

# LA CARTE 256 COULEURS MICROFUTUR

*Vous êtes las de voir toujours les mêmes couleurs sur votre écran, de ne pouvoir donner à l'herbe de la prairie le vert tendre du printemps, et à la bergère qui s'y prélassait un rose vif sur ses joues. Cette époque est révolue votre ORIC dispose désormais d'une palette de 256 couleurs pour agrémenter vos chefs-d'oeuvre.*

L'extension 256 couleurs de MICROFUTUR se présente sous l'aspect d'une petite boîte noire, se raccordant d'un côté sur le bus extension de l'ORIC, de l'autre sur la prise RVB. Elle vous permet de choisir 8 couleurs parmi 256. ATTENTION ! il n'y a pas affichage simultané de 256 couleurs ! Elle va surtout intéresser les amateurs de beaux dessins...

Vous croyez que cette interface va croquer quelques précieux octets de la mémoire de votre machine ? Vous vous trompez : la carte est bien pensée, et son adressage utilisant une partie de la "page 3" ne va pas interférer avec le MICRODISC ou le JASMIN. A l'origine, la carte est câblée pour répondre aux adresses situées entre # 3C0 et # 3C7. En coupant les straps d'origine, et en les disposant différemment, cette plage d'adresses est modifiable.

Les 8 couleurs sont donc associées à 8 registres, 3C0 à 3C7. Ils correspondent respectivement aux ordres PAPER 0 à 7 (ou INK). A la mise sous tension de l'ensemble, devant un écran tout noir, vous risquez bien de croire, comme cela nous est arrivé, que quelque chose ne marche pas ! En plaçant une valeur entre 0 et 255 dans un registre, on définit une couleur et vous allez voir que **c'est assez simple.**

**Le registre (8 bits) pourra être présenté comme sur le tableau 1.**

| BLEU  |     | VERT |     |     | ROUGE |     |     |
|-------|-----|------|-----|-----|-------|-----|-----|
| 1     | 1/2 | 1    | 1/2 | 1/4 | 1     | 1/2 | 1/4 |
| Bit 7 | 6   | 5    | 4   | 3   | 2     | 1   | 0   |
| 128   | 64  | 32   | 16  | 8   | 4     | 2   | 1   |

Tableau 1

Vous savez qu'en mélangeant, soigneusement les 3 couleurs Rouge, Vert, Bleu, on peut obtenir toutes les autres couleurs. Cette synthèse sera programmée en jouant sur les différents bits de chaque registre.

Voyons avec quelques exemples :

Pour obtenir un 100 % de bleu, il faudra que le bit 7 (et lui seul) de l'octet soit à 1.

POKE #3C1,64 va donner un bleu beaucoup plus foncé (le bit 6 seul est à 1).

Jouons au peintre : 100 % de bleu et 1/2 de rouge (pas du Beaujolais, bien sûr), égale un violet clair. La valeur à mettre dans le registre est bit 7 plus bit

1 (128 + 2) = 130. Vert plus un peu de rouge 32 + 4 donnera un jaune.

Vous voulez faire un joli teint rose proche de la couleur de la chair ? La notice fournie avec l'extension suggère la valeur 174.

Notre extension nous a été livrée avec une disquette de démonstration, tournant sur Jasmin. Elle prouve qu'il est facile de simuler le crépuscule !

Côté hard, on peut dire que la réalisation est soignée. Les composants sont montés sur un circuit en époxy, double face, à trous métallisés. Au coeur du montage, une RAM statique 128 octets de chez MOTOROLA.

Si vous devez utiliser cette extension en même temps que le Jasmin, il sera nécessaire de prévoir un connecteur d'adaptation, une carte mère ou l'ampli-bus. Par contre, avec le MICRODISC, pas de problème puisqu'il y a un connecteur intermédiaire sur la nappe de liaison de celui-ci. Si le Père-Noël doit vous faire un cadeau et que vous n'avez pas encore choisi ; si le choix des couleurs est important pour vous, cette extension pourra vous combler !

