

# ARCHITECTURE ~ URBANISME ~ DESSIN TECHNIQUE

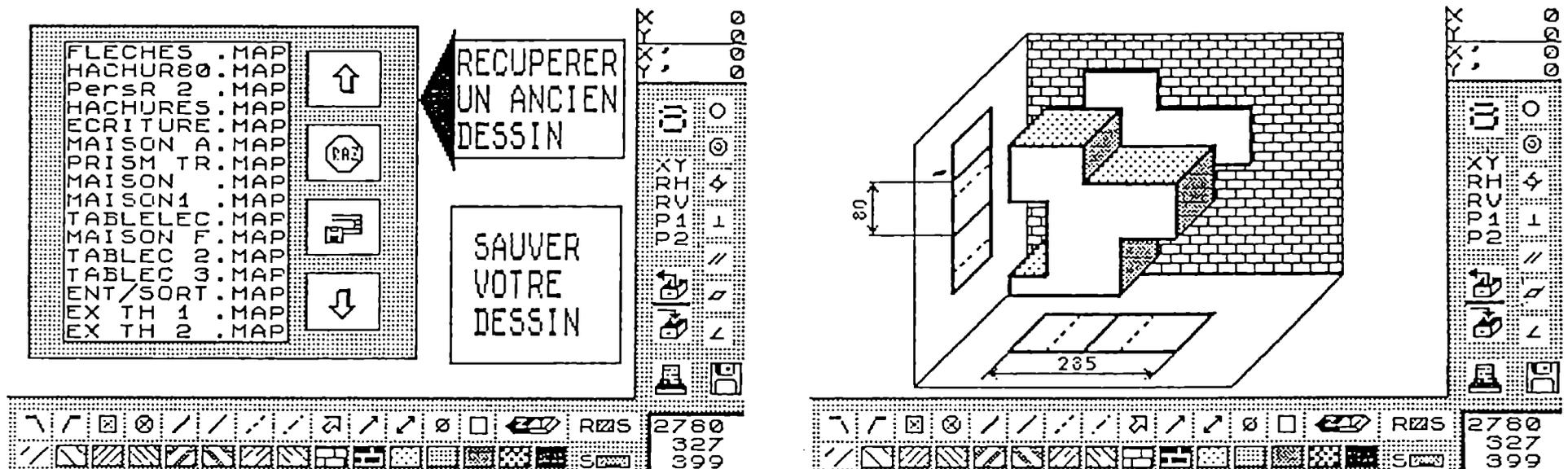


TABLE A DESSIN est un logiciel de conception graphique associant grande puissance et facilité d'emploi grâce à l'utilisation de la souris et des icônes.

Le logiciel permet de tracer et d'imprimer en un minimum de gestes toutes sortes de dessins (architecture, urbanisme, dessin technique, etc...). Très nombreuses possibilités graphiques comprenant hachurage, remplissage, écriture horizontale et même verticale.

Les dessins réalisés sont utilisables dans vos propres programmes et compatibles avec les logiciels Paragraphe et Colorpaint.

DISQUETTE POUR T0 8 - T0 9 - T0 9 +

Logiciel TABLE A DESSIN

Ph. BAROIN

COBRA SOFT

Souris indispensable

© 1986

## DESSIN TECHNIQUE =====

Ce logiciel spécialement conçu pour la gamme TO9 THOMSON, sous BASIC 128, vous permettra de réaliser, le plus simplement qu'il soit, toutes sortes de documents techniques.

ACCESSOIRE OBLIGATOIRE : la SOURIS.  
-----

Avec ce logiciel vous pourrez tracer automatiquement :

- Traits forts
- Traits fins
- Pointillés
- Traits d'axe
- Flèches creuses
- Flèches fines
- Flèches de cote
- Cercles (en trait fort, fin ou pointillés)
- Ellipses (----- // -----)
- Portions de Cercles ou d'Ellipses

Vous pourrez aussi :

- HACHURER selon 15 motifs différents
- GOMMER des zones ou des traits
- INDEXER grâce à 4 types de Porte-index
- SYMBOLISER les tolérances géométriques
- MULTIPLIER des portions d'images
- DEPLACER le point ZERO des coordonnées X ou Y affichées
- CHOISIR le PAS de déplacement de l'index de pointage :
  - . pixel par pixel pour plus de précision
  - . de 8 pixels en 8 pixels pour plus de facilité
- ECRIRE :
  - . Espacements proportionnels
  - . Police standard horizontale
  - . Police dessin normalisée horizontale et verticale
- IMPRIMER sur toute imprimante acceptant la recopie d'écran
- SAUVEGARDER vos dessins sur disquette pour les récupérer ensuite sans aucune difficulté :
  - . dans ce même programme, pour les revoir ou les modifier
  - . dans un programme BASIC
  - . dans PARAGRAPHE
  - . dans COLORPAINT
  - . d'une manière générale, dans tout logiciel acceptant le suffixe .MAP

A noter aussi :

Si le dessin technique se satisfait d'un tracé noir sur blanc, l'écran de travail, lui, vous propose à l'origine, outre le noir, 3 couleurs (marron, jaune-orangé et gris-rose) que vous pourrez modifier à tout moment si elles ne vous conviennent pas.

\*\*\*\*\*  
\* SOMMAIRE \*  
\*\*\*\*\*

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| MISE EN SERVICE . . . . .          | 3  |
| LES COORDONNEES . . . . .          | 4  |
| LE PAS . . . . .                   | 5  |
| LES TRAITES . . . . .              | 6  |
| CARRES, RECTANGLES . . . . .       |    |
| CERCLES, ELLIPSES . . . . .        | 7  |
| HACHURES . . . . .                 | 8  |
| FLECHES CREUSES . . . . .          |    |
| FLECHES FINES . . . . .            |    |
| FLECHES DE COTES . . . . .         |    |
| PORTE-INDEX . . . . .              | 10 |
| SYMBOLES . . . . .                 |    |
| ECRITURE . . . . .                 | 11 |
| GOMME . . . . .                    | 12 |
| MEMORISATION-DUPLICATION . . . . . | 13 |
| DISQUETTES . . . . .               | 14 |
| IMPRIMANTE . . . . .               |    |
| COULEURS D'ECRAN . . . . .         | 15 |
| AIDE . . . . .                     |    |

VOCABULAIRE :

-----  
VALIDATION : Chaque prise de décision doit, dans ce programme, être VALIDÉE de la manière suivante :



- 1) - Placer le POINTEUR (croix déplacée par la SOURIS) à l'endroit choisi (dans la ZONE de DESSIN ou sur un PICTOGRAMME de fonction).
- 2) - Appuyer sur la TOUCHE de la SOURIS précisée dans les pages qui suivent, selon les fonctions utilisées.

En l'absence de cette précision, l'une ou l'autre des TOUCHES peut être employée indifféremment.

SELECTIONNER : Correspond à POINTER + VALIDER.

## MISE EN SERVICE

---

Introduire la DISQUETTE dans le lecteur de l'unité centrale.

Mettre sous tension, dans l'ordre suivant :

- le MONITEUR,
- les PERIPHERIQUES (Imprimante, Lecteur de Casette, lecteur de Disquette extérieur),
- le MICRO-ORDINATEUR.

A l'apparition de l'Ecran de présentation, choisir l'option D.

Le programme se chargera automatiquement.

### NOTA :

---

Le temps de chargement est de 1 min.10. Au cours de cette opération le lecteur de disquette démarrera et s'arrêtera à plusieurs reprises.

**ATTENTION : NE PAS RETIRER LA DISQUETTE AVANT LA FIN DE CETTE OPERATION**

Si vous désirez retirer la Disquette Programme pour introduire une isquette de Travail, attendez pour ce faire l'apparition de l'Ecran de RAVAIL et l'extinction de la lampe-temoin du Lecteur.

## QUITTER LE PROGRAMME

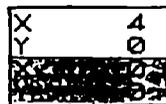
---

Vous pouvez quitter le programme à tout moment en agissant SIMULTANEMENT sur les TOUCHES SHIFT+RAZ.  +   
Cette action rétablit le mode normal et redonne la main au BASIC.

Si vous désirez relancer à nouveau le proramme, tapez simplement RUN puis 'ENTREE'.

## LES COORDONNEES

---



En haut et à droite de l'Ecran, sont inscrites les coordonnées X et Y du POINTEUR.

Au démarrage du programme, les points ZERO sont positionnés dans le coin gauche du haut de l'Ecran. Le PAS est de 8 pixels. Les coordonnées s'écrivent donc selon le mode caractère : de 0 à 33 en horizontal pour les X et de 0 à 20 en vertical pour les Y. Dans cette configuration, le centre du repère mobile est pointé sur les quatrième pixels horizontal et vertical de la case caractère. Cette disposition a pour but de faciliter le pointage de positionnement des lettres et symboles.

Pour modifier cette configuration, voir page suivante, le chapitre "PAS".

X et Y donnent les coordonnées instantanées du POINTEUR, quand celui-ci se trouve dans la ZONE de DESSIN.

X' et Y' donnent les coordonnées mémorisées au moment de la précédente validation effectuée dans la ZONE de DESSIN.

Tout pointage en dehors de la ZONE de DESSIN ne donne pas lieu à la modification des coordonnées.

### CHANGEMENT DU POINT ZERO DES COORDONNEES

---

- 1) - Placez le POINTEUR au point où vous désirez faire figurer le nouveau ZERO.
- 2) - Validez ce point par appui sur la touche GAUCHE de la SOURIS.
- 3) - Si vous pointez et validez dans la ZONE D'AFFICHAGE des X et/ou dans la ZONE D'AFFICHAGE des Y vous aurez ainsi déplacé sur ce nouveau point les ou le ZERO des X et/ou des Y.

NOTA : Un changement de la couleur de fond vous indiquera que vous ne travaillez plus selon les coordonnées d'origine.

- 4) - A tout moment, un simple appui dans la ZONE D'AFFICHAGE des X ou des Y vous ramènera aux coordonnées d'origine (en haut et à gauche de l'écran).

## CHANGEMENT DE PAS

---



Comme il est décrit au §2 du Chapitre précédent, à l'origine le déplacement du POINTEUR s'effectue de 8 pixels en 8 pixels.

C'est donc le chiffre 8 qui figure dans le cadre correspondant. Dans ses déplacements, le POINTEUR sautera de 8 en 8 points. Cette disposition apporte un certain confort de manipulation mais ne permet pas d'accéder aux points intermédiaires. On pourra l'utiliser pour des dessins à grands traits ou pour des ébauches. Elle est indispensable également pour l'inscription de lettres, chiffres ou symboles parfaitement centrés dans les PORTE-INDEX.

Le PAS de 8 est par ailleurs imposé par le programme dans l'utilisation de certaines fonctions (mémorisation d'une portion de dessin, positionnement de porte-index, affichage de symboles).

Le PAS de 1 amène le POINTEUR à se déplacer pixel par pixel. Il est indispensable pour l'exécution de dessins complexes ou pour une précision nécessaire dans certains cas d'effacement (on peut, en effet effacer au pixel près ou par zone de 8 points, le PAS doit avoir été sélectionné avant la fonction d'effacement. Voir pour cela le chapitre GOMME).

### POUR CHANGER LE PAS

---

- 1) - Pointer dans le cadre contenant le chiffre 1 ou 8 .
- 2) - Valider en appuyant sur la touche de gauche.

Le système marche en bascule. Le 1 remplacera donc automatiquement le 8 ou inversement.

Parallèlement, les valeurs de X - Y - X' - Y' , apparaitront selon l'échelle ainsi commutée.

A l'origine, c'est le TRAIT FORT qui est préselectionné. Le changement de la couleur du centre du pictogramme correspondant en témoigne.

Pour sélectionner un des 4 types de TRAIT, il suffit de POINTER et VALIDER dans le PICTOGRAMME CORRESPONDANT.

C'est aussi ce type de TRAIT qui sera actif si vous choisissez de tracer des CERCLES ou des ELLIPSES (voir éventuellement ce chapitre).

La sélection d'un autre PICTOGRAMME de cette bande (PORTE-INDEX, FLECHE ou autre) ainsi que celle des SYMBOLES (colonne de droite) annulera automatiquement la sélection du TRAIT en cours, et inversement. Tous ces PICTOGRAMMES fonctionnent en bascule.

### TRACER UN TRAIT

-----

- 1) - Sélectionner le TYPE de TRAIT si celui qui est en cours ne vous convient pas ou si aucun PICTOGRAMME de TRAIT n'est validé.
- 2) - Pointer et valider avec la TOUCHE de GAUCHE, dans la ZONE de DESSIN, une quelconque des extrémités du TRAIT.
- 3) - Pointer et valider avec la TOUCHE de DROITE l'autre extrémité du TRAIT.

IMPORTANT : L'appui sur la TOUCHE de GAUCHE ne laisse aucune  
-----  
marque à l'ECRAN. Vous pouvez changer le point d'origine autant de fois que vous le voudrez, le TRAIT ne sera tracé qu'après l'appui sur la TOUCHE de DROITE entre la dernière coordonnée affichée en X'-Y' et celle validée en dernier par cette même TOUCHE de DROITE.

### ENCHAINER DES TRAITS

-----

Après le tracé d'un trait, en pointant et ne validant qu'avec la TOUCHE de DROITE, vous obtenez un enchaînement de traits dont chaque origine est déterminée par la dernière extrémité du trait précédent.

### CARRÉS - RECTANGLES

-----



Pour tracer rapidement CARRÉS ou RECTANGLES, sélectionnez le PICTOGRAMME du CARRE, puis :

- 1) - Pointez et validez avec la TOUCHE de GAUCHE un des coins de la figure
- 2) - Pointez et validez avec la TOUCHE de DROITE le coin opposé.

NOTA : Ces figures sont toujours exécutées en TRAIT FORT.

-----

# CERCLES et ELLIPSES

XY  
RH  
RV  
P1  
P2

Avant tout, sélectionnez le TYPE de TRAIT désiré :  
FORT, FIN ou POINTILLE.

Pour ce tracé, on utilise le bandeau vertical de droite  
marqué XY-RH-RV-P1-P2

Sélectionnez cette ZONE en pointant et validant dans ce  
bandeau. Au fur et à mesure du pointage du tracé, chaque groupe de  
lettre changera de couleur en vous indiquant ainsi quel point vous  
devez valider...

XY - le CENTRE  
RH - le RAYON HORIZONTAL s'il s'agit d'une ELLIPSE  
ou le RAYON simple s'il s'agit d'un CERCLE.  
RV - le RAYON VERTICAL s'il s'agit d'une ELLIPSE.

Les points suivants sont facultatifs. Ils permettent de  
n'obtenir que le tracé d'une PORTION de CERCLE ou d'ELLIPSE.

P1 - Dans le sens des aiguilles d'une montre :  
le POINT de départ de la portion de courbe.  
P2 - L'extrémité de cette portion.

## CERCLE

Pointez à la demande XY puis RH.  
Validez ensuite en pointant à nouveau dans le bandeau.

## ELLIPSE

Pointez à la demande XY - RH - RV.  
Validez ensuite en pointant à nouveau dans le bandeau.

## PORTION DE CERCLE

Pointez à la demande XY  
Pointez DEUX FOIS AU MEME ENDROIT RH et RV.  
Pointez P1 puis P2.  
Validez ensuite en pointant à nouveau dans le bandeau.

## PORTION D'ELLIPSE

POINTEZ à la demande les 5 points consécutifs.  
Validez ensuite en pointant à nouveau dans le bandeau.

NOTA : Quand cette fonction est sélectionnée, vous pouvez en  
sortir sans l'effectuer, si vous le désirez en pointant  
et validant à nouveau dans le bandeau AVANT QUE RH N'AIT  
ETE VALIDE.

Après le tracé, cette fonction rend aussitôt la main à  
celle antérieurement sélectionnée.

## HACHURES

---



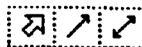
Plus performant que de simples hachures, il s'agit en fait du remplissage d'une ZONE FERMEE, par un des 15 motifs proposés dans le bandeau du bas de l'écran.

- 1) - Vérifiez que la ZONE à remplir est bien fermée.
- 2) - Sélectionnez le PICTOGRAMME du motif désiré.
- 3) - Placez le POINTEUR à l'intérieur de la ZONE à remplir.
- 4) - Validez en appuyant SIMULTANEMENT sur les 2 TOUCHES de la SOURIS.

**IMPORTANT :** Si la ZONE à remplir n'est pas TOTALEMENT fermée, ----- le motif 'fuiera' par le trou, fut-il d'un seul pixel.

Pour prévenir toute destruction du dessin en cours par un débordement intempestif, il est fortement recommandé d'en effectuer une sauvegarde préalable en mémoire centrale. Ceci vous permettra de récupérer votre dessin dans son état avant remplissage, si un point de fuite non détecté s'était avéré. (Voir le chapitre MEMORISATION).

## LES FLECHES



Cette fonction vous permet d'obtenir directement 3 types de FLECHES. Toutes ces FLECHES peuvent être tracées dans n'importe quelle direction. Toutefois en raison du nombre et de l'organisation des points de l'ECRAN (Pixels), la précision du tracé est meilleure sur les axes horizontaux, verticaux ou à 45°

### TYPES de FLECHES

- a) FLECHES CREUSES : Elles ont l'avantage de pouvoir être remplies par un des 15 motifs proposés par ce programme. Elles peuvent aussi contenir un texte. On peut en modifier la taille à volonté.

#### Tracé d'une FLECHE CREUSE

- 1) - Sélectionner le PICTOGRAMME correspondant.



- 2) - Pointer et valider la QUEUE de la FLECHE.

- 3) - Pointer et valider la POINTE de la FLECHE.

Une FLECHE CREUSE clignotante apparait alors à l'écran. Elle n'est pas fixée définitivement en taille et vous pouvez alors, si vous le désirez :

- 4) - GROSSIR la FLECHE en pressant la touche DROITE de la SOURIS.  
- AMAIGRIR la FLECHE en pressant la touche GAUCHE de la SOURIS.

Les défauts que vous pourrez voir apparaître occasionnellement dans le dessin de la FLECHE sont inhérents à la disposition des points d'écran. Il vous appartient, par le jeu des grossissements ou amaigrissements, de vous arrêter sur le contour qui vous conviendra le mieux.

NOTA : Quand une FLECHE CREUSE est assez grande pour contenir une LETTRE ou un TEXTE, le PICTOGRAMME de la FLECHE CREUSE affiche un X.

- 5) - VALIDER définitivement la FLECHE en sortant le POINTEUR de l'ECRAN de DESSIN et en appuyant sur la TOUCHE GAUCHE de la SOURIS.

- b) FLECHE SIMPLE : Très rapide à mettre en oeuvre, elle se trace aussi facilement qu'un TRAIT.



#### TRACE d'une FLECHE SIMPLE

- 1) - Sélectionnez le PICTOGRAMME de la FLECHE SIMPLE.  
2) - Pointez et validez la QUEUE de la FLECHE.  
3) - Pointez et validez la POINTE de la FLECHE.

- c) FLECHE de COTE : Sélectionnez le PICTOGRAMME de la FLECHE de COTE puis procédez, comme pour le tracé d'une FLECHE SIMPLE en validant les 2 extrémités dans l'ordre que vous voulez.



## PORTE - INDEX



Pour INDEXER ou REPERER certaines parties du dessin, vous pouvez utiliser directement un des 4 types de support dont les PICTOGRAMMES figurent en bas à gauche de l'écran. Pour cela, vous devez :

- 1) - Sélectionner le PICTOGRAMME correspondant.
- 2) - POINTER et VALIDER avec la TOUCHE DROITE de la SOURIS à l'endroit de l'écran où vous désirez déposer ce PORTE-INDEX.
- 3) - Si vous frappez une touche quelconque du CLAVIER, le caractère correspondant sera déposé automatiquement au centre du PORTE-INDEX. Si vous désirez placer un SYMBOLE, reportez-vous provisoirement au chapitre suivant.

NOTA : Si vous avez sélectionné le PORTE-INDEX  ---- le POINT mis en mémoire pour le tracé de la ligne ou de la flèche d'attache, sera celui situé à droite du trait. Après avoir sélectionné le TRAIT FIN ou la FLECHE FINE, il vous suffira de POINTER et VALIDER avec la TOUCHE DROITE de la SOURIS, le POINT d'attache désignant l'objet de l'index.

Si vous avez sélectionné le PORTE-INDEX  c'est le POINT situé à gauche qui sera mémorisé, mais c'est toujours avec la TOUCHE DROITE de la SOURIS que vous validerez la ligne d'attache.

Les 2 autres PORTE-INDEX n'ont pas de point de raccordement spécifique.

IMPORTANT : L'utilisation des PORTE-INDEX force le PAS en ----- mode 8 , ce qui permet le centrage automatique du caractère que vous lui ferez porter. Il conviendra donc, dans la plupart des cas, de revenir au mode 1 pour le tracé de la ligne d'attache. (Voir chapitre 'PAS').

## SYMBOLES

Les SYMBOLES, situés dans la colonne droite de l'écran, se traitent comme les PORTE-INDEX :

- 1) - Sélectionner le PICTOGRAMME correspondant.
- 2) - POINTER et VALIDER avec la TOUCHE DROITE de la SOURIS, l'endroit de l'écran où vous désirez déposer ce SYMBOLE.

NOTA : Le SYMBOLE  peut lui aussi être utilisé, bien ---- qu'il ne figure pas dans cette colonne (il est placé entre  et ).

IMPORTANT : La sélection d'un SYMBOLE force le PAS à 8 ----- (voir ci-dessus le dernier paragraphe avant SYMBOLES).



## ECRITURE



L'écriture est réalisée automatiquement avec des ESPACEMENTS PROPORTIONNELS. Ce mode d'impression très esthétique permet en outre de placer beaucoup plus de caractères sur une seule ligne. Il impose toutefois une frappe moins rapide du clavier, faute de quoi certaines lettres pourraient être 'mangées'.

Vous disposez de 2 POLICES de CARACTERES et de 2 modes d'écriture :

- a) La POLICE STANDARD qui est celle de l'ordinateur. Elle ne peut être utilisée qu'HORIZONTALEMENT.
- b) La POLICE NORMALISEE en dessin industriel. Elle peut être utilisée en écriture HORIZONTALE ou VERTICALE.

Pour écrire, vous devez :

- 1) - Sélectionner le TYPE d'ECRITURE en POINTANT et VALIDANT dans la ZONE représentant un CLAVIER (en bas à droite de l'écran).  
Vous pouvez ainsi faire apparaître, consécutivement, 3 lettres à gauche de ce petit clavier  
S = Ecriture STANDARD HORIZONTALE.  
H = Ecriture DESSIN HORIZONTALE.  
V = Ecriture DESSIN VERTICALE.
- 2) - Ecrire le TEXTE. La première lettre s'inscrira automatiquement à partir du point déterminé en X'Y'. Les caractères frappés ensuite s'enchaîneront avec des espacements proportionnels.  
Vous pouvez, à tout moment, modifier le point d'affichage d'une lettre en POINTANT et VALIDANT une nouvelle position dans le dessin.

NOTA : L'écriture VERTICALE s'exécute toujours de BAS  
----- en HAUT.

Les 2 POLICES de CARACTERES comportent les MAJUSCULES et les minuscules.

## GOMME

-----



2 types de GOMME sont disponibles :

- Gommage d'un TRAIT ou d'un POINT.
- Gommage d'une ZONE (surface).

Le PICTOGRAMME de la GOMME se divise en 2 parties :

- a) A gauche un 'Z' qu'il convient de sélectionner pour se préparer à effacer une ZONE. Celle-ci sera toujours RECTANGULAIRE (ou CARREE).
- b) A droite un 'T' à sélectionner pour le TRAIT.

AVANT de GOMMER, vous devez, si c'est nécessaire, sélectionner le 'PAS' (voir ce chapitre), car vous ne pourrez plus le faire quand vous serez entré dans la fonction GOMME.

### GOMMAGE D'UNE ZONE

-----



- 1) - POINTEZ et VALIDEZ le 'Z' dans le PICTOGRAMME représentant la GOMME.
- 2) - POINTEZ et VALIDEZ, avec la TOUCHE GAUCHE de la SOURIS, un des coins de la surface à effacer. Cette action génère un rectangle clignotant.
- 3) - En déplaçant la SOURIS, ajustez la taille du rectangle clignotant qui vous indiquera la partie qui sera effacée. Tenir compte du fait que les 2 traits matérialisant l'angle opposé au coin de départ, ne seront pas pris en compte dans l'effacement.
- 4) - VALIDEZ avec la TOUCHE DROITE de la SOURIS.

### GOMMAGE D'UN TRAIT

-----



- 1) - POINTEZ et VALIDEZ le 'T' dans le PICTOGRAMME représentant la GOMME.
- 2) - POINTEZ et VALIDEZ, avec la TOUCHE GAUCHE de la SOURIS, une des extrémités du TRAIT à effacer. Cette action génère un trait clignotant.
- 3) - En déplaçant la SOURIS, ajustez la taille du trait clignotant qui vous indiquera la partie qui sera effacée.
- 4) - VALIDEZ avec la TOUCHE DROITE de la SOURIS.

NOTA : Après l'effacement, cette fonction rend aussitôt  
---- la main à celle antérieurement sélectionnée.

## MEMORISATION-DUPLICATION

---

Ces fonctions n'utilisent que la MEMOIRE INTERNE de l'ordinateur et ne concernent pas le lecteur de disquettes.

### MEMORISATION DE LA PAGE DESSIN



Très utile pour réaliser des essais ou des modifications non destructives, cette fonction permet de copier le dessin entier en mémoire centrale, sans le faire disparaître de l'écran. On peut ensuite apporter toutes modifications au dessin avec la possibilité de revenir à l'ancien si l'on n'est pas satisfait du nouveau.

Il est, par exemple, prudent de l'utiliser avant un remplissage de hachures, effacement ou duplication.

Les commandes de SAUVEGARDE et de RECUPERATION sont très simples :

- a) MEMORISATION : POINTER et VALIDER sur la lettre 'S'.
- b) RESTITUTION : POINTER et VALIDER sur la lettre 'R'.

Ces opérations sont réalisées en moins de 2 secondes et sont ponctuées par un signal sonore.

Les fonctions IMPRESSION et DISQUETTE effectuent automatiquement cette mémorisation dans leur début de cycle.

### DUPLICATION D'UNE PARTIE D'ECRAN

Cette fonction, communément appelée TIROIR, permet la mémorisation d'une ZONE d'écran, puis sa restitution autant de fois qu'on le désire et où on le désire.

Elle travaille en mode caractère (PAS de 8) qu'elle commute automatiquement.

#### a) MEMORISATION-TIROIR :

- 1) - POINTER et VALIDER dans le PICTOGRAMME 
- 2) - POINTER et VALIDER avec la TOUCHE GAUCHE de la SOURIS, un des coins de la ZONE à mémoriser. Cette action génère un rectangle clignotant.
- 3) - En déplaçant la SOURIS, ajuster la taille rectangle clignotant qui vous indiquera la partie qui sera mémorisée.
- 4) - VALIDER avec la TOUCHE DROITE de la SOURIS.

#### b) RESTITUTION-TIROIR :

- 1) - POINTER et VALIDER dans le PICTOGRAMME   
Un rectangle, de la taille de l'image en mémoire, apparaîtra.
- 2) - Amener ce rectangle dans la ZONE désirée et VALIDER.

NOTA : Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le désirez.

## DISQUETTE

-----

Cette fonction vous met en relation avec le LECTEUR de DISQUETTES. Vous êtes alors instantanément en mesure de sauvegarder un dessin ou d'en récupérer un ancien.

Pour y accéder, sélectionnez le PICTOGRAMME



La DISQUETTE présente dans le lecteur sera alors lue automatiquement et tous les fichiers portant le suffixe .MAP s'afficheront dans le cadre prévu à cet effet.

### SAUVEGARDER UN DESSIN

-----

- 1) - POINTEZ et VALIDEZ dans la CASE 'SAUVER VOTRE DESSIN'.
- 2) - INSCRIVEZ, à l'aide du clavier, le NOM de votre DESSIN. Vous disposez de 8 lettres. Le suffixe .MAP qui assure la compatibilité avec tous les programmes de dessin, sera ajouté automatiquement.
- 3) - POINTEZ et VALIDEZ dans la case 'OK'

NOTA : Vous pouvez aussi décider d'annuler l'opération.  
---- Il vous suffit pour cela de POINTER et VALIDER la case 'ANN.'

### RECUPERER UN ANCIEN DESSIN

-----

Vous pouvez récupérer tout dessin sauvegardé préalablement avec le suffixe .MAP, même s'il n'a pas été réalisé à l'aide de ce programme. Toutefois, les dessins en couleurs peuvent apparaître édulcorés.

Cette opération fonctionne comme l'utilitaire EXPLOITATION DE FICHIERS intégré au TO9 :

Sélectionnez un TITRE et VALIDEZ. Le dessin s'affichera directement à l'écran.

ATTENTION : Le chargement d'un nouveau dessin détruit automatiquement le précédent.

## IMPRIMANTE

-----

Votre IMPRIMANTE doit accepter l'instruction SCREENPRINT. Vérifiez-le éventuellement à l'aide de son mode d'emploi. D'une manière générale, toutes les imprimantes THOMSON acceptent cette instruction. Assurez-vous que celle-ci est bien raccordée et SOUS TENSION.

Sélectionnez le PICTOGRAMME



Dès cet instant le processus de RECOPIE d'écran est engagé.

Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le désirez.

Vous pouvez, à tout moment modifier les couleurs de l'écran car vous pouvez préférer d'autres couleurs que celles qui vous sont proposées à l'origine. Sachez toutefois que celles-ci n'interviennent que pour votre confort visuel et n'ont aucune incidence sur la SAUVEGARDE ou l'IMPRESSION. Le NOIR, lui, n'est pas modifiable.

Les modifications se pratiquent en plaçant le POINTEUR dans une quelconque des bandes de couleur chiffrée, en bas à droite de l'écran.

Les nombres correspondant aux codes de couleur et vont de 0 à 4095.

#### OPERATIONS A EFFECTUER

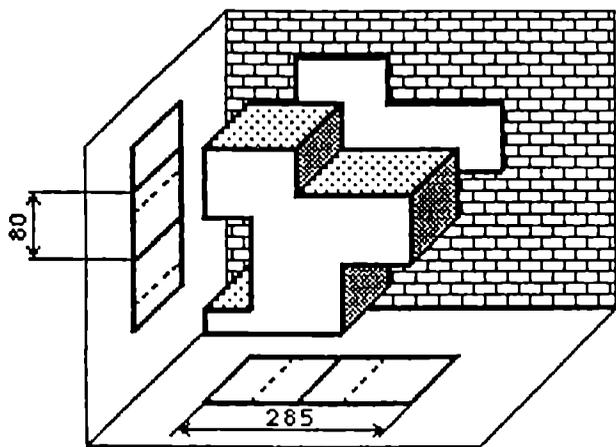
- 1) - Placez le POINTEUR dans la PARTIE DROITE du nombre si vous désirez l'augmenter.  
Placez le POINTEUR dans la PARTIE GAUCHE du nombre si vous désirez le diminuer.
- 2) - Un appui sur les TOUCHES de la SOURIS vous donne les modifications suivantes :
  - a) TOUCHE GAUCHE ----- de 1 en 1.
  - b) TOUCHE DROITE ----- de 10 en 10.
  - c) TOUCHE GAUCHE+DROITE - de 100 en 100.

NOTA : Il vous est conseillé de relever sur papier les nouvelles valeurs que vous aurez choisies. Vous pourrez alors les sélectionner à chaque nouvelle utilisation de ce programme.

#### A I D E

Une routine d'assistance est intégrés à ce programme. Vous pouvez vous y reporter avant d'utiliser une fonction que vous ne maîtrisez pas bien.

- 1) - APPUYEZ sur la TOUCHE DE FONCTION F1 située en haut à gauche du clavier.
- 2) - Avec la SOURIS, amenez le CADRE MOBILE sur la fonction d'aide désirée et VALIDEZ.
- 3) - Lisez les instructions qui vous sont indiquées. Elles sont parfois agrémentées d'une petite démonstration.
- 4) - Le RETOUR AU DESSIN s'effectue en sélectionnant cette fonction située en fin de liste ou en appuyant sur la TOUCHE DE FONCTION F5, quand l'appui sur la barre d'espacement vous est proposé.



XYX  
: ;

0 0  
O O

XY RH  
RV 1 2  
D 1 2

◆ L  
//

👉  
👈

📁

↖ ↗ ⊠ ⊗ / / / / ↻ / / ∅ □

▨ ▩ ▪ ▫ ▬ ▭ ▮ ▯ ▰ ▱ ▲ △ ▴ ▵ ▶ ▷ ▸ ▹ ► ▻ ▼ ▽ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▼ ▽ ▾ ▿

RZS 2780  
327  
399

|           |      |   |
|-----------|------|---|
| FLECHES   | .MAP | ↑ |
| HACHURES0 | .MAP | ⊠ |
| VERSUS    | .MAP | ↕ |
| HACHURES  | .MAP | 📊 |
| ECRITURES | .MAP | 👉 |
| MAISON    | .MAP | 👈 |
| ORISMT    | .MAP | ↕ |
| MAISON    | .MAP | 📊 |
| MAISON1   | .MAP | 👉 |
| TABLELEFC | .MAP | 👈 |
| TABLEC    | .MAP | ↕ |
| TABLEC    | .MAP | 📊 |
| ENT/SORT  | .MAP | ↕ |
| EX TH 1   | .MAP | ↑ |
| EX TH 2   | .MAP | ↓ |

RECUPERER  
UN ANCIEN  
DESSIN

SAUVER  
VOTRE  
DESSIN

XYX  
: ;

0 0  
O O

XY RH  
RV 1 2  
D 1 2

◆ L  
//

👉  
👈

📁

↖ ↗ ⊠ ⊗ / / / / ↻ / / ∅ □

▨ ▩ ▪ ▫ ▬ ▭ ▮ ▯ ▰ ▱ ▲ △ ▴ ▵ ▶ ▷ ▸ ▹ ► ▻ ▼ ▽ ▾ ▿ ▸ ▹ ► ▻ ▼ ▽ ▾ ▿

RZS 2780  
327  
399