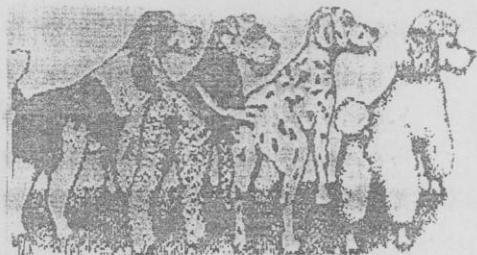


DART-

SCAN



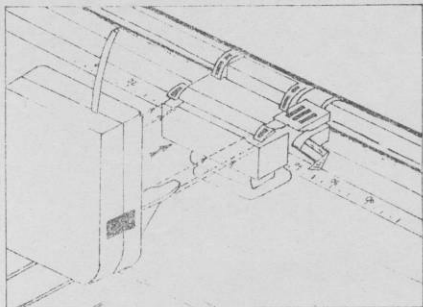


FIG 1

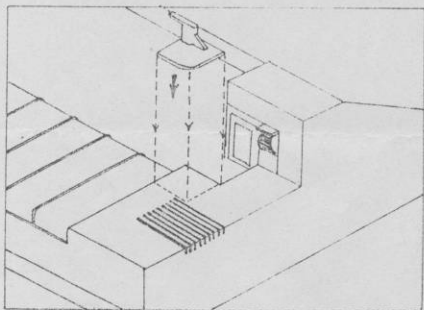


FIG 2

TRES IMPORTANT :

LE PROGRAMME A ETE ECRIT A L'ORIGINE POUR  
TOURNER AVEC L'IMPRIMANTE "DMP 2000" . POUR L'ADAPTER AUX  
IMPRIMANTES : DMP 2160, 3000, 3160 IL EST NECESSAIRE DE  
MODIFIER LEGEREMENT CE PROGRAMME COMME INDIQUE EN PAGE 6 .

# DARTSCANNER

\*\*\* MODE D'EMPLOI \*\*\*

## I / PREPARATION

Procéder aux opérations suivantes **Ordinateur Hors tension**.

- 1/ Mise en place de l'interface (boîte blanche) : Connectez le câble rappe du boîtier au connecteur d'expansion (le plus grand) du CPC.
- 2/ Fixation de la tête de lecture sur la tête d'impression : Poussez doucement et à fond la tête de lecture dans les glissières (Fig 1).
- 3/ Fixation du socle de l'aiguille de commutation (Fig 2) : Enlever le papier protecteur de l'embase autocollante et positionner l'embase de telle sorte que l'aiguille en plastique soit dans l'axe et au niveau de la fente de la tête de lecture.

Le positionnement doit être tel qu'en poussant doucement l'équipage "Tête de lecture / tête d'impression" vers la gauche l'aiguille noire pénètre à fond sans frotter ni sans buter au fond contre la cloison de la tête de lecture.

**AVERTISSEMENT :** Ce programme étant anglais utilise le clavier QWERTY, Attention donc pour les utilisateurs de clavier AZERTY aux commandes Q et M

## II / SCAN (Exploration de l'image)

- a / Régler l'épaisseur du papier au Maximum (à fond vers le haut)
- b / Placer le dessin (ou l'image) à reproduire dans l'imprimante suivant la procédure normale. Positionner la feuille en hauteur de telle sorte que l'aire à scanner soit un peu en dessous de la verticale du système optique de scanning.
- c / Eteindre l'imprimante puis la rallumer (pour effacer son buffer interne).

Notes (1) A l'avenir, avant toute opération de scanning, ne pas oublier ce Reset de l'imprimante (Eteindre / Rallumer).

(2) Mettre le potentiomètre de Brightness à mi-course.

- d / Presser la touche 'S' pour sélectionner la fonction de Scanning, ceci déclenche :

- l'invitation à choisir 1 ou 2 écrans.
- la marge de gauche ? (la lire sur la règle de l'imprimante puis l'entrer et taper RETURN).
- Entrer le coefficient de grossissement désiré (1,2,3 ou 6) puis RETURN (voir Note 2 suivante).

L'imprimante va alors commencer à balayer la feuille à scanner qui sera affichée ligne par ligne sur l'écran .

e/ Réglage de la Luminosité et du Contraste

Nous avons commencé les opérations avec le potentiomètre de réglage à mi-course . Attendre qu'environ 10 lignes aient été balayées puis , au vu de ces lignes , ajuster le réglage en :

- Plus Noir : sens contraire à celui des aiguilles d'une montre
- Plus Clair : sens des aiguilles d'une montre .

Attendre quelques lignes pour voir le résultat du réglage

Pour procéder de façon rationnelle , il faut :

- Commencer avec le Potentiomètre à mi-course .

- Attendre pour voir si c'est bon

\* si c'est bon , continuer

\* si pas bon , presser 'F' jusqu'à entendre un petit Bip , ce qui ramène la position de la feuille en arrière , à sa position de départ pour reprendre le scanning .

On peut aussi interrompre le scanning à tout moment en pressant 'Q' ( R pour les AZERTY ) . Tout ce qui a été scanné auparavant sera conservé sur l'écran .

Note 1 - 1 screen = une surface explorée de 200x130 mm  
avec un coeff d'agrandissement de 1

2 screen = une surface explorée de 200x260 mm  
environ avec un coeff de 1

Avec des coefficients > 1 la surface explorée sera bien entendu divisée par le coeff.

Note 2 - Scanner un dessin original avec un agrandissement de 2 puis en utilisant la fonction d'impression " Small " ( Petite ) , donnera une plus haute résolution ( meilleure précision ) qu'un scanning avec agrandissement 1 et une impression par la fonction " Large print " .

### III/ PRINT ( Impression )

Mettre du papier dans l'imprimante suivant la méthode normale . Sélectionner la fonction d'impression avec la touche 'P ' . IL vous sera alors demandé de préciser votre choix d'écran :

- Petit ( Small ) , 102x66 mm

ou - Grand ( Large ) , 204x13 mm

Pressez ensuite 'S' ou 'L' suivi de RETURN ( ENTER )

Préciser le nombre d'écrans , 1 ou 2 puis RETURN

On vous demande ensuite d'entrer le/les noms de/des écrans  
Si vous avez choisi 'S' Small, vous devrez aussi entrer la  
marge de gauche ( lue sur la règle ) puis taper RETURN .

Remarque : IL n'est pas besoin de retirer la tête de lecture  
de la tête d'impression avant l'impression .

#### IV LOAD / SAVE ( Chargement / Sauvegarde )

On sélectionne cette fonction en pressant 'L'

On presse ensuite :

- 'Q' + RETURN pour quitter
  - 'L' ou 'S' pour Charger ( Load ) ou Sauvegarder ( Save )
- Préciser ensuite les noms de Fichiers ( Filenames ) .

Dans le cas de 2 écrans ( Two screens ) le Filename 1 est  
le nom de l'écran du haut et du haut de la mémoire à l'adres-  
se &C000 et le Filename est le nom de l'écran du bas et du  
bas de la mémoire ( en &4000 ) .DONC :

- Screen 1 est un block de 16 K de &C000 à &C000 + &4000
  - Screen 2 ----- " ----- &4000 à &4000 + &4000
- Ces écrans sont de la forme " Nom . BIN " et en Mode 2

#### V / COPY AREA ( Copie d'une surface )

On appelle cette fonction en pressant la touche 'X' .

Utiliser ensuite les touches fléchées pour déplacer la boîte  
carrée sur l'écran et presser 'SHIFT' + touche fléchée pour  
changer la taille de la boîte jusqu'à ce qu'elle enferme la  
zone à copier souhaitée . Pressez 'COPY' pour fixer la zone .  
Utiliser ensuite les touches fléchées pour déplacer la zone  
à copier jusqu'à l'endroit choisi pour y déposer la copie .  
Pressez alors encore 'COPY' pour ce faire .

Nota (1) Cette fonction est utilisable avec les 2 écrans

(2) Cette fonction peut être mise ON ou OFF en pressant  
'M' qui sert d'interrupteur à 2 positions .

Il faut être sur OFF pour continuer avec le Menu principal

#### VI / SCROLL / AREA ( Glissement d'une surface )

On sélectionne cette fonction en pressant la touche 'R'

On utilise les touches fléchées pour déplacer la boîte et  
on Shift ces touches pour changer sa taille jusqu'à entou-  
rer la surface que l'on veut déplacer par scrolling .

On presse ensuite la touche 'COPY' pour fixer la zone à scroller . On déplace ensuite cette zone jusqu'à l'endroit voulu , puis on represse 'COPY' , ce qui fixe les choses et vous ramène au Menu .

Cette fonction est valable pour les deux écrans 1 et 2

#### VII / ZOOM / EDIT

Cette fonction n'est valable que pour l'écran 1 car l'écran 2 est utilisé pour éditer la partie zoomé mais le système n'est pas symétrique .

Pressez '2' pour sélectionner cette fonction. Les touches fléchées permettent d'amener la boîte autour du détail à agrandir . Pressez ensuite 'COPY' ce qui fait apparaître en bas à droite le détail que l'on a voulu zoomer et sur le reste de l'écran ce détail agrandi .

On peut alors éditer ce détail agrandi en utilisant les touches fléchées pour mouvoir les Pixels lesquels peuvent être effacés ou ajoutés en pressant 'COPY' .

On quitte cette fonction avec 'Q' .

Cette fonction a un 'HELP MENU' que l'on fait apparaître avec la touche 'M' qui sert de bacule ON / OFF

Le help menu doit être sur OFF pour continuer avec le Menu général .

#### VIII / BOX / BLANK ( Nettoyage extérieur de la boîte )

Ecran 1 seulement .

Cette fonction permet de placer une boîte autour d'une surface donnée et nettoie tout à l'extérieur de cette boîte .

La touche 'B' sélectionne cette fonction et les touches fléchées permettent de déplacer la boîte sur l'écran .

En shiftant ces touches on peut modifier les dimensions de la boîte pour entourer la surface qu'on désire conserver.

On presse 'COPY' pour tout effacer autour .

On peut ensuite positionner l'image conservée , n'importe où sur l'écran puis la fixer par 'COPY' qui retourne au menu .

Cette fonction a également un sous menu d'aide ( Help menu ) mis ON ou OFF avec 'M' . Ce help Menu doit être sur OFF pour retourner au Menu Principal .

#### IX / CLEAR AREA ( Nettoyage à l'intérieur d'une boîte )

Cette fonction permet de placer une boîte autour d'une zone donnée et de tout effacer à l'intérieur .