
Partie 5

Graphisme

5/0

Table des matières

5/1	Généralités
5/2	Tracé de points en BASIC
5/3	Déplacement du curseur graphique en BASIC
5/4	Tracé de droites en BASIC
5/5	Test de couleur d'un point en BASIC
5/6	Tracé de points et de droites en Assembleur
5/7	La mémoire d'écran
5/7.1	Effets vidéo sur CPC
5/8	Caractères graphiques et signes spéciaux
5/9	Sprites : définition de caractères par l'utilisateur
5/9.1	Définition de caractères multiples
5/9.2	Définition et animation de sprites
5/10	Logiciels
5/10.1	Programme de dessin
5/10.2	Utilitaires de manipulation de dessin
5/10.2.1	Reproduction de blocs graphiques
5/10.2.2	Miroir par rapport à un axe vertical
5/10.2.3	Miroir par rapport à un axe horizontal
5/10.2.4	RSX de manipulation d'images
5/10.3	Utilitaires de compactage
5/10.3.1	Compactage filiforme
	I. Le compacteur
	II. Le décompacteur/afficheur

- 5/10.3.2 Compacteurs monochromes en mode 1
 - I. Les compacteurs
 - II. Les décompacteurs/afficheurs

5/10.4 Graphicomanies

- 5/10.4.1 Jeux de points
- 5/10.4.2 Jeux de lignes
- 5/10.4.3 Les espaces inconnus
- 5/10.4.4 Graphisme sur variations sinusoïdales

5/11 Tracé de cercles

5/12 Tracé de rectangles vides et pleins