITAR A MENSAGEM.

DEPOIS, ESCOLHA A DISTANCIA ENTRE
CARACTERES. USE UM NUMERO MAIOR QUE 5
PARA NAO SOBREPOR AS LETRAS.

11-TITL

IMPRIME UM LETREIRO NA TELA.
POSICIONE O CURSOR ANTES DE CHAMAR
ESTA OPCAO, ESCOLHENDO O LOCAL A SER
IMPRESSO O TITULO NA TELA.

DIGITE A MENSAGEM. USE DELETE PARA
APAGAR O QUE FOI DIGITADO E RETURN
QUANDO ACABAR DE DIGITAR A MENSAGEM.

APOS ISTO, RESPONDA AS PERGUNTAS E
MENUS DO PROGRAMA:

TAMAN. HORIZONTAL?

TAMAN. VERTICAL?

DEGRADE?(S/N) - DIGITE "S" PARA SIM E
"N" PARA NAO.

SE VOCE TECLOU S, ESCOLHA A COR DO
EFEITO EM DEGRADE: 1-VERD 2-AZUL 3-VERM.

TECLE 1,2 OU 3 PARA ESCOLHER A COR.

SE VOCE TECLOU N NA PERGUNTA
DEGRADE?(S/N), ESCOLHA O TIPO DE
CARACTERES: 1-NORM 2-DROP 3-CAST,

DIGITANDO 1,2 OU 3. DROP E CAST SAO ABREVIACOES PARA CARACTERES ESPECIAIS DROP SHADOW E CAST SHADOW. ESTES CARACTERES SO TERAO EFEITO SE A COR DE FUNDO ESTIVER PINTADA NUMA COR DIFERENTE DE PRETO E A COR DE FRENTE IDEM. TAMBEM LEVE EM CONSIDERACAO QUE O TAMANHO HORIZONTAL DO LETREIRO DEVE SER A MAIOR POSSIVEL, DEVIDO A BAIXA RESOLUCAO GRAFICA DA TABELA DE CORES DO MSX. LARGURAS PEQUENAS COM CAST SHADOW E DROP SHADOW BORRAM O LETREIRO E O PROPRIO FUNDO.

DEPOIS, APARECERA OUTRO MENU: 1-NORM 2-ITALIC1 3-ITALIC2, SENDO QUE OS CARACTERES ITALICOS SAO INCLINADOS A DIREITA.

DEPOIS APARECERA MAIS UM MENU: 1-CURSOR 2-CENTRALIZADA. ELE SELECIONA SE O LETREIRO OU TITULO SERA AO LADO DO CURSOR OU CENTRALIZADO HORIZONTALMENTE

12-SAVE

ESSA OPCAO PEDE CONFIRMACAO NO COMECO.TECLE "S" OU "N".

GRAVA A TELA EM DISCO.PERMITE QUE A TELA SEJA GRAVADA NO DISQUETE (DRIVE A). CERTIFIQUE-SE QUE O DISCO NAO ESTEJA PROTEGIDO E QUE HAJA NO MINIMO 15 KBYTES.

AS TELAS CRIADAS COM O VIDEO GRAPHICS

PLUS V1.2 SAO COMPATIVELIS COM O MSX
DESIGNER, TAMBEM DA SOFTNEW.

13-LOAD

ESTA OPCAO PEDE CONFIRMACAO NO
COMECO. TECLE "S" OU "N".

CARREGA UMA TELA DO DISCO.

SURGIRA NA TELA O DIRETORIO DO DRIVE
A. DEPOIS, DIGITE O NOME DA TELA A SER
CARREGADA E TECLE RETURN.

14-FRAM

DESENHA UM RETANGULO.

DEFINA UMA DAS VERTICES ANTES DE
CHAMAR ESTA OPCAO.

USE SETAS E ESPACO PARA MOVER O CURSOR
E DESENHAR.

15-CAIX

DESENHA UM RETANGULO CHEIO.

O USO E SEMELHANTE A OPCAO ANTERIOR.

16-PINT

PINTA, PREENCHENDO UMA AREA DELIMITADA, SENDO QUE A COR DA PINTURA DEVE SER A MESMA DAS LINHAS QUE DELIMITAM ESSA AREA.

17-TRIA

DESENHA UM TRIANGULO EQUILATERO.
TECLAS:
SETAS- MOVEM O TRIANGULO;
Z E X- CONTROLAM O TAMANHO DO TRIANGULO;
A E S- ROTACIONAM O TRIANGULO.
ESPACO-DESENHA O TRIANGULO

18-CLEA

AFAGA A TELA. CUIDADO!

19-Z8XB

CRIA UM DESENHO A SER CARIMBADO.
APARECERA A PERGUNTA: C/ FUNDO?(S/N).
AO RESPONDER S (SIM) A FIGURA SERA CARIMBADA COM FUNDO PRETO, CASO CONTRARIO SERA CARIMBADA COMO SE FOSSE

UM SPRITE COMUM.

USE AS SETAS E ESPAÇO PARA MOVER E CARIMBAR, RESPECTIVAMENTE.

20-IMPR

IMPRIME A TELA NA IMPRESSORA, EM DOIS TAMANHOS DIFERENTES.

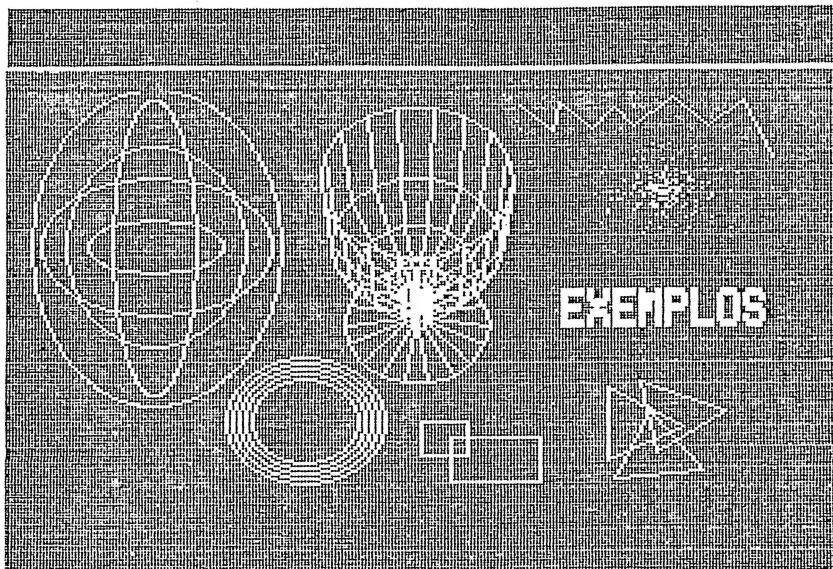
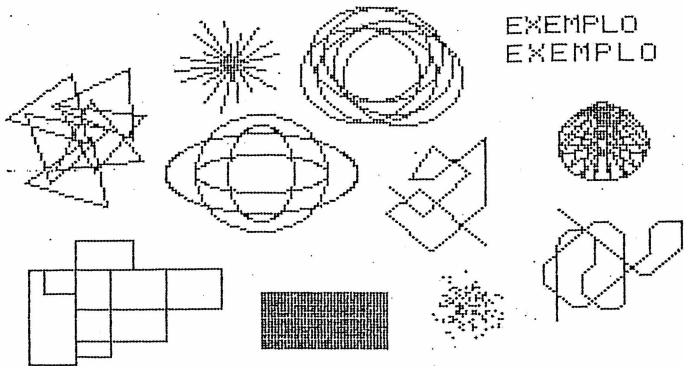
PARA PODER USAR ESTA OPCAO, INSIRA O DISQUETE DO PROGRAMA ORIGINAL, POIS ELE CARREGA UMA SUB-ROTINA DE IMPRESSAO, QUANDO FOR IMPRIMIR UMA TELA, GRAVE-AS ANTES, POIS AO IR A ROTINA DE IMPRESSAO, NAO SERA MAIS POSSIVEL, RECUPERAR A TELA, POR ISSO SE DESEJAR MANTE-LA, GRAVE-A ANTES DE IMPRIMIR COM A OPCAO SAVE.

PARA SELECIONAR O TAMANHO TECLE:

- 1- PARA OBTER UMA COPIA PEQUENA E
- 2- PARA OBTER UMA COPIA EM TAMANHO DUPLD.

AO TERMINAR A IMPRESSAO, TECLE S PARA VOLTAR AO MENU ANTERIOR OU N PARA CARREGAR O PROGRAMA PRINCIPAL.

Ejemplos de diseños



SOFTNEW INFORMATICA

TODOS OS DIREITOS DE REPRODUCAO POR QUALQUER MEIO, ESTAO RESERVADOS A SOFTNEW INFORMARTICA LTDA, QUALQUER COPIA NAO AUTORIZADA, ESTA SUJEITA A LEI DO SOFTWARE.

CERTIFICADO DE GARANTIA

.....NOME DA EMPRESA A QUE COMPROU:

DATA DE COMPRA:

___/___/___

SEU NOME COMPLETO:

ENDERECO:

CIDADE / ESTADO:

CEP--TELEFONE:

ENVIAR ESSA FOLHA A SOFTNEW INFORMATICA
LTDA.



SOFTNEW
INFORMATICA LTDA.

XSW

