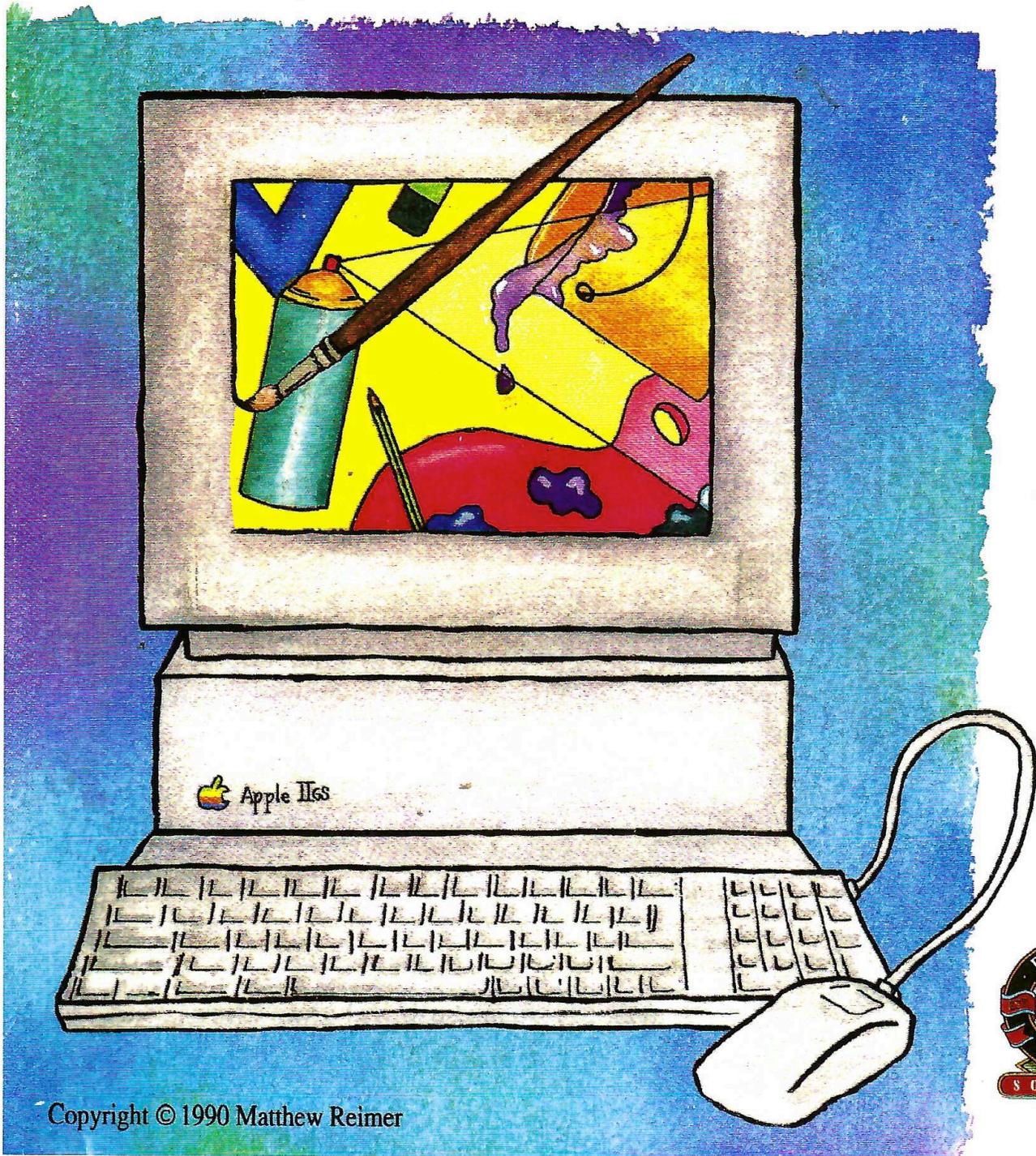
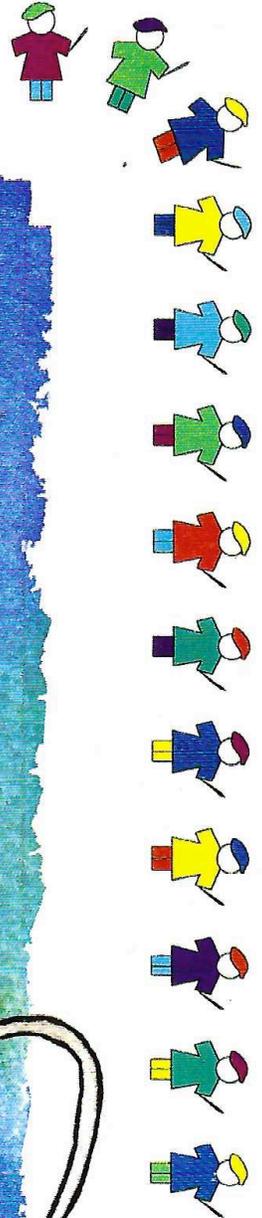


BEAGLE BROS

BREJ  UX . Æ

Platinum Paint™



Copyright © 1990 Matthew Reimer



Copyright © 1990 by Matthew Reimer and Beagle Bros, Inc. All rights reserved.
Platinum Paint is a trademark of Beagle Bros, Inc.

Platinum Paint a été conçu et programmé par Matthew REIMER.
Le manuel a été écrit par Jeff Jungblut et Matthew Reimer.
Traduction et rédaction Jilhaide, mise en page et édition Bréjoux.Æ avec
l'autorisation de Beagle Bros.
La couverture est de Rebecca Lambing.

**De convention expresse, l'utilisation du logiciel entraîne acceptation pure
et simple des conditions de vente et d'utilisation qui suivent.**

Le manuel et le logiciel Platinum Paint sont sous copyright avec tous droits réservés au profit de Beagle Bros, distribution exclusive confiée à la Ste Bréjoux.Æ avec effet au 1er décembre 1990.

Le manuel comme le logiciel ne peuvent être copiés en tout ou en partie sans l'autorisation écrite de Beagle Bros, sauf pour l'utilisation normale du logiciel ou pour réaliser une copie de sauvegarde.

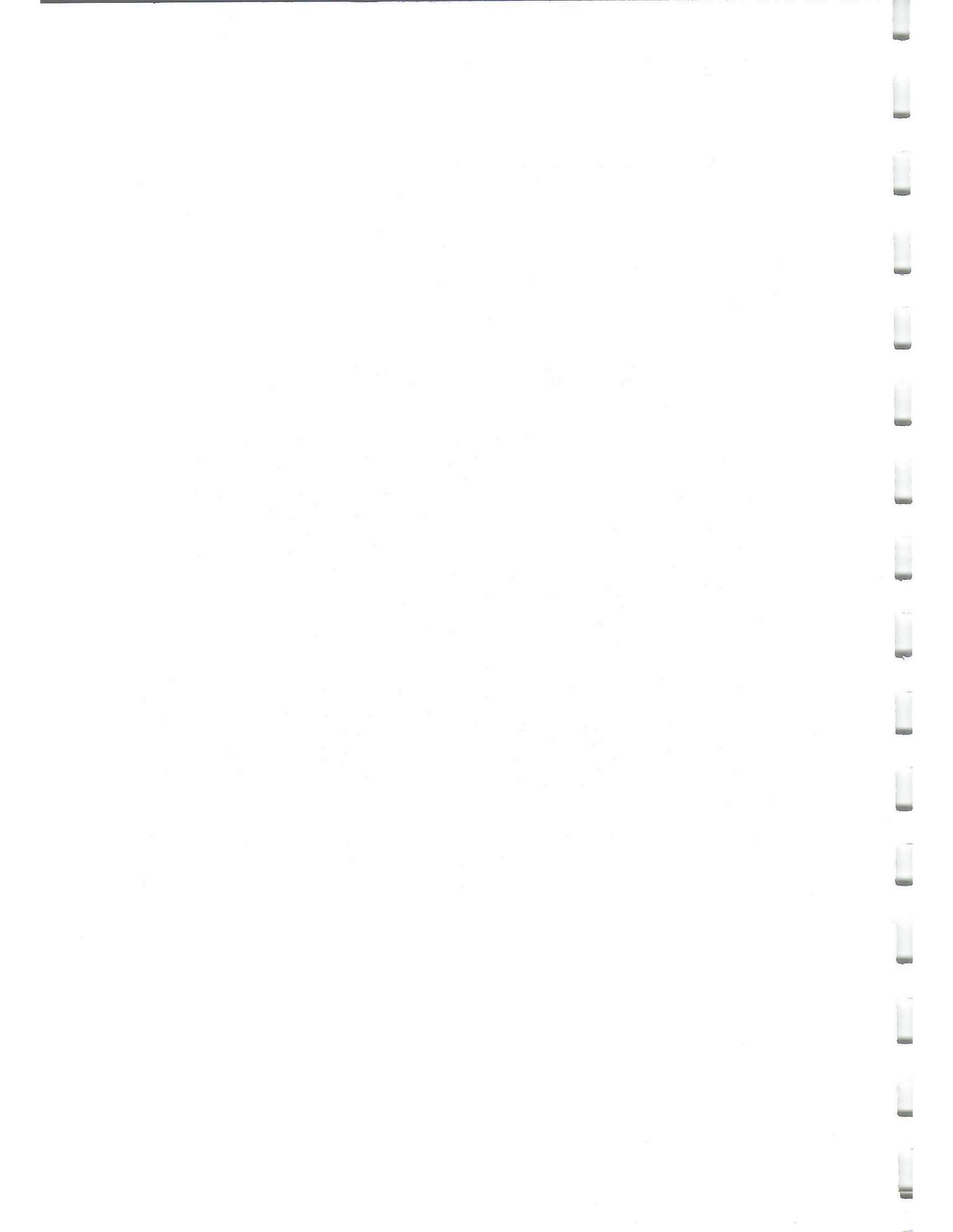
les copies du logiciel ne peuvent être distribuées, ni transférées électroniquement d'un ordinateur à un autre par le biais d'un réseau. Le logiciel contient des secrets de fabrication. dans le but de protéger ces derniers, il est INTERDIT de décompiler, désosser, désassembler ou réduire de quelque façon que ce soit le logiciel à une forme déchiffrable par l'homme.

Il est INTERDIT DE MODIFIER, D'ADAPTER, DE TRADUIRE, DE LOUER, DE CEDER EN LOCATION-VENTE, DE PRETER, DE VENDRE AVEC PROFIT, DE DISTRIBUER, D'INSTALLER EN RESEAU OU DE CREER QUELQUE ELEMENT QUE CE SOIT REPOSANT SUR TOUT OU PARTIE DU LOGICIEL.

Limitation des garanties.

LE LOGICIEL ET LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE SONT LIVRES "TELS QUELS". EN AUCUN CAS BEAGLE BROS, SES PROGRAMMEURS, DIRIGEANTS, CADRES, EMPLOYES OU COLLABORATEURS NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES DES PREJUDICES FORTUITS, INDUITS OU INDIRECTS (MANQUE A GAGNER, INTERRUPTION D'ACTIVITE, PERTES DE DONNEES, ETC...) DECOULANT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE SA DOCUMENTATION OU D'UNE INCAPACITE A L'UTILISER, QUAND BIEN MEME BEAGLE BROS OU SON REPRESENTANT AD-GREE AURAIENT ETE AVISES DU RISQUE DE TELS PREJUDICES.

La responsabilité de Beagle Bros pour un préjudice réel quelconque subi par l'utilisateur, quelque soit le recours invoqué, ne peut en aucun cas dépasser le prix d'acquisition du logiciel incriminé.



CHAPITRE 1

A propos de Platinum Paint

Platinum Paint offre les meilleures fonctions de PaintWorks Gold, Deluxe Paint II et même de Pixel Paint (programme pour Macintosh) et ajoute beaucoup d'autres caractéristiques. Vous pouvez utiliser Platinum Paint pour composer des peintures très vivantes, créer des signes ou des illustrations en couleurs, retoucher ou améliorer des images digitalisées avec l'outil brosse très puissant, apporter des clips arts pour un grand nombre de programmes différents et même créer des animations simples. Quelque soient vos besoins en graphique vous pouvez faire les choses plus vite avec Platinum Paint.

A propos de ce manuel

Ce chapitre vous donne des indications sur ce dont vous aurez besoin pour commencer à utiliser Platinum Paint. On y explique ce dont vous aurez besoin comme matériel, aussi bien que certains termes qu'il faudra que vous compreniez avant d'utiliser le programme. Il y a de nombreuses façons d'apprendre à utiliser Platinum Paint. La méthode avec laquelle vous vous sentez le plus à l'aise est évidemment la meilleure. Mais nous vous recommandons de lire complètement et soigneusement le manuel de Platinum Paint à certains endroits. Voici différentes méthodes que vous pourrez choisir.

- Lire le manuel en entier et prendre des notes des caractéristiques importantes de Platinum Paint.
- Lire le chapitre 1 démarrage et le chapitre 2 utilisation de Platinum Paint.
- Utilisez votre connaissance d'un autre programme de dessin pour comprendre les concepts de base de Platinum Paint.
- Commencez à expérimenter le programme tout seul. Assurez vous toutefois de vous reporter à ce manuel si vous vous posez des questions.

Le matériel nécessaire

Pour utiliser Platinum Paint, vous avez besoin d'un Apple IIGS avec un moniteur couleur, d'une souris, d'un lecteur de disquettes de 3.5" et au moins un méga octets de mémoire. Pour augmenter la mémoire disponible de votre IIGS, vous pouvez utiliser les extensions mémoires d'un grand nombre de constructeurs.

Platinum Paint peut utiliser toute la mémoire RAM supplémentaire, au delà du minimum de 1 Méga octets.

Il y a plusieurs choses à savoir pour utiliser Platinum Paint au mieux de ses possibilités. Il est essentiel de comprendre comment utiliser la souris pour utiliser Platinum Paint. Si vous n'avez pas lu le guide de l'utilisateur du IIGS, faites le avant d'utiliser Platinum Paint. Il faut vous assurer de bien comprendre les opérations de base de la souris, telles que pointer, cliquer et tirer.

Pour utiliser efficacement les possibilités de gestion de fichiers de Platinum Paint, il faut que vous sachiez comment utiliser GS/OS, le système d'exploitation sous lequel tourne Platinum Paint.

Afin de bien comprendre GS/OS, assurez vous d'avoir lu la documentation "Mise à jour système GS/OS 5.0".

Comme toutes les disquettes Beagle Bros, Platinum Paint sous Copyright, mais n'est pas protégé contre la copie. Cela signifie que vous pouvez et devriez faire une copie de sauvegarde de cette disquette. (Utilisez le Finder pour faire la copie)

Utilisez uniquement la copie, rangez l'original dans un endroit sur, à l'abri des champs magnétiques etc.... S'il vous plaît, ne faites qu'une seule copie de sauvegarde pour votre propre usage uniquement.

Le jargon de Platinum Paint

Avant d'utiliser Platinum Paint ou de lire plus loin dans ce manuel, il est important de bien comprendre plusieurs mots familiers qui sont utilisés dans ce manuel et qui ont un sens spécifique à Platinum Paint.

Document

un document peut être tout dessin que vous créez à un moment donné avec Platinum Paint. Les documents sont rangés sur disquette comme les fichiers.

Pixel

un document est constitué de milliers de petits points appelés éléments d'image ou Pixels. L'écran de l'Apple IIGS supporte 320 ou 640 pixels sur la largeur et 200 pixels sur la hauteur.

Dans Platinum Paint les documents ont une largeur de 320 ou 640 pixels et une hauteur de 400 pixels (une page). En utilisant l'outil pinceau décrit plus loin, vous pourrez échanger les couleurs sur l'écran point par point.

Sélection :

une sélection est une zone spécifique du document que vous choisissez de modifier. Vous pouvez faire une sélection rapide rectangulaire avec l'outil marqueur, ou une sélection plus complexe arbitraire, avec l'outil lasso. Une fois que vous avez effectué une sélection, elle peut être déplacée, coupée, collée, retournée, inclinée, tournée, changée de taille, changée de couleurs, masquée et ainsi de suite.

Palette :

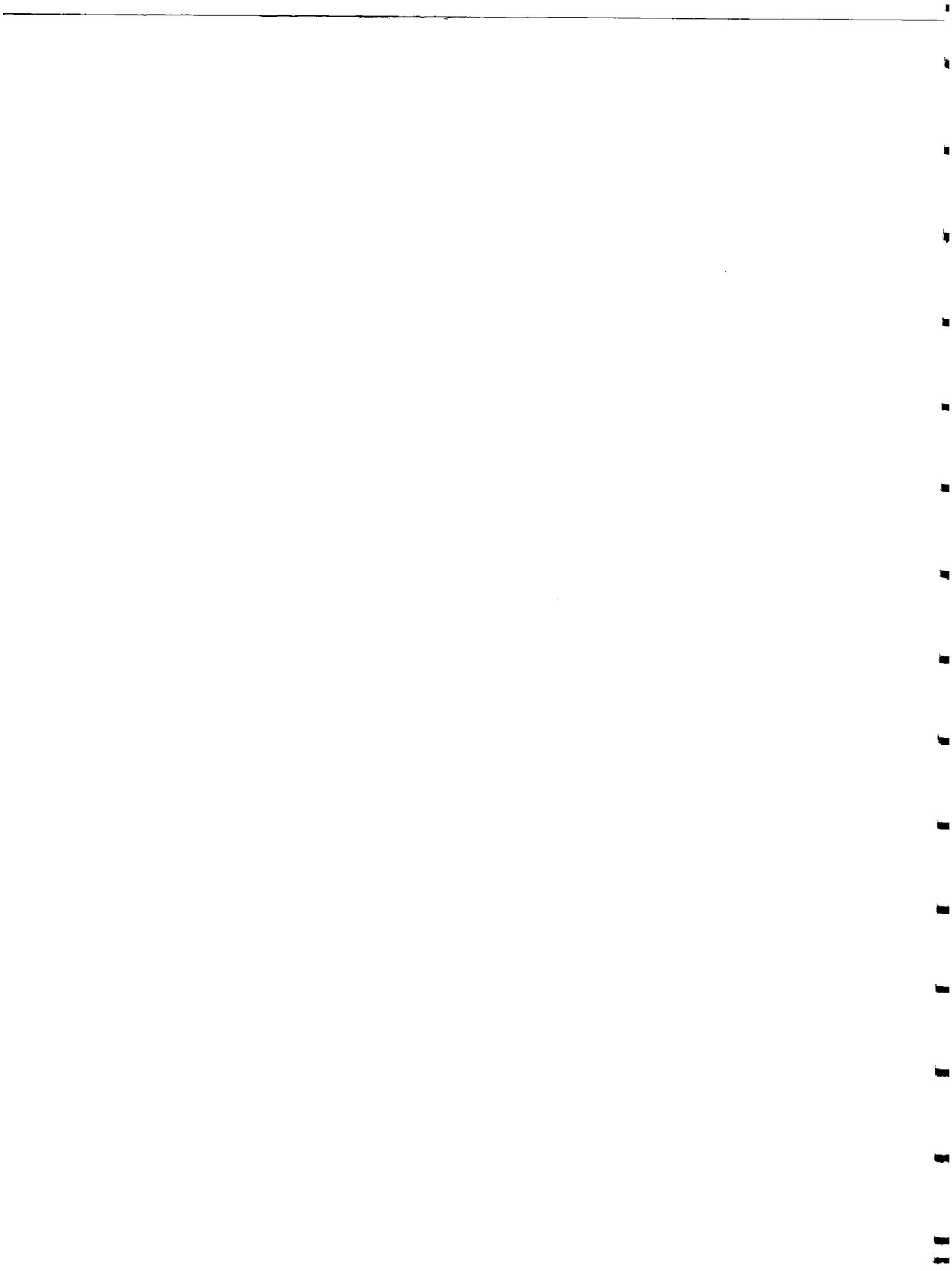
une palette est l'ensemble des couleurs qui se trouve dans un document. Un document a une palette de 16 couleurs choisies parmi 4096 couleurs possibles.

La gamme :

une gamme est un ensemble de couleurs à l'intérieur de la palette du document. Par exemple vous pouvez regrouper tous les gris d'une palette dans une gamme, ou tous les verts, ou tous les bleus, ou tous les bleus/verts dans une autre et ainsi de suite. Les gammes sont utilisées principalement par le pot de peinture mais elles peuvent être également être utilisées par le lasso, la brosse et par le COLOR SIKE LINE. Vous pouvez définir 4 gammes différentes de couleurs pour chaque document.

Police

une police est un ensemble de caractères ayant un typographie particulière. Une police peut être colorée, en gras, soulignée, ombrée etc...



CHAPITRE 2

Démarrage de Platinum Paint

Ce chapitre vous permet de vous familiariser avec les concepts essentiels à connaître pour utiliser Platinum Paint. Si vous avez déjà utilisé PaintWorks Gold ou un autre programme de dessin, alors vous connaissez déjà certains des concepts nécessaires pour l'utilisation de Platinum Paint.

Ce chapitre vous permettra de découvrir l'environnement de Platinum Paint et la façon d'utiliser ses puissants outils et ensuite vous guidera pas à pas pour la création de votre premier document.

Pour lancer Platinum Paint, il vous faut tout d'abord démarrez votre disque système Platinum Paint.

- 1) insérez le disque système Platinum Paint dans votre lecteur de disquettes 3.5
- 2) Mettez votre Apple IIGS sous tension.
- 3) le Finder du IIGS apparaît. Vous utiliserez le Finder pour ouvrir Platinum Paint
- 4) placez la disquette programme Platinum Paint dans le lecteur de disquettes
- 5) cliquez 2 fois sur l'icône Platinum Paint dans la fenêtre du Finder. Le bureau est effacé et temporairement remplacé par un écran vierge où est écrit Platinum Paint.

Platinum Paint version
Copyright 1990 by Matthew Reimer
Published by Beagle Bros, Inc.

Quelques instants plus tard, cet écran disparaît et le bureau de Platinum Paint apparaît. Si vous utilisez un système à un seul lecteur de disquettes, il se peut que vous ayez à intervertir les disquettes système et programme de temps en temps.

Les fenêtres et les moyens de contrôle

Le bureau de Platinum Paint

Le bureau de Platinum Paint contient les outils que vous utiliserez pour créer des images en couleurs dans la fenêtre document. Dans la figure ci-dessous on voit le bureau qui contient la fenêtre des outils sur la gauche, la barre des menus en haut et la fenêtre document au centre.

La fenêtre documents

La fenêtre documents est l'endroit où vous peignez avec Platinum Paint. Vous pouvez travailler sur 4 documents en même temps et chaque fenêtre contient sa propre barre de titre, sa propre barre d'informations, ses propres barres de défilement et sa propre zone de dessin.

La barre de titre

La barre de titre (zone rectangulaire qui se trouve en haut de la fenêtre du document) contient le nom de votre document. Vous pouvez déplacer la fenêtre sur l'écran en cliquant dans la barre de titre et en la tirant vers un autre endroit. Pour déplacer une fenêtre qui n'est pas la fenêtre active, appuyez sur la touche  en même temps que vous cliquez et tirez sur la barre de titre.

Le titre

Le titre est le nom que vous donnez à un document. Il apparaît au centre de la barre de titre. Si vous n'avez pas encore nommé votre document, le nom par défaut est SANS.TITRE1.

La case de fermeture

La case de fermeture placée sur le côté gauche de la barre de titre permet de refermer la fenêtre du document qu'elle contient. Quand on clique dans la boîte de fermeture, c'est la même chose que de choisir **Fermer** dans le menu **Fich**.

La case de zoom

La boîte de zoom qui se trouve en haut à droite de la barre de titre est utilisée pour basculer entre la taille normale de la fenêtre du document et la vue plein écran du document sur lequel vous travaillez. Si vous cliquez sur la boîte de zoom, la fenêtre du document s'agrandit et recouvre l'écran tout entier. Si vous cliquez sur la boîte de zoom à nouveau, la fenêtre document se rétrécit jusqu'à sa taille précédente.

Les barres de défilement

Elles permettent de se déplacer de haut en bas ou de droite à gauche dans le document. Pour faire défiler un document, il suffit de cliquer sur la flèche de défilement qui correspond à la direction dans laquelle vous voulez déplacer la fenêtre document qui permet de voir votre document. La zone blanche de la barre de défilement, que l'on appelle le pouce, se déplacera dans la direction où vous appuyez. Chaque pouce représente la partie du document qui est actuellement affichée dans la fenêtre document et vous montre sa taille et sa position relative dans le document tout entier qui lui est représenté par la barre de défilement toute entière (qui comprend la zone grise et le pouce).

La case de taille

La boîte de contrôle de taille qui se trouve en bas à droite de la fenêtre document, permet de redimensionner la fenêtre du document. En tirant sur la boîte de taille, vous pouvez changer la hauteur et la largeur de la fenêtre document.

La barre d'information

Si vous avez choisi la commande INFO BAR dans le menu Fenêtre vous verrez apparaître une boîte appelée INFO BAR en haut de la fenêtre document. Cette boîte affiche les coordonnées du curseur, l'outil en cours et les couleurs en cours.

Les menus déroulants et les commandes clavier

Comme les autres applications pour l'Apple IIGS, Platinum Paint utilise les menus déroulants qui vous permettent de choisir des commandes.

Alors que vous avez déroulé un menu, remarquez que certaines commandes ont des caractères affichés à leur droite. Ces caractères sont appelés les équivalents clavier des commandes de menu déroulant. Ils sont appelés ainsi car ils vous permettent d'utiliser certaines combinaisons de touches pour exécuter la même tâche qu'avec les commandes de menus.

Certaines commandes de menu utilisent la touche Option comme Option Redimensionner ou option Quitter. Pour utiliser la touche option avec les commandes de menu déroulant, la touche option doit être maintenue appuyée au moment où l'on clique sur la barre des menus. Ensuite, on peut relâcher la touche option.

La création d'une oeuvre d'art

Ce guide va introduire certaines caractéristiques essentielles de Platinum Paint. Vous allez créer une merveilleuse image représentant un coucher de soleil en Californie en quelques minutes. Si vous ne vous trouvez pas à côté de votre ordinateur maintenant, allez-y, démarrez Platinum Paint et dépêchez vous parce que ce guide va vite.

Ouvrir un fichier

Pour commencer il faut ouvrir un fichier sur le disque Platinum Paint :

- 1) choisir Ouvrir dans le menu Fich ou presser -O pour Ouvrir.
- 2) tapez S pour vous déplacer vers les images commençant par un S Mettez en valeur SUNSET, puis cliquez sur Ouvrir ou appuyez sur la touche Return.
- 3) La fenêtre document SUNSET va apparaître, elle est vide pour l'instant.

Dessiner une forme

La première chose à faire est de dessiner le soleil. C'est assez facile car c'est juste un cercle.

- 1) cliquez sur la partie supérieure du sélecteur de couleur (Couleur de fond) et tirez le curseur sur le carré jaune. Ceci donne la couleur jaune au crayon. Le crayon de couleur est utilisé pour colorier l'intérieur des formes pleines.
- 2) continuez et changez la couleur de la bordure en jaune également en cliquant sur la partie inférieure (couleur de bordure) et en tirant le curseur sur le carré jaune. Maintenant que les couleurs sont correctes, nous sommes prêts à dessiner le soleil.
- 3) cliquez sur la moitié droite de l'outil ovale pour dessiner un ovale plein
- 4) appuyez sur la touche Majuscule, ceci force l'outil en le faisant dessiner un cercle parfait au lieu d'un ovale
- 5) peignez un cercle d'environ 3 cm de diamètre quelque part vers le milieu de l'écran, plutôt du côté droit. Cliquez et tirez la souris en diagonale en même temps que vous appuyez sur la touche chiffre.

Ajouter la ligne d'horizon

Maintenant nous allons ajouter la ligne d'horizon. C'est aussi facile que de dessiner le soleil.

- 1) en utilisant le sélecteur de couleur, changez la couleur du crayon en un marron le plus clair (juste à droite du jaune)
- 2) cliquez sur l'outil trait
- 3) sélectionnez l'épaisseur de trait désiré)
- 4) placez le curseur sur le bord gauche de l'écran, aligné avec le milieu du soleil.

- 5) appuyez sur la touche Majuscule, puis tirez une ligne horizontale à travers l'écran en passant par le milieu du soleil. Assurez vous que la ligne traverse bien tout l'écran sans laisser d'espace sur les cotés. Maintenant nous allons enlever la moitié inférieure du soleil en la remplissant de blanc
- 6) choisissez la couleur blanche pour le crayon puis cliquez sur le pot de peinture dans la fenêtre outils
- 7) cliquez le pot de peinture sur la moitié inférieure du soleil. Le jaune est rempli de blanc jusqu'à la ligne d'horizon.

Le remplissage graduel du ciel et de la terre

Maintenant nous allons remplir le ciel et la terre.

- 1) choisir Remplir avec... dans le menu Divers. La boîte de dialogue des réglages apparaît alors. C'est l'endroit où l'on indique à Platinum Paint les couleurs à utiliser pour le remplissage graduel et le type de remplissage à utiliser. Remarquez la bande inférieure de couleur. On y trouve toutes les nuances de bleu dans la palette du document. Nous utiliserons ces couleurs pour remplir le ciel.
- 2) cliquez sur Méthode, un PopUp menu apparaît. Tirez le curseur vers le bas vers Gradient vertical et relâchez le bouton de la souris
- 3) cliquez sur Appliquer à, un menu apparaît. Tirez le curseur vers le bas sur Objet et relâchez le bouton de la souris. Le type de remplissage est maintenant dégradé vertical .
Cela signifie que le pot de peinture effectuera le remplissage avec un mélange doux des couleurs qui se trouve dans la gamme du bleu au lieu de remplir avec une couleur unique et le mélange s'effectuera du haut vers le bas.

Regardez la barre de défilement Mélange qui se trouve en haut, elle montre la dispersion qui sera utilisée dans le remplissage graduel. Pour l'instant, les couleurs ne sont pas suffisamment dispersées pour représenter un coucher de soleil réaliste.

- 4) cliquez sur le pouce de la barre de défilement Mélange et faites le glisser vers le tiers gauche de la barre de défilement (ou bien choisissez un mélange qui vous plaît). Le rectangle sur la droite vous montre le nouveau mélange réalisé quand vous relâchez le bouton de la souris.
- 5) cliquez sur OK ou appuyez sur RETURN pour refermer la boîte de dialogue une fois que les réglages vous conviennent.

Maintenant nous sommes prêts à remplir le ciel.

- 6) si vous n'avez pas déjà choisis le pot de peinture, cliquez maintenant sur l'icône du pot de peinture qui se trouve dans la fenêtre outils.
- 7) cliquez le pot de peinture dans l'espace blanc qui se trouve au dessus de la ligne d'horizon. Nous avons maintenant notre ciel.
- 8) nous allons maintenant peindre le désert. Cliquez sur le chiffre romain II qui se trouve dans le sélecteur de gamme qui se trouve lui-même en bas de la fenêtre Outils. Vous choisissez ainsi une autre gamme de couleurs que nous avons déjà réglé pour vous. Elle contient des marrons ocres pour la couleur du désert.
- 9) cliquez le pot de peinture dans l'espace blanc qui se trouve sous la ligne d'horizon. La terre est colorée, les marrons les plus clairs se trouvant vers le haut et les plus foncés vers le bas.

La réalisation de la brosse sur mesure.

Nous pourrions nous arrêter là et admirer notre travail, mais nous n'avons pas tout à fait terminé. Afin que cela ressemble vraiment à un coucher de soleil sur le désert californien, il nous faut quelques cactus.

- 1) cliquez sur l'outil main qui se trouve dans la fenêtre outils. L'outil main nous permet de défiler à l'intérieur du document.
- 2) cliquez l'outil main vers le bas de la fenêtre document et tirez la main vers le haut. Le document glisse vers le haut sous la fenêtre. Arrêtez le défilement quand vous voyez le cactus
Un cactus ne sera sûrement pas suffisant. Aussi nous allons ruser pour fabriquer quelques cactus à partir de celui ci. Tout d'abord nous allons transformer ce cactus en une brosse sur mesure.
- 3) cliquez sur l'outil lasso dans la fenêtre outils.
- 4) cliquez et tirez le lasso autour du cactus. Il n'est pas nécessaire d'approcher le lasso très près du cactus. Quand vous relâchez le bouton de la souris, le lasso rétrécit et se positionne tout autour du cactus et une ligne pointillée suivant le contour du cactus indique que le cactus est choisi.
- 5) choisissez Appliquer la brosse dans le menu Edit. Ceci transforme le choix du lasso, c'est à dire le cactus, en une brosse sur mesure.
- 6) utilisez l'outil main (ou la barre de défilement vertical) pour revenir à la moitié supérieure du document où se trouve notre coucher de soleil. Notre nouvel brosse sur mesure cactus peut être utilisée pour placer un cactus où vous le désirez. Cliquez sur l'outil Brosse, puis déplacez vous dans la fenêtre de votre document. Placez un ou deux cactus quelque part dans le désert en positionnant le cactus et en cliquant.

Les effets spéciaux avec la brosse sur mesure.

Il est un peu ennuyeux de n'avoir qu'un seul type de cactus. Nous allons donc jouer avec le cactus et voir ce que nous pouvons en tirer. Quand la brosse personnalisée cactus est encore active, choisissez Etiré dans le menu Edit.

- 1) des poignées apparaissent aux quatre coins du cactus. En utilisant la souris, cliquez sur une des poignées et tirez la dans la direction que vous désirez pour étirer le cactus. Vous pouvez attraper une poignée et étirer le cactus autant de fois que vous le désirez.
- 2) une fois que vous avez la forme que vous désirez, cliquez en dehors du contour pointillé. Notre brosse cactus personnalisée est maintenant étirée. Placez un autre cactus quelque part dans le milieu du désert.

Pour un effet dimensionnel, nous allons changer à nouveau la taille du cactus et placer le cactus vers le premier plan du désert, loin de l'horizon.

- 3) choisissez Doubler dans le menu EDIT. Le cactus est maintenant deux fois plus grand qu'auparavant.
- 4) cliquez un cactus du côté d'un coin inférieur de la fenêtre.
- 5) choisissez la commande Réduire de moitié deux fois dans le menu EDIT, puis choisissez ensuite Flip horizontal qui se trouve également dans le menu EDIT
- 6) le cactus est maintenant deux fois plus petit qu'il était à l'origine et il est permuté horizontalement. Ainsi il ne ressemblera pas exactement aux autres cactus. Cliquez le cactus le plus petit une fois ou deux du côté de la ligne d'horizon. Nous nous retrouvons donc maintenant avec un grand cactus près du premier plan et des cactus plus petits au loin. Maintenant nous avons fini. Notre merveilleux coucher de soleil californien est terminé. Si vous vous sentez d'humeur artistique, vous pouvez rajouter un coyote, un ou deux road runner ou tout ce que vous voulez. Mais tout d'abord sauvegardons notre oeuvre d'art.

Sauvegarder et imprimer

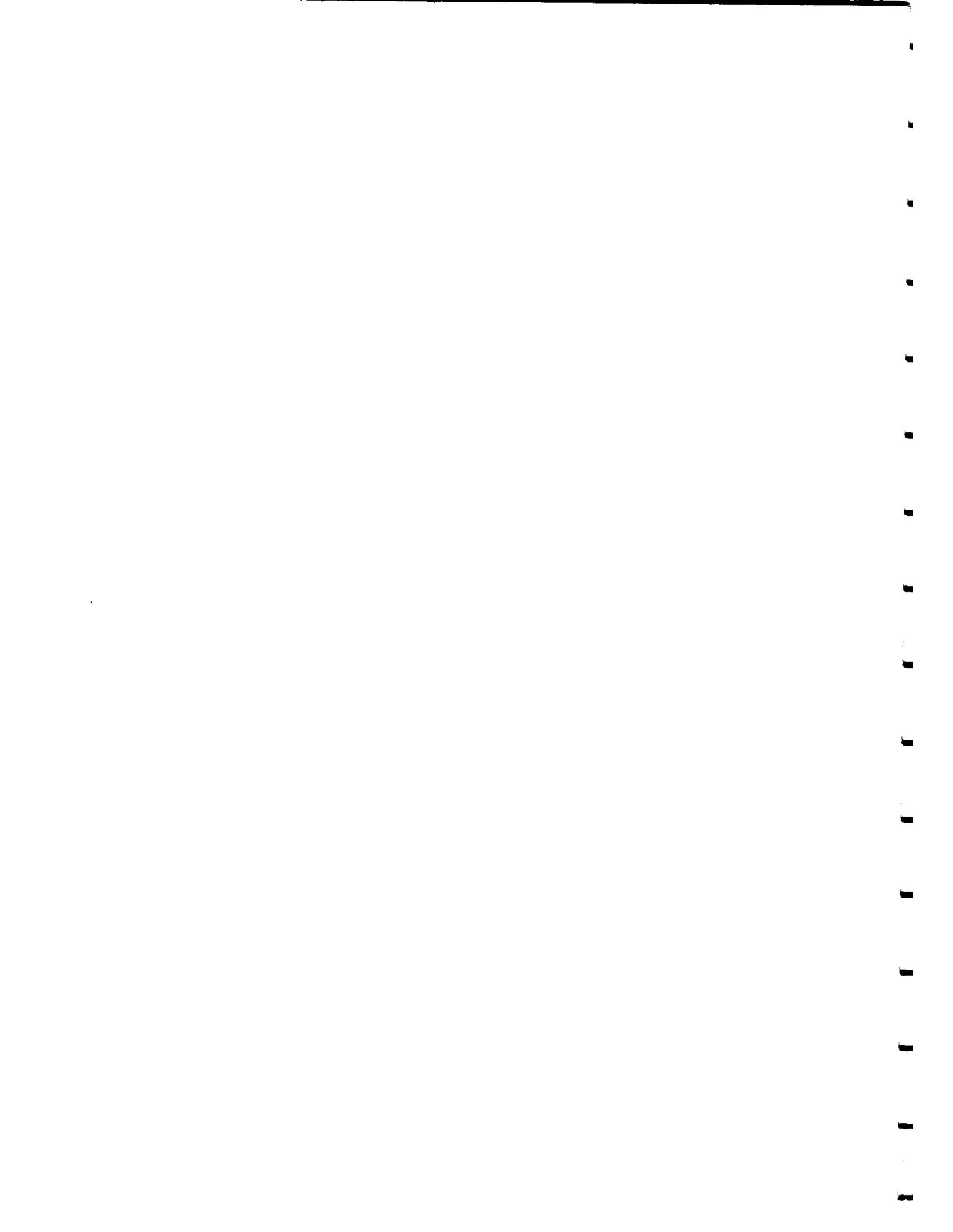
Nous ne voudrions à aucun prix que quelque chose arriva à cette merveilleuse oeuvre d'art. Aussi nous devons la sauvegarder sur disque.

- 1) choisir Sauver sous... dans le menu FICH.
- 2) enlever la disquette Platinum Paint du lecteur et insérez une de vos disquettes de données. Si votre disque n'apparaît pas dans la boîte de liste sur la gauche, cliquez sur le bouton Volume, puis cliquez deux fois sur le nom de votre disquette de données.
- 3) tapez le nom que vous souhaitez dans la boîte Sauver sous, puis cliquez sur Sauver. Le document Platinum Paint sera sauvegardé sur votre disquette de données sous forme de fichier. Nous sommes maintenant prêts à imprimer cette oeuvre.

Dans ce guide nous considérons que vous possédez une imprimante Imagewriter qui est connectée à votre Apple IIGS. Sinon, continuez et sautez cette section.

- 4) choisissez Imprimer dans le menu FICH.
- 5) si vous utilisez un ruban couleur dans votre Imagewriter, cliquez sur le PopUp menu et choisissez Couleur
- 6) cliquez sur OK et admirez ce ravissant désert californien qui apparaît tout doucement sur votre imprimante.

C'est tout ce que nous étudierons dans ce guide. Pour des exemples concernant des caractéristiques plus avancées, lisez le chapitre suivant : les exemples de Platinum Paint. Pour des détails explicites sur la façon d'utiliser chaque outil et chaque commande, reportez vous au chapitre 4.



CHAPITRE 3

Les exemples Platinum Paint

Déformer la brosse personnalisée.

Le pot de peinture vous permet de déformer votre brosse personnalisée afin de la loger dans une forme irrégulière. Voici une démonstration pratique de cet effet.

- 1) ouvrez le document appelé SQUISH.HEADS qui se trouve sur la disquette programme de Platinum Paint. Choisissez la tête que vous désirez en utilisant l'outil lasso, puis choisissez Appliquer la brosse dans le menu EDIT afin de transformer la tête que vous avez choisi en brosse personnalisée.
- 2) choisissez l'outil pot de peinture en cliquant dessus, puis cliquez deux fois dessus pour appeler la boîte de dialogue remplissage gamme.
- 3) cliquez sur Déformer la brosse qui se trouve à l'intérieur du PopUp menu Méthode, puis cliquez OK
- 4) cliquez le pot de peinture à l'intérieur des formes. Vous remarquez la façon dont la tête est déformée différemment afin de se loger à l'intérieur de chaque forme
- 5) quand vous vous êtes assez amusé à déformé une tête, essayez de choisir Annuler du menu Edit et de déformer une autre tête ou bien dessinez vos propres formes et continuez à déformer la tête dans chacune de ces formes.

Un autre usage de la méthode de remplissage de la brosse déformée est la compression de texte. Après avoir tapé du texte dans la fonte désirée, sélectionnez le texte avec le marqueur et mettez le texte en brosse. Dessinez une forme qui a à peu près la même taille que le texte que vous avez tapé, par exemple un ovale. Ensuite, choisissez le pot de peinture, puis cliquez en maintenant la touche contrôle appuyée à l'intérieur de la forme (cliquez en maintenant la touche de contrôle appuyée avec le pot de peinture est un raccourci équivalent au choix de la méthode de remplissage Déformer la brosse dans la boîte de dialogue de fixation des modes de remplissage). Le texte que vous avez tapé est comprimé et prend la forme de l'ovale.

Étaler, mélanger et adoucir

Ce guide montre comment réaliser des objets plus réalistes en les étalant et en les adoucissant. Ceci rends les objets moins géométriques et ayant moins l'air de sortir d'un ordinateur. Tout d'abord nous allons essayer d'étaler et de mélanger.

- 1) ouvrir le document SMEAR.DEMO. Une courbe est visible dans la fenêtre
- 2) choisissez l'outil Brosse
- 3) sélectionnez la méthode de brossage Etale qui se trouve dans la partie supérieure du menu MODE.
- 4) essayez d'étaler la courbe. Essayez d'étaler la peinture à partir du haut de la courbe comme le ferait de l'eau qui giclerait du haut d'une vague.
- 5) choisissez maintenant le mode Mélange qui se trouve dans la partie inférieure du menu MODE.
- 6) étalez la courbe un peu plus. Remarquez comment les peintures se mélangent ensemble
- 7) faites défiler le document vers le bas (en utilisant les flèches, les barres de défilement) jusqu'à ce que l'image d'un nuage apparaisse. Ce nuage a été créé avec la même technique en utilisant seulement Etale et Mélange . Il faut utiliser un mouvement circulaire avec la brosse pour obtenir ce genre d'effet.

Maintenant nous allons essayer d'adoucir. La méthode de brossage Adoucit lisse les bords et rends l'image légèrement floue de façon à la rendre moins granuleuse et donc plus naturelle.

- 1) faites défiler le document vers le bas jusqu'à ce que des cercles deviennent visibles
- 2) choisissez la méthode de brossage Adoucit dans le menu MODE
- 3) brossez autour des bords de l'un des cercles (laissez l'autre cercle afin de pouvoir comparer). Si vous ne pouvez pas dire où vous êtes en train de broser, appuyez sur la touche ESCAPE pour montrer le curseur pendant que vous êtes en train de broser.
- 4) comparez les deux cercles, puis continuez à adoucir le cercle

Voici une autre méthode pour adoucir de grandes surfaces

- 1) choisir Reprendre dans le menu FICH.
- 2) choisir l'outil Sélecteur, puis sélectionnez l'un des cercles en tirant le marqueur par dessus.
- 3) choisir Adoucir dans le menu EDIT et remarquez la différence entre les deux cercles
- 4) appuyez sur Control-A (pour encore, qui répète la dernière commande menu) pour adoucir la sélection à nouveau.

Vous pouvez utiliser Control-A de façon répétitive jusqu'à obtenir l'effet désiré.

Le coloriage en dégradés de gris

Dans cet exemple, nous allons montrer les possibilités de Platinum Paint pour colorier en utilisant la méthode de brossage Lave.

Lave utilise l'ombre ou la brillance de la couleur qui se trouve sous la brosse et lui donne la teinte de la couleur du crayon. Par exemple, si vous peignez par dessus un gris foncé alors que la couleur du crayon est un doré brillant, alors le résultat sera un doré foncé. La fonction Lave fonctionne mieux si l'on a pris soin de bien concevoir la palette avec plusieurs graduations de couleurs comme nous l'avons fait dans cette démonstration.

- 1) ouvrir le document WASH.DEMO qui se trouve sur la disquette programme de Platinum Paint
- 2) sélectionnez l'outil brosse
- 3) sélectionnez la méthode de brossage en choisissant Lave dans le menu MODE
- 4) choisissez une des ombres (ou brillance) de marron dans le sélecteur de couleurs. Lave donnera à la peinture qu'elle touche, la teinte de la couleur du crayon avec l'ombre (ou la brillance) de la peinture qui se trouve déjà à l'écran
- 5) passez la brosse en différents endroits du chat et coloriez ainsi sa fourrure
- 6) choisissez une des ombres de bleu puis brossez la sur les yeux du chat

Nous allons maintenant vous montrer de façon plus rapide à colorier de grandes surfaces.

- 1) sélectionnez Reprendre dans le menu FICH et cliquez sur OK
- 2) cliquez deux fois sur l'outil sélecteur pour choisir la fenêtre toute entière
- 3) choisissez une des ombres de marron dans le sélecteur de couleurs
- 4) choisissez Lave dans le menu EDIT. Le chat tout entier est rapidement colorié.
- 5) sélectionnez une autre couleur
- 6) choisissez une des ombres de bleu et coloriez les yeux du chat. Vous avez maintenant un remarquable portrait du chat colorié de TED TURNER

L'animation avec les cycles de couleurs

Ouvrez le document qui s'appelle RADAR sur la disquette programme. Appuyez sur -barre d'espace pour zoomer et passer dans le mode plein écran, puis appuyez sur la touche TAB pour démarrer le cyclage des couleurs. Cette démonstration utilise le cyclage des couleurs pour simuler un vieil écran de radar. Quatre couleurs différentes sont utilisées pour simuler la lente disparition des traces laissées derrière par la ligne qui balaye l'écran.

Voici comment nous avons dessiné le radar

- 1) nous avons tout d'abord réalisé un fond noir uni en utilisant la couleur numéro 1
- 2) nous avons ensuite dessiné des lignes partant d'un point central commun régulièrement espacées, chaque ligne étant dessinée dans une couleur différente. La première ligne, celle qui part directement du centre a été dessinée dans la couleur numéro 2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, la ligne suivante a été dessinée dans la couleur numéro 3 et ainsi de suite.
- 3) les points qui représentent les échos radar ont été dessinés dans la couleur de la ligne qui se trouve en face d'eux (dans le sens des aiguilles d'une montre)
- 4) on a créé une gamme qui contient toutes les couleurs utilisées pour dessiner les lignes dans l'ordre dans lequel nous les avons dessinées. La première couleur de la gamme est la couleur 2, ensuite la couleur 3, ensuite la couleur 4 etc...
- 5) nous avons modifié la palette de telle façon que la première couleur dans la gamme (la couleur 2) soit gris foncé, la couleur 3 un gris plus clair et la couleur 4 a été transformée en blanc. On a rendu noir les autres couleurs de la gamme.
- 6) à partir de la boîte de dialogue remplissage gamme Fixation des modes de remplissage, en ayant allumé le cyclage de couleurs, on a ajusté la vitesse de façon à obtenir un effet correcte. C'est une bonne idée de dessiner l'animation avec la palette par défaut et de ne pas fixer la palette pour l'animation jusqu'à ce que vous ayez terminé de dessiner, sinon vous ne pouvez pas voir les formes animées. Essayez d'éviter l'utilisation des couleurs 1 et 16 car ce sont les couleurs utilisées par le système pour dessiner les fenêtres et les menus. Le cyclage de ces couleurs peut être une cause de distraction ou d'irritation.

Ceci est l'idée générale pour créer une image animée

- 1) dessinez un fond uni en vous assurant de ne pas utiliser une couleur que vous utiliserez pendant l'animation
- 2) dessinez le ou les objets qui seront animés dans une couleur différente pour chaque trame
- 3) constituez une gamme qui contient toutes les couleurs que vous avez utilisé pour dessiner l'objet dans l'ordre dans lequel vous voulez voir l'objet se déplacer
- 4) éditez la palette de telle façon que la trame de démarrage soit de la couleur désirée pour l'objet animé. Donnez ensuite aux autres couleurs utilisée dans l'animation, la même couleur que celle du fond.
- 5) à partir de la boîte de dialogue de Fixation des modes de remplissage, appuyez sur la touche TAB pour démarrer le cyclage des couleurs. Utilisez la barre de défilement Vitesse pour ajuster la vitesse ou bien les boutons par le haut ou par le bas pour changer la direction du cyclage. Otez la fenêtre si elle cache une partie de votre animation.



CHAPITRE 4

Référence

Les outils

La fenêtre d'outils est le groupe d'icônes que vous voyez sur le coté gauche de l'écran de Platinum Paint. Vous utiliserez ces outils pour créer différents objets dans vos documents et pour sélectionner des parties de votre image avec lesquelles on utilisera d'autres commandes. Une fois que vous saurez maîtriser l'usage de chacun de ces différents outils, vous deviendrez familier avec la meilleure façon de les utiliser.

Vous pouvez déplacer la fenêtre outils où vous le voulez à l'écran en appuyant sur la touche  et en tirant la fenêtre là où vous le voulez. La partie supérieure de la fenêtre outils montre les outils. L'outil en cours est mis en valeur sur fond noir. Pour changer d'outil, il suffit de cliquer sur le nouvel outil que vous désirez.

Les touches utilisables pendant que vous peignez avec les outils.

- La touche **£** fait basculer l'affichage des coordonnées
- La touche **+** fait basculer la croix d'alignement (lignes en croix partant du curseur)
- Les touches **>** et **<** font passer à la couleur suivante ou à la couleur précédente
- Les touches **'** et **;** font passer à la forme de pinceau suivante ou précédente
- La touche **Escape** cache le curseur de façon à ce que vous ayez une meilleure vue de ce que vous êtes en train de faire

Vous pouvez utiliser la touche RETURN et les touches Flèches au lieu de la souris quand vous êtes en train de travailler sur une image très petite. L'utilisation d'une touche flèche fait déplacer le curseur d'un pixel dans la direction indiquée par la flèche.

Si vous appuyez sur la touche Option en même temps que vous appuyez sur une touche flèche, alors le curseur se déplace de 10 pixels d'un seul coup.

Si vous appuyez sur la touche RETURN, c'est la même chose que si vous appuyez sur le bouton de la souris et le maintenez appuyé.

Si vous appuyez sur RETURN une deuxième fois (ou si vous cliquez la souris) cela équivaut au relâchement du bouton de la souris. Ceci vous permet de cliquer et de tirer de façon très précise en utilisant le clavier au lieu de la souris.

En dessous de chaque description de l'outil se trouve une liste des touches modificatrices qui peuvent être utilisées avec l'outil.

Avec les outils de dessin, la touche Blocage majuscule usuellement oblige le curseur à peindre sur une ligne horizontale, ou une ligne verticale. La fonction des autres touches modificatrices diffère avec chaque outil.

Quand vous êtes en mode 640 certains outils se comportent différemment suivant l'état du Dithering actif (qui se trouve dans le menu DIVERS). Ces différences sont notées à la fin de chaque description d'outils à coté d'une icône de cadenas .

LE SELECTEUR

Cet outil est utilisé pour sélectionner une zone rectangulaire du document afin de pouvoir la manipuler.

L'outil sélecteur vous permet de réaliser des sélections simples et rapides. Une fois que vous avez sélectionné une zone, elle peut être modifiée d'un grand nombre de façons (renversée, inclinée, pivotée etc). Le menu EDIT montre les commandes que vous pouvez utiliser pour copier, effacer et modifier les sélections.

Pour utiliser l'outil sélecteur

- 1) appuyez sur le bouton de la souris au coin gauche de l'image que vous voulez sélectionner
- 2) tirer le curseur vers le coin inférieur droit de l'image
- 3) relâchez le bouton de la souris

Une ligne pointillée mobile signale la zone qui a été sélectionnée. Vous pouvez soulever cette image du fond en plaçant le pointeur à l'intérieur de la boîte et en tirant l'image vers un autre endroit de l'écran, ou bien vous pouvez réaliser rapidement une copie d'image en maintenant la touche OPTION enfoncée quand vous cliquez à l'intérieur de la boîte.

Si vous cliquez sur un autre outil ou en dehors de la zone choisie, vous désélectionnez l'image (la boîte disparaît).

☞. Quand vous faites une sélection, quand vous appuyez sur ☞, le marqueur rétrécit de façon à devenir la plus petite boîte qui pourra contenir la forme de l'image.

Option. Si vous appuyez sur OPTION, l'image n'est pas coupée du document, au contraire, elle est copiée.

Control. Si vous appuyez sur CONTROL, l'image n'est pas coupée du document, au contraire, elle est copiée.

sélection plus grande que la fenêtre en déroulant quand vous tirez en dehors de la fenêtre.

Quand la sélection est déposée, elle n'est pas coupée sur les bords de la fenêtre comme d'habitude.

Quand vous tirez la sélection, en maintenant enfoncée la touche  vous étirez la sélection. Appuyer sur OPTION ne coupe pas l'image du document. Utilisez ceci pour tirer une copie de l'image hors de la sélection originale.

CONTROL vous permet de tirer une sélection ailleurs dans le document en déroulant quand vous tirez en dehors de la fenêtre.

Touche majuscule force la sélection à être tirée Horizontalement ou Verticalement.

Si vous faites un DOUBLE CLIC sur l'icône Sélecteur, vous sélectionnez la fenêtre toute entière.

Si vous faites un TRIPLE CLIC sur l'icône Sélecteur, vous sélectionnez le document tout entier.

LE LASSO

Le lasso vous permet de sélectionner des images compliquées, simplement en les entourant. Ceci permet donc une sélection plus compliquée que celle effectuée avec l'outil marqueur. Le Lasso ignore la couleur du fond et rétrécit de façon à s'ajuster à la forme de l'image. Une fois qu'elle a été sélectionnée, l'image peut être modifiée d'un grand nombre de façons (retournée, inclinée, pivotée etc)

Pour utiliser l'outil Lasso:

- 1) appuyez sur le bouton de la souris
- 2) déroulez le lasso autour de l'objet que vous voulez sélectionner
- 3) relâchez le bouton de la souris, alors le lasso se resserre et rétrécit de façon à s'ajuster exactement à la forme de l'image.

Quand vous faites une sélection :

Si vous appuyez sur , le lasso ne rétrécit pas pour s'ajuster à la forme de l'image

Si vous appuyez sur Control, vous sélectionnez tous les pixels jointifs à la couleur qui se trouve sous l'extrémité du lasso (ou les couleurs dans la gamme en cours si la touche Majuscule est appuyée). A utiliser pour sélectionner une forme qui est d'une couleur unie, simplement en appuyant sur la touche Control et en cliquant à l'intérieur de celle ci au

lieu de tirer autour.

Si vous appuyez sur Option, l'image n'est pas coupée du document, au contraire, elle est copiée.

Si vous appuyez sur Blocage majuscule, il y a un rétrécissement autour de toutes les couleurs dans la gamme en cours au lieu d'un rétrécissement juste sur la couleur du fond.

Quand vous tirez la sélection :

Si vous appuyez sur , vous étirez la sélection.

Si vous appuyez sur Option, vous ne coupez pas l'image du document
Si vous appuyez sur Control, vous pouvez tirer la sélection à un autre endroit du document en déroulant quand vous tirez en dehors de la fenêtre

Si vous appuyez sur Blocage Majuscule, vous forcez la sélection à être tirée Horizontalement ou Verticalement.

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'icône Lasso, vous sélectionnez la fenêtre toute entière. Le Lasso rétrécira autour de la couleur du fond qui se trouve au bord de la fenêtre.

 Quand Dithering actif est en service (ON), le marqueur et le Lasso sont modifiés. Les pixels pairs d'une image ne peuvent être tirés que sur des pixels de numéro pair, sinon des pixels de nombre pair seraient affichés avec les couleurs des pixels de numéros impairs

LA MAIN

L'outil Main vous permet de vous déplacer à un endroit différent du document.

Pour utiliser l'outil main, appuyez sur le bouton de la souris et tirez la main hors de la fenêtre jusqu'à ce que vous voyez ce que vous désirez et relâchez alors le bouton.

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'outil main, vous obtenez la boîte de dialogue Voir la page décrite plus loin. L'utilisation de la commande Voir la page est une autre façon de déplacer le document autour de la fenêtre.

LE LETTREUR

L'outil Texte permet d'ajouter du texte à votre document sous un grand nombre de couleurs, style, taille et avec également la possibilité de justifier le texte à gauche, à droite ou au centre.

Pour utiliser l'outil texte, il suffit de cliquer là où vous voulez commencer à écrire, ou sinon d'appuyer sur le bouton de la souris et tirer le curseur texte (barre clignotante) o] vous le désirez et relâcher de bouton.

Pour déplacer du texte après que vous ayez commencé à taper, appuyez sur la touche Option et cliquez où vous désirez déplacer le texte.

Pour aligner le texte exactement comme vous le souhaitez, appuyez sur la touche Option et tirez le curseur jusqu'à ce que vous soyez satisfait.

Si vous mettez en service la fonction Arrière-plan dans le menu FONT, le fond qui se trouve sous le texte sera effacé, ce qui peut être utile si vous essayez de taper sur des fonds très encombrés.

Pendant que vous tapez, vous pouvez utiliser la touche Delete pour effacer le dernier caractère que vous avez tapé, ou la touche CLEAR pour effacer la ligne toute entière.

Vous avez besoin de presser sur la touche Return quand le curseur atteint le bord de la fenêtre. Le curseur se déplacera alors au début de la ligne suivante. Vous ne pouvez pas taper du texte en dehors de la fenêtre, de la même façon que vous ne pouvez pas peindre en dehors de la fenêtre.

Après que vous ayez rentré une ligne de texte, vous pouvez encore changer ses attributs, tels que la fonte, la taille ou le style avant de presser RETURN pour rentrer la ligne.

Pour changer les attributs, vous pouvez utiliser le menu approprié, ou changer tous les attributs en même temps en utilisant la commande Attributs... qui se trouve dans le menu FONT.

Vous pouvez obtenir la taille suivante ou la taille précédente dans le menu Taille en tapant ⌘-é ou ⌘-è

Pour changer l'alignement du texte, appuyez sur ⌘-L, ⌘-M ou ⌘-R pour un alignement respectivement à gauche, au milieu ou à droite.

Vous pouvez également changer le décalage d'ombres et de couleurs si vous utilisez la touche Control pour placer une ombre sous le texte. Voyez ce qui concerne la boîte de dialogue Ombres pour une description des caractéristiques d'ombre de Platinum Paint.

Quand vous avez fini d'entrer du texte, tapez sur ⌘-Return ou sur la touche ENTER du pavé numérique, le curseur va disparaître et vous pourrez à nouveau utiliser normalement les commandes clavier de Platinum Paint.

Si vous appuyez sur ⌘ vous utilisez le mode de dessin en cours (sauf Mélange) pour dessiner du texte, au lieu de Copier.

Si vous appuyez sur Option vous déplacez la ligne de texte vers une nouvelle position

Si vous appuyez sur Control, vous ombragez le texte. Cet effet utilise le décalage d'ombre en cours et la couleur en cours qui sont fixés à l'aide de la commande Ombré et ceci est différent de l'option Ombre qui se trouve dans la boîte de dialogue Attributs... et dans le menu STYLE.

Si vous appuyez sur Blocage Majuscule, vous forcez le curseur texte à être tiré soit Horizontalement, soit Verticalement.

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'icône outil texte, vous obtenez la boîte de dialogue Attributs qui vous permet de modifier la fonte, la taille et le style en cours. La boîte de dialogue Attributs est décrite plus loin.

POT DE PEINTURE

Le pot de peinture vous permet de remplir des zones fermées avec une couleur ou un motif.

Le pot de peinture vous permet également de remplir une zone avec un mélange de plusieurs couleurs ou même de déformer la brosse de façon à ce qu'elle s'ajuste à la zone.

La couleur avec laquelle on remplit est la couleur qui se trouve sous l'extrémité de la peinture versée hors du pot.

Pour utiliser le pot de peinture, il suffit de cliquer sur la couleur dans le document que vous voulez remplir.

Le pot de peinture utilise la méthode de remplissage que vous spécifiez dans la boîte de dialogue Fixation des modes de remplissage.

Vous pouvez passer outre ces spécifications en utilisant les touches modificatrices ci-dessous qui vous permettent de spécifier le type de remplissage à utiliser

Touche 

Remplit normalement en utilisant la couleur du crayon en cours ou le motif.

Toucher **Option**

Remplit en utilisant la méthode du dégradé Horizontal

Touche  + touche **Option**

Remplit en utilisant la méthode du dégradé Vertical

Touche **Control**

Remplit en utilisant la méthode de la brosse déformée.

Touche **Blocage Majuscule**

Remplit toutes les couleurs qui se trouvent dans la gamme en cours au lieu de simplement remplir la couleur qui se trouve sous le curseur. La touche Blocage Majuscule peut être utilisée avec les quatre autres touches modificatrices.

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'icône du pot de peinture, vous obtenez la boîte de dialogue Fixation des modes de remplissage qui vous permet de définir le type de remplissage et la gamme de couleur pour le remplissage en dégradé.

Reportez vous à la description de la boîte de dialogue Fixation des modes de remplissage pour plus d'informations sur les types de remplissage disponibles.

 Le pot de peinture remplit avec des pixels DITHERED quand le blocage DITHER (DITHER LOCK) est en service. Quand il est hors service, le pot de service remplit avec des pixels individuels.

L'AÉROGRAPHE

L'aérographet vous permet de déposer un brouillard de peinture sur votre image.

Vous pouvez contrôler la vitesse d'une position.

L'aérographet permet également de diffuser des couleurs qui vont soit en s'éclaircissant, soit en se fonçant. Vous pouvez également diffuser des taches de peinture personnalisées.

Pour utiliser l'aérographe, appuyez sur le bouton de la souris et tirez la souris où vous voulez déposer de la peinture.

Plus longtemps vous laissez le pistolet à un endroit, plus épaisse sera la couche de peinture déposée.

Pour changer la taille de la buse du pistolet, appuyez sur la touche  et sur le bouton de la souris et tirez le curseur vers le bas et vers la droite, jusqu'à ce que la taille de la buse soit celle que vous désirez.

Pour changer la méthode de déposition ou la vitesse de déposition, utilisez la commande Aérographe qui se trouve dans le menu DIVERS (ou cliquez DEUX FOIS sur l'icône du pistolet).

Si vous appuyez sur la touche , vous modifiez la taille de la buse

Si vous appuyez sur la touche Blocage Majuscule, vous forcez le pistolet à être tiré soit Horizontalement, soit Verticalement.

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'icône pistolet, vous obtenez la boîte de dialogue de réglage de l'aérographe qui vous permet de choisir la méthode et la vitesse de déposition. C'est la même chose que si vous choisissez Aérographe... dans le menu DIVERS.

 Le pistolet dépose des pixels en mode dithering si Dithering actif est en service, sinon il dépose des pixels individuels.

LA BROSSE

La brosse fonctionne comme un vrai pinceau de peinture. Il existe déjà 48 modèles différents de brosse, mais vous pouvez également fabriquer votre brosse personnalisée.

La brosse peut également être utilisée pour diluer ou étaler de la peinture, pour adoucir les bords trop vifs, pour créer un effet de charbon, pour colorier des images représentées en dégradés de gris et ainsi de suite.

Pour utiliser la brosse il suffit d'appuyer sur le bouton de la souris et de tirer la brosse ou vous pouvez simplement cliquer pour laisser juste une touche de peinture.

Si vous déplacez la brosse rapidement, il se peut que cela laisse des espaces entre les touches de peinture. Il faut mettre en service Connecter les brosses qui se trouve dans le menu DIVERS, pour faire en sorte que la brosse reste sur le papier et dessine ainsi des coups de pinceaux continus.

Vous pouvez vous fabriquer une brosse personnalisée en sélectionnant Appliquer la brosse dans le menu EDIT pendant que la sélection est active. Voyez la partie concernant les brosses personnalisées plus loin dans ce manuel.

Les coups de pinceau peuvent être réfléchis comme dans un miroir à l'aide de toutes les combinaisons possibles, les quatre axes de réflexion. Voir également les sections de référence suivantes :

Des brosses, les miroirs de brosse, le mode Menu et la brosse comprimée

Si vous appuyez sur la touche Blocage Majuscule, vous forcez la brosse à peindre horizontalement ou verticalement.

Si vous appuyez sur la touche Option, appuyez sur OPTION en cliquant l'icône de la brosse sélectionne la brosse personnalisée.

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'icône de la brosse, vous obtenez la boîte de sélection des différentes tailles ou formes de brosses.

Vous pouvez passer à la forme de brosse suivante ou précédente en utilisant les touches ; et ', même si vous êtes en train de peindre.

 Si Dithering actif est en service, la brosse est modifiée. On ne peut alors tirer, déplacer des pixels de nombre pair dans une image que sur des pixels de nombre pair. Sinon, les pixels de nombre pair seraient affichés avec les couleurs de pixels de nombre impair.

Les brosses personnalisées

En plus des 48 types de brosses fournis, Platinum Paint vous permet de créer votre propre brosse personnalisée. Les brosses personnalisées sont comme des documents miniatures qui ont leur propre palette et qui peuvent être chargés et sauvegardés. En fait, les documents peuvent être chargés comme des brosses et les brosses peuvent être chargées comme des documents.

Si la palette de la brosse personnalisée est différente de la palette du document, elle peut être reconfigurée (REMAP) de façon à s'adapter le mieux possible à la palette du document.

Pour fabriquer votre brosse personnalisée, effectuez une sélection avec l'outil Marqueur ou l'outil Lasso et choisissez Appliquer la brosse dans le menu EDIT.

La sélection en cours est transformée en brosse et vous pouvez commencer à peindre avec votre brosse personnalisée.

Le menu EDIT montre toutes les opérations qui peuvent être exécutées sur la brosse personnalisée.

Usuellement, toute opération que vous pouvez exécuter avec une sélection marqueur ou lasso peut également être effectué avec la brosse personnalisée.

Si vous copiez une brosse personnalisée sur le presse papier, la palette est rangée sur le presse papier avec l'image de la brosse. De cette façon, si vous collez la brosse dans un autre document avec une palette différente, on vous donnera le choix de reconfigurer les couleurs (dans le document ou dans la brosse elle même) de façon à s'adapter au mieux à la nouvelle palette.

Pour sauvegarder votre brosse personnalisée sur une disquette, choisissez Sauver brosse... dans le menu FICH. Cette commande fonctionne exactement comme la commande Sauver sous... et cette fois, c'est la brosse personnalisée qui est sauvegardée au lieu du document.

Nous vous recommandons de créer un sous répertoire appelé Brosse sur votre disquette, pour y ranger vos propres brosses personnalisées. De cette façon vous ne confondrez pas de document Platinum Paint avec des brosses personnalisées.

Quand vous chargez une brosse personnalisée depuis une disquette et que cette brosse a une palette différente du document sur lequel vous êtes en train de travailler, vous avez la possibilité d'utiliser la palette de la brosse personnalisée ou de reconfigurer la brosse de façon à s'adapter à la palette du document.

Voyez la description des commandes Palette de la brosse, Adapter la palette et Adapter le document exposée plus loin.

LE CRAYON

Le crayon permet de dessiner des lignes à la main exactement comme vous le feriez avec un vrai crayon.

Pour utiliser le crayon, il suffit d'appuyer sur le bouton de la souris et de tirer le crayon.

Si vous cliquez sur un pixel qui est de la même couleur que le stylo, alors le crayon efface.

Le crayon dessine toujours avec une largeur d'un pixel et n'est pas affecté par le sélecteur de taille de ligne qui se trouve dans la fenêtre outils.

Si vous appuyez sur la touche OPTION, le curseur est changé en outil Main et vous permet de vous déplacer dans une autre partie du document.

Si vous cliquez et appuyez sur la  en même temps alors que vous travaillez avec le crayon, n'importe où dans la fenêtre, vous passez dans le mode loupe . L'endroit sur lequel vous cliquez avec le crayon sera la zone montrée dans la fenêtre loupe.

Si vous appuyez sur la touche , vous zoomez en mode loupe et vous obtenez une zone agrandie 4 fois de la surface sur laquelle vous avez cliqué.

Si vous appuyez sur la touche Option, vous changez le crayon en outil Main pour pouvoir déplacer le document.

Si vous appuyez sur la touche Blocage Majuscule, vous forcez le crayon à dessiner Verticalement ou Horizontalement.

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'icône du crayon, vous mettez alternativement le mode loupe en ou hors service.

Le mode d'édition loupe est décrit plus loin.

 Le crayon dessine des pixels en mode dithering quand le mode Dithering actif est en service, sinon il dessine des pixels individuels.

LE TRAIT

L'outil trait dessine des lignes dans la couleur du crayon avec la taille de trait en cours.

Les traits peuvent également être ombrées ou forcées à un angle de 45 degrés.

Pour utiliser l'outil Trait,

- 1) cliquez sur le bouton de la souris à ce qui sera une extrémité de la ligne
- 2) tirez la ligne vers l'autre extrémité désirée
- 3) relâchez le bouton de la souris. La ligne sera dessinée avec la couleur du stylo.

Si vous appuyez sur la touche , vous dessinez la ligne avec le mode de dessin en cours au lieu de copier.

Si vous appuyez sur la touche Option, vous dessinez la ligne avec la couleur de la bordure.

Si vous appuyez sur la touche Blocage Majuscule, vous forcez la ligne à être une ligne horizontale, verticale, ou à 45 degrés.

Si vous appuyez sur la touche Control, vous ombrez la ligne en utilisant le décalage d'ombre en cours et la couleur qui sont définis dans la boîte de dialogue Ombres.

LA GOMME

La gomme vous permet d'effacer des parties du document, exactement comme avec un chiffon sur un tableau noir.

La gomme efface toujours avec la couleur du fond.

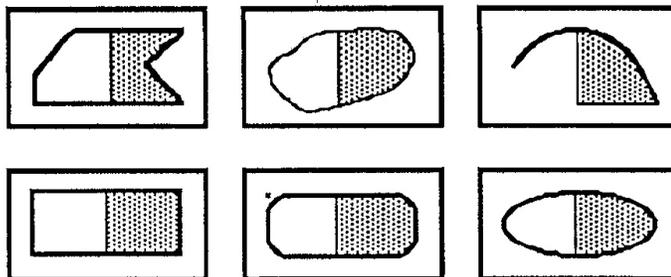
Pour utiliser la gomme, il suffit d'appuyer sur le bouton de la souris et de tirer la gomme sur la surface que vous désirez effacer.

Si vous appuyez sur la touche Blocage Majuscule, vous forcez la gomme à effacer Horizontalement ou Verticalement.

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'icône de la gomme, vous effacez rapidement la fenêtre toute entière.

La fenêtre sera alors transformée en la couleur du fond. Remarquez que seule la partie du document visible dans la fenêtre a été effacée.

LES FORMES



Les outils formes au nombre de 6 (la boîte, la boîte arrondie, l'ovale, la courbe, la main libre et le polygone) sont séparés en deux. La moitié gauche de l'icône dessine seulement le contour de la forme et la moitié droite de l'icône dessine une forme remplie. Chaque forme est décrite en détail ci-dessous.

Ces outils dessinent leurs formes respectives en utilisant le stylo en cours et les couleurs de contour. Pour utiliser les outils boîte, boîte arrondie ou oval :

- 1) cliquez sur le bouton de la souris sur le coin gauche ou droit de la forme
- 2) relâchez le bouton
- 3) tirez le curseur vers le coin inférieur droit de la forme

Vous pouvez dessiner ces formes à partir de leur centre, au lieu de les dessiner depuis un coin jusqu'à l'autre coin, en mettant en service Centrer dans le menu DIVERS.

Pour dessiner alors que centrer est en service, cliquez où vous souhaitez que soit placé le centre de la forme et tirez jusqu'à ce que la forme ait la taille que vous désirez.

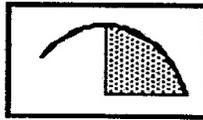
Si vous appuyez sur , vous dessinez la forme avec le mode de dessin en cours au lieu de copier.

Si vous appuyez sur Option, vous dessinez la forme sans contour. Ceci est (évidemment) utile uniquement quand vous utilisez l'une des formes remplies.

Si vous appuyez sur Blocage Majuscule, vous forcez la forme à être carrée ou circulaire.

Si vous appuyez sur Control, vous ombrez la forme.

LA COURBE



L'outil courbe vous permet de dessiner des courbes de 3 points ou des courbes de Bézier. Vous spécifiez le type de courbe à dessiner et le nombre de points qui se trouvera le long de la courbe dans la boîte de dialogue réglage Courbe qui est décrite plus loin.

Pour utiliser l'outil courbe avec des courbes définies par 3 points :

- 1) appuyez sur le bouton de la souris à une extrémité désirée
- 2) tirez la ligne, positionnez la à l'autre extrémité et relâchez le bouton
- 3) tirez la courbe à la forme désirée et cliquez le bouton

Une courbe de Bézier a 4 points de contrôle et peut être éditée avant d'être dessinée.

Pour utiliser l'outil courbe avec les courbes de Bézier :

- 1/ appuyez sur le bouton de la souris où vous désirez placer le premier point
- 2) tirez le curseur jusqu'au point suivant et relâchez le bouton
- 3) répétez l'étape 2) jusqu'à ce que vous ayez placé 4 points
- 4) après avoir placé les 4 points, la courbe est dessinée avec une poignée sur chacun des 4 points
- 5) pour changer la forme de la courbe, tirez l'une de ces poignées
- 6) cliquez 2 fois la souris quand vous avez obtenu la forme désirée

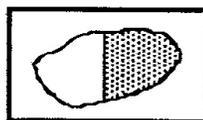
Si vous appuyez sur , vous dessinez la courbe dans le mode de dessin en cours

Si vous appuyez sur Option, vous dessinez la courbe sans contour

Si vous appuyez sur Control, vous ombrez la courbe

Si vous cliquez DEUX FOIS sur l'icône de la courbe, vous obtenez la boîte de dialogue réglage courbe qui vous permet de choisir le type de courbe et le nombre de points de lissage

LA FORME LIBRE



L'outil forme libre vous permet de dessiner n'importe quelle forme irrégulière.

Pour utiliser l'outil forme libre, appuyez sur le bouton de la souris et déplacez la souris là où vous le souhaitez. Si vous ne fermez pas la forme, une ligne sera dessinée entre le point de départ et le point d'arrivée et cette ligne fermera la forme pour vous.

Si vous appuyez sur , vous dessinez la forme suivant le mode de dessin en cours

Si vous appuyez sur Option, vous dessinez la forme sans contour

Si vous appuyez sur Control, vous ombrez la forme

LE POLYGONE



Un polygone est une forme constituée de 3 ou plus lignes reliées entre elles. L'outil polygone peut dessiner un polygone plein ou simplement le contour du polygone.

Pour utiliser l'outil polygone

- 1) cliquez sur le bouton de la souris à l'une des extrémités
- 2) tirez la ligne, positionnez l'autre extrémité et relâchez le bouton
- 3) répétez l'étape 2) aussi souvent que désiré
- 4) cliquez 2 fois ou cliquez en dehors de la fenêtre pour terminer le polygone.

Si vous appuyez sur , vous dessinez le polygone avec le mode de dessin en cours

Si vous appuyez sur Option, vous dessinez le polygone sans contour

Si vous appuyez sur Blocage Majuscule, vous forcez la ligne en cours à être horizontale, verticale ou inclinée à 45 degrés

Si vous appuyez sur Control, vous ombrez le polygone

PIPETTE

La pipette vous permet de changer la couleur du stylo en cliquant sur une couleur du document. Il faut l'utiliser quand vous ne pouvez pas distinguer une couleur d'une autre couleur très semblable dans le menu couleurs.

Il suffit de cliquer la pipette pour aspirer une goutte de peinture pour faire en sorte que cette goutte de peinture devienne la nouvelle couleur du stylo.

Vous pouvez cliquer et tirer la pipette partout dans le document. Le sélecteur de couleurs montre la couleur qui se trouve sous l'extrémité de la

pipette. Relâchez le bouton quand la couleur souhaitée est affichée.

En maintenant appuyé la touche **Control**, vous faites clignoter la couleur qui se trouve sous la pipette et vous pouvez voir tous les endroits où cette couleur est utilisée.

Il suffit d'appuyer sur la touche **Control** en même temps que vous tirez la pipette sur l'image jusqu'à ce que la couleur désirée clignote.

Nota : l'outil pipette n'a pas d'icône dans la fenêtre outils, aussi il faut appuyer sur la touche numérique **1** pour le choisir.

Pour changer la couleur du stylo, il suffit de cliquer sur la couleur du document que vous désirez.

Pour changer la couleur de contour, il faut appuyer sur  en même temps que vous cliquez sur la couleur.

Pour changer la couleur du fond, il faut appuyer sur **OPTION** et cliquer sur la couleur.

Dès que vous relâchez le bouton de la souris, vous travaillez de nouveau avec l'outil que vous aviez auparavant.

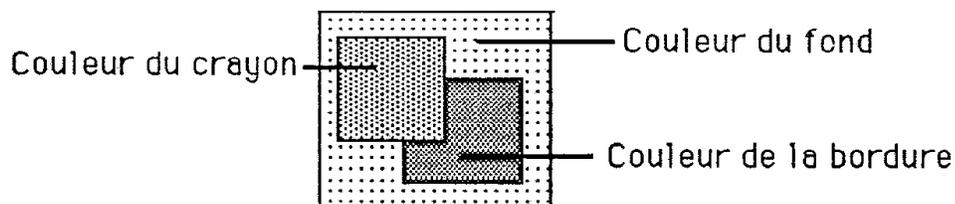
Si vous appuyez sur , vous changez la couleur de contour.

Si vous appuyez sur **Option**, vous changez la couleur du fond.

Si vous appuyez sur **Control**, vous faites clignoter la couleur qui se trouve sous la pipette.

SELECTEUR DE COULEURS

Le sélecteur de couleurs vous permet de modifier la couleur du stylo, du contour et du fond. Les couleurs du stylo et du contour peuvent également être des motifs.



La couleur du stylo est utilisée par tous les outils de dessin. C'est également la couleur utilisée pour remplir l'intérieur des formes pleines.

La couleur de contour est utilisée pour dessiner les contours, les bordures des outils formes.

Pensez à la couleur du fond comme à la couleur du papier sur lequel vous dessinez.

Si vous effacez (avec la gomme), ou si vous découpez une partie de l'image, ceci sera fait avec la couleur du fond.

Pour changer une couleur :

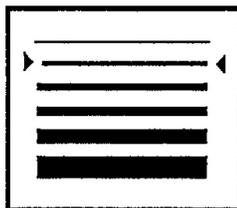
- 1) appuyez sur le bouton de la souris, le curseur étant sur la couleur que vous souhaitez. Un PopUp menu de couleurs apparaît et vous montre la palette de 16 couleurs et les 16 motifs.
- 2) tirez le curseur sur la couleur ou le motif que vous désirez et relâchez le bouton de la souris. Si vous décidez que finalement vous ne voulez pas changer de couleur, il suffit de déplacer le curseur en dehors du menu proposant les couleurs et de relâcher le bouton de la souris.

Si vous appuyez sur OPTION, alors que vous êtes en train de sélectionner une couleur, cette couleur clignote sous le curseur. Utilisez cette caractéristique pour voir à quelle endroit une couleur est utilisée dans un document.

Si vous appuyez sur OPTION et cliquez dans le sélecteur de couleur (c'est à dire si vous appuyez d'abord sur la touche OPTION et que vous cliquez ensuite dans le sélecteur de couleurs), vous obtenez la boîte de dialogue Palette qui vous permet de modifier les couleurs dans la palette du document, ou de choisir une nouvelle palette. L'éditeur de palette est décrit plus loin..

Vous pouvez sélectionner la couleur ou le motif suivant en tapant sur >
Si vous tapez sur < vous sélectionnez la couleur ou le motif précédent.

SELECTEUR DE L'ÉPAISSEUR DE TRAIT



Le sélecteur de l'épaisseur de trait se trouve sous le sélecteur de couleurs. Il permet de choisir l'épaisseur des traits de l'outil trait, et la taille des contours des outils forme. La ligne pointillée qui se trouve tout en haut signifie qu'aucun contour ne sera dessiné.

Pour changer l'épaisseur du trait, il suffit de cliquer sur l'épaisseur de ligne que vous désirez.

Pour changer uniquement la hauteur du trait, cliquez à gauche de l'épaisseur du trait.

Si vous cliquez à droite de l'épaisseur du trait, vous changez simplement la largeur du trait.



Quand Dithering actif est en service, la plus petite largeur de ligne est constituée d'un pixel. En mode dithering (2 pixels du mode 640).

Quand ce mode est hors service, les lignes peuvent avoir une largeur d'un pixel.

LE SELECTEUR DE GAMME

Le sélecteur de gamme vous permet de fixer la gamme en cours. Les gammes sont utilisées essentiellement par l'outil remplissage, mais ils peuvent être également utilisés par le Lasso (afin que le lasso puisse rétrécir, se resserrer autour de plus d'une couleur) et par la brosse (en utilisant la méthode Foncer ou Cycle brosse).

Le sélecteur de gamme comprend 4 icônes, constituées des chiffres romains I à IV.

Si vous cliquez sur un icône de ces chiffres, vous sélectionnez la gamme correspondante.

Si vous cliquez deux fois sur un icône de ces chiffres, vous obtenez la boîte de dialogue mode de remplissage qui vous permet d'éditer la gamme sur laquelle vous avez cliqué deux fois.

Les gammes de couleur et la boîte de dialogue mode de remplissage gamme sont décrites plus loin.

LA BARRE D'INFORMATIONS

La barre d'informations montre les coordonnées du curseur, les coordonnées delta, l'outil en cours, les couleurs en cours et l'état du cadenas Dithering actif en service.

Elle est plus utile en mode plein écran, ou quand la fenêtre outils n'est pas apparente.

Si la barre d'information n'est pas affichée, vous pouvez la mettre en service en choisissant barre d'information dans le menu fenêtre.

Il est possible que vous ne puissiez pas voir toute la barre d'information, cela dépend de la position de la fenêtre sur l'écran. Une façon de résoudre ce problème est d'utiliser le mode plein écran

Si l'option coordonnées dans le menu fenêtre est mise en service, la position du curseur est indiquée à partir du bord gauche de la barre d'informations. Pendant que vous dessinez, les coordonnées delta (le décalage à partir de la position de départ) sont indiquées immédiatement après les coordonnées du curseur.

Si vous cliquez sur l'icône outils, un PopUp menu apparaît qui montre toutes les icônes outils. Il suffit de tirer le curseur sur l'outil que vous désirez et de relâcher le bouton de la souris pour sélectionner un nouvel outil.

Les couleurs en cours sont affichées à côté de l'icône outils. Le changement des couleurs dans la barre d'informations fonctionne de la même façon que le changement des couleurs dans le sélecteur des couleurs qui se trouve dans la fenêtre outils. Il suffit de cliquer sur la couleur que vous désirez changer et de tirer le curseur sur la nouvelle couleur ou motif.

Si l'option Dithering actif qui se trouve dans le menu DIVERS est en service, un icône cadenas est affichée.

Si vous êtes en train de travailler avec la page de réserve, un grand S est affiché.

MENU

Le menu  qui se trouve à l'extrémité gauche de la barre des menus contient une commande : A propos de PLATINUM PAINT et une liste d'accessoires de bureau que vous avez installé dans votre système.

A PROPOS DE PLATINUM PAINT

Numéro de version, information sur le copyright et la mémoire disponible.

Chaque fenêtre document que vous ouvrez nécessite 62 blocs contigus de mémoire se trouvant dans un banc unique de 64k. Si vous obtenez un message indiquant que vous ne pouvez pas obtenir un autre document parce qu'il n'y a pas suffisamment de mémoire, même si la boîte de dialogue A propos de Platinum Paint indique qu'il y a beaucoup de mémoire disponible, c'est probablement parce que la mémoire est fragmentée. Ceci signifie qu'il y a des données rangées un peu partout dans la mémoire et que ces données ne peuvent pas être déplacées pour créer plus d'espace libre contigus. Pour contourner cet obstacle, fermez tout accessoire de bureau ou fenêtre de document que vous pourriez avoir ouvert, libérez le masque, ou détruisez la page de réserve.

Chaque document peut avoir son propre masque, et chacun d'entre eux nécessite un morceau de mémoire supplémentaire de 62K.

La page de réserve, partagée par tous les documents ouverts, nécessite également 62K.

Quand vous sélectionnez le control panel dans le menu , la fenêtre d'un accessoire de bureau apparaît sur l'écran et vous permet de choisir une imprimante ou de changer d'autres caractéristiques opérationnelles de votre IIGS.

Sur le coté gauche se trouve une série d'icônes appelées les appareils de control panel, ou CDEV en raccourci. Les CDEV relevant de l'utilisation de Platinum Paint sont décrits ci-dessous.

PANNEAU DE CONTROLE GRAPHIQUE

DCPRINTER

Si vous cliquez sur le CDEV DCPRINTER, vous pouvez sélectionner un driver d'imprimante à connection directe et un port imprimante.

Choisissez le type d'imprimante (telle que imagewriter) en bas à droite en cliquant sur son nom, puis cliquez sur le port approprié (imprimante ou modem) en haut à droite.

Platinum Paint utilisera désormais le driver d'imprimante et le port que vous avez choisi.

Pour fermer le control panel, cliquez sur la boîte de fermeture qui se trouve sur le côté gauche de la barre de titre ou choisissez fermer dans le menu FICH.

LASERWRITER

Ce CDEV vous permet de sélectionner une LaserWriter quand vous avez connecté votre IIGS à un réseau Appletalk. Référez vous à votre guide de l'utilisateur du système d'exploitation du IIGS pour plus d'informations sur la façon d'installer des drivers Appletalk et LaserWriter sur votre disquette système.

Sélectionnez la LaserWriter en cliquant son nom dans la boîte liste qui se trouve en haut à droite. Si vous travaillez sur un réseau à zones multiples, cliquez le nom de la zone dans la boîte liste qui se trouve en bas à droite, puis sélectionnez l'imprimante dans la première boîte liste. Il n'est pas nécessaire (ou recommandé) que vous téléchargiez l'émulateur imagewriter quand vous utilisez Platinum Paint.

La ligne username qui se trouve en bas identifie votre ordinateur aux autres appareils qui se trouvent branchés sur le réseau. Le changement du Username prend effet après que vous ayez redémarré votre IIGS.

ALPHABET

Les options moniteur (Monitor) et clavier (Keyboard) dans ce CDEV ne sont pas utilisés avec Platinum Paint, on ne va donc pas s'en occuper ici. Nous sommes essentiellement concernés par les réglages de traduction (Translation).

Le PopUp menu Traduction vous permet de positionner la traduction de la touche OPTION.

Quand elle est positionnée sur Standard, vous pouvez utiliser la touche Option pour taper le jeu de caractère alterné (avec des accents de langage étranger et les symboles spéciaux). Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser la touche OPTION avec d'autres commandes clavier telles que ⌘ OPTION Q pour quitter et sauvegarder le presse papier.

Si vous régler Traduction sur aucune (None), vous pouvez utiliser la touche Option avec les commandes clavier, mais vous ne pourrez pas taper les caractères qui font partie du jeu de caractères alternés.

Le réglage par défaut est Standard, mais vous êtes libre de le modifier si vous le désirez.

MENU FICHier

NOUVEAU - N

Crée un nouveau document Platinum Paint.

La palette et les motifs par défaut sont utilisées et la page de dessin est effacée et on lui donne la couleur blanche. Il est possible d'avoir jusqu'à 4 documents ouverts en même temps.

OUVRIR - O

Cette fonction ouvre un document Paint qui se trouve sur une disquette. Choisissez un document en cliquant sur son nom, puis cliquez sur Ouvrir, ou cliquez deux fois sur le nom.

Les fichiers sont listés par ordre alphabétique. Vous pouvez vous déplacer rapidement à un groupe de fichiers en tapant la première lettre du nom du fichier. Dans la boîte de dialogue ci-dessus, si vous tapez un S, la barre de sélection viendra se placer sur SOPHIE. Vous pouvez ouvrir un sous répertoire en le choisissant et en cliquant sur Ouvrir, ou en cliquant deux fois sur son nom. Le bouton Volume vous permet de changer de disquette. Quand vous cliquez sur Volume, Platinum Paint vous donne la liste des disquettes qui sont contenues dans chaque lecteur de disquette connectés à votre IIGS. Choisissez une disquette en cliquant sur le nom de la disquette et en cliquant sur Ouvrir ou en cliquant deux fois sur son nom, et choisissez ensuite un fichier ou un sous répertoire de cette disquette.

Le bouton Fermer ferme le sous répertoire en cours.

Dans la boîte de dialogue montrée ci-dessus, les fichiers listés appartiennent à une disquette appelée Platinum Paint. Vous pouvez également fermer le sous répertoire en cours et retourner au sous répertoire précédent en cliquant sur le nom du sous répertoire qui se trouve au dessus de la boîte de liste.

Quand seul le nom de la disquette est affichée, la liste des disquettes sera affichée comme si vous aviez cliqué sur le bouton Volume.

OPTION.. Si vous appuyez sur la touche OPTION alors que vous choisissez Ouvrir, vous ouvrez une image et remplacez l'image qui se trouve dans la fenêtre en cours par cette image.

Platinum Paint permet également d'ouvrir des images rangées dans des formats APPLE II Haute résolution, Double Haute résolution, Print Shop et Mac Paint.

Voir la commande Importer plus loin dans ce manuel..

FERMER  - W

Cette commande ferme la fenêtre en cours. Si vous avez effectué des changements, Platinum Paint vous demande si vous voulez les sauvegarder auparavant. Une autre façon de fermer une fenêtre est de cliquer sur sa boîte de fermeture.

OPTION Fermer

Ferme toutes les fenêtres document ouvertes.

SAUVER  - S

Sauvegarde le document en cours. Le document est sauvegardé sur la disquette (ou dans le dossier) d'où il a été ouvert. Si vous n'avez pas donné de nom au nouveau document sur lequel vous travaillez, utilisez la commande sauver sous...

Si vous appuyez sur -S avec un document qui n'a pas de titre, la commande sauver sous... sera exécutée automatiquement.

SAUVER SOUS...

Vous permet de sauvegarder le document en cours avec un nom différent sur une disquette différente ou sous un format différent.

Tapez le nom de votre image dans la boîte Sauver sous..., puis cliquez sur Sauver. Le bouton Ouvrir est utilisé pour ouvrir un sous répertoire. Les boutons Fermer et Volume fonctionnent de la même façon qu'avec la commande ouvrir. Le bouton Nouv. dossier vous permet de créer un nouveau répertoire sur votre disquette. Vous pouvez utiliser des sous répertoires pour vous aider à organiser le rangement de vos images. Pour créer un nouveau sous répertoire, tapez le nom du sous répertoire dans la boîte Sauver sous, puis cliquez sur Nouveau dossier.

Les boutons radio APPLE PREFERED et SHR vous permettent de spécifier le format de l'image sauvegardée.

- APPLE PREFERED est le réglage par défaut. Il est le format standard des programmes de peinture.
- SHR vous permet de sauvegarder le document comme un fichier écran non compressé SUPER HIRES. Pour une utilisation avec un programme et des accessoires de bureau qui nécessitent ce type de fichier.

REPRENDRE

Restaure le document en cours sous la forme de la dernière version sauvegardée. Utilisez cette fonction quand vous avez fait de très nombreux changements à une image que la fonction Annuler ne peut pas défaire.

CHARGER BROSSE

Charge une brosse personnalisée de la disquette, cette brosse devient la nouvelle brosse personnalisée.

L'outil en cours est changé en outil brosse de telle façon que vous pouvez commencer à peindre avec la brosse que vous venez juste de charger.

SAUVER LA BROSSE

Sauvegarde la brosse personnalisée. Ceci fonctionne comme la commande Sauver sous sauf qu'au lieu d'une image, c'est la brosse personnalisée qui est sauvegardée sur la disquette.

Vous pouvez transformer toute sélection en une brosse personnalisée en utilisant la commande Appliquer la brosse qui se trouve dans le menu EDIT.

IMPORTER

Vous permet d'importer des graphiques dans les formats Mac Paint , APPLE II Haute résolution, Double Haute Résolution, Print Shop ou Print Shop GS.

MAC PAINT

Après avoir choisi d'importer un fichier Mac Paint, une boîte de dialogue est affichée qui est similaire à la boîte de dialogue Montrer la page . On vous montre alors une pleine page du document Mac Paint et une boîte de contour montre la partie de l'image Mac Paint que vous pouvez importer dans votre document Platinum Paint. Utilisez la souris, déplacez la boîte sur la partie de l'image que vous voulez importer et cliquez ou appuyez sur RETURN.

L'option Définir l'aspect divise en deux la hauteur de l'image Mac Paint pour conserver un aspect correct aux proportions. Ceci est le plus utile en mode 640. Les images importées en mode 320 ne nécessitent pas l'utilisation de cette option.

Note : il faut que les images Mac Paint soient en format ProDOS. Utilisez le programme APPLE FILE EXCHANGE sur Macintosh pour transférer un fichier Mac Paint en un fichier binaire (de type \$06) ou en afficher sans type (de type \$00) sur une disquette ProDOS.

DOUBLE HAUTE RESOLUTION et HAUTE RESOLUTION

Après avoir choisi un fichier à importer, une boîte de dialogue apparaît qui ressemble à la boîte de dialogue Montrer la page. Une pleine page du document est affichée. Les écrans Haute résolution sont plus petits que les documents Platinum Paint. Une boîte de contour indique la taille de l'écran importé. Utilisez la souris pour déplacer la boîte à l'endroit désiré de votre document, puis cliquez sur OK. Le graphique sera collé sur votre document à l'endroit où vous avez déplacé la boîte.

La case à cocher Couleur permet de déterminer si le graphique importé est en couleur ou Monochrome.

Quand la case utiliser palette haute résolution ou utiliser palette double haute résolution est cochée, la palette du document est remplacée par la palette du graphique importé, de telle façon que les couleurs soient correctes. Si la case n'est pas cochée, les couleurs du graphique sont reconfigurées de façon à s'adapter au mieux à la palette en cours.

PRINT SHOP et PRINT SHOP GS

Quand vous importez un graphique Print Shop ou Print Shop GS, l'image est placée sur le presse papier.

Utilisez la commande Coller pour coller le graphique sur votre document. Si vous collez un graphique Print Shop GS, on vous donne la possibilité de reconfigurer les couleurs du graphique ou du document, de façon à mieux s'adapter à la nouvelle palette. Voir la description de la reconfiguration des couleurs.

Note : les graphiques Print Shop (mais pas les graphiques de Print Shop GS) doivent être en format ProDOS. Si vous avez des graphiques Print Shop sous format DOS 3.3, copiez les sur une disquette ProDOS en utilisant un programme de conversion tel que COPY II+, ou APPLE SYSTEM UTILITIES.

ANIMER

Vous permet d'animer une séquence animation PaintWorks. Un exemple appelé PW.ANIMATION est inclus sur la disquette. Une boîte de dialogue est affichée et vous permet de choisir l'animation que vous aimeriez voir. Choisissez la séquence, cliquez sur Ouvrir et la séquence est alors animée automatiquement. Cliquez sur la souris pour arrêter l'animation et revenir à votre document.

MISE EN PAGE

Vous permet de changer les options d'impression telle que réduction de 50%, l'orientation en mode portrait ou paysage ou la taille du papier.

L'option réduction permet d'imprimer le document en pleine grandeur ou en taille réduite de moitié ce qui donne une résolution légèrement meilleure. Les documents Platinum Paint sont suffisamment grands pour remplir une page de 8 1/2 Pouces sur 11 Pouces, sans qu'il y ait d'espace entre les pages.

Si vous avez dessiné sur la partie inférieure de la page, il se peut que la dernière portion du dessin ne soit pas imprimé, à moins que vous n'ayez sélectionné Pas de saut de page.

L'option Condense vertical vous permet de choisir l'apparence des graphiques une fois imprimés.

Quand vous imprimez des images qui contiennent des cercles ou d'autres objets arrondis, il faut mettre hors service l'option Condense vertical.

Quand vous imprimez une image qui contient essentiellement du texte, il faut mettre cette option en service. L'image sera condensée verticalement, ainsi le texte aura une meilleure apparence, mais les cercles seront aplatis.

UTILISATEURS DE LASERWRITER

Dans la boîte de dialogue mise en page LASERWRITER, l'option Smoothing (Lisser) permet d'adoucir les graphiques BITMAP, de telle façon qu'ils soient plus naturels. La boîte Font Substitution (Substitution Police) n'est pas utilisée avec Platinum Paint puisque le texte est rangé sous forme d'image BitMap dans votre image et non pas sous forme de vrai texte avec des attributs de fontes (de la même façon qu'un traitement de texte range le texte).

Vous pouvez réduire ou agrandir l'image depuis 25% jusqu'à 400%, en tapant un pourcentage dans la boîte de taille.

IMPRIMER -P

Cette commande imprime le document Paint. Une boîte de dialogue apparaît qui vous permet de choisir le nombre de copies, l'impression en couleurs et la qualité d'impression.

Utilisez le mode Fast (Rapide) quand vous voulez vérifier la position de certains éléments sur la page. La qualité d'impression n'est pas très bonne, mais l'impression est alors beaucoup plus rapide qu'avec les options Standard ou Best). Utilisez les modes Standard ou Best quand vous voulez imprimer la copie finale. Dans Platinum Paint la qualité d'impression et la vitesse sont à peu près la même.

Le mode texte seulement (Text only) ne fonctionne pas avec Platinum Paint puisque toutes les images (y compris le texte) sont rangés sous forme de graphique et non pas sous forme de vrai texte comme dans un traitement de texte.

Les documents Platinum Paint ont toujours une longueur d'une seule page. Donc le fait de choisir un nombre de page n'a pas d'effet.

Positionner vous sur Chroma (couleur) si vous utilisez un ruban de couleur avec l'ImageWriter.

Pendant l'impression, si vous tapez sur -. (-Point) l'impression est annulée et vous revenez à votre document.

UTILISATEUR DE LASERWRITER

Il n'y a pas de qualité d'impression ni d'option de couleur dans la boîte de dialogue Print de la LaserWriter. Les autres options fonctionnent comme décrit ci-dessus pour l'ImageWriter.

QUITTER - Q

Cette commande permet de quitter Platinum Paint, tous les documents sont fermés. Si des documents ont été modifiés, on vous demande tout d'abord si vous souhaitez sauvegarder les documents modifiés.

OPTION Quitter sauvegarde le contenu du presse papier dans le répertoire système de votre disque de démarrage avant de quitter. Utilisez ceci quand vous prévoyez de coller le contenu du presse papier dans un autre programme.

LE MENU EDIT

Le menu EDIT contient les commandes qui vous permettent de copier, effacer et modifier les sélections.

Vous pouvez répéter toutes commandes du menu EDIT en utilisant la commande encore (Control- A). Par exemple pour rendre la sélection 4 fois plus clair, il faudrait choisir la commande éclaircir ((plus clair) et taper Control-A 3 fois de suite.

ANNULER ⌘-Z

Inverse le dernier changement que vous avez fait. Il restaure la zone de dessin dans l'état où elle était avant que le changement n'ait été effectué. Si vous choisissez annuler à nouveau, vous pouvez basculer entre le dernier changement effectué et l'état du dessin avant le changement. Des changements faits au document tout entier ne peuvent pas être défaits.

COUPER ⌘-X

Coupe la sélection et la place sur le presse papier en l'enlevant du document. La sélection peut être collée dans un autre document, ou même dans un autre programme ou dans un accessoire de bureau. Le contenu précédent du presse papier est remplacé.

Quand vous coupez une sélection d'un document, la zone sélectionnée est effacée et remplacée par la couleur du fond

COPIER ⌘-C

Cette commande place une copie de la sélection sur le presse papier. Elle fonctionne exactement comme la fonction couper, sauf que la sélection n'est pas enlevée du document.

COLLER ⌘-V

Colle le contenu du presse papier. La nouvelle sélection est centrée dans la fenêtre.

Touche OPTION

Si la sélection que vous collez est plus grande que la fenêtre, elle sera coupée sur les bords à la taille de la fenêtre. Vous pouvez appuyer sur la touche OPTION quand vous collez pour changer la taille de la sélection de façon à ce qu'elle tienne dans la fenêtre.

Si une zone est déjà sélectionnée sur l'écran, et que vous appuyez sur la touche OPTION alors que vous collez, la taille de l'image du presse-papier est modifiée de façon à tenir dans les dimensions de la sélection (au lieu de remplacer simplement la sélection).

RECONFIGURATION DES COULEURS

La palette de la sélection est différente de la palette standard.

- Appliquer la palette standard à la sélection
- Appliquer la palette de la sélection au document et en faire la palette standard
- Utiliser la palette de la sélection comme palette standard

Si la palette de la nouvelle sélection est différente de la palette en cours, la boîte de dialogue de reconfiguration des couleurs apparaît. Quand la palette de la sélection est différente de la palette du document, le résultat n'apparaîtra pas correcte. La reconfiguration des couleurs de Platinum Paint permet d'ajuster la sélection à son nouvel environnement ou au contraire, d'ajuster le nouvel environnement à la nouvelle sélection.

La reconfiguration des couleurs regarde chaque couleur dans la palette originelle et choisi la couleur correspondant la plus adaptée dans la nouvelle palette. Les surfaces dans la sélection ou le document sont recoloriées avec la couleur correspondante la mieux adaptée de la nouvelle palette. Cette caractéristique permet d'adapter une image à une palette différente qui permet à l'image de conserver malgré tout sa coloration originelle si l'on assume qu'il y a suffisamment de couleurs qui se correspondent dans les deux palettes.

Appliquer la palette standard à la sélection

Reconfigurer la sélection de façon à ce qu'elle s'adapte à la palette en cours. Si la palette de la sélection ne correspond pas de façon suffisamment proche à la palette en cours, il se peut que la reconfiguration ne soit pas utile. Si vous ne savez pas quoi faire, choisissez cette option et cliquez sur Le faire.

Appliquer la palette de la sélection au document et en faire la palette standard.

Cette option vous permet de reconfigurer les couleurs du document de façon à ce qu'elles s'adaptent le mieux à la palette de la sélection et change la palette du document en celle de la sélection.

Utiliser la palette de la sélection comme palette standard.

La palette du document devient la palette de la sélection mais aucune reconfiguration n'est effectuée.

Choisissez une des 3 méthodes de reconfiguration et cliquez sur Le faire. Si vous voulez continuer à utiliser la palette du document sans reconfigurer les couleurs soit dans la sélection, soit dans le document, cliquez sur ne rien faire Ne rien faire.

Vous pouvez copier rapidement une palette personnalisée d'un document dans un autre document en remplaçant la palette par défaut du système. Pour ce faire, copiez n'importe quelle sélection du vieux document sur le presse papier, puis copiez la sélection sur le nouveau document. Quand la boîte de dialogue Reconfiguration des couleurs apparaît, choisissez Appliquer la palette standard à la sélection et cliquez sur Le faire. Appuyez sur Effacer pour enlever la sélection si vous le désirez. Le nouveau document a maintenant la même palette que le document original.

EFFACER

Efface la sélection et la remplace par la couleur du fond. Vous pouvez également utiliser les touches Effacer et DELETE

PALETTE DE LA BROSSE

Change la palette en cours en la palette de la brosse personnalisée au lieu de la palette du document. Ce changement n'est pas permanent. Vous pouvez revenir à la palette originelle du document en choisissant à nouveau Palette brosse.

ADAPTER LA PALETTE reconfigure toutes les couleurs de la brosse personnalisée pour quelle s'adapte le mieux possible aux couleurs de la palette du document.

ADAPTER LE DOCUMENT

Reconfigure toutes les couleurs dans le document de façon à ce qu'elles s'adaptent le mieux possible à la palette de la brosse personnalisée

APPLIQUER LA BROSSE , (-Virgule)

Transforme la sélection en brosse personnalisée. La sélection est coupée du document, et l'outil en cours est transformé en outil brosse. Vous pouvez sauvegarder la brosse personnalisée sur une disquette en utilisant la commande Sauver la brosse qui se trouve dans le menu FICH.

METTRE EN NEGATIF

Inverse toutes les couleurs dans la sélection ou dans la brosse. C'est comme si vous retourniez la palette de haut en bas. Ceci est surtout utile avec les images en noir et blanc ou représentées avec des dégradés de gris pour voir le négatif d'une image.

ECLAIRCIR

Eclaircit la sélection ou la brosse en décalant toutes les couleurs dans la gamme en cours d'un rang vers le haut. Les couleurs de la sélection qui ne sont pas dans la gamme en cours ne sont pas affectées. S'il n'y a pas de couleur dans la gamme en cours, toutes les couleurs seront décalées. La fonction éclaircir nécessite que la gamme soit rangée du plus foncé au plus clair, ceci est surtout utile avec les palettes de gris incorporées et avec les palettes qui contiennent des dégradés de la même teinte.

ASSOMBRIR

Fonce la sélection ou la brosse en décalant toutes les couleurs dans la gamme en cours d'un rang vers le bas. Les couleurs de la sélection qui ne sont pas dans la gamme en cours ne sont pas affectées. S'il n'y a pas de couleur dans la gamme en cours, toutes les couleurs seront décalées. La fonction foncer nécessite que la gamme soit ordonnée du plus foncé au plus clair. Comme la commande Eclaircir, cette commande est essentiellement utilisée avec les palettes incorporées de dégradés de gris et les palettes qui contiennent plusieurs dégradés d'une même teinte.

NUANCER

La fonction Nuancer prend la teinte des couleurs de la sélection et leur donne l'ombrage ou la brillance de la couleur du stylo. Par exemple, si vous peignez par dessus un vert foncé alors que la couleur du stylo est bleu clair, le résultat sera un vert clair. Elle est plus efficace avec une palette conçue soigneusement avec plusieurs dégradés de couleurs.

LAVER

La fonction laver prend l'ombrage ou la brillance des couleurs de la sélection et leur donne la teinte de la couleur du stylo. Par exemple si vous peignez par dessus un gris foncé alors que la couleur du stylo est rouge brillant, le résultat sera un rouge foncé. Ceci est excellent pour colorier des images représentées avec des échelles de gris (ou avec des images digitalisées). La fonction laver fonctionne mieux quand la palette est soigneusement conçue avec plusieurs dégradés de couleur. Voir l'exemple Colorier des images en échelles de gris de la page 24.

ADOUCIR

La fonction lisser adoucit les bords des couleurs de la sélection. Lisser a pour effet de rendre l'image un peu floue. C'est excellent pour adoucir les zones où il y a beaucoup de contraste ou pour créer des effets plus subtils et plus réalistes.

ENLEVER UNE COULEUR

Vous permet d'enlever des zones dans la sélection ou dans la brosse qui ont une certaine couleur. Le curseur est transformé en curseur pointeur de couleur. Si la barre information est en service, la couleur qui se trouve sous le pointeur de couleur est montrée sur la palette.

Quand le curseur se trouve par dessus la couleur que vous désirez enlever, cliquez sur le bouton de la souris. La sélection est redessinée avec des trous là où se trouvait la couleur enlevée.

REEMPLACER UNE COULEUR

Cette fonction vous permet de changer une couleur de la sélection ou de la brosse en une autre couleur. C'est une sorte de trouver et remplacer qu'on pourrait trouver dans un traitement de texte. Le curseur est modifié en curseur pointeur de couleur. Quand le curseur se trouve par dessus la couleur que vous souhaitez remplacer, cliquez sur le bouton de la souris, puis déplacez le curseur sur la nouvelle couleur et cliquez à nouveau. La sélection est redessinée avec le changement de couleurs. Si vous mettez la barre d'information en service, il est facile de voir quelle couleur se trouve sous le pointeur de couleur. La couleur qui a été enlevée ainsi que sa couleur de remplacement sont toutes les deux affichées.

FLIP HORIZONTAL

Intervertit la sélection ou la brosse de la gauche vers la droite.

FLIP VERTICAL

Intervertit la sélection ou la brosse du haut vers le bas.

MIROIR HORIZONTAL La moitié droite de la sélection ou de la brosse est la réflexion de la moitié gauche

MIROIR VERTICAL La moitié inférieure de la sélection ou de la brosse est la réflexion de la moitié supérieure

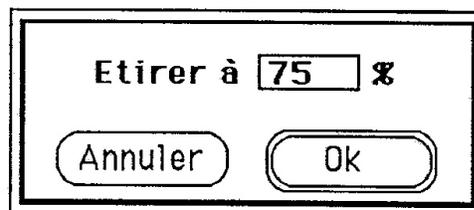
REDUIRE DE MOITIE

Diminue de moitié la sélection ou la brosse.

DOUBLER

Double la taille de la sélection ou de la brosse.

ETIRER



Cette fonction étire la sélection ou la brosse. Des poignées apparaissent sur la sélection. Cliquez sur une poignée et tirez jusqu'à obtenir la taille que vous désirez. Vous pouvez étirer la boîte autant de fois que vous le désirez. Si vous cliquez en dehors de la sélection ou de ses poignées, alors l'effet d'étirement est permanent (au moins jusqu'à ce que vous choisissiez annuler)

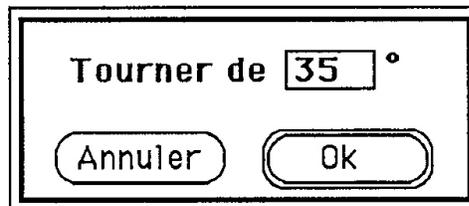
Touche OPTION

Si vous appuyez sur la touche OPTION et que vous choisissez étirer , la boîte de dialogue de redimensionnement apparaît. Rentrez le pourcentage de réduction ou d'agrandissement de la sélection et cliquez sur OK

DISTORDRE

Incline la sélection ou la brosse. Des poignées apparaissent sur la sélection. Attrapez une poignée et tirez la boîte dans la direction où vous souhaitez incliner l'image. La première direction dans laquelle vous déplacez la souris après avoir cliqué sur une poignée est la direction dans laquelle la sélection sera inclinée de la même façon que vous contraignez le crayon. Par exemple, si vous commencez par déplacer la souris vers le haut, l'image est inclinée verticalement. Sinon, elle est inclinée horizontalement.

Quand vous avez obtenu l'effet que vous désirez, cliquez en dehors de la sélection ou de ses poignées afin de rendre l'effet d'inclinaison permanent (au moins jusqu'à ce que vous choisissiez annuler).

FAIRE TOURNER

Cette fonction fait pivoter la sélection ou la brosse dans n'importe quel angle. Des poignées apparaissent sur la sélection. Attrapez une poignée et tirez la boîte de l'angle que vous désirez, puis relâchez le bouton pour voir la sélection qui a alors pivoté. Si la barre d'information et les coordonnées sont en service, l'angle est montré dans la barre d'information.

Touche OPTION

Quand vous appuyez sur la touche OPTION et que vous choisissez rotation, la boîte de dialogue Rotation apparaît. Entrez l'angle de rotation en degrés, puis cliquez sur OK.

METTRE EN PERSPECTIVE

Cette fonction donne à la sélection ou à la brosse un effet de perspective. Des poignées apparaissent sur la sélection. Tirez une poignée et déformez la sélection dans la direction que vous désirez. La première direction dans laquelle vous déplacez la souris après avoir cliqué sur une poignée est la direction dans laquelle la sélection sera déformée. Une fois que vous avez l'effet de perspective que vous désirez, cliquez hors de la sélection ou de l'une de ses poignées pour rendre l'effet permanent.

APPLIQUER UNE OMBRE

Cette fonction projette l'ombre de la sélection ou de la brosse, sous la sélection ou sous la brosse, en utilisant la couleur et le décalage d'ombre en cours. Si cette fonction est choisie alors qu'on utilise une brosse personnalisée, Platinum Paint vous autorise tout d'abord à positionner la brosse avant de placer l'ombre.

DECALQUER

Cette commande soulève seulement l'image qui se trouve sous la sélection et elle conserve sa forme. Par exemple, fabriquez une sélection circulaire en choisissant un oval avec le lasso, puis déplacez la sélection sur un objet plus petit qui tient à l'intérieur de l'oval et choisissez alors Décalquer. La sélection contient maintenant l'image qui se trouve sous elle, mais sous la forme originelle de l'oval. L'image qui se trouve sous la sélection n'est pas affectée par cette commande.

AJUSTER UN LASSO

Cette commande fait s'effondrer le marqueur autour de l'objet qui se trouve dans l'image de la sélection ou de la brosse. L'objet apparaît alors de la même façon que si vous l'aviez sélectionné avec le lasso au lieu de l'avoir sélectionné avec le marqueur. Ainsi la fonction Effondrer permet au marqueur de rétrécir pour s'ajuster à l'objet.

LE MENU DIVERS

DITHERING ACTIF -D

Cette fonction fait basculer le mode Dithering. Elle n'est utilisée qu'en mode 640. Le blocage Dithering fonctionne comme une minigrille qui maintient tout le dessin sur des coordonnées pair de façon à ce que les couleurs Dithering semblent correctes. Par exemple, si vous tirez une sélection qui a été faite au marqueur alors que le mode Dithering est hors service, les couleurs de la sélection sembleront changées à chaque fois que vous la déplacerez horizontalement.

Mettez le mode Dithering en service pour empêcher cet effet.

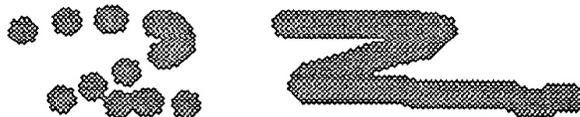
Voir également les explications sur le DITHERING en mode 640 plus loin dans ce manuel.

CENTRER LES FORMES

Cette fonction fait basculer les formes centrées. Les boîtes, boîtes arrondies et les ovales sont dessinés à partir de leur centre plutôt qu'à partir de leur coin. Le centre de la forme est l'endroit où vous cliquez en premier le bouton de la souris.

CONNECTER LA BROSSE -C

Fait basculer la liaison des brosses. Quand ce mode est en service, les coups de brosse sont reliés par des lignes plutôt que de laisser des espaces entre eux. C'est comme si vous tiriez la brosse sur du papier au lieu de poser des petites touches sur le papier.



GRILLE MAGNETIQUE

Fait basculer la grille. Quand vous dessinez et que la grille est en service, tout ce qui est dessiné est aligné sur les points de la grille. La grille fonctionne avec toutes les formes (sauf avec la forme libre), les brosses, le crayon et le texte. La gomme et l'outil Lasso ne sont pas affectés par la grille.

Utilisez la commande taille de grille pour ajuster la taille de la grille.

LOUPE -F

Fait un zoom avant ou arrière par rapport au mode loupe. La loupe est un agrandissement multiplié par 4 du document, utile pour travailler sur des

détails. Pour zoomer sur une zone particulière, appuyez sur la  et cliquez le crayon sur le point que vous voulez voir.

Il y a 4 façons de mettre en service ou hors service la loupe.

- Sélectionnez loupe dans le menu DIVERS
- Taper -F,
- Cliquer deux fois sur l'icône du crayon,
- Appuyer sur  et cliquer le crayon sur le point où vous voulez zoomer.

Vous pouvez également sortir de la loupe en cliquant le crayon dans la zone de vision normale qui se trouve dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

Toutes les fonctions outil fonctionnent normalement en mode loupe, sauf la gomme qui efface une zone plus petite que dans le mode de vision normale.

 Quand on est en mode Dithering actif, la loupe agrandit chaque pixel en mode Dithering (similaire au mode 320 loupe).
Quand Dithering est inactif ou hors service, chaque pixel individuel est agrandi.

Vous pouvez faire basculer le mode Dithering en ou hors service, lorsque vous êtes en train d'éditer en mode loupe.

ANIMER LES COULEURS -TAB

Fait basculer le cyclage des couleurs.

CHOISIR UNE BROSSES -; (point virgule)

Cette fonction vous permet de changer la forme de la brosse. Cliquez sur la forme de brosse désirée et la boîte de dialogue disparaît. Si vous décidez que vous ne voulez pas changer de forme de brosse, il suffit de cliquer hors de la boîte de dialogue.

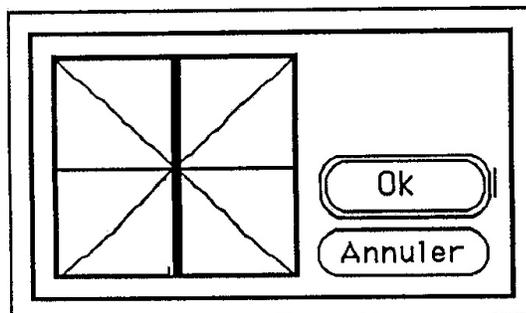
Vous pouvez appuyer sur la touche OPTION, pour voir à quoi ressemble la brosse personnalisée.

Vous pouvez également obtenir cette boîte de dialogue en cliquant DEUX FOIS sur l'outil brosse.

MIROIRS A BROSSSE

Ceci vous permet de mettre en ou hors service, les miroirs brosse. Cliquez sur une ligne fait basculer l'effet miroir sur cet axe.

Cliquez sur le centre fait basculer l'effet miroir sur tous les axes.



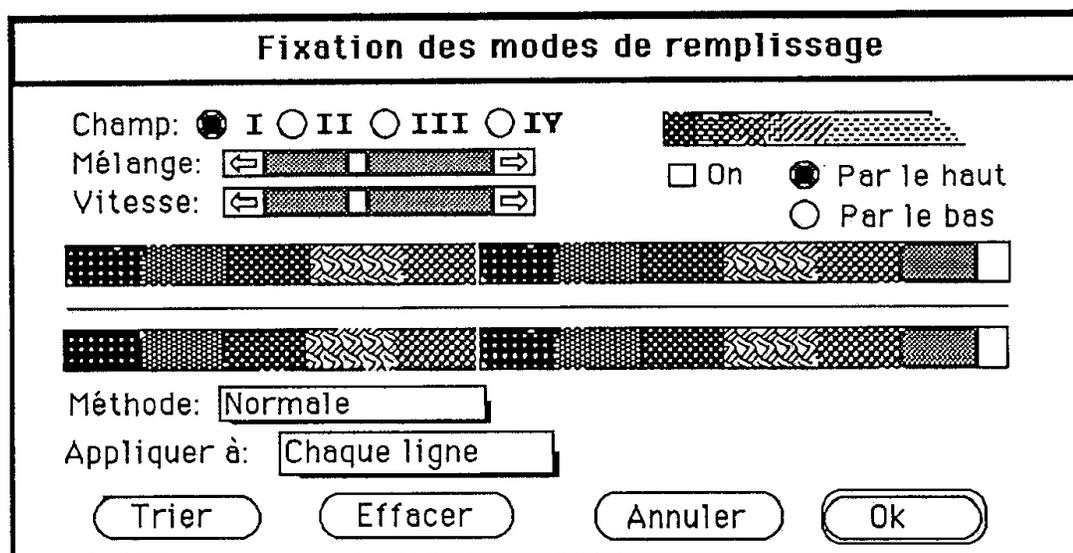
Quand vous utilisez la brosse avec l'effet miroir en service, chaque coup de pinceau est réfléchi sur le coté de la ligne de réflexion.

REEMPLIR AVEC

Cette fonction vous permet de régler la méthode de remplissage des gammes, des vitesses de cyclage et la direction.

Vous pouvez également obtenir cette boîte de dialogue en cliquant deux fois sur le pot de peinture ou sur l'icône Gamme. Chacun des contrôles est décrit ci-dessous.

Fixation des modes de remplissage.



Le PopUp menu Méthode vous permet de spécifier comment vous voulez que le pot de peinture travaille.

NORMALE

Remplit normalement en utilisant la couleur du stylo en cours ou le motif en cours.

GRADIENT HORIZONTAL

Remplissage dégradé de la gauche vers la droite en utilisant la

gamme en cours.

GRADIENT VERTICAL

Remplissage dégradé du haut vers le bas en utilisant la gamme en cours.

GRADIENT RADIAL

Remplissage dégradé du centre de la forme vers l'extérieur de la forme en utilisant la gamme en cours.

DEFORMER LA BROSSE

Comprime la brosse en cours de façon à ce qu'elle s'adapte à la forme qui est remplie. Cette méthode de remplissage peut être utilisée avec n'importe quelle forme de brosse standard, mais est plutôt utilisée avec une brosse personnalisée.

LISSER LES ANGLES

Adoucit les bords internes de la forme remplie.

CHANGER LES ANGLES

Change les bords internes de la forme remplie dans le motif ou la couleur en cours.

Le PopUp menu Appliquer à vous permet de spécifier le dégradé de remplissage selon chaque ligne horizontale, selon l'objet, selon la fenêtre ou selon le document tout entier.

CHAQUE LIGNE

Le dégradé sera ajusté de façon à s'adapter à la longueur de chaque ligne horizontale qui est remplie. Si vous remplissez de façon dégradée un cercle, le dégradé apparaîtra courbé.

Le remplissage dégradé en étoile (RADIAL) n'est pas affecté par cette option.

OBJET

Le dégradé est ajusté pour s'adapter à la taille de l'objet. Le dégradé pour chaque ligne est étiré pour s'adapter à la ligne la plus longue de l'objet.

FENETRE

Le dégradé de chaque ligne est ajusté pour s'adapter à la taille de la fenêtre.

Seules les couleurs de la gamme qui apparaîtrait dans l'objet, si toute la fenêtre était remplie, sont utilisées.

DOCUMENT

Le dégradé de chaque ligne est ajusté pour s'adapter au document tout entier.

Seules les couleurs de la gamme qui apparaîtrait dans l'objet, si toute la fenêtre était remplie, sont utilisées.
Ceci peut être utile pour remplir selon un dégradé un coucher de soleil en plusieurs parties qui ne sont pas toutes visibles dans la même fenêtre.

L'EDITION D'UNE GAMME

La barre de couleurs du haut est la palette de toutes les couleurs. La barre de couleurs du bas est la liste de la gamme pour la gamme en cours.

Pour ajouter une couleur à la gamme, cliquez sur la palette du haut et la couleur est placée à la fin de la liste de gamme.

Pour arranger à nouveau les couleurs de la gamme, cliquez sur la couleur de la palette de la gamme et tirez la où vous souhaitez l'insérer.

Si vous la tirez en dehors de la liste de gamme et que vous relâchez le bouton de la souris, la couleur est ôtée de la gamme.

Pour faire en sorte que les gammes fonctionnent au mieux avec les autres outils (la brosse, le pistolet et le pot de peinture), ordonnez les couleurs dans la gamme depuis la plus sombre jusqu'à la plus claire de la gauche vers la droite en utilisant le bouton Trier.

TRIER

Le bouton Trier classe les couleurs de la gamme depuis la plus foncée jusqu'à la plus claire.

Appuyez sur la touche OPTION quand vous cliquez sur Trier pour classer depuis la couleur la plus claire jusqu'à la couleur la plus foncée.

EFFACER

Le bouton Effacer efface la gamme en cours.

Appuyez sur la touche OPTION quand vous cliquez sur Effacer pour régler la gamme en cours avec toutes les couleurs de la palette.

MELANGE

La barre de défilement Mélange vous permet de changer la quantité de la dispersion utilisée quand vous faites un remplissage dégradé.

Cliquez sur la flèche gauche pour avoir moins de dispersion, ou sur la flèche droite pour avoir plus de dispersion.

CHIFFRES ROMAINS I, II, III et IV

Les boutons de radio représentés par les chiffres romains de I à IV, permettent de modifier la gamme en cours que vous désirez.

LE CYCLAGE DE COULEURS

Vous pouvez créer des effets animés en utilisant la caractéristique de Platinum Paint qui s'appelle le cyclage des couleurs. Le cyclage des couleurs est une technique utilisée pour simuler l'animation.

Le cyclage utilise des gammes de couleurs que vous définissez dans la boîte de dialogue Fixation des modes de remplissage. Le cyclage de couleurs est effectué en modifiant l'ordre des couleurs qui se trouvent dans la palette de couleurs selon l'ordre des couleurs qui se trouvent dans la gamme.

Quand on fait un cyclage vers le haut, une couleur de la palette prend la place de la couleur voisine suivante, quand on fait un cyclage vers le bas, une couleur de la palette prend la place de sa voisine précédente.

Pour voir comment cette animation est réalisée, ouvrez le fichier RADAR qui se trouve sur la disquette programme Platinum Paint.

Appuyez sur POMME BARRE D'ESPACE pour passer en mode plein écran, puis appuyez sur la touche TAB pour mettre le cyclage de couleurs en ou hors service.

Voyez l'exemple Animation avec cyclage de couleurs de la page 26 pour une description de la façon dont l'animation a été créée.

VITESSE

La barre de défilement vitesse vous permet de changer la vitesse de cyclage des couleurs.

La touche TAB fait basculer le cyclage des couleurs. Vous pouvez ainsi tester la vitesse, la gamme et la direction.

Par le haut/Par le bas

Le bouton radio Par le haut fait effectuer un cycle de couleurs du bas vers le haut (en avant, de la couleur 1 vers la couleur 16).

Le bouton radio Par le bas fait effectuer un cycle de couleurs du haut vers le bas (en arrière, de la couleur 16 vers la couleur 1).

ACTIF

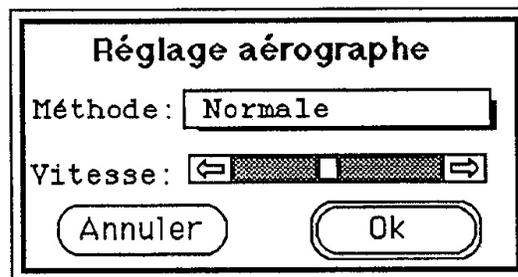
La boîte à cocher Actif vous permet de mettre le cyclage de couleurs en ou hors service pour chaque gamme.

Ceci est utile quand vous voulez tester la façon dont le cyclage de couleurs fonctionne avec une gamme particulière sans avoir à faire effectuer le cyclage pour toutes les gammes. Par exemple, pour effectuer un cyclage de la gamme II, il faut cocher la case de la boîte Actif pour la gamme II et ne pas cocher la case pour les gammes I, III et IV.

AEROGRAPHE *

Cette fonction vous permet de changer la façon dont le pistolet travaille. La barre de défilement vitesse vous permet de spécifier la vitesse de déposition du pistolet.

Vers la gauche, la vitesse est la moins rapide, vers la droite, la vitesse est la plus rapide.



Pour changer la taille de la buse, appuyez sur la touche  et sur le bouton de la souris, tirez le curseur vers le bas et vers la droite jusqu'à ce que la buse ait la taille que vous désirez.

Le PopUp menu Méthode.

Ce PopUp menu vous permet de spécifier la méthode que le pistolet utilisera.

NORMALE

Vaporisation normale de la peinture qui utilise la couleur du stylo en cours ou le motif en cours.

MELANGE

Mélange de façon aléatoire la zone qui se trouve sous la buse.

PLUS CLAIR

Vaporise en utilisant la gamme en cours, depuis la première couleur de la gamme, jusqu'à la dernière couleur de la gamme.

Plus la zone sur laquelle on vaporise en longue, plus la couleur devient claire (si l'on a fait attention à ce que la gamme soit triée depuis la couleur la plus sombre jusqu'à la couleur la plus claire).

PLUS FONCE

Vaporise en utilisant la gamme en cours, depuis la dernière couleur de la gamme, jusqu'à la première couleur de la gamme.

Plus la zone sur laquelle on vaporise en longue, plus la couleur devient sombre (si l'on a fait attention à ce que la gamme soit triée depuis la couleur la plus sombre jusqu'à la couleur la plus claire).

ALEATOIRE

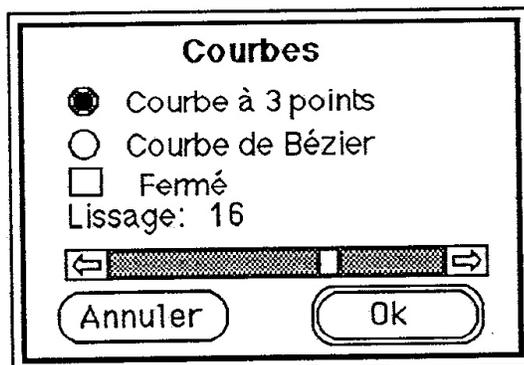
Vaporise avec une couleur aléatoire faisant partie de la gamme en cours.

BROSSE

Vaporise avec la forme de brosse en cours et la méthode en cours dans le mode de dessin en cours.

COURBES

Cette commande fait apparaître la boîte de dialogue Définitions d'une courbe qui vous permet de modifier le type de courbe et sa finesse.

**COURBE 3 POINTS**

Ce type de courbe a deux points d'extrémité et un point de contrôle.

COURBE DE BEZIER

Ce type de courbe a quatre points de contrôle et peut être éditée avant d'être dessinée.

FERMETURE

La case à cocher fermée vous permet de spécifier si la courbe est fermée ou non (en redessinant une ligne vers le point de départ).

LISSAGE

La barre de défilement lissage vous permet de spécifier la définition avec laquelle est dessinée la courbe. Plus grand sera le nombre de points utilisé pour dessiner la courbe, et plus régulière apparaîtra la courbe.

Note : il faut utiliser un lissage de 2 points pour dessiner des triangles.

OMBRES 🍏-à

Cette commande fait apparaître une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier le décalage de l'ombre et la couleur de l'ombre.

Au centre de la boîte de dialogue se trouve un exemple des réglages de l'ombre en cours.

Si vous déplacez le curseur à l'intérieur de la zone d'exemple, le curseur est transformé en ampoule électrique.

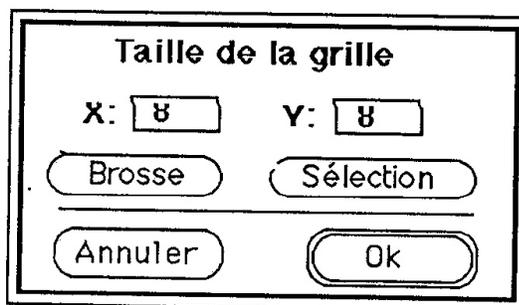
Si vous appuyez sur le bouton de la souris, et que le curseur soit une ampoule électrique, vous pouvez modifier le décalage de l'ombre comme si la lumière provenait de l'ampoule électrique qui brille alors.

Vous pouvez également utiliser les barres de défilement si vous voulez régler de façon très précise le décalage de l'ombre.

Si vous cliquez sur la boîte de couleurs qui se trouve du côté droit de la boîte de dialogue, vous obtiendrez le menu couleurs familier qui vous permettra de choisir la couleur de l'ombre ou son motif.

TAILLE DE GRILLE 🍏-G

Cette commande fait apparaître une boîte de dialogue qui vous permet de changer la taille de la grille. Le nombre X est la taille horizontale de la grille et le nombre Y est la taille verticale de la grille.



Pour rentrer une nouvelle taille de grille, cliquez sur le nombre que vous souhaitez changer et rentrez ensuite le nouveau nombre. Le bouton brosse fait entrer la taille de la forme de la brosse en cours. Ceci est utile pour réaliser des carrelages ou des entuilages avec la brosse personnalisée.

Pour créer un fond réalisé sous forme de carrelage avec la brosse personnalisée, cliquez sur brosse, puis cliquez sur OK, puis mettez la grille en service en utilisant la commande Grille magnétique du menu DIVERS. Pendant que vous tirez la brosse sur l'écran, l'image reste alignée avec les points de la grille et crée ainsi une forme carrelée ou entuillée.

Le brossage réalisé avec cette technique est similaire au brossage réalisé avec une forme, sauf que la forme peut avoir la taille que vous désirez.

Le bouton sélection rentre la taille de la sélection en cours ce qui est également utilisé pour réaliser des carrelages ou des entuilages comme décrit ci-dessus.

MONTRER LA PAGE -E

Utilisez cette commande pour avoir une idée de ce à quoi ressemble le document tout entier. Une boîte de dialogue apparaît en même temps qu'une réduction à 50% de tout le document.

Une boîte réalisée en pointillé, montre la portion du document qui est visible dans la fenêtre. Vous pouvez tirer sur cette boîte pour modifier la zone de travail en cours, puis cliquer sur OK pour revenir au mode de vision normal.

Vous pouvez également obtenir cette boîte de dialogue en cliquant DEUX FOIS sur l'outil MAIN.

PALETTE -E

Cette commande vous permet de modifier les couleurs de la palette ou d'utiliser une des palettes qui sont incorporées dans Platinum Paint.

Vous pouvez également obtenir cette boîte de dialogue en appuyant sur Option et en cliquant sur le sélecteur de couleurs de la fenêtre outils.

La partie supérieure de la fenêtre montre une partie du document. Si vous tirez le curseur à l'intérieur de cette fenêtre, le document se trouve déplacé exactement comme avec l'outil main.

Si vous appuyez sur la touche Option, la couleur qui se trouve sous le curseur clignote à l'intérieur de la fenêtre.

Si vous appuyez sur la touche  et cliquez sur une couleur, cette couleur deviendra la couleur en cours qui sera éditée.

Le PopUp menu Palette

La façon la plus facile d'installer une palette est de démarrer avec une palette incorporée. Il suffit de cliquer sur Palette, un PopUp menu apparaît, il suffit alors de choisir une palette.

Vous pouvez alors l'utiliser telle qu'elle est, ou la modifier comme vous le désirez.

Les palettes incorporées dans Platinum Paint sont décrites ci-dessous.

D'ORIGINE

C'est la palette que le document utilisait quand cette boîte de dialogue a été ouverte. Cette commande vous permet de revenir à la palette originelle du document au cas où vous l'auriez éditée d'une façon qui n'était pas souhaitable.

ACTUELLE

C'est la palette que vous avez éditée depuis que vous avez appelé cette boîte de dialogue.

Utilisez ceci si vous voulez passer à l'une des palettes incorporées et revenir à la palette originelle.

BROSSE

C'est la palette de la brosse personnalisée?

STANDARD

C'est la palette par défaut du système. C'est la palette utilisée quand un nouveau document est ouvert.

NIVEAUX DE GRIS

Comprend tous les gris du noir vers le blanc.

TERRE DE SIENNE

Comprend quelques couleurs de terre.

ARC EN CIEL

Certaines couleurs brillantes de toutes les parties de l'arc en ciel.

PASTEL

Une palette de rose clair, jaune clair, bleu clair etc...

L'EDITION DES COULEURS

Pour choisir une couleur à éditer, cliquez sur la couleur désirée dans la palette. Vous pouvez ensuite utiliser les barres de défilement pour ajuster la couleur ou certains des boutons qui se trouvent en bas de la boîte de dialogue.

Les couleurs peuvent être éditées à l'aide de deux méthodes : Rouge vert bleu, ou Teinte saturation et valeur.

Les barres de défilement ont pour titre soit RVB ou HSV (HUE SATURATION VALUE).

Pour changer le système de couleurs utilisé pour l'édition des couleurs, il suffit de cliquer sur l'une de ces lettres.

L'UTILISATION DE RVB

Les télévisions et les moniteurs d'ordinateur produisent des couleurs en combinant des quantités variables de ROUGE, de VERT et de BLEU. Le NOIR est l'absence de ces couleurs. Le blanc est la présence en quantité égale de ces couleurs primaires. On pourrait dire que le système de couleurs RVB est le système de couleurs natif de l'ordinateur.

Les barres de défilement RVB contrôlent la quantité de Rouge, de Vert et de Bleu qui se trouvent dans la couleur.

Par exemple en utilisant la barre de défilement R, si vous diminuez la valeur, cela signifie que vous mettrez moins de rouge, alors que si vous augmentez les valeurs, cela signifie que vous mettrez plus de rouge.

Zero signifie pas de rouge, alors que 15 est le maximum de rouge.

Les barres de défilement V et B contrôlent la quantité de Vert et de Bleu qui se trouvent dans la couleur respectivement fonctionnent exactement comme la barre de défilement R.

L'UTILISATION DE H, S et V

Un autre système de couleurs est le système teinte (HUE), saturation et valeur (VALUE) (HSV) qui décompose les couleurs en trois parties.

La teinte (HUE) est la première composante. Pensez à la teinte comme étant circulaire, démarrant au rouge (avec une valeur de teinte de zéro), puis passant au jaune et au vert (valeur 84) puis en passant par le cyan et le bleu (valeur 168) puis en passant par le magenta et revenant au rouge.

Le numéro de teinte est une juste une position dans le spectre de couleurs.

La saturation est l'intensité, ou la force, d'une teinte. Un nombre de saturation élevé donne une couleur beaucoup plus forte. Une saturation faible donne des couleurs pastels. Une couleur qui a une saturation maximum (255) est la plus pure. Une couleur avec le minimum de saturation (0) a la quantité minimale de teinte, ce qui résulte en une forme de gris.

La valeur est la brillance ou la clarté d'une couleur. Des couleurs de faible valeur ont l'air sombre, alors que des couleurs de valeur élevée ont l'air brillantes.

Les barres de défilement H, S et V contrôlent donc les composantes Teinte, saturation et valeur et sont comprises entre 0 et 255.

Exemple de valeurs de couleurs.

Les gris sont constitués de quantité égales de rouge, de vert et de bleu.

Annuler -Z

Annule la dernière modification apportée à la couleur éditée.

Copier -C

Duplique une couleur

Pour utiliser une copie, cliquez sur Copy. Sur la palette de couleurs, cliquez sur la couleur que vous désirez copier, puis cliquez sur la couleur où vous voulez que soit réalisé la copie. La 2ème couleur est remplacée par la 1ère couleur.

Plus clair -L

Cette commande rend la couleur plus claire en ajoutant 1 à chaque composante rouge, verte et bleue.

Plus foncé -D

Cette commande rend la couleur plus sombre en soustrayant 1 à chaque composante rouge, verte et bleue.

Plus chaud

Rend la couleur plus chaude en ajoutant plus de rouge.

Plus froid

Rend la couleur plus froide en diminuant la quantité de rouge.

Assortir -B

Un léger mélange d'une couleur vers une autre est réalisé. Plus il y a de couleurs dans la gamme de mélange, plus le mélange semblera doux, régulier.

Pour utiliser Assortir, cliquez sur Assortir, puis cliquez sur la 1ère couleur à partir de laquelle on veut faire le mélange, et cliquez sur la dernière couleur avec laquelle on veut mélanger. Toutes les couleurs qui se trouvent entre cette sélection participent au mélange.

Mélanger

Cette fonction mélange deux couleurs ensemble en faisant la moyenne de leurs valeurs RVB ou de leur valeur HSV, suivant le système de couleurs qui est utilisé.

Pour utiliser Fusionner, cliquez sur Fusionner, puis cliquez sur la première couleur à mélanger, puis cliquez sur la deuxième couleur. La couleur en cours devient alors la moyenne des deux.

couleurs qui sont mélangées.

Appliquer

Si l'option Appliquer est en service, le document est redessiné pour correspondre à la nouvelle palette quand vous avez fini d'éditer (quand vous cliquez sur le bouton OK). Sinon les couleurs du document sont simplement remplacées par la couleur de la nouvelle palette et il n'y a pas redessin.

Echelle

Le bouton d'échelle permet de choisir des couleurs à partir d'une échelle de 256 couleurs qui sont affichées en même temps. Ceci est plus facile que d'essayer de mélanger pour créer une nouvelle couleur. Il suffit de cliquer sur une couleur qui se trouve sur l'écran.

Il y a 16 pages de 256 couleurs et on peut accéder à chacune de ces pages avec la barre de défilement.

La partie supérieure de la fenêtre montre une échelle régulière de 256 couleurs. L'échelle de couleurs est tridimensionnelle. La composante horizontale de la couleur (rouge, verte ou bleue) à sa brillance augmentée de la gauche vers la droite.

La composante verticale de la couleur voit sa brillance augmenter du haut vers le bas.

Le composant restant de la couleur (l'additif) est ajouté de façon régulière à toutes les couleurs de l'écran.

La barre de défilement de la composante additive contrôle la quantité de couleur additionnelle qui est ajoutée aux couleurs de l'écran. Par exemple, si la couleur additionnelle est bleue, si vous cliquez sur la flèche droite de la barre de défilement, vous augmentez la quantité de bleu qui est ajouté sur l'écran.

Une boîte inverse sur l'échelle de couleurs montre la position de la couleur en cours dans l'échelle. Pour changer la couleur qui est éditée, cliquez sur une couleur dans la palette. Pour choisir une couleur, il suffit de cliquer sur la couleur que vous désirez.

Si vous ne voyez pas une couleur qui vous plaise, cliquez répétitivement sur la barre de défilement de la composante additionnelle jusqu'à ce que vous trouviez une couleur qui vous convienne.

Vous pouvez modifier les composantes horizontales ou verticales en composant sur un des boutons R, V ou B qui se trouvent respectivement à côté des lettres.

Vous ne pouvez pas changer la composante de couleur additionnelle. Cette composante est changée automatiquement et c'est la composante de couleur qui n'est pas utilisée par HORZ: et VER:.

Par exemple, si HORZ: est bleu et que VER: est rouge, + doit être VERT.

Évitez de positionner HORZ: et VER: à la même composante de couleurs. Le résultat est très laid et ce n'est pas très utile.

Expérimentez avec les changements de couleurs sur l'écran. Utilisez la couleur Bleue pour HORZ: et la couleur Rouge pour VER: de façon à obtenir des écrans pleins de couleurs chaudes, ou utilisez Bleu et Vert pour avoir des couleurs froides.

L'UTILISATION DU DITHERING (MODE 640 UNIQUEMENT)

Quand cette option est inactive, une palette de 4 couleurs, sera utilisée.

Active, la palette est prévue en mode Dithering.

Il n'est pas nécessaire de comprendre les explications suivantes sur le Dithering pour utiliser Platinum Paint. Toutefois si vous en comprenez le principe, cela vous permettra de tirer le meilleur parti du mode 640.

Techniquement, le IIGS n'est capable d'afficher que 4 "vraies" couleurs en mode 640. C'est à dire qu'en mode 640 chaque pixel peut avoir une couleur parmi 4.

Avec une technique appelée Dithering, on peut simuler beaucoup d'autres couleurs.

Le Dithering est une technique où deux couleurs sont placées suffisamment proches l'une de l'autre de telle façon que l'oeil ne voit qu'une seule couleur qui est la moyenne des 2 couleurs adjacentes.

Par exemple, un pixel noir placé à côté d'un pixel blanc apparaîtra comme un pixel gris. Un pixel bleu placé à côté d'un pixel rouge apparaîtra comme un pixel violet. Un pixel jaune placé à côté d'un pixel rouge apparaîtra comme un pixel orange.

Platinum Paint implémente le Dithering en traitant chaque paire de pixels Pair et impair. Les pixels pairs et impairs ont leur propre minipalettes séparées de 4 couleurs. Ainsi, un pixel sous Dithering peut avoir une couleur parmi 16 puisque les pixels pairs et impairs ont chacun 4 couleurs possibles ($4 \times 4 = 16$).

Remarquez que puisqu'il faut 2 pixels pour faire un pixel sous Dithering, la résolution horizontale est divisée par deux et on obtient donc une résolution effective de 320 pixels.

Afin d'être encore capable d'afficher du mode texte 640, la palette par défaut est calculée de telle façon que n'importe quel pixel peut être blanc ou noir.

La minipalette des pixels pair est noir/rouge/vert/blanc, la minipalette des pixels impair est noir/bleu/jaune/blanc et comme les pixels qu'ils soient pairs ou impairs peuvent être blancs ou noirs, on peut encore dessiner avec la résolution fine de 640 pixels pour autant que l'on dessine en noir et blanc.

En résumé, la technique du Dithering combine 2 pixels qui peuvent prendre chacun 4 couleurs pour pouvoir former un pixel à 16 couleurs. La résolution est de 640 pixels de large si on dessine en noir et blanc, mais seulement de 320 pixels si on dessine avec des couleurs sous Dithering.

MOTIFS



Cette commande permet de changer les motifs en cours et de créer votre propre motif. Prenez pour couleur du stylo le motif que vous désirez éditer et choisissez la commande motif .

Cliquez sur la palette pour choisir une nouvelle couleur de dessin. Vous pouvez cliquer sur la zone loupe (FATBITS) pour dessiner dans la couleur en cours. Cliquez sur OK quand vous avez terminé d'éditer le motif ou cliquez sur Annuler (CANCEL) pour laisser le motif tel qu'il était.

PREFERENCES

Cette commande permet de fixer certains réglages préférentiels du démarrage. Vous pouvez changer l'état des barres de défilement, de la barre d'informations, de la croix dont le curseur est le centre , les coordonnées, les objets centrés, le mode 320, le mode 640 etc...

Les nouveaux réglages prendront effet au prochain démarrage de Platinum Paint, sauf les réglages affichage fenêtre et extinction d'écran qui prennent effet immédiatement.

Quand affichage fenêtre est en service, Ranger ou Empiler laissent de l'espace entre les fenêtres. Mettez cette fonction hors service pour avoir le maximum d'espace à l'écran.

Pour obtenir un maximum d'espace où dessiner, il faut mettre hors service la barre de titre, la barre d'informations, les barres de défilement et affichage fenêtre.

Dithering actif, Formes centrées et Brosse connectée vous permettent de régler les valeurs par défaut de ces éléments qui se trouvent dans le menu DIVERS.

De la même façon, Ascenseurs, Menus titre, Menu infos, coordonnées et Alignements vous permettent de fixer les valeurs par défaut de chacun de ces éléments qui se trouvent dans le menu fenêtre

Délai extinction écran.

Vous permet de fixer le temps que Platinum Paint doit attendre avant d'éteindre l'écran pour prévenir une usure prématurée de celui ci. Une fois que la souris et le clavier ont été inactifs pendant le temps indiquée, l'écran est effacé. Si vous déplacez la souris, ou appuyez sur une touche, l'écran est affiché à nouveau.

Vous pouvez mettre la protection d'écran hors service en ne cochant pas la boîte ON qui se trouve à coté de la boîte où l'on indique le temps.

La boîte à cocher Ombre vous permet de fixer si vous désirez l'effet ombre de l'écran (une sorte d'effet tampon). Si vous choisissez cette option, la vitesse de dessin est augmentée de 8 à 20%, mais 32K supplémentaires de mémoire sont occupés. C'est à vous de choisir.

Quand Port rapide est en service, certaines opérations de dessin seront accélérées de 10 à 30% et on le remarquera surtout avec l'outil courbe. Ceci est une option et n'est pas toujours utilisé de façon automatique car au moment de la publication, il y avait un problème avec la routine Port rapide d'Apple (quand on collait des images depuis des programmes orientés objet, tels que Beagle Draw, des changements de forme n'étaient pas effectués, de telle façon que les images collées semblaient monochrome).

Vos réglages préférentiels sont rangés dans un fichier appelé PAINT.CONFIG qui se trouve sur votre disquette Platinum Paint. Si vous avez lancé Platinum Paint depuis un serveur AppleShare, le fichier PAINT.CONFIG est rangé dans votre sous répertoire utilisateur qui se trouve sur le volume du serveur et non pas dans le sous répertoire où Paint est rangé.

LE MENU FENETRE

BARRE DE TITRE

Fait basculer la barre de titre en ou hors service

BARRE INFOS

Fait basculer la barre d'info en ou hors service. Les coordonnées sont affichées dans la barre d'information. Il faut donc la mettre en service si vous voulez connaître les coordonnées.

BARRES DE DEFILEMENT

Fait basculer les barres de défilement.

COORDONNEES -£

Fait basculer les coordonnées. La barre d'information doit être en service pour que l'on puisse voir les coordonnées.

ALIGNEMENTS -+

Fait basculer la croix. La croix est très utile pour aligner un objet avec un autre sur l'écran. Il faut mettre la croix en service quand vous avez besoin de placer le curseur exactement à l'horizontale ou à la verticale du bord d'un objet.

MODE 320/640

Commute à l'autre mode écran. Les formes et la palette originelles de l'image sont conservées jusqu'à une édition éventuelle. Toutefois, quand l'image est sauvegardée, elle est sauvegardée sous le mode en cours avec les couleurs en cors. Par exemple, si vous avez crée une image en mode 320 et qu'ensuite vous avez commuté en mode 640, Platinum Paint se souvient de la palette et des formes originelles du mode 320. Mais dès que vous éditez la palette en mode 640, ou dès que vous sauvegardez l'image, l'image devient une image mode 640 et la palette 320 disparaît alors.

Les formes sont encore intactes, mais puisque ce sont des formes du mode 320, elles n'auront pas une apparence correcte en mode 640.

Touche OPTION

Vous pouvez forcer Platinum Paint à démarrer sous l'autre mode écran en appuyant sur la touche OPTION quand le programme est chargé.

CACHER LE DOCUMENT

Cache le document en cours. Est utilisé pour désencombrer le bureau par exemple, si vous avez besoin de plus d'espace écran pour utiliser un accessoire de bureau. La fenêtre reste toutefois active. Pour l'afficher à nouveau, choisissez la à l'aide de son nom dans la liste qui se trouve en

bas du menu fenêtre.

CACHER LES OUTILS ⌘-H

Cache la fenêtre outils et libère donc plus d'espace écran, ou fait réapparaître la fenêtre outils cachée.

PLEIN ECRAN ⌘-Barre espace

Appuyez sur ⌘- barre d'espace pour zoomer avant en mode plein écran. Pour zoomer arrière, appuyez de nouveau sur ⌘- Barre espace, ou appuyez sur ⌘- K pour remettre en ordre.

Si vous appuyez sur la touche OPTION pendant que vous choisissez Plein écran , la barre de menu reste sur l'écran.

NETTOYER ⌘-K

Remet en ordre l'écran en repositionnant la fenêtre outil à sa place habituelle et dispose les unes à côté des autres, toutes les fenêtres Paint qui sont ouvertes. Vous pouvez utiliser cette fonction pour sortir du mode plein écran, ou bien quand il y a trop de désordre sur votre bureau.

Touche OPTION

OPTION Nettoyer ne laisse pas de marge entre les fenêtres, c'est comme si vous mettiez momentanément hors service espace fenêtre. Reportez vous à la description de la boîte de dialogue Préférences exposée plus loin pour en savoir plus sur l'option espace fenêtre.

EMPILER

Cette fonction remet l'écran en ordre en plaçant la fenêtre outil à sa place habituelle et en empilant les unes sur les autres toutes les fenêtres paint qui sont ouvertes.

Vous pouvez utiliser cette fonction pour sortir du mode plein écran, ou simplement pour remettre de l'ordre sur le bureau.

TOUTES FENETRES OUVERTES (⌘- 1, ⌘- 2, ⌘- 3 ou ⌘- 4)

Ceci est une liste de toutes les fenêtres ouvertes.

Si vous choisissez l'un de ces éléments, il devient le document en cours.

LE MENU MODE

Le menu mode vous permet de modifier la façon dont le pinceau fonctionne. La meilleure façon de comprendre ces modes est de les expérimenter.

Les 9 premières commandes, c'est à dire celles qui contrôlent la méthode brosse, sont accessibles en utilisant les touches numériques qui se trouvent sur la partie principale du clavier.

Le second groupe de commandes, c'est à dire celui qui contrôle le mode de dessin, est accessible en utilisant les touches numériques du pavé numérique qui se trouve à la droite du clavier principal.

Touche 

Pour faire en sorte que les outils formes et texte utilisent le mode de dessin choisi (au lieu de copie), appuyez sur la touche  quand vous commencez à dessiner.

Note : le mode de dessin affecte la brosse uniquement quand on utilise les méthodes, Tel quel, Etale, Glisse et Cycle.

LES METHODES DE BROSSAGE

NORMAL 1

Ceci est la méthode de brossage normale. Cette méthode utilise la forme de la brosse, mais pas sa couleur. Au lieu de cela, la couleur du stylo ou de la forme en cours est utilisée.

TEL QUEL 2

La méthode Tel quel utilise la forme et l'image de la brosse comme elle a été originellement conçue. Utilisez cette méthode quand vous êtes en train de peindre avec une brosse personnalisée.

ETALE 3

Etale, dilue la surface qui se trouve sous la brosse. C'est comme si vous passiez votre brosse sur de la peinture humide. L'étalement, la dilution, sur le coté droit de cette courbe a été effectué avec une brosse arrondie, la méthode étale et le mode Copie. L'étalement, la dilution sur la gauche, a été effectué avec le mode mélange au lieu du mode Copie.

Utilisez Etale quand connecter brosse n'est pas en service. Ainsi, la dilution semble plus naturelle.

Note : essayer d'utiliser Etale quand le mode Mélange est en service. Ceci adoucit l'effet de la dilution, donne des ombrages plus subtils et une image plus naturelle qui a moins l'air de sortir d'un ordinateur, comme vous le voyez sur la partie gauche de cette courbe.

GLISSE 4

Glisser utilise la portion qui se trouve sous la brosse quand la souris est cliquée pour la première fois, comme l'image de la brosse. Ceci a le même effet que si vous tapotiez votre brosse sur de la peinture humide et que vous l'étaliez sur tout le papier, sauf qu'il reste toujours de la peinture sur votre brosse (au moins tant que vous ne relâchez pas le bouton de la souris). Ceci fonctionne de façon similaire à la commande soulever, sauf que cela ne dure que jusqu'à ce qu'on relâche le bouton de la souris. Dans cet exemple, on fait glisser une brosse ronde sur le bord d'une courbe.

FUSAIN 5

L'option Fusain, à chaque passage, fonce la zone qui se trouve sous la brosse. Plus vous passez la brosse sur une zone, plus celle-ci devient foncée. Cela fonctionne en décalant d'un cran vers le bas la couleur dans la gamme en cours. Les couleurs qui se trouvent sous la brosse et qui ne sont pas dans la gamme en cours ne sont pas affectées. S'il n'y a pas de couleur dans la gamme en cours, toutes les couleurs seront décalées. Pour utiliser Fusain, il faut que la gamme soit rangée du plus foncé au plus clair. Pour obtenir un effet foncé vraisemblable, il faut constituer une gamme avec plusieurs nuances de gris. Pour avoir les meilleurs résultats, il faut utiliser Fusain lorsque Connecter brosse est hors service.

Touche OPTION

Si vous appuyez sur la touche OPTION au moment où vous commencez à utiliser la brosse, c'est comme si on utilisait un Fusain blanc qui éclaircit la zone au lieu de la foncer. L'effet Fusain normal est montré sur la droite du dessin et l'effet Fusain blanc est montré sur la gauche.

OMBRE 6

La fonction Ombre utilise la teinte de la couleur qui se trouve sous la brosse et lui donne la nuance ou la brillance, de la couleur du stylo. Par exemple, si vous peignez par dessus un vert foncé pendant que la couleur du stylo est bleu clair, vous aurez du vert clair comme résultat. La fonction Ombre fonctionne mieux, quand la palette a au moins deux gammes de couleurs qui ont des valeurs similaires de teinte et de brillance.

DELAVE 7

La fonction Délave prend la nuance ou la brillance, de la couleur qui se trouve sous la brosse et lui donne la teinte de la couleur du stylo.

Par exemple, si vous peignez par dessus un gris foncé alors que la couleur du stylo est un rouge vif, vous obtiendrez un rouge foncé. Ceci est excellent pour colorier des images représentées avec des dégradés de gris ou des images digitalisées.

La fonction Délave fonctionne au mieux quand la palette comprend au moins 2 gammes de couleurs qui ont des valeurs similaires de teinte et de brillance. Voyez l'exemple de la page 24, le coloriage des images représentées en dégradés de gris.

ADOUCIT 8

Lisse les bords de la surface qui se trouve sous la brosse. Adoucit a pour effet de rendre flou l'image. Ceci est excellent pour adoucir les zones à haut contraste, ou à contraste élevé, ou pour créer des ombrages plus subtils et plus vivants. Pour obtenir les meilleurs résultats, il faut utiliser Adoucit lorsque connecter brosse est hors service.

CYCLE 9

Cette fonction dessine la brosse avec chacune des couleurs de la gamme en cours. Ceci est différent de cyclage des couleurs (Cycle couleurs) qui se trouve dans le menu DIVERS.

A chaque fois que vous déplacez la brosse, une couleur différente de la gamme est déposée.

LES MODES DE DESSIN

Il suffit de comprendre deux modes de dessin importants : Recouvre et Mélange. Il n'est pas nécessaire de comprendre les trois autres modes de dessin pour utiliser Platinum Paint de façon fructueuse.

Des applications utiles de certains de ces modes peuvent ne pas être évidentes. Ces options sont proposées parce que les routines QuickDraw du IIGS les fournissent. La meilleure façon de comprendre ces modes est de les utiliser. Le mode de dessin affecte la façon dont la peinture est déposée sur le document. La peinture peut être déposée par dessus, ou bien combinée avec d'autres peintures.

Le mode de dessin est utilisé par tous les outils, sauf le pot de peinture, le pistolet, le crayon et la gomme.

RECOURVRE 0 du pavé numérique

Le mode Recouvre est la façon normale de peindre. Cette façon copie une nouvelle couche de peinture par dessus l'ancienne peinture sans s'y mélanger.

OR 1 du pavé numérique

Le mode OR dépose l'image source (ou la couleur du crayon) sur les portions noires du document, mais pas sur les surfaces blanches. Les résultats sont imprévisibles quand on dessine sur des zones colorées.

XOR 2 du pavé numérique

Le mode XOR inverse le document là où l'on peint du blanc. Quand on utilise le mode XOR avec une couleur de stylo différente du blanc, les résultats sont imprévisibles.

BIC 3 du pavé numérique

Le mode BIC met hors service (couleur noire) les pixels du document qui sont de la couleur du stylo. Si vous peignez par dessus des pixels rouges alors que la couleur du stylo est rouge, ces pixels seront changés en noir.

MELANGE 4 du pavé numérique

Ce mode mélange la nouvelle peinture avec l'ancienne. Par exemple, si vous peignez du noir par dessus de la peinture blanche, vous obtiendrez de la peinture grise. Si vous peignez du bleu par dessus de la peinture rouge, vous obtiendrez de la peinture violette. Le mode Mélange n'est disponible qu'avec la brosse, le lasso et le marqueur. Il faut utiliser ce mode spécialement avec Etale pour adoucir les bords.

LE MENU MASQUE

L'UTILISATION DU MASQUE

Les masques sont des outils puissants qui vous permettent de protéger contre des changements certaines parties de votre document. Rien ne sera dessiné sur les zones masquées, pas même la gomme. Vous pouvez masquer des zones et des couleurs spécifiques et le masque sera sauvegardé avec votre document (chaque document que vous créez a son propre masque). Normalement, un document n'a pas de masque quand vous le créez pour la première fois.

Un masque est créé pour votre document quand vous choisissez une zone ou une couleur à ajouter au masque. Notez qu'un masque nécessite 62K de mémoire. Aussi, si vous n'avez pas beaucoup de mémoire, il se peut que vous ne puissiez pas utiliser les masques.

Quand vous masquez une couleur, toutes les zones du document qui contiennent cette couleur sont ajoutées au masque, et non pas la couleur elle-même. Si vous peignez une tache rose et que vous ajoutez le rose au masque, puis que vous peignez une autre tache rose, la seconde tache n'est pas masquée bien qu'elle contienne du rose. Seule la zone qui contient la première tache est masquée.

MASQUER

Fait basculer le masque en et hors service. Utilisez cette commande quand vous avez besoin d'enlever le masque qui se trouve sur une zone, afin de pouvoir travailler dessus, puis pour masquer cette zone à nouveau de façon à la protéger.

SEULEMENT LA SELECTION

Cette fonction masque seulement la zone choisie, sans tenir compte du masque précédent. C'est comme si vous effaciez le vieux masque, puis que vous ajoutiez une nouvelle zone.

AJOUTER UNE SELECTION

Cette fonction ajoute au masque la zone choisie.

ENLEVER UNE SELECTION

Cette fonction ôte du masque la zone sélectionnée.

SEULEMENT LA COULEUR

Cette fonction masque seulement la couleur sélectionnée sans tenir compte du masque précédent. C'est comme si vous fabriquiez un nouveau masque et que vous ajoutiez une couleur au masque. Pour utiliser la commande couleur seule, il faut la choisir dans le menu MASQUE. Le

curseur est transformé en curseur sélectionneur de couleur. Cliquez sur la couleur que vous désirez masquer et elle est ajoutée au masque. Vous ne pourrez plus modifier toute partie du document qui utilise la couleur que vous avez choisi.

AJOUTER UNE COULEUR

Ajoute la couleur sélectionnée au masque. Le curseur est modifié en sélectionneur de couleur. Il suffit de cliquer sur la couleur que vous souhaitez ajouter. Utilisez cette commande si le document a déjà un masque et si vous souhaitez ajouter à ce masque une autre couleur.

ENLEVER UNE COULEUR

Retire du masque la couleur sélectionnée. Cliquez sur la couleur que vous désirez retirer avec le curseur sélectionneur de couleur et alors les zones qui contiennent cette couleur ne seront plus masquées. Ne confondez pas cette commande avec la commande enlever couleur du menu EDIT qui vous permet de retirer une couleur d'une sélection.

MASQUER DES COULEURS

Une boîte de dialogue apparaît en bas de l'écran et vous permet de choisir les couleurs à masquer. Quand vous cliquez sur la palette, vous sélectionnez les couleurs à masquer. Vous pouvez également cliquer sur les couleurs qui ne se trouvent pas dans la fenêtre. Une marque carrée sur une couleur indique que celle-ci a été sélectionnée. Le bouton Effacer efface la sélection en cours des couleurs.

Touche OPTION

Si vous appuyez sur la touche OPTION quand vous cliquez sur Effacer, vous sélectionnez toutes les couleurs.

Le bouton Nouveau fait un nouveau masque. Il fonctionne de façon similaire à la commande couleur seule, sauf qu'il est possible de sélectionner plus d'une couleur à ajouter au nouveau masque.

Le bouton Ajouter ajoute les couleurs sélectionnées au masque utilisé.

Le bouton Oter retire du masque les couleurs sélectionnées.

INVERSER LE MASQUE

Cette commande inverse le masque de telle façon que les zones précédemment masquées ne le soient plus et inversement. Par exemple, utilisons une scène qui comprend une maison dans le premier plan et une montagne et des nuages dans l'arrière plan. Pour travailler sur les montagnes sans modifier la maison, masquez la maison en la sélectionnant et en choisissant zone seule qui se trouve dans le menu MASQUE. Puis, pour travailler sur la maison à nouveau, sans affecter les montagnes, il suffit de sélectionner inverser masque. La zone qui contient la maison ne sera plus masquée et il sera possible de travailler sur elle.

FLASHER LE MASQUE

Cette commande fait clignoter les zones masquées. Utilisez cette commande pour quelles zones et couleurs sont masquées.

SUPPRIMER LE MASQUE

Cette commande vous débarrasse du masque et libère 62k de mémoire.

AFFICHER PAGE DE RESERVE

La page de rechange est comme un document, sauf qu'elle n'a pas sa propre fenêtre. Vous pouvez passer instantanément du document à la page de rechange pour y travailler et revenir quand vous le désirez, au document. C'est comme si vous retourniez le document et que vous utilisiez son verso comme un brouillon. L'inconvénient de la page de rechange est qu'elle nécessite 62k de mémoire. Donc si vous avez besoin de mémoire, débarrassez vous de la page de rechange en choisissant Enlever page de réserve.

Quelques suggestions d'utilisation pour la page de rechange:

Utilisez cette page pour des brouillons grossiers.

Utilisez cette page pour des expérimentations, pour effectuer des améliorations, puis copiez la sur le document.

Pour une sauvegarde en mémoire de votre image. N'utilisez pas ceci à la place d'une sauvegarde, mais en même temps qu'une sauvegarde. Par exemple, si vous voulez tester des modifications importantes, choisissez tout d'abord Copie doc sur réserve et si vous n'êtes pas satisfait avec ces modifications, il suffit de les annuler en sélectionnant rechange vers document Copie réserve sur doc.

Une astuce : si vous avez fini de travailler avec la page de rechange et que vous vouliez remettre votre image sur le document, vous pouvez la sélectionner avec le marqueur et le lasso, puis utiliser la commande Ouvrir page de réserve pour revenir en arrière. Vous pouvez alors positionner la sélection n'importe où dans votre document car quand vous allez vers la page de rechange ou quand vous en revenez, la sélection flotte par dessus le document. Vous n'avez pas besoin de la copier sur le presse papier, puis de la coller.

OUVRIR PAGE DE RESERVE/ENLEVER PAGE DE RESERVE

Utilisez cette commande pour avoir une page de rechange, ou pour la détruire si vous en avez déjà une. Ceci est utile quand vous manquez de mémoire, puisque la destruction de la page de rechange libère environ 62K de mémoire.

Vous pouvez régler Platinum Paint pour que pendant le démarrage, il réserve automatiquement une page de rechange en cochant la boîte page de rechange qui se trouve dans la boîte de dialogue Préférences.

PAGE DE RECHANGE ⌘-^

Utilisez cette commande pour commuter entre la page de rechange et le document. Quand vous travaillez sur la page de rechange, un S est affiché dans la barre d'informations.

DOCUMENT VERS RECHANGE ⌘->

Utilisez cette commande pour copier le document vers la page de rechange. Le contenu précédent de la page de rechange est remplacé.

RECHANGE VERS DOCUMENT ⌘-<

Utilisez cette commande pour copier la page de rechange sur le document. Le contenu précédent du document est remplacé.

LE MENU FONT

ATTRIBUTS - A

Utilisez cette commande pour choisir une certaine fonte, taille et style. Ceci est utile si vous avez besoin d'une certaine taille qui ne se trouve pas dans le menu taille, ou si vous voulez changer tous les attributs d'une fonte en même temps.

La boîte de liste des polices montre toutes les fontes qui sont installées sur votre disque de démarrage.

Les boîtes à cocher style, vous permettent toutes les combinaisons possibles de styles disponibles dans le menu style.

La boîte de liste taille affiche toutes les tailles disponibles. Vous pouvez rentrer une taille différente qui n'apparaît pas dans la liste et la fonte sera alors mise à l'échelle de la nouvelle taille.

FOND

Quand ceci est hors service, le texte que vous tapez n'a pas de fond. Quand ceci est en service, un fond est effacé sous le texte. Ceci est utile quand vous tapez du texte sur des zones compliquées.

Le reste du menu font donne la liste de toutes les fontes installées.

LE MENU STYLE

NORMAL ⌘-T

Tape du texte simple sans aucun style.

GRAS ⌘-B

Tape du texte en gras.

ITALIQUE ⌘-I

Tape du texte en italique.

SOULIGNE ⌘-U

Tape du texte souligné.

RELIEF

Tape du texte en contours.

OMBRE

Tape du texte ombré.

ALIGNER A GAUCHE ⌘-L

Utilisez cette commande pour justifier le texte à gauche.

CENTRER ⌘-M

Utilisez cette commande pour centrer du texte. Cette commande est utile pour nommer un objet, lui donner une étiquette. Cliquez à l'endroit où vous désirez placer le centre de l'étiquette et tapez ensuite l'étiquette.

ALIGNER A DROITE ⌘-R

Utilisez cette commande pour justifier le texte à droite. Cette commande est utile pour étiqueter le coté gauche d'un objet. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez positionner le bord droit du texte, puis rentrez votre texte.

LE MENU TAILLE

Les menus TAILLE et STYLE ne sont pas disponibles en mode 320 parce qu'il n'y a pas suffisamment de place pour eux dans la barre de menus. Utilisez la boîte de dialogue Attributs pour régler la taille et le style du texte quand vous peignez en mode 320.

8,10,12,....,72 ou ??

Sélectionne la taille de la fonte en cours. La dernière taille est la taille bizarre qui peut être définie en utilisant la commande Attributs du menu FONT.



TABLE DES MATIERES

Chapitre 1

A propos de Platinum Paint	2
A propos de ce manuel	2
Le matériel nécessaire	3
Le jargon de Platinum Paint	4

Chapitre 2

Démarrage de Platinum Paint	7
Les fenêtres et les moyens de contrôle	8
La création d'une oeuvre d'art	11

Chapitre 3 les exemples de platinum Paint

Déformer la brosse personnalisée	16
Etaler, mélanger et adoucir	17
Le coloriage en dégradés de gris	18
L'animation avec les cycles de couleurs	19

Chapitre 4 Référence

Les outils	21
Le sélecteur	22
Le lasso	23
La main	24
Le lettreur	24
Pot de peinture	26
L'aérographe	27
La brosse	28
Le crayon	30
Le trait	31
La gomme	31
Les formes	32
La courbe	33
la forme libre	33
Le polygone	34
La pipette	35
Selecteur de couleurs	35
Selecteur de l'épaisseur de trait	36
sélecteur de gamme	37
La barre d'information	38
Menu Pomme	39
Menu Fichier	41
Menu Edit	46
Menu Divers	54
Menu Fenêtre	71
Menu Mode	73
Menu Font	81
Menu Taille	83



GLOSSAIRE

accessoires de bureau : mini-programmes d'application proposés dans le menu Pomme, comme la Calculette, l'album et l'horloge. Ils sont toujours disponibles, quelle que soit l'application avec laquelle vous travaillez.

aérographe : outil de la palette permettant de peindre par petites touches comme avec de la peinture en bombe.

article : mot ou groupe de mots contenu dans un menu, décrivant l'opération à exécuter.

article estompé : article affiché en lettres grisées, indiquant que l'opération correspondante ne peut être effectuée. Il n'est pas possible de choisir un article de menu estompé

bande de défilement : bande rectangulaire placée le long du côté droit et/ou inférieur d'une fenêtre. Quand vous cliquez sur une bande de défilement ou que vous faites glisser le curseur qui s'y trouve, vous faites apparaître une autre portion de votre document

barre de titre : barre horizontale affichée dans la Partie supérieure d'une fenêtre. Elle contient le titre de la fenêtre et vous permet de la déplacer.

bureau : aire de travail du programme, représentée sur l'écran par une barre de menu et une grande zone grise.

case : dans une zone de dialogue, rectangle affichant des propositions et permettant d'indiquer, de confirmer ou d'annuler une instruction

case de contrôle de taille : case située dans le coin inférieur droit d'une fenêtre, qui vous permet de réduire ou d'augmenter la taille de cette dernière.

case de fermeture : case située à l'extrémité gauche de la barre de titre de la fenêtre activée. Vous cliquez sur cette case pour refermer la fenêtre.

choisir : faire glisser le pointeur sur un menu Jusqu'à l'article désiré. En général vous devez d'abord sélectionner l'objet sur lequel l'opération va porter

couper : supprimer un élément sélectionné en choisissant Couper dans le menu Edition. La sélection coupée est placée sur le Presse-papiers.

crayon : outil de la palette permettant de dessiner à main levée et de travailler dans le détail, point Par point

double-clic : pointer sur un objet puis appuyer brièvement deux fois sur le bouton de la souris sans la faire glisser.

dupliquer : réaliser une copie conforme de la sélection.

élément sélectionné : information sur laquelle va Porter la prochaine instruction. (Le point d'insertion est également considéré comme un élément sélectionné.)

épaisseur de trait : options de la palette d'outils représentant les différentes épaisseurs de trait disponibles pour le contour des objets et lignes.

équivalent clavier : combinaison de touches Permettant de choisir directement au clavier un article de menu.

faire défiler : faire apparaître dans la fenêtre une partie cachée d'un document.

faire glisser : pointer dans la fenêtre, maintenir enfoncé le bouton de la souris tout en la déplaçant, puis relâcher le bouton.

fenêtre activée : fenêtre qui s'affiche au premier plan sur le bureau et sur laquelle vous pouvez travailler. La barre de titre d'une fenêtre activée est contrastée.

fenêtre des coordonnées : fenêtre indiquant Précisément la position du pointeur par rapport a coin supérieur gauche du document

Finder : programme d application disponible à tout moment sur le bureau. Il sert à gérer les documents et les programmes d'application. Il Joue le rôle d'agent de liaison entre vous et le disque.

Font/DA Mover : programme utilitaire servant à ajouter des jeux de caractères et des accessoires de bureau dans votre dossier System

forcer un trait : limiter le tracé à un trait vertical ou horizontal ou encore à un angle de 45°

gomme : outil permettant d'effacer tout ou partie d'un dessin.

grille : lignes magnétiques invisibles formant un quadrillage qui attire les objets comme un aimant afin d'obtenir un alignement parfait. Les points de départ et d'arrivée d'un tracé se trouvent obligatoirement au croisement de deux lignes.

icone : représentation graphique d'un objet, d'un concept ou d'un message.

inverser : afficher une image en "négatif" .. les Pixels blancs deviennent noirs et les pixels noirs passent au blanc.

lasso : outil permettant de sélectionner une zone de forme irrégulière (ne pouvant être renfermée dans le rectangle de sélection).

main de déplacement : outil permettant de déplacer un document dans sa fenêtre.

Miroir horizontal/vertical : articles permettant de renverser la sélection provoquant ainsi un effet de miroir.

ombre portée : effet d'ombre s'inscrivant au niveau de la portion inférieure droite d'un contour (le tracé à cet endroit est plus épais).

outil de forme évidée : outil de figure permettant de tracer uniquement le contour d'un objet. Il n'a pas de fond coloré.

outil de forme pleine : outil de figure permettant de tracer un objet en le remplissant automatiquement du motif activé.

ovale : outil permettant de dessiner des ovales et des cercles pleins ou évidés.

Pas de la grille : écartement en pixels des lignes invisibles de la grille magnétique.

peinture opaque : peinture masquant complètement l'objet ou la zone qu'elle recouvre.

peinture transparente : peinture qui laisse apparaître l'objet ou le motif qu'elle recouvre.

pinceau : outil de la palette permettant de dessiner dans le motif activé.

pixels : points blancs ou noirs constituant un document .

point d'insertion : emplacement du document où l'insertion va s'effectuer. Pour sélectionner le Point d'insertion, il suffit de cliquer à l'emplacement désiré. Le point d'insertion est symbolisé par un trait vertical clignotant.

pointeur : petit symbole sur l'écran qui se déplace en fonction des mouvements de la souris. Il a le plus souvent la forme d'une flèche pointant vers la gauche.

polygone : outil de la palette permettant de dessiner des figures à plusieurs cotés, pleines ou évidées.

pot de peinture : outil de la palette permettant de remplir une zone du motif activé.

Presse-papiers : zone où est placée la dernière sélection coupée ou copiée.

rectangle : outil de la palette permettant de dessiner rectangles et carrés plein ou évidés.

rectangle aux coins arrondis : outil de la palette Permettant de dessiner rectangles et carrés aux coins arrondis, pleins ou évidés.

rectangle de sélection : outil permettant de sélectionner une zone rectangulaire ou carré.

sélectionner : désigner l'endroit où se déroulera la prochaine action. Sélectionner s'effectue en général en cliquant ou en faisant glisser la souris. souris : petit dispositif que l'utilisateur fait glisser sur la surface de sa table, près de l'ordinateur. Les mouvements de la souris sont reproduits par ceux du pointeur à l'écran.

Tableau de bord : accessoire de bureau permettant d'effectuer des réglages personnels. Utilisez le Tableau de bord pour régler le volume du haut-Parleur, l'horloge, pour créer une mémoire-cache, etc.

texte: outil de la palette permettant de taper du texte.

touche Pomme: touche qui, maintenue enfoncée pendant que vous tapez sur une autre touche, permet de donner une instruction (en général équivalente à un article de menu).

touche Entrée : touche servant à compléter ou à mettre fin à une entrée et parfois à une instruction.

touche Option : touche utilisée en combinaison avec d'autres touches pour générer des caractères optionnels, symboles ou caractères internationaux

touche Verrouillage Majuscule :
touche qui permet de taper un texte en majuscule. A l'inverse de la touche Majuscule, vous obtenez les caractères de ponctuation indiqués dans la partie inférieure des touches de chiffre et de ponctuation.

trait : outil de la palette permettant de tracer des lignes horizontales, verticales ou diagonales.

vaporisateur : outil de la palette permettant de peindre par petites touches dans le motif activé comme avec de la peinture en bombe.