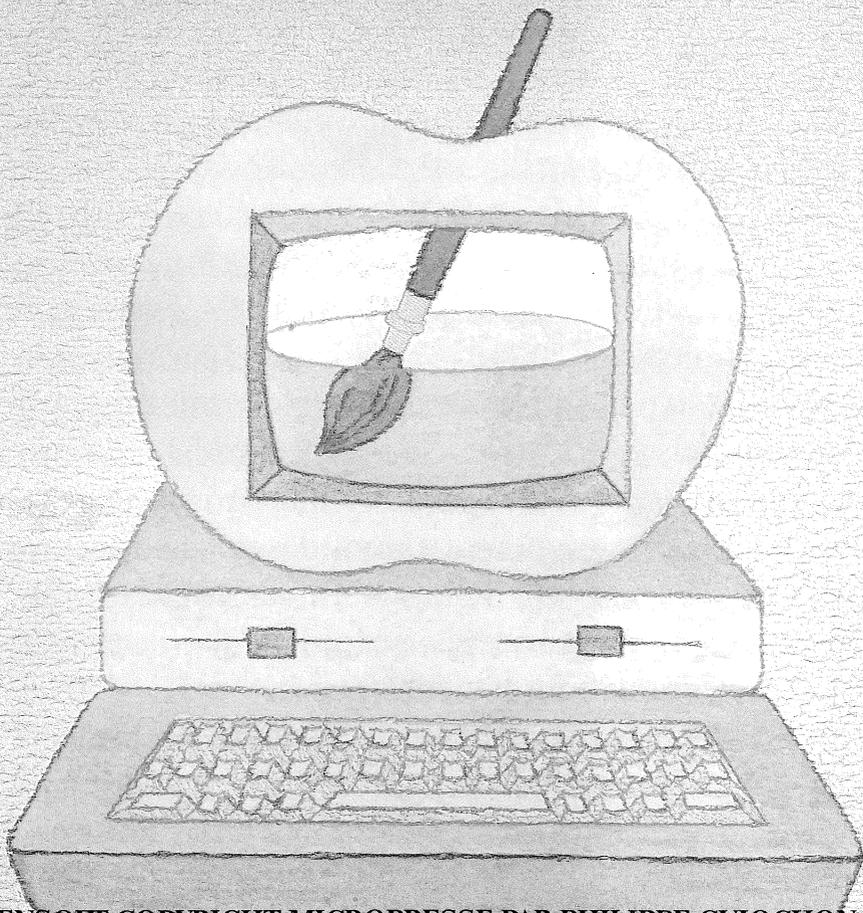


# GRAFWIZ



GOLDENSOFT COPYRIGHT MICROPRESSE PAR PHILIPPE GUIOCHON - 1986 -

## COMMENT FAIRE UNE COPIE DE SAUVEGARDE ?

Contrairement à la politique adoptée par nombre d'éditeurs, nous estimons que vous avez le droit de faire UNE SEULE copie de sauvegarde du logiciel que vous avez régulièrement acheté : c'est la raison pour laquelle cette disquette n'est PAS protégée contre la copie. Toutefois, afin de nous permettre de continuer à vous proposer pour la gamme Apple II des logiciels performants à des prix abordables, nous vous demandons de ne pas abuser de ce droit, en "distribuant", gratuitement ou non, des copies illégales autour de vous. De telles pratiques, outre le fait qu'elles sont malhonnêtes, ne font qu'augmenter les coûts de production, et inciter les éditeurs à limiter les performances des logiciels, au profit de protections plus ou moins agréables pour l'utilisateur... sans même parler des auteurs, qui ne sont guère encouragés à créer ! Veuillez donc vous limiter strictement à

UN "back-up" pour votre usage personnel seulement, et ne piratez pas cette disquette.

Cette volonté de rendre service à l'utilisateur ne doit pas vous inciter à y voir un abandon des droits de l'auteur et de l'éditeur : nous considérons ce logiciel comme l'un des meilleurs sur Apple, et nous prendrons toutes mesures nécessaires pour défendre nos droits en cas d'infractions.

Au cas où vous désireriez faire usage d'un des programmes de cette disquette, dans un logiciel destiné à être distribué, gratuitement ou non, veuillez auparavant nous contacter, pour obtenir notre accord écrit : c'est indispensable.

Pour en revenir à la copie de sauvegarde, utilisez le programme COPYA qui doit se trouver sur votre disquette MASTER DOS 3.3, et suivez les instructions qui vous seront données.

**GOLDEN : LE MAGAZINE QUI DONNE DU JUS A VOTRE APPLE.**

**Pour tout complément d'information contacter :  
GOLDEN, 185 avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine  
Tél. : (1) 47.22.53.30**

# GRAFWIZ

---

GRAFWIZ, éditeur graphique pour APPLE II+ 64 K, //E et //C.

© Philippe GUIOCHON et Micropresse.

Il est souhaitable que le contenu des manuels livrés avec votre APPLE vous soit connu, même de manière approximative. Des rudiments de BASIC ne seront pas tout à fait inutiles pour vous permettre d'exploiter au mieux certains fichiers de la disquette. Notez que le clavier, si vous n'avez pas la chance d'avoir un II+, doit être en AZERTY et en majuscules.

Je vous suppose parvenu au menu général de la disquette : six options s'offrent à vous.

DEMO est, comme le disent nos amis anglo-saxons, self-explanatory : faites RESET ou CTRL-RESET pour relancer la disquette.

ABANDONNER donne le contrôle au BASIC APPLESOFT : à ce stade, il vous est possible d'avoir quelques informations sur la collection GOLDENSOFT APPLE II avec un RUN NOTES «RETURN». Ou bien vous pouvez lancer l'un des programmes EXEMPLEX, avec RUN EXEMPLEX «RETURN», X variant de 1 à 7 : chacun vous montre comment utiliser les fichiers GRAFWIZ \$XXXX et GRAFWIZTEXT \$XXXX de la disquette, afin de bénéficier dans vos programmes BASIC ou Assembleur des fichiers générés par l'éditeur graphique GRAFWIZ. Voici quelques informations, qui seront plus compréhensibles par la suite.

Vous disposez de quatre modules graphiques, \$XXXX étant leur adresse impérative de chargement en hexadécimal (à vous de faire la conversion!) : GRAFWIZ \$0800 et GRAFWIZ \$8A00 permettent de redessiner une image d'un fichier. GW, mais sans pouvoir afficher du texte. Pas de panique si votre fichier en contient : les caractères ne seront pas affichés, et le dessin se poursuivra normalement. GRAFWIZTEXT \$0800 et GRAFWIZTEXT \$8600, comme leur nom l'indique, eux permettent cette option bien agréable. Notez qu'en dépit du plus grand nombre de fonctions graphiques de ces modules, et de leur indépendance totale vis-à-vis de la R.O.M. APPLE-SOFT, ils ne prennent pas plus de place que leur concurrent américain, inférieur en performances !

Choisissez la version du modules que vous désirez et chargez-la. Ensuite, par la méthode que vous préférez, chargez le fichier en .GW dans un buffer de bonne taille. Initialisez l'adresse \$00-01 avec cette adresse de chargement. A l'adresse du module + \$12, mettez selon votre vœu \$20 ou \$40, pour la page 1 ou 2. Ensuite, ou bien appelez par un CALL ou un JSR l'adresse de chargement du

module (l'écran sera effacé en blanc, puis le dessin retracé), ou l'adresse +3, pour ne pas effacer le dessin qui est déjà en mémoire : pratique pour afficher les objets d'un jeu d'aventure, par exemple. Les fichiers EXEMPLEX vous donneront quelques idées quant à la manière de bénéficier de la puissance de GRAFWIZ dans vos propres programmes.

FORMAT PIC est un petit programme qui a pour objet de vous éviter de fastidieux RENAME XXX, XXX.PI, ce suffixe étant nécessaire à GRAFWIZ pour changer une image normale 33 secteurs. Vous ne devriez avoir aucun problème à l'utiliser.

CUSTOMIZER vous permet de changer dans les modules GRAFWIZTEXT \$XXXX le jeu de caractères résident : vous en avez 17 à votre disposition. Suivez les indications du programme (attention, les fichiers ne doivent pas être verrouillés !). Choix de la fonte par les flèches, validation par RETURN, puis toujours avec les flèches, sélection du module à patcher. RETURN pour sauver le module ainsi redéfini, et toute autre touche pour revenir en arrière ou revenir au BASIC. Regardez par exemple la démo avec les caractères japonais ! La fonte d'origine est : GRAS.

GRAFWIZ vous permet d'entrer dans l'éditeur graphique de vos rêves. Si vous avez une souris en slot 4, vous aurez droit au prompt suivant : faites «ESC» pour éviter les souris. «ESC». C'est clair ! Les autres suivront la préférence de l'auteur, qui va au clavier (mais si !). Sachez tout de suite comment sont gérés les mouvements du curseur.

Les souris-manes n'auront aucun problème. Une pression sur la tête de l'animal correspondra à un RETURN (validation d'une commande).

Quant aux contrôles clavier (présents !), ils sont étudiés pour le maximum d'efficacité, grâce à des mouvements d'amplitudes variables : voici la disposition des touches.

WI  
ADJL  
SK

Les touches de gauche peuvent s'employer avec CTRL pour de plus grands mouvements encore. Si vous avez un APPLE francisé, pas de panique : pour garder à cette croix son caractère pratique, j'ai prévu d'employer les touches Q et Z au lieu de A et W !

Le menu qui s'affiche est simple d'accès : tapez l'initiale qui figure devant l'explication de la fonction ! L'affichage en INVERSE signifie la pression simultanée sur la touche CTRL.

CATALOG se passe de tout commentaire : le prompt Ordre : vous autorise à faire un RENAME, DELETE, LOCK ou UNLOCK sur un fichier D.O.S. 3.3.

Le chargement d'un fichier en .GW vous permet de reprendre le travail sur un fichier déjà créé, en vous introduisant directement dans l'éditeur graphique. Les explications pour tout à l'heure ! Sachez que les suffixes sont automatiques au chargement comme à la sauvegarde.

Le chargement d'un décor permet de créer ensuite des objets graphiques indépendants, qui éviteront dans certains cas de refaire entièrement une image. Notez qu'il faut effacer ce décor si vous n'en avez pas l'usage (utilisez les options 1 et 2 pour voir).

Pour reprendre les contours d'une image 33 secteurs faite avec un éditeur classique, tel que GRAPHEDIT, vous pouvez la mettre en mémoire, et retracer par dessus. Il s'agit là d'une option très agréable pour ne pas perdre de temps à refaire du travail déjà accompli.

Un D permettra de changer de drive, tandis qu'un RETURN seul vous fera entrer dans l'éditeur graphique, si vous décidez de commencer une nouvelle image.

Voici maintenant les commandes de l'éditeur graphique. Notez bien que si le nombre de fonctions est un peu plus réduit que dans un éditeur classique comme GRAPHEDIT, néanmoins GRAFWIZ se révèle un éditeur de qualité amplement suffisante pour la plupart des utilisations.

Comme vous le constatez, vous démarrez sur fond blanc : c'est la seule couleur sur laquelle la fonction FILL est effective, cette dernière étant, en raison des contraintes de place, un peu moins performante et polyvalente que pour un éditeur normal.

En bas se trouvent affichés la position X, Y du curseur, le nombre d'octets pris par le fichier, et la fonction en cours (en anglais, parce que le formatage de l'affichage est plus beau ainsi !).

En général, la validation se fait par un RETURN (ou clic de la souris, si vous en avez une).

ESCAPE permet d'obtenir un affichage sur la page entière, et de revenir à l'affichage simultané des informations sur le fichier.

Un CTRL-R (^R) redessine le fichier, en retraçant les étapes de sa création.

Q̂ (ou Â en AZERTY) assure le retour au menu général. A ce stade, vous pouvez par exemple sauver l'image 33 secteurs en cours, sauver le fichier, puis revenir en mode travail par un simple RETURN. Si vous n'avez pas détruit votre fichier par un N̂, il sera retracé pour vous permettre de continuer à l'améliorer.

Si vous désirez afficher du texte, il faut le demander avec T̂ : tapez ensuite les caractères désirés, jusqu'à une limite de 40 par ligne, ou faites un RETURN. Les possesseurs de II+ pourront, via les flèches, entrer des majuscules ou des minuscules. De plus (II+!), quelques codes (B̂, X̂, etc.) leur donneront accès aux touches absentes du clavier.

Lors des déplacements du curseur graphique, un Ø assure le passage en mode zoom, puis le retour au mode normal : c'est pratique pour les fins détails.

Les touches 1 à 3, quant à elles, sélectionnent une des trois brosses disponibles avec GRAFWIZ. Pour revenir au curseur classique, déplacez-vous dans les fonctions comme ce sera indiqué plus bas...

C'est-à-dire ici : sur II+, : et - permettent de changer de fonctions (flèches haut et bas en AZERTY). Vous découvrez ainsi INK (couleur), FILL (remplissage), PLOT (évident !), LINE (ligne), CIRCLE (cercle), DISK (disque), FRAME (boîte) et BOX (boîte pleine), avant de revenir à INK.

Attention : quand vous êtes dans la fonction INK, la sélection est un peu particulière. Chaque couleur est obtenue par un mélange, rappelé dans une fenêtre. Le système fonctionne ainsi : couleur 1 + couleur 2 = couleur.

Utilisez les touches ; / + et ? pour vous déplacer dans les couleurs. Pour revenir à l'édition, faites Y, si la couleur vous plaît. Dans le cas contraire, utilisez la sélection des fonctions pour sortir. En AZERTY, usez les touches ? / et +.

Pour les autres fonctions graphiques, vous ne devriez pas avoir de difficultés. Pour LINE, CIRCLE, DISK, FRAME et BOX, vous verrez un deuxième curseur, plus petit, se matérialiser, et dont la position est affichée entre « » : il s'agit du point origine (d'une ligne, d'un centre ou d'un coin) validé avec la barre d'espace. Notez que pour certaines fonctions, comme LINE, l'enchaînement est automatique : quelques essais vous convaincront.

Ê replace le fichier au début, pour permettre l'insertion de commandes si nécessaire. Les flèches ainsi que « et » permettent de se déplacer d'avant en arrière dans le fichier : faites R pour redessiner l'ensemble. Si d'aventure vous souhaitez placer le terme du fichier graphique à une position intermédiaire, faites !.

Pour détruire mouvement à mouvement, faites X et C, pour dix mouvement de suite. Attention : par exemple, BOX est obtenu avec un PLOT + une commande BOX. Prenez garde à ce genre de détail.

Faites RESET ou ÊRESET pour sortir définitivement de l'éditeur et rebooter.

Pour finir, quelques conseils généraux : il est bon - mais pas indispensable ! - de commencer par tracer les contours avant de les remplir, pour ensuite affiner avec les brosses. En raison de l'immonde structure de l'écran APPLE en couleurs, faites attention aux effets de bavure lors du mélange des couleurs, sur une même ligne horizontale.

Pour la création d'objets, vous pouvez charger un décor. Dans cette perspective, vous ferez un CALL à l'adresse + 3 du module GRAFWIZ \$XXXX afin de ne pas recommencer sur une page blanche. En général, vous commencerez par tracer un disque ou une boîte en blanc, sur laquelle vous dessinerez votre objet (pour permettre l'utilisation du FILL).

Voilà, amusez-vous bien ! Bientôt, peut-être, la version double haute résolution !