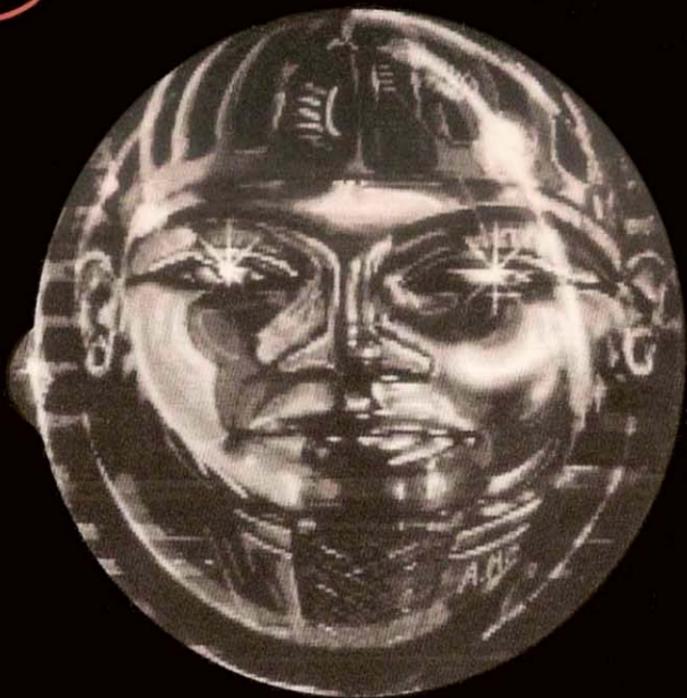


DELUXE PAINT II

E N H A N C E D



MANUEL FRANCAIS

POUR IBM ET COMPATIBLES



ELECTRONIC ARTS®
DELUXE CREATIVITY SERIES™

DELUXE PAINT II



N H A N C E D

Le Vieux Manuel

MANUEL

TABLE DE MATIERES

INTRODUCTION	1
A propos de ce manuel.....	1
Débutants dans les graphiques informatiques.....	2
Utilisateurs expérimentés des graphiques informatiques.....	2
Utilisateurs ne se servant pas de manuel.....	3
Utilisateurs de DeluxePaint II.....	3
Formats d'écran.....	3
Sélection des modes d'outils.....	3
Nouveaux outils de dessin.....	4
Fontes.....	6
Utilitaires.....	7
Impression.....	8
Pré-visualisation de l'image.....	8
Astuces et rappels lors de l'utilisation de DeluxePaint II Enhanced ..	8
Conventions du manuel.....	8
Utilisation de la souris.....	9
Cases de dialogue.....	10
Boutons-radio.....	10
Cases d'activation.....	10
Boutons d'activation.....	10
Fenêtre de liste.....	11
Barres de défilement et reglette.....	11
Cases d'édition.....	12
CHAPITRE 1: PRISE EN MAIN.....	15
Principes fondamentaux.....	15
Logiciel.....	15
Configuration du matériel.....	16
Installation de DeluxePaint sur votre disque dur.....	17
Impression de votre illustration.....	19
Mise en route.....	19
Format d'écran.....	20
Sélection d'un format d'écran.....	21
Sélection d'une carte graphique EVGA.....	22
Familiarisation.....	24
Zone de Dessin.....	24
Boîte à Outils.....	25

Palette de couleurs	25
Barre des menus	25
Chargement d'une image	26
Enregistrement de votre travail	28
Sortie de DeluxePaint	29
Assistance technique.....	30
Que se passe-t'il ensuite?.....	31
CHAPITRE 2: UN TOUR GUIDÉ.....	35
Couleurs, lignes et figures.....	36
Sélection des couleurs de la palette	37
Suppression de l'écran	38
Annulation de votre dernière opération	39
Choix des pinceaux	39
Changement de modes d'outils.....	40
Sélection des couleurs de la zone de dessin.....	41
Dessin de lignes droites	41
Lignes droites simples.....	41
Lignes droites reliées	42
Courbes	43
Courbes simples	43
Courbes reliées.....	43
Rectangles.....	44
Les deux manières de dessiner des carrés	44
Trace d'ellipses	45
Cercles.....	45
Ellipses	45
Ellipses renversées	46
Trace de polygones	46
Utilisation de l'outil de remplissage	47
Aérographe.....	48
Editeur de texte	49
Changement de couleurs, de fontes et de tailles	49
Sortie du mode texte	50
Personnalisation des pinceaux	50
Copie et saisie d'une image	51
Sélection à main levée	52
Changement de vues	53
Page de brouillon	53
Passage d'une page à l'autre	53

Copie d'une page à l'autre	54
Agrandissement.....	54
Augmentation de l'agrandissement.....	55
Agrandissement/réduction de la vue magnifiée	56
Retour à la taille normale	56
Déplacement de l'image	56
Dissimulation des outils et de la barre des menus	57
Barre d'information	57
Modification des outils.....	58
Outils traçant des droites, courbes et figures contour.....	58
Outils de remplissage et figures pleines.....	59
Saisie de pinceau.....	59
Grilles.....	60
Symétrie	61
Techniques de dessin.....	62
Les couleurs de mélange.....	62
Ombre (Dégradé)	63
Cycle	65
Equivalents clavier	66
CHAPITRE 3: UTILISATION DE LA PERSPECTIVE.....	67
Le modèle tri-dimensionnel	67
Rotation d'un pinceau dans un espace tri-dimensionnel.....	68
Réorientation initiale du pinceau	72
Valeur de rotation.....	73
Rotation autour du manche	74
Coordonnées de l'écran ou/et du pinceau	75
Déplacement dans un espace tri-dimensionnel	78
Déplacement sur l'axe z.....	79
Le plan de perspective.....	81
L'horizon de perspective.....	83
L'angle du plan.....	84
CHAPITRE 4: EXERCICES D'INITIATION	89
Exercice 1: Remplissage gradiant et cyle de couleurs	89
Remplissages gradiants.....	89
Définition de séries de couleurs.....	94
Définition de gradiants.....	96
Animation par cycle de couleurs.....	97

Exercice 2: Logos.....	99
Caractères italiques	100
Courber	100
Nouvelle taille.....	101
Changements de couleurs du pinceau	102
Remplissage motif	103
Création d'ombres.....	104
Encadrement du logo	105
Effet de relief	106
Exercice 3: Les masques	107
Donnez-lui un nom	107
Exercice 4: Perspective	111
Mise en scène	111
Création du plan.....	113
Création de l'arche	115
CHAPITRE 5: RÉFÉRENCE	121
La boîte à outils.....	121
Sélection d'outils	122
Modification d'outils	122
Les menus pop-up	123
Cases de dialogue.....	123
Utilisation de la souris en cours de dessin	123
Les outils.....	124
Sélection de pinceau.....	124
Le pinceau a main levée	124
La courbe.....	128
Le rectangle	129
L'ellipse	130
Le polygone.....	131
Outil de remplissage.....	133
Aérographe.....	138
Saisie du pinceau.....	138
L'outil texte	139
L'outil grille.....	141
L'outil perspective.....	143
L'outil d'agrandissement	148
L'outil main	149
Saisie des couleurs	149
L'outil symétrie	150

UNDO	152
CLR.....	152
L'outil gradient.....	152
L'outil motif	155
L'indicateur de couleur.....	156
Palette utilisé	160
Menus	162
Le Menu Image	162
Le Menu Pinceau	176
Le Menu Mode.....	182
Le Menu Masque	186
Le Menu Font(e)	192
Le Menu Divers	196
Le Menu Préférences	202

ANNEXES

A: Convert.....	207
B: Camera	211
C: Gallery.....	216
D: Gestion de mémoire	224
E: Commandes au clavier.....	225
F: Imprimantes	231

INDEX	235
-------------	-----

Le Vieux Manuel

DeluxePaint II Enhanced est un outil graphique souple et puissant qui vous aide à créer vos illustrations avec une facilité inimaginable. En passant seulement quelques heures avec nous, vous arriverez à créer des graphiques parlants, précis et colorés en une fraction du temps nécessaire avec les techniques traditionnelles. Le programme vous évite d'avoir à produire des graphiques manuellement et vous permet de vous concentrer sur le côté créatif de vos illustrations. De plus, vous êtes sûr de passer des heures agréables à concevoir d'intéressants dessins.

DeluxePaint est un peu le traitement de texte des arts graphiques. Vous pouvez dessiner à partir d'une feuille vierge ou éditer des images créées dans d'autres formats. De même, vous pouvez déplacer les éléments graphiques d'une image à une autre, les découper, les copier, les saisir, les rétrécir, les élargir ou encore les faire pivoter et les coller ça et là dans votre dessin. Vous pouvez toujours y ajouter un texte et créer les titres à l'aide des fontes (styles et polices de caractères) colorées. Une fois les éléments de votre choix introduits, il est facile d'effectuer des modifications globales ou localisées dans votre illustration à l'aide des fonctions spéciales de DeluxePaint telles que l'ajout de couleurs, la transparence, le triage, le lissage et bien d'autres encore.

La fonction de sauvegarde de votre travail sur disquette vous permet d'avoir de nombreuses versions de votre dessin à portée de main et pour obtenir exactement ce que vous voulez, il vous suffit d'éditer les versions précédentes ou d'allier les éléments de différentes versions. Les images peuvent être sauvegardées séparément, ce qui vous permet de créer une bibliothèque d'images pouvant être utilisées dans de nouveaux dessins. Une fois le dessin à votre goût, vous pouvez l'imprimer sur l'une des 200 imprimantes acceptées par DeluxePaint.

A PROPOS DE CE MANUEL

Il n'est pas nécessaire de lire ce manuel mot à mot pour devenir un expert dans l'utilisation de DeluxePaint. Les informations ont été aménagées de façon à ce que vous appreniez rapidement toutes les ficelles du programme en vous laissant la liberté nécessaire pour vous familiariser avec lui. Ce manuel vous servira de guide et vous pouvez toujours vous y référer lorsque vous apprenez DeluxePaint ou pour obtenir de l'aide ou des renseignements sur une fonction. Cependant, avant de faire quoi que ce soit avec ce programme, n'oubliez pas de:

- Bien lire le chapitre 1 intitulé *Prise en main* pour être sûr que vous possédiez le matériel et le logiciel adaptés pour l'utilisation de DeluxePaint et pour suivre les instructions d'installation de DeluxePaint sur votre disque dur.

Lorsque vous avez lu le chapitre 1 et installé le programme, utilisez le manuel lorsque bon vous semble. Vous pouvez toujours suivre notre *Tour Guidé* ou vous jeter directement dans le vif du sujet ou encore consulter la partie *Référence* pour obtenir plus de renseignements. Voici une manière de vous familiariser avec le programme:

DEBUTANTS DANS LES GRAPHIQUES INFORMATIQUES

Suivez dans l'ordre les chapitres 1 et 2 intitulés *Prise en main* et *Un tour guidé* dans lesquels sont décrits les principes et outils de base du programme. Vous commencerez de suite à créer des dessins à l'aide des outils et des techniques de DeluxePaint par le biais d'exercices simples et petit à petit, apprendrez ses fonctions les plus complexes. Lorsque vous vous sentez prêt, rendez-vous au chapitre 4 intitulé *Exercices d'initiation* pour apprendre l'utilisation des fonctions les plus avancées du programme y compris le verrouillage (ou masquage) et la perspective. Pour une consultation rapide sur d'autres caractéristiques et fonctions du programme, reportez-vous à la partie intitulée *Référence*.

UTILISATEURS EXPERIMENTES DES GRAPHIQUES INFORMATIQUES

Si vous possédez déjà une certaine expérience des programmes informatiques, lancez DeluxePaint et travaillez rapidement à l'aide du chapitre *Un tour guidé* puis rendez-vous au chapitre 4 (*Exercices d'initiation*) qui vous donnera l'occasion d'utiliser un large échantillonnage d'outils et de techniques uniques à DeluxePaint et dans lequel vous obtiendrez des explications sur la corrélation entre les différentes fonctions et vous apprendrez à créer vos propres pincesaux, personnaliser les outils et mélanger le texte aux graphiques.

UTILISATEURS NE SE SERVANT PAS DE MANUEL

Si c'est votre principe de ne pas utiliser de manuel, nous vous conseillons tout de même de lire le chapitre *Prise en main*. Ensuite, vous trouverez réponse à vos questions dans la partie *Référence* qui apporte des informations sur les fonctions de DeluxePaint par menu, icône d'outil et commande au clavier.

UTILISATEURS DE DELUXEPAINT II

Si vous êtes déjà familier au programme original DeluxePaint II, vous pourrez apprendre les nouveautés et les améliorations apportées dans cette nouvelle version. Ci-dessous est dressée la liste des changements majeurs installés dans DeluxePaint II Enhanced accompagnés d'une brève description et d'une explication.

- Si vous n'avez jamais utilisé DeluxePaint II, les informations suivantes peuvent être considérées comme une introduction élaborée aux fonctions les plus intéressantes de DeluxePaint II Enhanced.

FORMATS D'ECRAN

DeluxePaint accepte 21 formats d'écran différents (appelés parfois *modes d'affichage*) y compris sept formats EVGA (Extended VGA) qui sont tous à haute résolution (600 x 400 à 1024 x 768) et fournissent de 2 à 256 couleurs. Pour obtenir la liste des 21 cartes EVGA acceptées par DeluxePaint II Enhanced, appuyez sur la barre d'espace lorsque vous vous trouvez à l'écran de titre (voir figure 1.1). Vous devez vous procurer la carte EVGA avant de pouvoir utiliser le programme dans ces formats d'écran.

SELECTION DES MODES D'OUTILS

Plusieurs outils de DeluxePaint fonctionnent dans plus d'un mode et vous pouvez faire votre sélection parmi les modes disponibles en appuyant sur l'icône d'outil à l'aide du bouton gauche de la souris que vous maintenez enfoncé. Dans la plupart des cas, un menu pop-up apparaîtra et pour sélectionner, faites glisser la souris sur le mode désiré et relâchez le bouton.

Vous pouvez, par exemple, choisir entre un cercle plein ou contour en appuyant sur le bouton gauche tout en pointant sur l'outil Ellipse puis en faisant glisser le pointeur sur le menu pop-up et en relâchant le bouton. La plupart des outils de la Boîte à Outils (y compris le sélecteur de pinceau, les outils de dessin et l'outil d'agrandissement) possèdent des menus pop-up vous permettant de choisir immédiatement un mode.

Comme son prédécesseur, DeluxePaint II Enhanced vous permet de cliquer avec le bouton droit sur les icônes d'outils pour des modifications plus fondamentales. Par exemple, si vous cliquez sur l'outil de remplissage à l'aide du bouton droit, la case de dialogue Type de remplissage apparaît et vous pouvez faire votre choix parmi les différents types.

NOUVEAUX OUTILS DE DESSIN

DeluxePaint II Enhanced présente une variété de nouvelles caractéristiques et fonctions qui font de lui le programme graphique le plus sophistiqué existant aujourd'hui pour les appareils MS-DOS. Ci-dessous, vous trouverez un résumé de ces nouvelles fonctions qui sont décrites en détail dans le chapitre 5 intitulé *Référence*.

PINCEAU DE CONTOUR

Cette fonction vous permet de vous servir de n'importe quel pinceau personnalisé et de l'adapter aux contours d'une figure en le déformant créant ainsi l'effet d'une image "enveloppée" autour d'un objet en trois dimensions. Le pinceau de contour constitue un type de remplissage et se trouve dans la case de dialogue Type de remplissage (cliquez sur l'outil de remplissage ou l'un des outils "pleins" de dessin à l'aide du bouton droit de la souris pour amener cette option). Vous pouvez utiliser Le pinceau de contour avec des figures pleines classiques (cercle, rectangle) ou avec les figures en S ou les polygones.

TYPE DE REMPLISSAGE

En plus de contour de pinceau, DeluxePaint II Enhanced possède maintenant six types différents de remplissage gradient. Par exemple, vous pouvez remplir un objet d'un gradient linéaire ou radial (ce qui signifie que le remplissage gradient rayonne vers l'extérieur en direction des limites de l'objet). Si vous utilisez un remplissage linéaire, vous pouvez spécifier l'angle de direction du gradient en déplaçant tout simplement la ligne directionnelle attachée à l'objet. Vous pouvez aussi faire prendre à un remplissage gradient la forme de l'objet en question (pour créer, par exemple, un effet de contour) ou lui en faire ignorer la forme. Finalement,

vous pouvez remplir n'importe quelle zone de l'image et vous arrêter lorsque la couleur de fond est atteinte, vous permettant ainsi de remplir un objet qui possède déjà un remplissage gradiant. Reportez-vous à la partie Outil de remplissage dans le chapitre *Référence* pour plus de renseignements.

LISSAGE

Cette importante fonction vous aide à éliminer les lignes et les bordures dentelées des objets dessinés par l'introduction d'effets dégradés entre l'objet et l'arrière-plan. Le lissage est possible avec les lignes rectilignes et les courbes, les figures pleines et de contour ainsi qu'avec l'outil de dessin en S. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la partie **Lissage** du menu Divers dans le chapitre *Référence*.

TRANSPARENCE

Cette fonction crée un effet de transparence ou de gel placé sur des éléments de l'image. Sélectionnez **Transparent** du menu Div(ers) et choisissez le degré de transparence en vous rendant dans la case de dialogue Type de remplissage. Lorsque vous dessinez avec un outil quelconque sur des parties existantes de l'image, l'image se teintera comme si elle était recouverte d'un gel ou d'une transparence colorés. Sauf dans le cas où vous utilisez un pinceau personnalisé ou une fonte multicolore, la teinte recouvrira la couleur de forme. Reportez-vous à la partie consacrée au menu Divers dans le chapitre *Référence* pour plus de renseignements.

COLORIER

A l'aide de cette fonction, vous pouvez appliquer de la couleur sur une image existante en noir et blanc ou avec niveaux de gris sans qu'elle ne cache ou se mélange avec l'image du dessous. Les valeurs de couleur relatives sont conservées dans l'image ce qui fait de cette méthode la façon idéale d'ajouter des couleurs aux images à niveaux de gris.

REPLISSAGE MOTIF

Il vous est maintenant possible de dessiner ou de remplir des figures avec des motifs prédéfinis ou que vous créez vous-même. L'outil Motif de DeluxePaint est un menu pop-up qui vous permet de choisir parmi 30 motifs standard et deux motifs personnalisés (multicolore ou monochrome). De plus, vous pouvez modifier le motif standard pour l'optimiser pour les applications vidéo ou d'impression en choisissant **Motifs vidéo** ou **Demi-teintes** du menu Préférences. Les motifs fonctionnent avec le pinceau en S, les outils de figure et celui de remplissage.

Les formats d'écran 16 couleurs utilisent aussi des motifs à petits carreaux à quatre pixels pour créer l'effet d'un plus grand nombre de dégradés. Si vous appuyez sur l'une des 16 couleurs de la Palette, un menu pop-up apparaît affichant 15 dégradés supplémentaires qui sont créés en alternant la couleur primaire avec chacune des 15 couleurs de la palette dans un motif à petits carreaux. Un effet de 256 teintes en mode 16 couleurs est ainsi créé.

FONTES (STYLES ET POLICES DE CARACTERES)

DeluxePaint II Enhanced accepte le format de fonte transférable LaserJet Hewlett-Packard qui est le format le plus utilisé dans l'environnement MS-DOS. Cela signifie que vous pouvez acheter des fontes supplémentaires auprès de points de vente et les copier dans le sous-répertoire monofont de votre répertoire DPAINT. DeluxePaint requiert un suffixe à trois chiffres pour les fontes monochrome commençant avec M et suivi d'un numéro à deux chiffres pour désigner la taille de la fonte. Par exemple, le suffixe M96 indiquera qu'il s'agit d'une fonte monochrome à 96 pixels.

- Ces fontes monochrome sont des versions en bitmap des fontes d'imprimantes à laser, imprimées en résolution d'écran et non en résolution laser.

Avec DeluxePaint, vous pouvez aussi utiliser la technologie de tracés de fontes de Digi-Font, Inc. Digi-Font fournit des fontes décoratives ainsi qu'un redéfinitteur de tailles de fontes qui vous permet de créer des versions en bitmap des fontes décoratives dans des tailles différentes. DeluxePaint comprend aussi un échantillonnage d'oeils de caractères Digi-Font (Century, Italic et Symbol), ainsi qu'un logiciel de calibrage.

- Vous pouvez vous procurer les fontes décoratives supplémentaires chez Digi-Font. Dans DeluxePaint, nous avons inclu le fichier batch (traitement par lots) *dfi* que vous devez utiliser pour l'installation des fontes supplémentaires si vous désirez les acheter. Insérez tout simplement la disquette Digi-Font dans votre unité de disquette. Lorsque vous vous trouvez dans le DOS, amenez le répertoire dans lequel DeluxePaint est stocké et tapez *dfi* au message du répertoire (le message par défaut étant \DPAINT>).

Enfin, DeluxePaint accepte le format de fontes multicolores et comprend deux fontes de démonstration en couleurs, Wood (72) et Chisel (56) que vous pouvez utiliser pour donner un grain spécial bois ou un effet chromé professionnel mettant votre illustration en valeur. Les fontes multicolores sont stockées dans leur propre sous-répertoire (*clrfont*) et possèdent le suffixe C suivi d'un nombre à deux chiffres désignant la taille de la fonte.

- Des fontes supplémentaires (par exemple, brique, granite, biseau et marbre) peuvent être obtenues auprès d'Electronic Art.

UTILITAIRES

DeluxePaint Enhanced II contient trois utilitaires séparés qui permettent de prendre des photos d'écran plus facilement, d'afficher votre illustration et de convertir les fichiers sous différents formats de fichiers.

CONVERT

Convert est un utilitaire de conversion de fichier qui vous permet d'accéder à des fichiers enregistrés sous format TIFF, MacPaint, Colorix et Microsoft Windows Paint version 2.0. La conversion peut s'effectuer dans les deux sens. Vous pouvez donc convertir des fichiers DeluxePaint (.LBM) dans d'autres formats et vice-versa. Convert est aussi utile pour réduire le nombre de couleurs dans une image et/ou changer sa taille. De plus, DeluxePaint lit et écrit les fichiers PCX (PC Paintbrush [version 3.0 ou plus récente]) directement ce qui vous évite d'avoir à utiliser Convert. Pour plus de renseignements sur Convert, reportez-vous à l'annexe A.

CAMERA

L'utilitaire Camera donne la possibilité de prendre une photo (une "copie d'écran") de n'importe quelle image. Vous pouvez l'afficher et sauvegarder l'image comme un fichier d'image DeluxePaint. Camera accepte maintenant les modes EVGA et vous permet de prendre des photos d'écran dans tous les modes de résolution acceptés par les nouvelles cartes graphiques. Pour plus de renseignements sur *Camera*, reportez-vous à l'annexe B.

GALLERY

L'utilitaire de visualisation de diapos de DeluxePaint permet de créer facilement des présentations à partir de travaux artistiques fait avec DeluxePaint ou d'autres programmes graphiques. Reportez-vous à l'annexe C pour plus d'informations.

IMPRESSION

DeluxePaint accepte plus de 200 imprimantes différentes représentant plus de 20 différents fabricants. Vous pouvez imprimer des images en couleur et sur page entière à 300 ppp (dpi) à partir d'une variété d'imprimantes. De plus, avec DeluxePaint, il est possible d'obtenir une impression jusqu'à neuf fois la hauteur et la largeur d'une impression standard ce qui permet de créer facilement des posters de votre illustration. Pour davantage de renseignements, reportez-vous à **Impression** dans le chapitre *Référence*.

PRE-VISUALISATION DE L'IMAGE

DeluxePaint affiche une version miniaturisée de l'image sélectionnée dans la case de dialogue Charger image. Vous pouvez ainsi trouver facilement l'image que vous voulez sans avoir à ne vous baser que sur son nom.

ASTUCES ET RAPPELS LORS DE L'UTILISATION DE DELUXEPAINT II ENHANCED

CONVENTIONS DU MANUEL

Plusieurs éléments spéciaux dans le texte du manuel ont été conçus pour rendre l'enseignement de DeluxePaint II Enhanced plus facile.

Caractère gras

Les options de menu de DeluxePaint apparaissent dans le texte sous forme de simple caractère gras. Chacune d'entre elles est décrite en détail dans le chapitre *Référence*.

special

Cet oeil de caractère à un espacement indique les caractères que vous devez taper.

Enter

Ceci fait référence à la touche Enter (parfois appelée touche Return) de votre clavier. Sur certains claviers, Enter est indiqué par le symbole ↵ .

Retour arrière/Backspace

Cette touche fait référence à la touche arrière indiquée par le symbole ← sur certains claviers.

Control

Il s'agit de la touche Control (Ctrl) sur votre clavier.

EQUIVALENTS CLAVIER

Vous pouvez accéder à de nombreux outils et à de nombreuses fonctions de DeluxePaint directement à partir de votre clavier. Par exemple, en appuyant sur la lettre **p**, vous affichez la case de dialogue **Palette** de la même façon que vous l'auriez choisie dans le menu Divers. Ces commandes au clavier sont affectées par la frappe en majuscule ou en minuscule, aussi, lorsqu'une commande qui nécessite une lettre majuscule apparaît telle que **Q** pour **Quitter**, maintenez toujours la touche de majuscules enfoncée en tapant la lettre. Lorsque vous serez davantage familiarisé avec le programme, vous trouverez que ces raccourcis au clavier vous font souvent gagner du temps.

UTILISATION DE LA SOURIS

DeluxePaint II Enhanced est conçu pour être utilisé avec une souris. Dans ce manuel, nous utiliserons le terme *cliquer* à diverses reprises pour décrire certaines des actions standard de la souris:

- **CLIQUER** signifie appuyer et rapidement relâcher *l'un des* boutons de la souris.
- **CLIQUER SUR LE BOUTON GAUCHE** signifie que vous appuyez sur le bouton gauche et le relâchez.
- **CLIQUER SUR LE BOUTON DROIT** signifie que vous appuyez sur le bouton gauche et le relâchez.
- **CLIQUER DEUX FOIS** veut dire que vous appuyez et relâchez le bouton *deux fois*.

CASES DE DIALOGUE

Vous pouvez apporter de nombreuses modifications à vos outils et votre palette à l'aide des *cases de dialogue*. Ci-dessous sont décrits certains gadgets sous forme de fenêtre que vous n'avez peut-être pas rencontrés dans les autres applications MS-DOS.

BOUTONS-RADIO

-  Les boutons-radio apparaissent à côté des articles d'un groupe où seul un article peut être sélectionné à la fois. Au milieu de l'option sélectionnée se trouve un point noir. Les options désactivées sont vides et peuvent être sélectionnées en cliquant sur le bouton-radio.

CASES D'ACTIVATION

-  Les cases d'activation apparaissent aux côtés des options qui peuvent être activées ou désactivées. A la différence des boutons-radio, plus d'une case d'activation dans un groupe peut être sélectionnée à la fois et lorsque l'une d'entre elles est activée, un X apparaît dans la case. Cliquez sur une case d'activation pour activer l'option.

BOUTONS D'ACTIVATION

-  Les boutons d'activation vous permettent d'activer les opérations effectuées dans la case de dialogue ou de répondre à un message. Si vous cliquez sur l'un de ces boutons, la case se ferme. Les boutons désignés par OK acceptent tous les changements faits aux valeurs et les options depuis l'ouverture de la case de dialogue. Les boutons désignés par Annuler ferment la case de dialogue (ou fenêtre) sans accepter les changements.

Dans chaque case de dialogue, il existe un bouton d'activation entouré de deux lignes pour le distinguer du reste. Il s'agit du bouton d'activation par défaut. Si vous appuyez sur la touche Enter du clavier, la sélection de ce bouton se fera automatiquement.

FENETRE DE LISTE

Une fenêtre affiche la liste des options que vous pouvez choisir:



Figure I.1 Fenêtre de liste

Vous pouvez faire défiler la liste à l'aide de la barre de défilement ou en appuyant sur les touches curseur du haut (↑) et du bas (↓). Il vous est aussi possible de vous rendre directement dans un répertoire ou un fichier en tapant la première lettre de son nom. Par exemple, si vous voulez l'un des fichiers de la liste appelé "dessins", appuyez sur *d* au clavier et la sélection se déplacera sur le premier fichier commençant par *d*.

L'option sélectionnée en cours est celle qui est mise en évidence et si vous cliquez sur n'importe quel bouton d'activation, cet article sera affecté. Par exemple, si vous cliquez sur Ouvrir dans la case de dialogue Charger image, le fichier ou le répertoire sélectionné se chargera.

- Dans une fenêtre de liste, cliquer deux fois sur un article revient au même que sélectionner l'option et cliquer sur OK ou Ouvrir.

BARRES DE DEFILEMENT ET REGLETTE

Les barres de défilement sont verticales et utilisées pour faire défiler (se déplacer) une liste d'options (fichiers, par exemple) qui est trop consistante pour apparaître dans une fenêtre. Les réglettes sont le plus souvent horizontales et utilisées pour ajuster une échelle. Il existe différentes manières de défiler dans une liste ou de changer une valeur à l'aide d'un curseur.

- Cliquez sur les flèches de chaque côté de la barre de défilement ou de la réglette.

- Faites glisser la case de défilement (le rectangle blanc à l'intérieur de la barre de défilement ou de la réglette) d'un côté à l'autre. Dès que vous relâchez le bouton de la souris, l'action prend effet.
- Cliquez sur la zone ombrée de chaque côté de la case de défilement pour *sauter directement* sur cet endroit.

CASES D'ÉDITION (DE TEXTE)

Les cases d'édition vous permettent d'introduire des noms de fichier ou d'autres informations à partir du clavier. Cliquez sur la case d'édition pour placer le curseur puis tapez n'importe quel caractère d'impression. Appuyez sur la touche de retour arrière pour effacer les caractères à gauche du curseur. Appuyez sur Del pour effacer les caractères à droite du curseur. Vous pouvez utiliser les touches curseur de gauche (←) et de droite (→) pour déplacer le curseur dans la case sans effacer les caractères.

S'il y a plus d'une case d'édition dans la fenêtre, vous pouvez vous déplacer d'une case à l'autre en appuyant sur la touche Tab.

Faites la revue de ces brèves explications si quelque chose sur l'écran ne vous est pas familier. Lorsque vous êtes prêt à dessiner, rendez-vous au chapitre 1 intitulé *Prise en main*.

Le Vieux Manuel

Dans ce chapitre seront passés en revue les éléments de votre progiciel DeLuxePaint II Enhanced et la description du matériel nécessaire pour faire fonctionner le programme y sera décrite. Nous vous montrerons aussi comment l'installer sur votre disque dur puis comment le lancer. De plus, vous aurez un bref aperçu de DeLuxePaint II Enhanced mettant en valeur les trois procédures de base que vous utiliserez souvent. Vous apprendrez à :

- charger une image
- enregistrer votre travail; et
- quitter le programme

PRINCIPES FONDAMENTAUX

LOGICIEL

Votre progiciel DeLuxePaint est constitué de quatre disquettes de cinq pouces un quart (ou deux disquettes de trois pouces et demi). Toutes les données sur ces disquettes sont écrites sous format de fichier compact et *il vous faut donc utiliser notre procédure d'installation pour copier votre jeu de disquettes sur disque dur.*

LES QUATRE DISQUETTES DE 5 POUCES 1/4

- La disquette "Programme" contient le programme DeLuxePaint II Enhanced, les fichiers d'impression, deux fontes en couleurs et le programme d'installation.
- La disquette "Fonts monochromes" contient 23 fontes monochromes que vous pouvez utiliser pour ajouter un texte à votre illustration.
- La disquette "Utilitaires" contient les utilitaires Convert, Camera et Gallery.
- La disquette "Artwork" contient plusieurs images conçues de façon professionnelle et des pinceaux que vous pouvez utiliser dans votre propre travail.

LES DEUX DISQUETTES DE 3 POUCES 1/2

- La disquette-programme contient le programme DeLuxePaint II Enhanced, les fichiers d'impression et les fontes monochromes et couleurs ainsi que le programme d'installation.
- La disquette des Arts et Utilitaires contient des images et des pinceaux prédéfinis ainsi que les utilitaires Convert, Camera et Gallery.

CONFIGURATION DU MATERIEL

Pour utiliser DeluxePaint, il vous faut un ordinateur IBM Personal System/2 ou un compatible IBM, une unité de disque dur avec au moins 3 MO d'espace disponible et 640 Ko de mémoire RAM. Votre appareil doit fonctionner avec le DOS version 2.11 ou plus récente. Il vous faut aussi:

- Une souris compatible Microsoft et un driver de souris. Consultez le manuel qui accompagne votre matériel pour plus de renseignements sur l'installation du driver de souris sur votre ordinateur.
- Un moniteur
- Une ou plusieurs unités de disquettes; et
- Quelques disquettes formatées pour enregistrer vos illustrations (si vous ne voulez pas les enregistrer sur le disque dur).
- Enfin, l'une des cartes graphiques suivantes:

IBM Color/Graphics Adapter (CGA)

IBM Enhanced Graphics Adapter (EGA)

IBM Video Graphics Array (VGA)

IBM Multi-color Graphics Array (MCGA)

Hercules Graphic Card (Hercules)

Tandy Graphics Adapter (TGA)

Amstrad Adapter

Extended Video Graphics Array (EVGA)

Si vous utilisez une carte EVGA, reportez-vous à la partie *Sélection d'une carte graphique EVGA* ci-dessous pour plus de renseignements sur la mémoire requise.

Dans la partie *Format d'écran* ci-dessous vous sera indiqué comment accorder la carte graphique à l'un des principaux formats d'écran que DeluxePaint accepte afin d'obtenir les meilleurs résultats que votre équipement permet.

INSTALLATION DE DELUXEPAINT SUR VOTRE DISQUE DUR

Il est supposé que vous savez comment formater des disquettes vierges, faire des copies, effacer des fichiers, transférer des fichiers d'une disquette à l'autre et installer une souris. Si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire sur ces importantes procédures, consultez votre documentation du DOS avant de continuer. Si vous y passez quelques minutes, vous vous épargnerez du temps et des efforts au moment où vous serez impliqué dans votre projet.

- Vous pouvez faire des copies de vos originaux de DeluxePaint II Enhanced et les utiliser pour installer le programme sur votre disque dur si vous le désirez.

RAPPEL

Etant donné qu'il n'est pas possible de faire fonctionner DeluxePaint à partir des disquettes, une routine d'installation est incluse dans la disquette-programme. Elle vous permettra d'installer DeluxePaint sur votre disque dur. Pour cela, il vous faut 3MO d'espace disponible et lorsque vous êtes prêt à installer le programme, lancez votre système avec le DOS version 2.11 ou plus récente, puis:

1. Insérez la disquette-programme dans l'unité A ou B.
2. Tapez A: ou B: (selon l'unité dans laquelle vous insérez la disquette-programme) et appuyez sur Enter.
3. Au message >, tapez INSTALL et appuyez sur Enter.
4. Il vous sera demandé sur quelle unité vous voulez installer le programme, l'unité par défaut étant C:. Appuyez sur Enter pour installer le programme sur C: ou tapez la lettre de l'unité requise et appuyez sur Enter.
5. Il vous est ensuite demandé de donner un nom au répertoire dans lequel le programme sera stocké. DPAINTE étant le nom par défaut, appuyez sur Enter pour donner le nom de DPAINTE au répertoire ou tapez un nouveau nom et appuyez sur Enter.

ASTUCE

Si vous avez déjà un sous-répertoire appelé DPAINT dans votre répertoire principal et que vous ne voulez pas l'effacer:

- Renommez votre sous-répertoire DPAINT existant ou choisissez un nom différent pour le sous-répertoire DeluxePaint II Enhanced puis appuyez sur Enter.
- 6. Lorsque votre ordinateur a terminé de copier les fichiers de la disquette de programme, l'appareil émet un signal sonore et vous demande d'insérer les autres disquettes DeluxePaint. Retirez alors la disquette-programme de l'unité de disquette et insérez la disquette Monofont tout d'abord (sous format de disquette 5 pouces 1/4) puis la disquette d'Utilitaires et finalement celle des Arts. Suivez tout simplement les inscriptions sur l'écran.
- DeluxePaint crée automatiquement les sous-répertoires nécessaires pour *monofont*, *clrfont*, *digifont* et *artwork*.
- 7. Lorsque l'ordinateur a copié tous les fichiers de la disquette des Arts sur votre disque dur, le message suivant s'affiche:

DeluxePaint II Enhanced - Installation Complete!

Pour créer un ensemble complet de fontes bitmap à partir des fontes décoratives de Digifont incluses dans DeluxePaint, tapez:

Century

Pour lancer DeluxePaint, tapez:

CD\PAINT

DP

C: [nom de votre répertoire]>

- 8. Tapez Century. Les instructions et les informations sur le fichier batch (traitement par lots) Century apparaissent sur votre écran et ces fontes sont alors créées automatiquement. Selon l'appareil que vous possédez, le processus prend environ 20 minutes. Ces fontes décoratives améliorent la qualité du texte que vous utilisez dans votre illustration.

9. Lorsque les fontes sont créées, le message C: [nom de votre répertoire]> apparaît. Vos disquettes sont alors installées et vous pouvez commencer la phase de Mise en route décrite ci-dessous. Conservez vos disquettes originales de DeluxePaint II Enhanced dans un endroit sûr.

IMPRESSION DE VOTRE ILLUSTRATION

Au dos de ce manuel se trouve une liste de plus de 200 imprimantes acceptées par DeluxePaint. Utilisez l'une de ces imprimantes pour imprimer votre illustration. Si vous avez besoin d'aide pour le branchement de votre imprimante à votre ordinateur, reportez-vous au manuel de votre imprimante.

MISE EN ROUTE

Lorsque vous avez installé DeluxePaint sur votre disque dur, suivez les étapes suivantes pour lancer le programme:

- Veillez à ce que les périphériques (souris, imprimante) soient reliés à l'ordinateur.
- Amorcez votre ordinateur à l'aide du DOS comme vous le feriez habituellement puis assurez vous que tous les drivers de périphériques (logiciel) soient installés. Ceux qui utilisent la souris doivent faire fonctionner le programme fourni par le fabricant pour installer le driver de souris. Ce programme s'appelle généralement MOUSE.COM ou a un nom similaire.

UTILISATEURS D'OS/2

Chargez votre driver de souris en MS-DOS. Si vous chargez la souris en OS/2, DeluxePaint sera incapable de la trouver et le programme ne fonctionnera pas correctement.

- Tapez `cd \` puis le nom du répertoire sous lequel DeluxePaint II Enhanced est stocké puis appuyez sur Enter. Par exemple, si vous choisissez le nom par défaut, DPAINTE, tapez `cd \DPAINTE` et appuyez sur Enter.
- Au message, tapez `clret` appuyez sur Enter.
- Sélectionnez un format d'écran en suivant les instructions données dans la partie *Sélection d'un format d'écran* ci-dessous.

FORMAT D'ECRAN

Lorsque vous chargez DeluxePaint (en tapant `dp`), une liste de formats d'écrans acceptés par le programme apparaît. Il vous faut choisir un format dans cette liste, compatible avec votre équipement et correspondant au travail que vous voulez faire. Consultez le tableau ci-dessous pour trouver les formats d'écran acceptés par votre carte graphique. Votre choix détermine la résolution d'écran et le nombre de couleurs qu'il vous est possible d'utiliser en même temps.

- Toutes les cartes graphiques appelées "compatibles" ne sont pas toujours 100% compatibles avec le standard IBM. Il vous faudra certainement essayer différents formats d'écran pour voir ceux qui sont acceptés par votre carte graphique.

SI VOUS POSSÉDEZ CETTE CARTE GRAPHIQUE	CHOISISSEZ L'UN DE CES FORMATS D'ÉCRAN
VGA	Tout format VGA, MCGA, EGA ou CGA (excepté Hercules, Tandy et Amstrad)
MCGA	Tout format MCGA ou CGA
EGA	Tout format EGA ou CGA (vérifiez votre manuel pour voir si vous pouvez utiliser le format EGA 640 x 350)
CGA	N'importe quel format CGA
Hercules	Format Hercules seulement
Tandy	Tandy ou tout format CGA
Amstrad	Format Amstrad seulement
EVGA	Tout format sauf Hercules, Tandy et Amstrad

Tableau 1.1 *Formats d'écran disponibles pour les différentes cartes graphiques*

Les résolutions d'écran sont mesurées en pixels (abréviation de picture element, *point d'image*) et varient de 320 x 200 pixels [basse résolution] à 1024 x 768 pixels [haute résolution]. Les pixels sont les unités graphiques les plus petites auxquelles vous pouvez accéder sur l'écran de DeluxePaint. C'est à partir de ces éléments de base que vous composerez toutes vos illustrations.

Pour ouvrir et utiliser les formats avec une plus haute résolution (640 x 350 x 1024 x 768 pixels), de la mémoire supplémentaire sera nécessaire par rapport aux modes à basse résolution.

Le nombre de couleurs que vous pouvez utiliser dans une illustration varie de 2 à 256 selon la carte graphique que vous possédez et le format que vous choisissez.

Pour tout renseignement sur les différents formats d'écran (ou si DeluxePaint ne fonctionne pas correctement avec le format sélectionné), consultez le manuel de votre carte graphique pour connaître les caractéristiques et résolutions d'écran dont vous disposez.

SELECTION D'UN FORMAT D'ECRAN

DeluxePaint II Enhanced	
Taper la letter correspondante au format d'écran, ou utiliser les touches-curseur < >, ou appuyer sur 'Esc' pour quitter.	e. EGA 640 x 350, 16 Couleurs
Carte pour les autre formats VGA: i. VGA standard - pas d'autre format	f. MCGA...320.x.200,.256 Couleurs
Pour changer carte VGA, appuyer sur barre d'espacement.	g. MCGA 640 x 480, 2 Couleurs
Le dernier écran utilisé est en surbrillance. Pour utiliser celui-ci, appuyer sur la touche <Enter>.	h. VGA...320.x.200,.16 Couleurs
	i. VGA 640 x 200, 16 Couleurs
	j. VGA 640 x 350, 16 Couleurs
	k. VGA 640 x 480, 16 Couleurs
	l. Hercules720.x.348,..2 Couleurs
	m. Tandy 320.x.200,..16 Couleurs
	n. Amstrad 640 x 200, 16 Couleurs
	o. E-VGA...640.x.400,.256 Couleurs
	p. E-VGA 640 x 480, 256 Couleurs
	q. E-VGA 640 x 480, 256 Couleurs
	r. E-VGA 800 x 600, 2 Couleurs
	s. E-VGA 800 x 600, 16 Couleurs
	t. E-VGA 800 x 600, 256 Couleurs
	u. E-VGA 1024 x 768, 2 Couleurs
	v. E-VGA 1024 x 768, 16 Couleurs

Copyright 1985, 1989 Electronic Arts

Figure 1.1 *Formats d'écran*

- Si vous avez l'intention d'utiliser l'un des sept formats EVGA que DeluxePaint accepte (p-v), il vous faudra spécifier quelle carte VGA vous utilisez *avant* de sélectionner un format d'écran et lire la partie qui suit intitulée *Sélection d'une carte graphique EVGA* avant de le choisir.

Pour sélectionner un format d'écran:

- Tapez la lettre qui précède le nom du format d'écran que vous voulez utiliser. Par exemple, tapez la lettre k pour un format VGA 16 couleurs 640 x 480.
- Si un message "Mémoire insuffisante" apparaît lorsque vous choisissez un format d'écran, sélectionnez un mode d'affichage à résolution plus basse. Si ce message apparaît plusieurs fois, reportez-vous à l'Annexe D, *Gestion de mémoire*.

Vous pouvez aussi utiliser la touche curseur vers le bas (↓) pour déplacer la barre de sélection vers le format désiré et lorsque celui-ci est surligné, appuyer sur Enter. Si vous voulez sortir de l'écran Format d'Ecran sans auparavant faire de sélection, appuyez sur Esc pour retourner au message du DOS.

- Si vous connaissez la lettre de l'option de format d'écran désiré, vous pouvez sauter l'écran de ce format d'écran la prochaine fois que vous lancez DeluxePaint en tapant dp [espace] et la lettre appropriée. Par exemple, si vous possédez une carte graphique VGA et que vous voulez lancer le programme en mode 320 x 200, tapez dp h et vous sauterez l'écran de format d'écran.

SELECTION D'UNE CARTE GRAPHIQUE EVGA

Si vous avez installé une carte graphique EVGA dans votre ordinateur et désirez utiliser l'un des formats EVGA (p-v) offerts par DeluxePaint, il vous faut indiquer au programme la carte utilisée *avant* de choisir le format d'écran.

- Lorsque l'écran Format d'écran (figure 1.1) apparaît, appuyez sur la barre d'espacement pour afficher la liste des 20 cartes graphiques.
- Sélectionnez le nom de votre carte (ou tapez la lettre qui le précède) puis appuyez sur la touche Esc pour retourner à l'écran principal.
- Choisissez un format d'écran (voir la partie *Sélection d'un format d'écran* ci-dessus).

Taper la lettre de la carte VGA ou utiliser les touches curseur et ↵, appuyer sur 'Esc' pour retourner à l'écran principal.

- a. Standard - pas d'autre format
- b. Amdek: VGA ADAPTER/132
- c. AST: VGA Plus
- d. ATI: VIP
- e. ATI: VGA Wonder
- f. Compaq: VGC Board
- g. Genoa: VGA
- h. Orchid: Designer VGA
- i. Orchid: Designer VGA, 800x600
- j. Orchid: Pro Designer Plus
- k. Paradise: VGA Plus
- l. Paradise: VGA Plus 16
- m. Paradise: VGA Pro
- n. Sigma Designs: SigmaVGA
- o. STB: VGA Extra EM
- p. Tecmar: VGA
- q. Tecmar: VGA AD
- r. Video 7: FastWrite
- s. Video 7: V-RAM VGA
- t. Willow: VGA-TV/Publisher's
- u. Willow: VGA-TV + Genlock

Figure 1.2 Cartes graphiques EVGA

- Pour que les formats EVGA fonctionnent correctement, il vous faut 512 Ko de mémoire EMS (Expanded Memory Specification) *en plus des* 640 Ko de mémoire de base sinon rappelez-vous que votre carte EVGA accepte tous les autres formats d'écran sauf Hercules, Tandy et Amstrad.

FAMILIARISATION

Une fois le programme chargé et lancé et le format d'écran correspondant à votre carte graphique sélectionné, l'écran de Dessin apparaît:

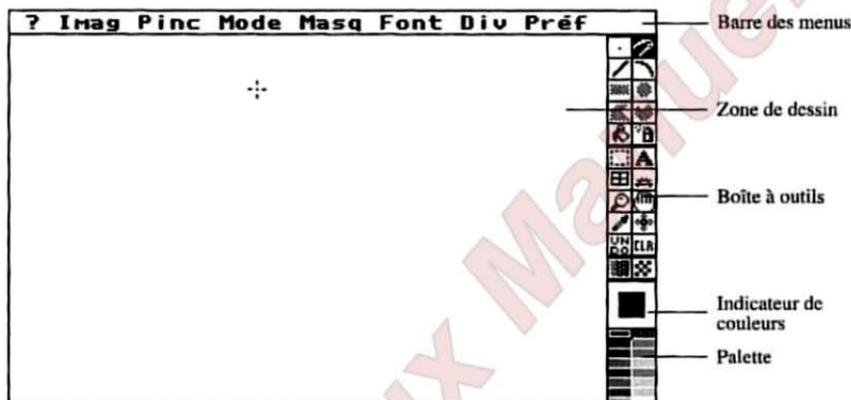


Figure 1.3 *L'écran de Dessin*

La figure 1.3 indique la zone de Dessin, la barre des menus, la boîte à outils et la palette de couleurs. Prenez le temps de vous arrêter à ces éléments de base afin de pouvoir passer directement à la partie *Un tour guidé*.

Vous pourrez remarquer que les éléments de base des graphiques informatiques sont les mêmes que ceux utilisés par un peintre ou un designer traditionnels: une zone de dessin, une palette et une collection de pincesaux et d'outils artistiques.

DeluxePaint vous apporte ces trois éléments, mais, comme vous pourrez le constater, bien plus encore.

ZONE DE DESSIN

La zone de dessin correspond à votre toile ou papier. C'est dans cette zone que vous créez, éditez et faites des manipulations sur votre illustration grâce à une foule de techniques et outils bien conçus et puissants de DeluxePaint. Les images que vous chargez à partir d'une disquette apparaissent dans cette zone de l'écran.

BOITE A OUTILS

Pour dessiner, vous utiliserez les pinceaux, les outils de dessin et les outils de modification qui se trouvent dans la Boîte à Outils et vous permettent la création et l'édition de votre illustration. Lorsque vous lancez DeluxePaint, les outils à main levée seront activés automatiquement. Vous pouvez sélectionner un autre outil en cliquant simplement dessus à l'aide du bouton gauche de la souris.

PALETTE DE COULEURS

La palette contient les couleurs qui représentent le spectre de couleurs utilisé (parfois appelé *l'univers des couleurs*) et c'est à partir de là que vous choisissez la couleur dont vous avez besoin pour votre travail. Le nombre de couleurs dans votre Palette dépend de votre carte graphique et du format d'écran utilisé.



Juste au-dessus de la Palette se trouve l'Indicateur de Couleurs. Les deux rectangles vous indiquent les couleurs utilisées pour votre dessin et le rectangle interne indique la couleur de forme (ou couleur du *premier plan*) aussi appelée la couleur *de pinceau* c'est-à-dire la couleur que vous utilisez pour dessiner. Le noir est la couleur de forme par défaut. Le rectangle externe indique la couleur de fond (ou couleur de *l'arrière-plan*) utilisée c'est-à-dire celle sur laquelle vous dessinez. Le blanc est la couleur de forme par défaut.

Dans la partie *Un Tour Guidé*, vous allez apprendre comment sélectionner les différentes couleurs de forme et de fond et comment modifier la palette.

BARRE DES MENUS

DeluxePaint offre de nombreuses caractéristiques et fonctions dans une série de menus déroulants affichés dans la Barre des menus en haut de l'écran.

Examinons ces menus.

- Déplacez le pointeur sur le côté gauche de la barre des menus et maintenez l'un des boutons de la souris enfoncé.
- Déplacez le pointeur de gauche à droite le long de la barre des menus tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé (cette action est appelée "faire glisser"). Les menus apparaîtront l'un après l'autre et chacun affichera ses options.

- Lorsqu'une option de menu est accompagnée du symbole ► sur sa droite, cela signifie qu'elle possède un sous-menu (qui apparaît au moment de la sélection de l'option) à partir duquel vous pouvez spécifier une action particulière. Par exemple, si vous sélectionnez **Effacer** du menu Image (Imag), vous pouvez choisir d'effacer Cette Page (la page sur laquelle vous travaillez), une Image, un Pinceau, un Masque (pochoir), un fichier PCX ou PCC du sous-menu. Dans le cas où vous ne sélectionnez rien dans le sous-menu, DeluxePaint utilisera un choix par défaut qui sera toujours surligné. A chaque fois qu'il sera fait référence ou qu'il vous sera demandé d'utiliser une option avec un sous-menu, le symbole ► et la sous-option appropriée seront ajoutés comme par exemple **Effacer► cette page**.



Figure 1.4 Barre des menus

Vous pouvez examiner chaque option en détail dans le Chapitre 5 intitulé *Référence* mais pour le moment, contentons-nous d'utiliser deux des commandes du menu Image.

CHARGEMENT D'UNE IMAGE

Lorsque vous voulez travailler sur une image sauvegardée sur disquette, il vous faut *Charger* cette image en mémoire. *L'enregistrement* (ou sauvegarde) et *le chargement* sont deux des fonctions les plus importantes de DeluxePaint. Nous allons nous y familiariser avec l'une des images qui se trouve sur votre disque dur.

- Déplacez le pointeur sur le mot Image (Imag dans certains formats à basse résolution) de la barre des menus et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Les options du menu Image s'affichent.
- Sélectionnez **Charger** du menu déroulant. Pour *sélectionner* une option, faites glisser le pointeur vers le bas jusqu'à l'option requise et lorsque celle-ci est surlignée, relâchez le bouton de la souris et l'option s'active. Dans notre cas, la fenêtre Charger Image apparaît.

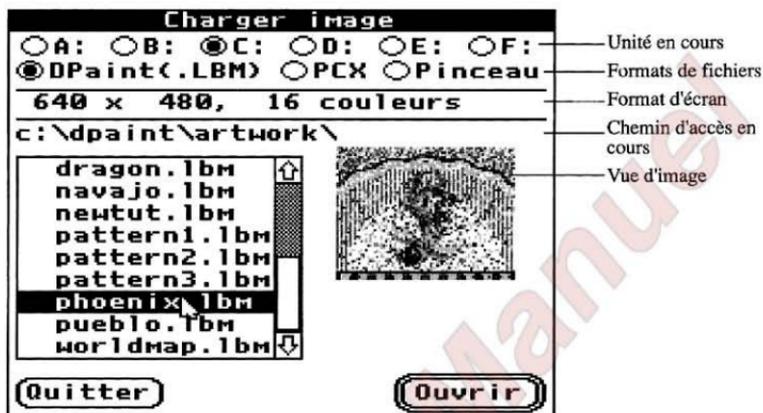


Figure 1.5 Case de dialogue Charger Image

Votre progiciel DeluxPaint contient plusieurs images créées par des artistes graphiques professionnels. Si nous chargeons le fichier appelé Phoenix, une magnifique image en 16 couleurs représentant un oiseau mythique sous format de 640 x 480 apparaît. Pour le charger, il faut ouvrir le répertoire dans lequel il est stocké.

Pour cela, cliquez sur le nom du répertoire de la liste ce qui le met en surbrillance, puis cliquez sur Ouvrir. Pour fermer le répertoire, appuyez sur la touche de retour arrière ou cliquez sur le chemin d'accès utilisé dont la liste apparaît en haut de la fenêtre Charger Image. Ouvrons maintenant le répertoire artwork.

- Si *artwork* n'est pas sélectionné, pointez sur **D** ▶ *artwork* et cliquez sur l'un des boutons de la souris pour surligner. La lettre D désigne le répertoire. Cliquez ensuite sur Ouvrir et une liste de fichiers du répertoire *artwork* apparaît.
- Faites défiler les noms de fichiers pour trouver phoenix.lbm sur lequel vous cliquez pour en faire la sélection. Une pré-visualisation de l'image apparaît et vous pouvez confirmer votre sélection en cliquant sur Ouvrir.
- Vous pouvez aussi vous rendre rapidement au fichier en tapant la première lettre du nom qui est p dans le cas de phoenix. Vous vous retrouverez immédiatement au premier fichier de la liste qui commence par la lettre p et vous pouvez ouvrir le fichier sélectionné en cliquant tout simplement deux fois sur son nom.

- Cliquez sur Ouvrir pour charger cette image spectaculaire. L'unité de disquette cherchera pendant quelques instants et l'image apparaîtra sur l'écran.
- Est-ce que les couleurs de la Palette ont changé au fur et à mesure que phoenix est apparu sur l'écran? Sûrement si vous avez sélectionné le format d'écran k ci-dessus. En effet, l'image est chargée avec la palette qui a été utilisée pour la créer. Davantage de détails sur cette importante caractéristique vous seront donnés dans *Un tour guidé*.

ENREGISTREMENT DE VOTRE TRAVAIL

Supposons que vous vouliez faire une copie de phoenix que vous utiliserez pour vous familiariser avec vos outils de dessin.

- Dans le menu Image, faites glisser la barre de sélection vers le bas jusqu'à **Enregistrer sous** et relâchez le bouton de la souris. La case de dialogue Enregistrer Image apparaît:



Figure 1.6 Case de dialogue Enregistrer Image

- Au sommet de la fenêtre se trouve une rangée de boutons-radio indiqués par A-F. L'unité en cours est signalée par le bouton dont le centre est noir. Si vous voulez enregistrer votre fichier dans une unité différente, cliquez sur le bouton à côté de la lettre qui la désigne.

Au-dessous des boutons de l'unité se trouve le chemin d'accès utilisé: `dpaint\artwork\`. Un chemin d'accès est une hiérarchie des répertoires. Le premier mot de ce chemin d'accès, `dpaint\`, indique le répertoire en cours et est suivi de la liste des sous-répertoires. Nous nous trouvons dans le sous-répertoire *artwork* et vous pouvez voir le nom de votre image, *phoenix*, apparaître surligné dans la case de nom de fichier. Pour enregistrer une copie de *Phoenix* dans le sous-répertoire *Artwork*, changez simplement le nom du fichier.

- Tapez *mybird*. *Phoenix* est remplacé automatiquement dans la case de nom de fichier. Dans le cas d'une erreur de frappe, appuyez sur la touche de retour arrière (←) de votre clavier pour effacer le caractère incorrect.
- Cliquez sur Enregistrer pour sauvegarder le fichier *mybird* du répertoire *artwork*.

L'ancien fichier, *phoenix*, reste inchangé et votre nouveau fichier, *mybird*, est sauvegardé sur la disquette et est maintenant le fichier en cours d'utilisation sur l'écran.

SORTIE DE DELUXEPAINT

Pour quitter le programme et retourner au DOS, sélectionnez tout simplement **Quitter** du menu *Imag(e)*. Le programme s'arrête de fonctionner si aucun changement n'a été effectué à l'image affichée sur l'écran (le fichier en cours). Si des changements ont été apportés à votre fichier *mybird* depuis que vous l'avez sauvegardé, une fenêtre apparaît au moment de la sélection de **Quitter** vous demandant "Enregistrer modifications avant de quitter?". Cliquez sur *Renoncer* pour refuser d'enregistrer les modifications et sur *Enregistrer* pour les accepter. Si vous décidez de ne pas sortir du programme, cliquez sur *Annuler*.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez des questions sur DeluxePaint et que le manuel ne vous apporte pas de réponse satisfaisante, notre service d'Assistance Technique est à votre disposition. Cependant, si votre question n'a aucun caractère d'urgence, il est préférable de nous écrire à l'adresse suivante:

Electronic Arts Technical Support
Langley Business Centre
11-49 Station Road
Langley nr Slough
Berks SL3 8YN (Grande-Bretagne)

Dans votre correspondance, veuillez spécifier *les informations suivantes*:

- La version de DeluxePaint utilisée. Pour vérifier le numéro de version du programme, choisissez l'option **A propos de DeluxePaint II Enhanced** du Menu ? en cours d'utilisation du programme.
- La version du système DOS utilisée et la mémoire RAM installée sur votre ordinateur. La lettre K apparaît sur l'écran au moment où votre ordinateur est lancé après les mots RAM TEST.
- Des détails supplémentaires sur la configuration du système (par exemple, type et marque du moniteur, carte graphique, imprimante etc.).
- Votre numéro d'utilisateur de DeluxePaint que vous trouverez sur la carte d'enregistrement fournie avec votre progiciel. Pour vous en rappeler, vous pouvez toujours l'inscrire dans les espaces vides ci-dessous.

No. _____

Si vous voulez parler à une personne en particulier, appelez-nous au numéro (0753) 49442 du Lundi au Vendredi entre 9.30 du matin et 5.30 de l'après-midi, heure anglaise. N'oubliez pas d'avoir les informations concernant votre ordinateur, le numéro de version de DeluxePaint et votre numéro d'utilisateur à portée de main. Nous pourrons ainsi vous offrir un service rapide.

QUE SE PASSE-T'IL ENSUITE?

Le prochain chapitre intitulé *Un Tour Guidé* vous initie aux caractéristiques fondamentales de DeluxePaint. Les exercices que vous y trouverez ont été conçus pour apporter des informations tout en vous amusant. Si vous êtes novice dans l'utilisation de programmes graphiques de qualité supérieure, nous vous recommandons de faire les exercices dans l'ordre. A la fin de ce chapitre, vos bases seront solides et vous pourrez créer votre propre travail. De même, il est recommandé aux artistes graphiques professionnels de consulter rapidement la partie *Un Tour Guidé* qui leur permettra de travailler avec très peu d'aide.

Le Vieux Maître

Le tour guide doit être capable de répondre aux questions de ses clients et de leur offrir une expérience enrichissante. Il doit également être capable de gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

Le tour guide doit également être capable de :

- Gérer les groupes et de maintenir l'ordre.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

- Gérer les imprévus et de maintenir un bon niveau de service à tout moment.

Le Vieux Manuel

Dans ce chapitre vous seront introduits les éléments de base de DeLuxePaint II Enhanced et vous apprendrez à sélectionner les couleurs de la palette, à créer de simples illustrations à l'aide des outils, à personnaliser vos pinceaux et modifier vos outils. Si DeLuxePaint constitue votre premier pas dans l'utilisation de programmes graphiques de qualité supérieure, il est préférable d'utiliser ce chapitre du début à la fin, quitte à prendre votre temps.

Le chapitre est divisé comme suit:

- La partie *Couleurs, lignes et figures* vous enseigne les actions fondamentales telles que la sélection des couleurs de la Palette et la création de figures simples à l'aide des outils de dessin.
- La partie *Personnalisation des pinceaux* décrit le Pinceau personnalisé, outil important pour d'autres fonctions de DeLuxePaint.
- La partie *Changement de vues* vous indique comment agrandir des parties de votre travail, déplacer le document, passer à la page de brouillon et cacher la boîte à outils, la palette de couleurs et la barre d'information.
- La partie *Modification des outils* vous apprend les techniques d'utilisation d'outils plus sophistiquées et à modifier certains des outils standard.
- La partie *Techniques de dessin* vous montre comment modifier vos pinceaux à l'aide de quelques options du menu Mode.
- Enfin, la partie *Équivalents clavier* vous donne un aperçu de l'utilisation du clavier.
- Après avoir terminé un exercice, effacez votre écran en choisissant l'outil CLR ce qui vous permet d'obtenir les résultats correspondant à chaque exercice du manuel.

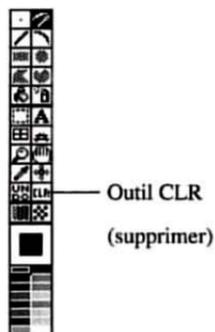


Figure 2.1 Boîte à outils avec Palette de couleurs sur format d'écran h

COULEURS, LIGNES ET FIGURES

Cette partie vous expliquera comment sélectionner les couleurs de la Palette et créer des figures, tracer des lignes et ajouter un texte à l'aide des outils de la figure 2.2.

- Mettez DeluxePaint en route en suivant les instructions de la partie *Mise en route* du chapitre 1 si vous avez besoin d'aide.

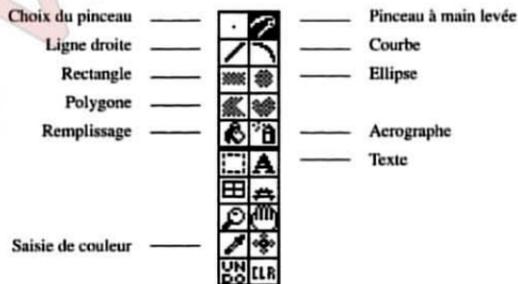


Figure 2.2 Les outils

SELECTION DES COULEURS DE LA PALETTE

L'indicateur de couleurs affiche les couleurs de *forme* indiquant la couleur utilisée par vos outils pour dessiner et de *fond* indiquant la couleur sur laquelle vous dessinez.

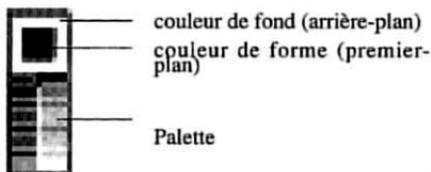


Figure 2.3 *L'indicateur de couleur*

Lorsque vous lancez DeluxePaint, la couleur de forme (aussi appelée "couleur du pinceau") est noire et celle de fond est blanche. Vous pouvez les changer à n'importe quel moment en cliquant sur les autres couleurs de la Palette. Pour changer la couleur de forme:

- Déplacez le curseur sur n'importe quelle couleur de la Palette et lorsque le pointeur se trouve sur la couleur désirée, cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Il est à remarquer que la case au milieu de l'indicateur de couleur indique maintenant la nouvelle couleur de forme.



- Pointez sur la zone de dessin. Le pointeur se transforme en réticule au centre duquel se trouve un point (indiquant le pinceau). Il s'agit de l'outil de dessin à main levée qui est automatiquement activé lorsque vous lancez DeluxePaint. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, dessinez un petit cercle et coloriez-le. Relâchez le bouton de la souris pour arrêter de dessiner.

Si votre première tentative de dessin ne s'est pas révélée être une oeuvre d'art, il n'y a pas lieu de s'inquiéter car il est possible d'éliminer les bavures. Pour effacer un morceau du cercle:

- Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et dessinez au-dessus du cercle plein. La couleur utilisée est celle de fond (blanche) qui produit l'effet d'effacement d'une partie de votre cercle (il n'est pas nécessaire de l'effacer entièrement maintenant).

Cette procédure est connue sous le nom d'effacement vers l'arrière-plan et est une caractéristique importante de DeluxePaint. Pour dessiner à l'aide de la couleur de forme, appuyez sur le bouton gauche de la souris et sur le bouton droit pour utiliser la couleur de fond.

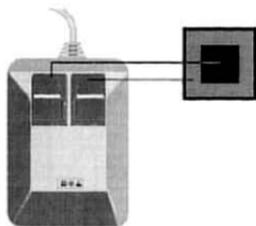


Figure 2.4 Dessin à la souris

De la même façon que vous procéderiez avec le bouton gauche de la souris pour choisir la nouvelle couleur de forme, il vous est possible de choisir une nouvelle couleur de fond à l'aide du bouton droit de la souris.

- Déplacez le curseur sur une couleur de la Palette et cliquez avec le bouton *droit* de la souris (sans choisir la couleur de forme déjà utilisée).

La case externe de l'Indicateur de Couleur change pour afficher la nouvelle couleur de fond. Cependant, il est à noter que la zone de dessin n'a pas changée. Elle correspond à l'ancienne couleur de fond c'est-à-dire blanc. En effet, à chaque fois que vous changez les couleurs de fond, DeluxePaint affiche l'ancienne couleur sur l'écran comme un badigeon jusqu'à ce que vous l'enleviez ou l'effaciez.

SUPPRESSION DE L'ECRAN



Lorsque vous voulez supprimer entièrement l'écran, utilisez l'outil CLR.

- Cliquez sur la case CLR de la Boîte à Outils.

La sélection de CLR entraîne l'effacement de tout ce qui se trouve sur l'écran utilisé (ou du document si celui-ci est plus important que l'écran) et le remplace par la nouvelle couleur de fond.

ANNULATION DE VOTRE DERNIERE OPERATION



L'outil UNDO constitue l'un des outils les plus utiles car il vous permet d'annuler votre dernière opération. Ramenons ce qui restait du *badigeon* blanc qui se trouvait au-dessus de la couleur de fond utilisée.

- Cliquez sur UNDO dans la Boîte à Outils.

UNDO rétablit votre dernière opération si vous n'avez pas cliqué sur le bouton de la souris entre temps. Par exemple, si vous cliquez deux fois sur CLR, la sélection de UNDO n'annulerait pas la commande d'effacement.

- Ramener l'écran (en appuyant deux fois sur la touche F10 ou en activant/désactivant l'outil d'agrandissement, par exemple) produit le même effet que de cliquer. Dans ce cas, il vous sera impossible de UNDO à votre dernière opération.

CHOIX DES PINCEAUX



Jusqu'à présent, vous avez travaillé avec le pinceau prédéfini de DeluxePaint. Bien qu'il soit petit, vous n'êtes pas limité à cette taille et vous pouvez choisir des pinceaux de tailles et de formes différentes à l'aide de l'outil de Sélection de pinceau. Sélectionnons le pinceau carré le plus grand :

- Amenez le curseur sur l'icône de Sélection de pinceau.
- Lorsque vous êtes sur cette icône, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.
- Lorsque le menu pop-up apparaît, déplacez le curseur pour sélectionner le plus grand carré puis relâchez le bouton de la souris. L'icône se transforme en un nouveau pinceau pour refléter votre sélection.



Figure 2.5 Sélection du pinceau à gros bout

Lorsque vous pointez le curseur sur la zone de dessin, le gros pinceau est attaché au réticule et vous pouvez alors dessiner à main levée.

Il vous est aussi possible d'agrandir ou de réduire la taille du pinceau que vous utilisez sans avoir à revenir à l'outil de sélection de pinceau. Pour une taille de pinceau plus grande, appuyez sur la touche d'égalité (=). Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche Shift. Pour une taille de pinceau plus petite, appuyez sur la touche de soustraction (-).

CHANGEMENT DE MODES D'OUTILS

La plupart des outils acceptent des modes différents. Par exemple, le pinceau de dessin à main levée peut soit être en continu (le mode par défaut) ou en pointillés. Pour passer d'un mode à l'autre, vous pouvez utiliser les menus pop-up qui sont *dissimulés* au-dessous de l'outil. Passons au mode en pointillés:

- Déplacez le curseur sur l'icône d'outil de dessin à main levée et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.
- Lorsque le menu pop-up apparaît, déplacez le curseur à gauche pour surligner le mode en pointillés puis relâchez le bouton de la souris. L'icône en S se transforme en S en pointillés.



Figure 2.6 *Passage du mode continu au mode pointillés*

Essayez maintenant de dessiner avec cet outil. Le mode en pointillés vous permet de dessiner plus rapidement que le mode continu à main levée. Il est à noter cependant que plus vite vous allez, plus les espaces de votre ligne sont grands. Si vous essayez les deux modes avec des pinceaux différents, vous verrez que la taille du pinceau et la vitesse des mouvements de votre souris transformeront votre illustration.

- Le troisième mode de dessin à main levée intitulé Copie Simple appose une seule copie du pinceau à chaque fois que vous cliquez.

SELECTION DES COULEURS DE LA ZONE DE DESSIN

Cliquer sur les couleurs de la palette n'est pas la seule façon de sélectionner les couleurs de fond et celles de forme. Vous pouvez aussi sélectionner les couleurs directement de votre travail. Cette option se révèle utile si vous travaillez avec de nombreux dégradés de la même couleur. Par exemple, si vous dessinez une rose et utilisez huit niveaux de rouge différents, il pourrait être difficile d'obtenir un dégradé identique à celui sur l'écran en cliquant dessus sur la palette.

Pour choisir les couleurs de l'écran, vous devez donc :



- Cliquer sur l'outil Saisie Couleur et déplacer le curseur sur la zone de dessin. Le pointeur se transforme en un petit curseur en forme de cible.
- Placer le curseur sur le dégradé désiré et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour le sélectionner comme une nouvelle couleur de forme. Cliquer sur le bouton droit pour le choisir comme votre nouvelle couleur de fond.
- L'action de cliquer désactive automatiquement l'outil de saisie couleur et réactive l'outil de figure ou de droite que vous utilisiez auparavant. Pour choisir une seconde couleur, cliquez de nouveau sur l'outil Saisie couleurs.

DESSIN DE LIGNES DROITES



Utilisez l'outil Droite pour dessiner des lignes droites avec n'importe quel angle. La largeur de la ligne est déterminée par la taille du pinceau utilisé et vous pouvez dessiner à la fois avec des couleurs de forme et de fond.

LIGNES DROITES SIMPLES

Essayez de tracer une simple ligne droite :

- Cliquez sur le bouton gauche lorsque vous vous trouvez sur l'icône de Droite et déplacez le curseur vers la zone de dessin.
- Maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la souris puis relâchez le bouton lorsque la ligne atteint la longueur désirée.



Figure 2.7 *Tracé d'une ligne droite*

LIGNES DROITES RELIEES



Pour tirer une série de lignes droites reliées entre elles, choisissez le mode Droites reliées:

- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé lorsque vous vous trouvez sur l'icône d'outil de ligne droite et choisissez le mode Droites reliées du menu pop-up.
- Déplacez le curseur vers la zone de dessin et tracez une ligne.
- Relâchez ensuite le bouton de la souris et placez le curseur en dehors de la ligne que vous venez de tracer. Remarquez qu'une ligne élastique suit votre mouvement. Il s'agit de la ligne qui suit la série de lignes reliées que vous avez commencées. Faites glisser la ligne vers l'extérieur jusqu'à ce que vous atteigniez la longueur voulue et cliquez pour confirmer son tracé.
- Répétez la dernière étape autant de fois que vous le voulez. Appuyez sur la barre d'espacement, cliquez sur votre point de départ ou sur un autre outil pour désactiver le mode Droites reliées.



Figure 2.8 *Tracé de lignes droites reliées*

COURBES

Pour dessiner des courbes, vous procédez de la même façon que pour les lignes droites mais il vous faut cliquer sur la souris une fois de plus pour en affiner la forme. La largeur des lignes est déterminée par la taille du pinceau que vous utilisez.

COURBE SIMPLES



Pour dessiner une simple courbe c'est-à-dire entre deux points, vous devez:

- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous êtes sur l'outil Courbe et déplacez le curseur vers la zone de dessin.
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé à l'endroit où vous voulez commencer votre courbe c'est-à-dire votre premier point.
- Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la ligne vers votre deuxième point et relâchez le bouton.
- Lorsque vous déplacez votre curseur en dehors des deux points, la ligne se déplace en même temps et forme un arc entre eux et le curseur. Cliquez pour tracer votre courbe telle quelle.



Figure 2.9 *Tracé de courbes*

COURBES RELIEES



Pour relier des courbes entre elles:

- Choisissez le mode Courbes reliées du menu pop-up.
- Tracez une courbe.
- Une ligne élastique suit le déplacement du curseur que vous avez placé en dehors de la courbe créée. Elle correspond à celle qui suit dans la série. Cliquez et le deuxième point de la courbe est introduit. Il ne vous reste plus qu'à faire glisser la souris et à cliquer pour former une courbe.
- Répétez la dernière étape autant de fois que vous le voulez puis appuyez sur la barre d'espacement pour terminer la série de courbes reliées.

RECTANGLES

L'outil Rectangle vous permet de dessiner des rectangles et des carrés en modes Plein/Contour. Lorsque vous lancez DeluxePaint, l'outil Rectangle est en mode Plein.



Essayez de dessiner un rectangle plein:

- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'icône de l'outil Rectangle.
- Déplacez le curseur vers la zone de dessin. Le pointeur se transforme en réticule.
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour définir le premier angle du rectangle.
- Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le rectangle dans n'importe quelle direction jusqu'à ce que vous atteigniez la taille désirée. Relâchez le bouton de la souris.



Figure 2.10 *Tracé de rectangles*



Le tracé d'un rectangle Contour n'est pas différent de celui d'un rectangle Plein mais n'oubliez pas que la taille du pinceau détermine la largeur du cadre c'est-à-dire du tracé.

LES DEUX MANIERES DE DESSINER DES CARRÉS



Vous pouvez dessiner des carrés Plein/Contour en sélectionnant l'une des icônes Carré dans le menu pop-up et la méthode reste la même que pour les rectangles.

Dans la seconde méthode, vous dessinez des carrés lorsque vous vous trouvez en mode Rectangle. Maintenez simplement la touche *Shift* enfoncée tout en traçant le rectangle. Le résultat obtenu est un rectangle "forcé" c'est-à-dire que les quatre côtés sont de longueur égale.

- Les pixels ne sont pas tout à fait carrés dans certains formats. Il en résulte que vos carrés risquent d'être imparfaits sur l'écran. Pour éliminer cet effet, sélectionnez l'option **Aspect carré** du menu *Préférences* décrite dans la partie *Références*.

TRACE D'ELLIPSES



L'outil Ellipse vous permet de dessiner des cercles, des ellipses que vous pouvez faire pivoter en modes **Plein** ou **Contour**. Lorsque vous lancez *DeluxePaint*, l'outil Ellipse est en mode **Cercle Plein**.

CERCLES

Essayez de dessiner un cercle plein:

- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'outil **Cercle**.
- Déplacez le curseur vers la zone de dessin. Celui-ci se transforme en large réticule qui indique le centre du cercle.
- Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le cercle jusqu'à ce qu'il atteigne la taille désirée puis relâchez le bouton.

Pour dessiner un cercle **Contour**, sélectionnez l'icône correspondante du menu pop-up et suivez les étapes ci-dessus. L'épaisseur de la ligne est déterminée par la taille du pinceau.



ELLIPSES

Pour peindre une ellipse pleine:

- Choisissez le mode **Ellipse pleine**.
- Déplacez le curseur de la souris vers la zone de dessin. Celui-ci se transforme en large réticule.
- Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser l'ellipse jusqu'à ce que vous atteigniez la taille désirée puis relâchez le bouton.

Pour dessiner une ellipse bordée (**Contour**), sélectionnez l'icône correspondante du menu pop-up et suivez les étapes ci-dessus. L'épaisseur de la ligne est déterminée par la taille du pinceau.



ELLIPSES RENVERSEES

Pour dessiner une ellipse pleine et renversée:

- Choisissez le mode Ellipse Pleine renversée.
- Déplacez le curseur vers la zone de dessin. Celui-ci se transforme en un large réticule.
- Cliquez sur l'un des boutons de la souris. Le réticule se transforme en petit curseur en forme de cible. Faites glisser la souris pour créer une ellipse sans toucher le bouton de la souris.
- Si un pinceau personnalisé a été sélectionné, le large réticule se transforme en flèche lorsque vous cliquez sur le bouton de la souris.
- Une fois l'ellipse dessinée selon la taille et la forme désirées, appuyez et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Déplacez la souris pour faire pivoter l'ellipse et lorsqu'elle se trouve dans la bonne position, relâchez le bouton.

La procédure pour les ellipses Pleines/Contour est la même. A vous d'essayer.



Figure 2.11 *Tracé d'une ellipse renversée*

TRACE DE POLYGONES



L'outil Polygone vous permet de dessiner des polygones en mode Plein ou Contour. Lorsque vous lancez DeluxePaint, l'outil Polygone est en mode Plein. Pour dessiner un polygone plein:

- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'icône Polygone et déplacez le curseur vers la zone de dessin.
- Tout en maintenant l'un des boutons de la souris enfoncé, faites glisser la souris et relâchez le bouton lorsque le premier côté du polygone atteint la longueur désirée.

- En plaçant le curseur en dehors de la ligne que vous venez de créer, une ligne élastique le suit. Il s'agit du prochain côté de votre polygone. Faites glisser la ligne en dehors jusqu'à ce que vous atteigniez la longueur désirée et cliquez pour confirmer.
- Répétez la dernière étape autant de fois que vous le voulez. Pour fermer un polygone, reliez le dernier côté au point de départ de votre dessin. Vous pouvez aussi appuyer sur la barre d'espace pour relier les deux points par le chemin le plus court possible.



Figure 2.12 Tracé d'un polygone plein

Pour dessiner un polygone Contour, sélectionnez l'icône correspondante du menu pop-up et suivez les étapes ci-dessus. L'épaisseur de la ligne est déterminée par la taille du pinceau.

- Reportez-vous à la partie Outil de remplissage à main levée dans la partie *Référence* pour dessiner des polygones pleins.

UTILISATION DE L'OUTIL DE REMPLISSAGE



L'outil de remplissage vous permet de remplir une figure *fermée* de la couleur du premier ou de l'arrière plan. Dans cet exercice, entraînez-vous à dessiner des figures (qu'elles soient pleines ou contour) sur l'écran. Puis faites comme suit:

- Choisissez une couleur de forme différente dans la Palette de couleurs.
- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'icône d'outil de remplissage et déplacez le curseur vers la zone de dessin. Le pointeur prend la forme d'un pot de peinture.
- Placez ce dernier sur l'une des figures et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour la remplir de la couleur de forme.

L'outil de remplissage remplit entièrement une figure fermée. Si la figure n'est pas complètement fermée, la peinture *s'échappe* et remplit toute la zone de dessin. Dans ce cas, appuyez sur la barre d'espace pour mettre fin à la procédure ou cliquez sur la commande UNDO lorsque l'opération de remplissage est terminée.

Le bec-verseur du pot par lequel s'écoule la peinture constitue le *point d'action*. Pour remplir une figure, ce point doit toucher la couleur de la zone à remplir.

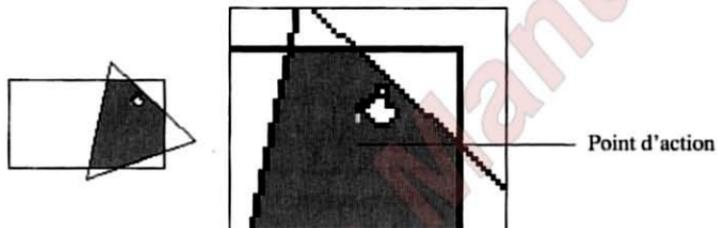


Figure 2.13 Le point d'action de l'outil de remplissage

AÉROGRAPHE



L'Aérographe de DeluxePaint correspond à celui d'un artiste. Vous pouvez en ajuster la finesse et la largeur de vaporisation. Pour utiliser l'Aérographe:

- Sélectionnez le pinceau à un pixel de l'outil de Sélection de pinceau dans le menu pop-up.
- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'icône de l'Aérographe et déplacez le curseur vers la zone de dessin. Le pointeur se transforme en pinceau.
- Appuyez et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour vaporiser avec la couleur de forme.
- Si vous vaporisez en un point précis tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, la couche de peinture continue de s'épaissir jusqu'à ce que la zone soit complètement "pleine".

Selon le pinceau choisi dans le menu pop-up Sélection de pinceau, l'épaisseur de vaporisation variera. Plus le pinceau est gros, plus la vaporisation sera épaisse. Vous pouvez apprendre à contrôler cette épaisseur en consultant le paragraphe consacré à l'Aérographe dans la partie *Référence*.

EDITEUR DE TEXTE



L'éditeur de DeluxePaint vous permet de placer un texte n'importe où sur votre page. Pour cela :

- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'outil Texte.
- Déplacez le curseur vers la zone de dessin. Le pointeur se transforme en curseur de texte.
- Cliquez sur le bouton gauche à l'endroit où vous voulez que votre ligne de texte commence.
- Maintenant tapez votre texte au clavier. Appuyez sur la touche de retour arrière pour corriger les fautes de frappe. Vous pouvez effacer le texte tant que vous n'avez pas appuyé sur la touche Enter, cliqué l'un des boutons de la souris, sélectionné un outil différent, changé les fontes ou déplacé la souris sur la Boîte à Outils ou la Barre des menus (ce qui arrête le clignotement du curseur de texte).

Vous pouvez introduire un texte jusqu'à ce qu'il atteigne les bords de l'écran. Appuyez sur la touche Enter pour débiter la ligne au-dessous du point où vous avez placé votre curseur la première fois. Vous pouvez éditer un texte sur les zones visibles à l'écran. Par exemple, si vous appuyez sur Enter et que le curseur de texte sort du bas de l'écran, utilisez l'outil Main pour faire bouger l'image jusqu'à ce que le curseur soit de nouveau visible sur l'écran.

CHANGEMENT DE COULEURS, DE FONTES ET DE TAILLES

Vous pouvez changer la couleur du texte en choisissant une nouvelle couleur de forme.

- Cliquez sur le bouton gauche de la souris et sur n'importe quelle couleur de la palette et continuez de taper.

Il vous est aussi possible de sélectionner des fontes différentes lorsque vous introduisez votre texte.

- Cliquez sur le bouton droit de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'outil Texte. La case de dialogue Choix de fonte apparaît.
- Sélectionnez une nouvelle fonte parmi la liste affichée.



Figure 2.14 Case de dialogue Choix de fonte

Les tailles des fontes et le style (caractère gras, souligné ou italique) peuvent être changées en choisissant le menu Font. Reportez-vous au menu Fonte dans la partie *Référence* pour davantage de détails.

SORTIE DU MODE TEXTE

- Appuyez sur la touche Esc pour retourner à l'outil que vous utilisez avant de sélectionner l'outil Texte ou bien sélectionnez un autre outil lorsque vous avez terminé de taper.

PERSONNALISATION DES PINCEAUX



L'outil Saisie de pinceau vous aidera à utiliser au mieux DeluxePaint. En effet, *tout peut devenir pinceau* c'est-à-dire n'importe quelle illustration ou n'importe quel texte que vous placez sur l'écran. Cet outil vous apporte deux options: Saisie du Rectangle (par défaut) et Saisie à main levée. Dans cet exercice, procédez comme suit:

- Cliquez sur CLR pour effacer l'écran.
- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'outil Rectangle et en maintenant la touche Shift enfoncée, dessinez un petit carré sur l'écran.

Sélectionnons le carré afin de l'utiliser comme un pinceau:

- Cliquez sur l'outil de saisie de pinceau et déplacez le curseur vers la zone de dessin. Le pointeur se transforme en large réticule.
- Positionnez le réticule dans le coin supérieur gauche du carré que vous venez de dessiner.

- Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser le curseur dans le coin inférieur droit du carré. Relâchez le bouton de la souris.



Figure 2.15 Sélection d'un rectangle à l'aide de Saisie de pinceau

Votre nouveau pinceau personnalisé possède maintenant une copie du carré. Essayez de faire apparaître le pinceau sur l'écran.

- Cliquez sur le bouton gauche de la souris et n'importe où sur l'écran. Le pinceau en forme de carré joue le rôle de copie.

COPIE ET SAISIE D'UNE IMAGE

Lorsque vous avez créé le pinceau personnalisé en forme de carré dans l'exercice ci-dessus, DeluxePaint en a effectué une copie et l'a attachée au curseur (flèche), laissant l'image originale sur l'écran. Créons un nouveau pinceau personnalisé mais cette fois-ci nous sélectionnerons l'image originale en même temps.

- Cliquez sur l'outil de saisie de pinceau et déplacez le curseur de la souris vers la zone de dessin. Le pointeur se transforme en large réticule.
- Positionnez ce dernier dans le coin supérieur gauche d'un des carrés.
- Tout en maintenant le bouton *droit* de la souris enfoncé, faites glisser le curseur vers le coin inférieur droit du carré et relâchez le bouton.

Que l'image soit sélectionnée ou simplement copiée dépend du bouton sur lequel vous appuyez. Si vous sélectionnez un pinceau personnalisé avec le bouton gauche, l'image originale reste intacte et à la même place sur l'écran. Avec le bouton droit, l'image originale du pinceau est sélectionnée et vous pouvez l'amener sur une autre partie de l'écran.

- Si la couleur d'une partie de votre pinceau est semblable à la couleur de fond, cette partie sera "transparente" lors de la sélection du pinceau. En d'autres termes, en sélectionnant un pinceau, vous ne prenez que les couleurs différentes de la couleur de fond. Toute partie du pinceau qui était "transparente" le restera, même si vous changez la couleur de fond. Cela signifie que vous pouvez créer un pinceau aux contours sinueux sans crainte de sélectionner en même temps un rectangle aux couleurs de fond.



Figure 2.16 Même figure sélectionnée de deux façons différentes (rectangle et polygone)

SELECTION A MAIN LEVEE

Bien que vous puissiez utiliser le mode Rectangle pour sélectionner une image, l'utilisation du mode à main levée est parfois plus aisée (et plus efficace) dans le cas d'objets aux formes irrégulières que vous voulez transformer en pinceau personnalisé.



- Utilisez l'outil Polygone pour dessiner une étoile à cinq branches.
- Appuyez et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé lorsque vous vous trouvez sur l'icône de sélection de pinceau et lorsque le menu pop-up apparaît, choisissez le mode de pinceau à main levée.
- Déplacez le pointeur vers la zone de dessin.
- L'étoile étant une forme de polygone, nous utiliserons les techniques décrites ci-dessus (voir *Polygone*) pour la sélectionner. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et tracez l'une des branches de l'étoile. Relâchez ensuite le bouton et vous apercevrez une ligne à un pixel élastique accompagnant le curseur.

- Faites-la glisser à l'extérieur de l'écran pour former la nouvelle branche de l'étoile et cliquez sur le bouton de la souris. Répétez cette opération autant de fois que vous le désirez jusqu'à ce que l'étoile soit terminée. Pour fermer une sélection à main levée (le polygone dans ce cas), appuyez sur la barre d'espace. Le programme trace une ligne droite à partir du point où vous avez appuyé sur le bouton de la souris pour la première fois jusqu'au point où vous l'avez relâché.
- En mode à main levée, vous pouvez aussi encadrer l'image et la transformer en pinceau. Pour cela, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et tracez le profil de l'image que vous voulez encadrer. Ne relâchez le bouton que lorsque l'image est totalement encadrée. Pour fermer une sélection à main levée (dans ce cas, encerclement), appuyez sur la barre d'espace. Le programme trace une ligne droite à partir du point où vous avez appuyé sur le bouton de la souris pour la première fois jusqu'au dernier point où vous l'avez relâché.

CHANGEMENT DE VUES

PAGE DE BROUILLON

DeluxePaint vous offre deux feuilles de dessin séparées sur lesquelles vous pouvez travailler. L'une d'entre elles peut être utilisée comme page de brouillon pour la création et l'édition des images et l'autre comme illustration finale.

PASSAGE D'UNE PAGE A L'AUTRE

Lorsque vous ouvrez un nouveau fichier ou que vous chargez une image, DeluxePaint affiche l'une des deux pages disponibles. Pour passer d'une page à l'autre :

- Sélectionnez l'option **Page<->brouillon** du menu Image ou appuyez sur la touche j.

Remarquez que la palette utilisée sur la première page est affectée à la seconde. Vous pouvez cependant modifier les deux palettes séparément pour obtenir, par exemple, une couleur de fond différente sur chaque page. A noter cependant que la couleur de fond d'un pinceau personnalisé reste transparente même si vous la déplacez sur la page de brouillon avec une couleur de fond différente. Reportez-vous à la partie *Personnalisation des pinceaux* ci-dessus.

La sélection d'un outil sur une page affecte celle de l'autre page. Cela vous permet de conserver les mêmes outils et d'apporter une certaine continuité à votre travail.

- Les masques ainsi qu'un fond défini ne passent pas d'une page à l'autre. Consultez la description de la *Définition de fond* sous le menu Pochoir dans la partie *Référence et Exercices d'initiation - quatrième partie* du chapitre 4.

COPIE D'UNE PAGE A L'AUTRE

Il est aussi possible de copier le contenu d'une image sur l'autre page. Vous pouvez ainsi apprendre à maîtriser librement l'illustration sans craindre de détruire votre travail. Voici la procédure à suivre:

- Sélectionnez **Page->brouillon** du menu Image ou appuyez sur J.

Dans le cas où il y a déjà une image sur la page de brouillon, la case de dialogue suivante apparaît:



Figure 2.17 Case de dialogue du brouillon

- Si vous voulez remplacer l'ancienne page de brouillon par la nouvelle version, cliquez sur OK. Tout ce qui se trouve sur la page sera effacé et il est impossible de le récupérer (Dans ce cas, l'option UNDO ne fonctionne pas). Dans le cas contraire, cliquez sur Annuler.

AGRANDISSEMENT



Il existe trois manières d'agrandir une zone de votre dessin et de la visualiser au côté de l'image en taille standard. Pour magnifier une partie de votre dessin:

- Sélectionnez l'outil d'agrandissement et déplacez le curseur vers la zone de dessin. Le pointeur se transforme en profil rectangulaire. Déplacez-le sur la partie de l'image à agrandir et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

- Appuyez sur **m** pour visualiser l'agrandissement de la zone autour du curseur.
- Appuyez sur les touches **2, 3, 4, 6** ou **8** du clavier pour agrandir la zone autour du curseur de deux, trois, quatre, six ou huit fois la taille originale.

Quelle que soit la méthode que vous utilisez, l'écran se partage en deux parties. Le côté droit affiche la vue agrandie et le côté gauche, la partie agrandie de l'écran à échelle normale.

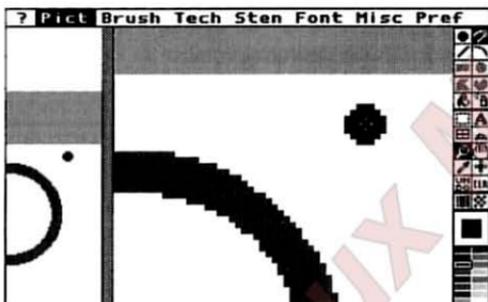


Figure 2.18 *Ecran agrandi [Agrandissement par défaut x 4]*

Editez maintenant votre image d'un côté ou de l'autre de l'écran à l'aide des outils de la Boîte à Outils.

AUGMENTATION DE L'AGRANDISSEMENT

Pour une vue plus (ou moins) détaillée, vous pouvez augmenter (ou diminuer) la puissance de l'outil d'agrandissement.

- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé lorsque vous vous trouvez sur l'icône d'outil d'agrandissement. Lorsque le menu pop-up apparaît, sélectionnez la puissance d'agrandissement que vous voulez.

AGRANDISSEMENT/REDUCTION DE LA TAILLE DE LA VUE MAGNIFIEE

Lorsque l'outil d'agrandissement est activé, une barre grise divise l'écran entre une vue agrandie et une vue normale. Pour augmenter ou réduire la taille de la vue agrandie :

- Pointez le curseur sur la barre grise. Lorsque le curseur se transforme en flèche à deux bouts, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la barre à l'endroit désiré.
- La seule contrainte rencontrée dans l'agrandissement de la vue magnifiée est que la sélection de la vue agrandie doit être entièrement visible dans la partie de l'écran de vue normale.

RETOUR A LA TAILLE NORMALE

Pour retrouver la taille normale de l'image :

- Cliquez sur l'outil d'agrandissement une deuxième fois et appuyez sur **m** ou bien sur la touche **1** du clavier.

DEPLACEMENT DE L'IMAGE



Pour visualiser une autre partie de votre illustration, vous pouvez déplacer l'image dans la fenêtre en la faisant glisser à l'aide de l'outil Main. Cet outil est très utile si vous travaillez en mode d'agrandissement ou sur un petit écran surtout si vous avez souvent besoin de déplacer le document.

- Appuyez sur **m**. L'outil d'agrandissement est alors sélectionné et procède à l'agrandissement de l'écran à la dernière dimension utilisée. Dans le cas où vous n'auriez effectué aucun agrandissement dans votre illustration, DeluxePaint sélectionne alors automatiquement l'agrandissement par défaut (x4).
- Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'icône de l'outil Main et déplacez le curseur vers la partie agrandie de l'écran. Le pointeur se transforme en main.
- Faites glisser le document vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour visualiser d'autres parties de l'image. L'image se déplace dans une nouvelle position lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

- Vous pouvez aussi utiliser les quatre touches-fléchées du clavier numérique pour déplacer l'image sur l'écran dans la direction correspondante mais le curseur doit absolument se trouver dans la zone de dessin.

DISSIMULATION DES OUTILS ET DE LA BARRE DES MENUS

Si vous voulez utiliser tout l'espace disponible de votre feuille de dessin, vous pouvez dissimuler la Boîte à Outils et la barre des menus.

- Pour cela, appuyez sur la touche F10.
- Pour les ramener, appuyez de nouveau sur F10.

BARRE D'INFORMATION

La barre d'information située au bas de l'écran vous donne une variété d'informations utiles au sujet du remplissage, des pochoirs, des noms de fichiers, des modes de dessin, des coordonnées de curseur et des angles de rotation.

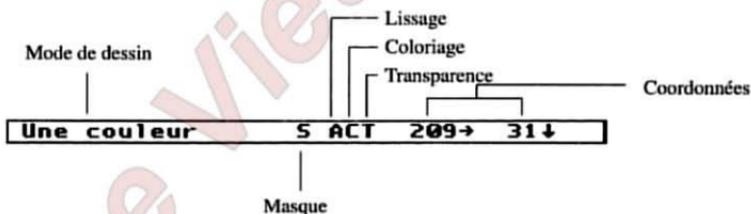


Figure 2.19 Barre d'information

Pour activer la barre d'information:

- Sélectionnez **Barre d'information** du menu Divers ou appuyez simplement sur la touche F9.
- Pour la désactiver, appuyez de nouveau sur F9.

Vous aurez souvent à utiliser cette barre lorsque vous travaillez en mode Perspective.

MODIFICATION DES OUTILS

Dans la plupart des cas, vous pouvez modifier un aspect fondamental d'un outil en cliquant sur le bouton droit de la souris sur son icône, à partir d'une case de dialogue ou de l'écran. Voici quelques exemples:

OUTILS TRACANT DES DROITES, COURBES ET FIGURES CONTOUR

En cliquant sur le bouton droit de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'une des icônes de ces outils, la case de dialogue Type de cadre apparaît.

- Cliquez sur le bouton gauche lorsque vous vous trouvez sur l'icône d'outil Droite. Déplacez le curseur vers la zone de dessin et tracez une droite à travers l'écran. La ligne droite est continue c'est-à-dire sans espace.
- Cliquez sur le bouton droit sur l'icône du même outil. La case de dialogue Type de cadre apparaît



Figure 2.20 Case de dialogue Type de cadre

La case de dialogue Type de cadre vous permet de contrôler la distance entre les "points" de vos lignes. Vous pouvez alors déterminer si la ligne doit être Continue (le défaut) ou en pointillés. Dans ce dernier cas, vous pouvez définir la ligne en nombre total de pointillés (N points en tout) ou en nombre de pixels entre les pointillés (Tous les N Pixels).

- Cliquez sur Tous les N Pixels pour demander à DeluxePaint de tracer une "coupure" de tracé tous les 8 pixels (8 étant le défaut).
- Tracez une ligne juste au-dessous de la ligne Continue sur votre écran. La nouvelle ligne est en pointillés qui apparaissent tous les 8 pixels ainsi que vous l'avez demandé.

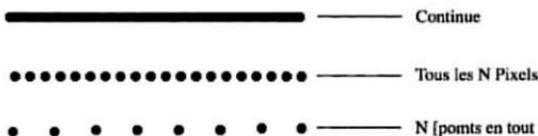
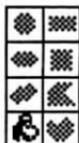


Figure 2.21 Lignes tracées avec différents réglages dans la case de dialogue Type de cadre: $N = 8$ dans ce cas.

- La case de dialogue Type de cadre est appelée ainsi parce qu'elle vous permet aussi de contrôler le cadre (ou la bordure) des Figures contour .

OUTILS DE REMPLISSAGE ET FIGURES PLEINES



En cliquant sur le bouton droit de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'une de ces icônes, la case de dialogue Type de remplissage apparaît. Vous pouvez alors choisir l'un des types de remplissage pour vos remplissages et vos figures pleines. Les caractéristiques et fonctions multiples de la case de dialogue Type de remplissage sont décrites en détail dans la partie *Exercices d'initiation* et *Référence*.

SAISIE DE PINCEAU



En cliquant sur le bouton droit de la souris lorsque vous vous trouvez sur saisie de pinceau, vous rétablissez le dernier pinceau personnalisé. Si vous apportez une modification au pinceau personnalisé en cours, cliquer sur le bouton droit de la souris en rétablit sa version non modifiée. Cette fonction est également utile lorsque vous créez un pinceau personnalisé et que vous sélectionnez ensuite un pinceau standard. Cliquez sur le bouton droit de la souris lorsque vous vous trouvez sur le sélecteur de pinceau pour réactiver le dernier pinceau personnalisé.

- Si vous effectuez plus d'une modification du pinceau personnalisé, lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris, DeluxePaint n'annule que la dernière modification du pinceau.

GRILLES



L'outil Grille est une sorte de modificateur d'outil générique étant donné que tous les outils qu'elle affecte changent de la même manière. L'outil Grille vous permet de dessiner sur une page en utilisant une grille invisible ce qui limite les outils de dessin aux points de la grille. Ces points vous aident à tracer des lignes et des figures reliées entre elles avec précision. Pour utiliser la grille:

- Cliquez sur l'icône de Grille avec le bouton gauche de la souris puis sur l'outil de pinceau à main levée. Sélectionnez le mode S en pointillés et tracez une ligne à travers l'écran.

Vous pouvez remarquer que votre illustration n'apparaît qu'à des points fixes de la grille ce qui vous aide à remplir facilement l'écran d'un motif à pois régulier (nous verrons d'autres méthodes de dessin de motif par la suite).

Vous pouvez aussi modifier l'espace entre les points de la grille.

- Cliquez sur l'icône Grille à l'aide du bouton droit de la souris pour amener la case de dialogue Grille. Vous pouvez maintenant définir l'espacement pour les coordonnées X (horizontale) et Y (verticale) en tapant dans l'espace requis des cases d'édition. (Il est à noter que l'espacement est exprimé en pixels). Cliquez sur la case Espace X. Pour effacer la valeur existante, appuyez sur la touche d'effacement ou de retour arrière et introduisez la nouvelle valeur, 20 par exemple. Faites de même avec la case Espace Y. Cliquez sur OK pour confirmer.
- Essayez de dessiner sur la nouvelle grille à l'aide du pinceau à main levée (en pointillés) pour afficher les modifications.



Figure 2.22 Case de dialogue Grille

Vous pouvez aussi recalibrer visuellement la grille (au lieu d'utiliser la méthode numérique décrite ci-dessus).

- Cliquez sur l'outil Grille à l'aide du bouton droit de la souris. La case de dialogue apparaît. Cliquez sur Ajuster pour retourner à la page qui contient un curseur en forme de matrice. Cette matrice représente les valeurs de grille utilisées sous forme graphique. Pour modifier visuellement les dimensions de la grille, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser la souris jusqu'à ce que la matrice ait la taille et la forme voulues puis relâchez le bouton.

La nouvelle grille est basée sur la matrice ainsi définie. Pour redéfinir les points de la grille, servez-vous de l'option Ajuster. Positionnez la matrice de façon à ce que les cellules aient la position voulue et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

- Vous pouvez utiliser les valeurs d'espacement du pinceau utilisé pour fixer les points de la grille en cliquant sur Du pinceau dans la case de dialogue Grille.

SYMETRIE



Lorsque vous activez l'outil Symétrie, vous pouvez dessiner symétriquement avec n'importe quel outil (y compris un pinceau personnalisé) sur toute la page. Pour cela:

- Cliquez sur l'outil Symétrie à l'aide du bouton gauche de la souris et dessinez ce que vous voulez à l'aide du pinceau à main levée en pointillés.

En mode symétrie, votre pinceau est composé d'images-miroirs de lui-même. En déplaçant le pinceau sur l'écran, vous voyez que les images-miroirs le suivent produisant l'effet d'un kaléidoscope. Lorsque vous dessinez dans ce mode, vous laissez derrière vous un certain nombre d'images-miroirs réparties autour d'un point d'origine fixe. Dans tous les cas, sauf en mode à main levée en pointillés et en continu avec lesquels toutes les images sont tracées simultanément, les images-miroirs sont tracées *après que* vous ayez relâché le bouton de la souris.

Pour modifier les valeurs du type de symétrie utilisé, cliquez sur l'icône de l'outil de Symétrie à l'aide du bouton droit de la souris. La case de dialogue des options de symétrie apparaît alors sur l'écran. Une brève description de chacune des options est faite dans la partie Références. Pour le moment, entraînez-vous à modifier les valeurs et à dessiner avec des formes différentes.



Figure 2.23 Case de dialogue des options de Symétrie

TECHNIQUES DE DESSIN

Dans la partie *Références*, sous le menu Mode sont décrites les différentes manières de dessiner sur une feuille de dessin ou de modifier un dessin déjà existant. Pour le moment, nous allons ouvrir votre appétit d'informations au sujet de ces techniques versatiles en faisant la démonstration de trois d'entre elles: Mélange, Ombre et Cycle.

LES COULEURS DE MELANGE

Vous pouvez mélanger les couleurs de la même façon que vous le feriez avec vos doigts dans une peinture à l'huile.

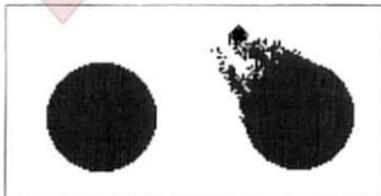


Figure 2.24 Effets de mélange

Pour mélanger les couleurs sur une illustration :

- Sélectionnez un pinceau d'une taille ne dépassant pas le quart de celle de votre écran. Utilisez plusieurs couleurs différentes dans la même zone, en ajoutant, par exemple, une couleur au-dessus de l'autre.
- Sélectionnez **Mélange** du menu Mode ou appuyez sur la touche F4.
- Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez le pinceau au-dessus de la zone dessinée. Les couleurs au-dessous du pinceau glissent dans la même direction que le pinceau que vous déplacez.

Lorsque l'option **Mélange** est activée, aucune couleur ne sera ajoutée par les pinceaux. Seule la forme du pinceau modifie le dessin.

- Le blanc étant considéré comme une couleur, vous pourrez le mélanger aux autres.

OMBRÉ

- L'effet dégradé dépend du nombre de couleurs de la palette et se révèle plus efficace en mode 256 couleurs.

Le mode Ombré vous permet d'assombrir ou d'éclaircir les couleurs de votre image se trouvant dans la série de couleurs sélectionnée. En mode Ombré, vous pouvez diminuer ou augmenter la nuance des couleurs d'une même série en faisant tout simplement glisser le pinceau au-dessus d'elles. Exerçons-nous à utiliser le dégradé à l'aide d'une des images fournies avec le programme DeluxePaint.

- Sélectionnez **Charger** du menu Image. Dans le répertoire artwork, ouvrez le fichier appelé Navajo.lbm.
- Une fois l'image chargée, cliquez n'importe où dans l'Indicateur de Couleur pour amener la palette de couleurs.

Normalement, il vous faut définir la série de couleurs sur lesquelles le dégradé doit être appliqué. Dans cet exercice, celle-ci a déjà été sélectionnée. Cependant, il vous reste à choisir l'une des couleurs que vous utiliserez comme couleur de forme afin que DeluxePaint applique le dégradé dans ce ton.

- Cliquez sur l'une des couleurs de la série de couleurs (troisième rangée à partir de la gauche à côté de la barre) à l'aide du bouton gauche de la souris. Cliquez sur OK pour fermer la case de dialogue Palette.

- Maintenez le bouton de gauche enfoncé sur l'outil de Sélection de pinceau et sélectionnez le pinceau circulaire le plus petit (troisième à partir de la gauche dans la rangée supérieure) du menu pop-up, puis choisissez le pinceau à main levée en pointillés.
- Toujours à l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur l'outil d'agrandissement et placez le curseur au-dessus du vêtement rouge sur le coude droit de la femme. Cliquez pour agrandir la zone.
- Choisissez Ombré du menu Mode. Pour assombrir les ombres du vêtement, déplacez la souris sur la partie agrandie de l'écran puis placez le pinceau au-dessus de l'un des plis du vêtement. Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez le pinceau pour assombrir le pli.

? Pict Brush Tech Sten Font Misc Pref



Figure 2.25 Ombré

- Si vous voulez maintenant éclaircir les ombres rouges du vêtement, maintenez le bouton droit enfoncé et déplacez la souris sur les plis du vêtement. Remarquez que les dégradés de couleur rouge deviennent plus clairs au fur et à mesure que le pinceau passe au-dessus.
- Désactivez le mode d'agrandissement (en appuyant sur m) pour visualiser le résultat.

CYCLE

En mode Cycle, votre pinceau passe par toutes les couleurs dans la série de couleurs sélectionnée (remplissage gradiant) *au fur et à mesure que vous dessinez*. Cela vous permet de dessiner rapidement une série de figures colorées. Le mode Cycle peut aussi être utilisé pour produire de simples effets d'animation. Pour cela, vous devez utiliser un format d'écran d'au moins 16 couleurs.

- Choisissez **Palette ► Défaut** du menu Divers.
- Dessinez un rectangle et utilisez Saisie de pinceau pour choisir votre pinceau comme pinceau personnalisé.
- Sélectionnez ensuite l'outil de dessin à main levée en pointillés.
- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur l'outil Gradiant et sélectionnez un gradiant du menu pop-up qui apparaît.
- Choisissez **Cycle** dans le menu Mode. Tout en maintenant le bouton droit enfoncé, faites glisser la souris pour dessiner une série de rectangles.

Remarquez que les cycles de couleurs s'exécutent dans la série de couleurs par défaut au fur et à mesure que chaque rectangle est dessiné. Les couleurs de votre série (gradiant) dépendent du format d'écran utilisé. Nous allons vous apprendre dans le chapitre 4 intitulé *Exercices d'initiation - première partie* à créer vos propres séries.

Exécutons un simple effet d'animation à l'aide de l'option *Cycle Clrs* du menu Divers. Cycle et Cycle Clrs sont deux fonctions qui se complètent mais cependant distinctes. Voyons-en la différence:

- Cliquez sur l'outil Gradiant à l'aide du bouton droit de la souris, ce qui fait apparaître la case de dialogue. Déplacez le pointeur vers la barre de défilement à droite de la Vitesse de Cycle. Cliquez sur la flèche de droite jusqu'à ce que le nombre 12 apparaisse, indiquant la nouvelle vitesse de cycle puis cliquez sur OK.
- Sélectionnez *Cycle Clrs* du menu Divers (ou appuyez sur Tab).

Pour un effet important, essayez de dessiner le même carré en activant le Cycle de Couleur.

Dans la partie *Exercices d'initiation - Première partie*, vous aurez une démonstration plus détaillée de ce qui peut être produit à l'aide des deux fonctions de cycle.

ÉQUIVALENTS CLAVIER

Plus que jamais auparavant, les équivalents au clavier et les commandes numériques font partie intégrante de DeluxePaint. Plus vous travaillez avec le programme, plus vous utiliserez ces raccourcis au clavier pour gagner du temps. Vous allez découvrir et utiliser des équivalents clavier dont il est facile de se souvenir pour les options de menus, les outils et les modes.

L'une des caractéristiques importantes de certains équivalents clavier est que vous pouvez les utiliser *tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé!* Cela signifie que vous pouvez donc vous servir simultanément de plusieurs fonctions. Par exemple, vous pouvez modifier les couleurs (en appuyant sur **C**) ou la taille du pinceau (en appuyant sur **=**) tout en dessinant. Vous pouvez aussi utiliser un pinceau personnalisé pour dessiner des rectangles (en appuyant sur **r**).

Lorsque vous commencerez à travailler en perspective, vous trouverez que les commandes au clavier vous permettent de faire certaines choses qu'il serait impossible de réaliser autrement. En fait, toutes vos rotations d'angles seront faites à l'aide du clavier numérique.

Une liste complète de équivalents clavier se trouve dans l'Annexe E. Un résumé de ces touches se trouve aussi sur la Carte de Référence fournie avec le progiciel DeluxePaint II Enhanced. Amusez-vous bien!

Le Vieux Manuel

Dans ce chapitre vont vous être présentées les possibilités innombrables de la perspective avec DeluxePaint. Vous pourrez dessiner dans un espace en trois dimensions pour donner à vos illustrations une véritable impression de profondeur. En suivant nos instructions une par une, vous vous familiariserez très vite avec le dessin en perspective. La perspective est une fonction assez difficile à maîtriser mais ne soyez pas découragé si vous rencontrez des difficultés au début. Vous verrez qu'au bout d'un moment, vous en deviendrez passionné et que la satisfaction que vous obtiendrez en vous amusant avec la perspective prolifera au centuple l'effort d'apprentissage que vous avez accompli. N'oubliez pas que la perspective est l'une des fonctions les plus sophistiquées de DeluxePaint. Il est donc primordial de vous familiariser avec les fonctions de base avant de vous lancer dans des oeuvres plus ambitieuses. Lorsque vous vous sentirez prêt à défier le plus difficile, essayez la quatrième partie du chapitre 4.

LE MODELE TRI-DIMENSIONNEL

Lorsque vous entrez en mode Perspective avec DeluxePaint, vous travaillez, en fait, sur un modèle en trois dimensions à l'aide de l'écran en deux dimensions. Pour une vision plus concrète de cette idée, essayez de penser que l'écran de votre ordinateur est le côté frontal d'une boîte.

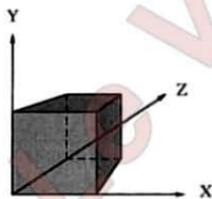


Figure 3.1 L'espace tri-dimensionnel et le système de coordonnées d'écran

Normalement, lorsque vous dessinez avec un pinceau dans DeluxePaint, la souris ne le déplace que dans deux directions: horizontale et verticale. En mode perspective, lorsque vous déplacez et faites pivoter le pinceau, une troisième direction est ajoutée au mouvement: vers l'arrière et vers l'avant.

Pour éloigner ou rapprocher le pinceau de vous, vous le faites bouger sur l'axe Z du système de coordonnées. Davantage d'explications vous sont fournies plus loin dans ce chapitre. Pour le moment, rappelez-vous que par défaut, les coordonnées de l'écran s'exécutent comme dans la figure 3.1: les axes X et Y correspondent respectivement aux axes horizontal et vertical de l'écran et l'axe Z se dirige vers l'arrière de l'écran.

ROTATION D'UN PINCEAU DANS UN ESPACE TRI-DIMENSIONNEL

Le secret pour travailler en mode perspective est de faire pivoter le pinceau. Dans cette partie, nous allons vous indiquer comment faire subir une rotation au pinceau à l'aide du clavier numérique. Mais avant de commencer, il vous faut choisir le pinceau à faire pivoter. Pour cela, nous allons utiliser l'image d'un dauphin.

- Choisissez **Charger** du menu Brush pour afficher la case de dialogue Charger Pinceau.
- Ouvrez le sous-répertoire artwork et cliquez deux fois sur le fichier appelé dolphin.bbm pour charger le pinceau du dauphin. Choisissez Palette/DuPinceau du menu Div(ers) pour que la palette que vous utilisez corresponde à la palette utilisée pour créer le pinceau.

Vous avez maintenant défini votre pinceau et êtes prêt à entrer dans le mode de perspective.



- Cliquez sur le bouton gauche de la souris sur l'icône de l'outil Perspective.

Lorsque l'outil de perspective est activé, votre écran affiche un petit réticule pour indiquer le centre de perspective (aussi appelé ligne de vision) et votre pinceau se trouve dans une sorte de profil de cadre sur lequel se trouve un large réticule.

- Appuyez sur F9 pour activer la barre d'information qui apparaît au bas de votre écran. Trois zéros s'y affichent indiquant les angles de rotation utilisés par le pinceau (qui n'a pas encore subi de rotation d'où les trois zéros) sur les axes X, Y et Z.



Figure 3.2 *Ecran en mode perspective*

Le réticule sur votre pinceau vous aide à visualiser les mouvements de rotations du pinceau et à le placer lorsqu'il change de dimensions. Le réticule est très important pour indiquer les axes X et Y du pinceau, l'axe Z se plaçant perpendiculairement à eux tout comme l'axe Z de l'écran. La figure 3.3 vous montre les axes utilisés par le pinceau.



Figure 3.3 *Système de coordonnées et du réticule du pinceau clairement indiqués*

Faites pivoter le pinceau à l'aide du pavé numérique de votre clavier. La figure 3.4 vous indique comment chacune des touches font subir la rotation au pinceau.

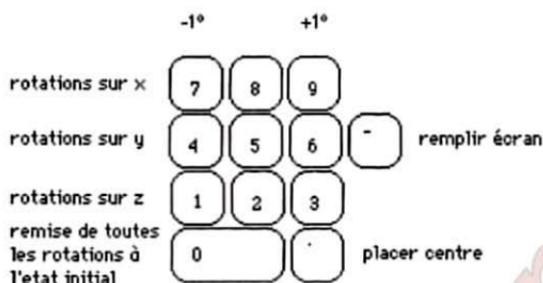


Figure 3.4 Rotations du pinceau à l'aide du pavé numérique

Nous allons essayer chaque rotation possible dans les étapes suivantes afin que vous en ayez une meilleure idée sur un plan tri-dimensionnel. Commençons par la rotation la plus simple c'est-à-dire celle qui se fait sur l'axe Z avec une orientation normale du pinceau (non pivoté) de 0, 0, 0 et dont aucune partie ne se déplace du plan de l'écran.

ATTENTION:

Dans ce chapitre (et à chaque fois que vous travaillerez en mode perspective), vous utiliserez le clavier numérique pour faire pivoter les images. Parfois, vous aurez à utiliser la touche Shift en plus pour faire pivoter un objet d'un certain degré (voir Valeur de rotation, ci-dessous). Pour suivre les instructions ci-dessous avec autant de précision possible, vous devez désactiver la touche Num Lock sur le clavier numérique. Si celle-ci est active lorsque vous utilisez le clavier numérique ou la touche majuscule, DeluxePaint ne peut faire subir correctement les rotations demandées. Veillez donc à ce que la touche Num Lock soit toujours désactivée lorsque vous travaillez en perspective.

- Maintenez la touche 3 du clavier numérique enfoncée pendant 5 secondes environ.

Le pinceau disparaît et le cadre pivote sur son centre (c'est-à-dire la position du pointeur) dans le sens des aiguilles d'une montre. Remarquez que le troisième chiffre dans la barre d'information n'est plus zéro. En effet, l'angle de rotation a augmenté lorsque vous avez maintenu la touche 3 enfoncée et le chiffre affiché indique le nouvel angle de rotation. La figure 3.5 illustre la rotation sur l'axe Z.

- Appuyez plusieurs fois sur la touche 1 du clavier numérique jusqu'à ce que les nombres de la barre d'information soient de nouveau 0.

Lorsque le pinceau est de nouveau sur la position 0,0,0 (pour les axes X, Y et Z), il réapparaît dans le cadre. Ce signal visuel est très commode pour indiquer que le pinceau se retrouve de nouveau dans son orientation initiale. Lorsque vous commencerez à déplacer le pinceau dans l'espace tridimensionnel, la même règle s'applique c'est-à-dire que le pinceau réapparaîtra dans son orientation initiale à l'intérieur du cadre.



Figure 3.5 *Rotation de pinceau sur l'axe Z*

Pour effectuer une rotation sur les autres axes, le procédé est le même qu'avec l'axe Z sauf qu'au moment de la rotation, le pinceau se déplace du plan de l'écran pour passer en troisième dimension. Essayons de le faire pivoter sur l'axe X.

- Déplacez le pinceau (sans le faire glisser) sur le côté tout à fait en bas à gauche de l'écran. Appuyez plusieurs fois sur la touche 7 du clavier numérique (chaque appui faisant bouger le pinceau d'un degré). Lorsque le cadre du pinceau a pivoté d'environ -45° , relâchez la touche et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour dessiner le pinceau.

Au fur et à mesure que le pinceau subit une rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et sur l'axe X, sa moitié supérieure semble s'éloigner de vous (en s'enfonçant dans la profondeur de l'écran) et sa moitié inférieure semble se rapprocher de vous. Votre pinceau dessiné est donc placé sur un angle de l'écran comme vous le montre la figure 3.6.



Figure 3.6 *Rotation du pinceau sur l'axe X*

REORIENTATION INITIALE DU PINCEAU

- Pour retourner à l'orientation initiale du pinceau, appuyez sur la touche 0 du clavier numérique.

Cette fonction est très importante. En effet, à chaque fois que vous désirez rétablir l'orientation initiale du pinceau c'est-à-dire 0, 0, 0, vous devez appuyer sur la touche 0 du clavier numérique. Ainsi, si vous vous perdez dans le monde de la troisième dimension, il vous est toujours possible de revenir au début grâce à un simple appui d'une touche.

VALEUR DE ROTATION

Pour effectuer une rotation sur l'axe Y, vous devez utiliser les touches 4 et 6 du clavier numérique mais cette fois-ci la touche Shift vous aidera à faire pivoter le pinceau d'un angle (pas) plus important.

- Déplacez votre pinceau dans le coin inférieur droit de l'écran et en maintenant la touche Shift enfoncée, appuyez sur la touche 4 du clavier numérique. Votre pinceau pivote immédiatement de -15° sur l'axe Y. Dessinez le pinceau en cliquant sur le bouton gauche de la souris.
- Si votre pinceau n'a pas effectué une rotation de -15° , rappelez-vous que la touche Num Lock activée inverse l'effet produit par la touche Shift (voir ci-dessus). Si la touche NumLock est activée et si vous utilisez une touche de rotation du clavier numérique (sans Shift), votre pinceau fera une rotation de la valeur de l'angle par défaut. Dans le cas où vous utiliseriez une touche de rotation du clavier numérique accompagnée de la touche Shift, votre pinceau fera une rotation d'un degré seulement.
- Appuyez sur la touche 0 du clavier numérique pour redonner au pinceau son orientation initiale.

Lorsque vous utilisez la touche Shift simultanément avec les touches du clavier numérique, le pinceau pivote selon la valeur de rotation, le défaut étant de 15° . Vous pouvez cependant le changer dans la case de dialogue Options de Perspective (voir figure 3.7).

- Pour afficher cette case, cliquez sur l'outil Perspective à l'aide du bouton droit de la souris.



Figure 3.7 Case de dialogue Options de Perspective

- La case de Valeur de Rotation est alors surlignée. Tapez 90 et cliquez sur OK à l'aide du bouton gauche de la souris pour définirle défaut de la valeur de rotation à 90°.

ROTATION AUTOUR DU MANCHE (SAISIE DE PINCEAU)

En mode perspective, lorsque vous faites pivoter un pinceau, la rotation se passe toujours autour du manche. Dans les exemples précédents, vous avez toujours "tenu" le pinceau à partir du centre (qui est la position par défaut) et la rotation s'est toujours passée autour de ce centre. Voyons maintenant la différence entre la rotation autour du centre et celle autour du coin du pinceau.

- Cliquez sur CLR pour effacer l'écran. Positionnez le pinceau près du milieu de l'écran. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche 3 du clavier numérique pour effectuer une rotation de 90° sur l'axe Z. Appuyez sur les mêmes touches trois fois de plus pour rétablir le pinceau sur les valeurs d'axes 0, 0, 0.

Bien que vous ayiez vu cette rotation auparavant, nous la répétons pour faire une comparaison avec la rotation autour du coin.

- Laissez le pinceau au même emplacement et choisissez Saisie de Pinceau du menu Préf(érences).

Le pinceau se déplace pour être "tenu" par son coin inférieur droit.

- Appuyez sur les touches Shift et 3 du clavier numérique pour faire pivoter le pinceau autour de la nouvelle position du manche. Le curseur se transforme en flèche pour vous indiquer le nouveau point d'origine.

La figure 3.8 illustre la différence entre la rotation autour du centre et celle autour du coin.



Figure 3.8 Rotation d'un pinceau avec le manche au centre et au coin du pinceau

COORDONNEES DE L'ECRAN OU/ET DU PINCEAU

Jusqu'à présent dans notre description des rotations de pinceau, nous avons toujours fait pivoté le pinceau d'après l'un des deux systèmes de coordonnées possible. En vous reportant à la figure 3.7, vous verrez une entête intitulée Rotation, contenant deux boutons: Ecran (valeur par défaut) et Pinceau. Nous avons jusqu'ici exercé des rotations exclusivement dans un système de coordonnées d'Ecran plutôt que de Pinceau. Dans les paragraphes et étapes qui suivent, nous allons nous appliquer à démontrer la différence entre les deux systèmes.

- Avant de commencer par un bref exemple, effacez l'écran à l'aide de CLR en veillant à ce que l'option **Saisie de pinceau** sous le menu Préf soit désactivée (c'est-à-dire pas de croix dans la case). Appuyez sur la touche 0 du clavier numérique pour redonner au pinceau son orientation initiale.

Cette exemple sera plus explicatif si la Valeur de rotation est sur une valeur autre que 90°. Nous allons utiliser une valeur de 45°.

- Sur l'outil de Perspective, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour afficher la case de dialogue Options de Perspective puis tapez 45 dans la case d'édition Valeur de rotation. Cliquez sur OK pour sortir de la case et activer la nouvelle valeur.

Effectuons maintenant une autre rotation d'après le système de coordonnées d'écran pour marquer nos positions:

- Placez le pinceau dans le coin inférieur gauche de l'écran. Appuyez sur la touche 3 du clavier numérique et Shift pour exercer une rotation de 45° sur l'axe Z puis sur la touche 7 et Shift pour une rotation de -45° sur l'axe X. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour copier le pinceau sur la page.

Il est à remarquer que lorsque vous avez fait pivoter le pinceau sur l'axe X, l'axe utilisé était celui de l'écran. En effet, les axes d'écran ne changent pas et sont absolus (voir figure 3.1 pour rappel). Même si l'axe X du pinceau subit une inclinaison oblique du fait de la rotation sur l'axe Z, le pinceau pivote cependant toujours en se dirigeant vers l'arrière de l'écran. Notez également que les angles de rotation apparaissent dans la barre de menus.



Figure 3.9 Rotation du pinceau de 45° sur les axes Z et X des coordonnées d'écran.

Nous allons maintenant modifier la valeur des angles du pinceau et effectuer la même rotation pour découvrir la différence.

- Cliquez sur l'outil Perspective à l'aide du bouton droit de la souris pour afficher la case de dialogue Options de Perspective puis cliquez sur le bouton Pinceau et sur OK.
- Appuyez sur la touche 0 du clavier numérique pour redonner au pinceau son orientation initiale.
- Placez le pinceau dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez sur les touche Shift et la touche 3 du clavier numérique pour effectuer une rotation de 45° sur l'axe Z. Appuyez ensuite sur la touche Shift et sur 7 pour une rotation de -45° sur l'axe X. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour copier le pinceau sur la page.

Dans le système de coordonnées du Pinceau, les rotations se passent toujours autour des axes du pinceau quelle que soit son orientation en cours. Dans cet exemple, l'axe X se place en diagonale après la rotation de 45° sur l'axe Z si bien que le pinceau pivote sur l'axe diagonal au lieu de se diriger vers l'arrière de l'écran.

- Il est à remarquer que les nouveaux angles de rotation ne s'affichent pas dans la barre d'information. En effet, celle-ci n'indique que les angles de rotation dans le système de coordonnées d'Écran.



Figure 3.10 Rotation du pinceau de 45° sur les axes Z et X dans le système des coordonnées du pinceau

La raison pour laquelle DeluxePaint permet d'utiliser à la fois le système de coordonnées de l'Ecran et celui du pinceau est que chaque système possède des avantages uniques:

Le système de coordonnées d'Ecran utilise les trois axes fixes de l'écran pour définir un espace tri-dimensionnel. Mais plus important encore, le système de coordonnées d'Ecran peut être reproduit c'est-à-dire que vous pouvez, en prenant note des valeurs de rotation affichées dans la barre d'information reproduire la même orientation du pinceau en faisant simplement une rotation avec les mêmes angles. Il en résulte que les rotations multiples sont les mêmes quel que soit l'ordre dans lequel vous faites pivoter le pinceau.

Le système de coordonnées du pinceau vous permet d'obtenir un meilleur aperçu si vous faites pivoter le pinceau sur des angles autres que 90°. Il vous est donc possible d'obtenir l'orientation désirée sans trop de difficulté. Cependant, l'effet cumulatif de rotations distinctes sur les axes du pinceau ne peut être reproduit à moins que vous n'effectuiez les mêmes rotations dans le même ordre.

Vous avez maintenant vu comment faire pivoter votre pinceau sur un plan tri-dimensionnel. Dans la prochaine partie, nous allons vous montrer les avantages et les inconvénients du déplacement d'un pinceau dans les trois dimensions.

DEPLACEMENT DANS UN ESPACE TRI-DIMENSIONNEL

- Effacez l'écran et appuyez sur la touche 0 du clavier numérique pour remettre les angles de rotation à leur état initial. Dans la case de dialogue Options de Perspective, rétablissez le type de Rotation sur Ecran avec une valeur de rotation de 15°. Chargez le pinceau appelé Block du répertoire artwork. Choisissez Palette/Du pinceau du menu Div(ers). Sur l'outil Perspective, cliquez à l'aide du bouton gauche pour entrer dans le mode de perspective.

DEPLACEMENT SUR L'AXE Z

Lorsque votre pinceau se trouve dans son orientation initiale (c'est-à-dire 0, 0, 0), un déplacement de la souris fera bouger le pinceau le long des axes X et Y. Procédez comme suit :

- Faites bouger la souris vers l'avant et observez la façon dont le pinceau se dirige vers le haut de l'écran. Faites la bouger vers l'arrière et le pinceau se dirige vers le bas de l'écran. De la même manière, déplacez la souris vers la gauche ou la droite pour diriger le pinceau vers la gauche ou la droite.

Etant donné que la souris ne peut effectuer de mouvements que sur deux dimensions (pour la troisième, il vous faudrait la "soulever" de la table), le pinceau ne peut donc aller que dans deux directions. Vous pouvez cependant le déplacer dans la troisième dimension à l'aide du clavier. L'une des méthodes consiste à faire aller le pinceau tout à fait vers l'arrière le long de l'axe Z seulement :

- Positionnez votre pinceau dans le coin inférieur gauche de l'écran et en maintenant la touche Shift enfoncée, appuyez sur la touche de guillemets (") plusieurs fois.

A chaque fois que vous appuyez sur ces deux touches, le pinceau se dirige vers l'arrière le long de l'axe Z. Il semble que le pinceau soit plus petit mais ce qui se passe, en fait, est qu'il s'éloigne du côté frontal de l'écran vers le fond. Pour déplacer le pinceau vers l'avant le long de l'axe Z :

- Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez une fois sur la touche deux points (:).

Les touches " et : vous permettent de rapprocher et d'éloigner le pinceau du réticule qui se trouve au milieu de l'écran. Ce réticule définit le centre de perspective aussi appelé "point de vision". Sans tenir compte de l'emplacement du pinceau sur l'écran, le fait d'appuyer sur la touche de guillemets éloignera ou rapprochera le pinceau du centre de perspective.

En mode perspective, si vous voulez déplacer votre pinceau vers l'arrière ou vers la gauche ou la droite en fonction d'un certain plan, il vous est possible de le faire à l'aide de la touche Contrôle. L'effet produit est similaire au déplacement d'un pinceau sur le sol.

- Appuyez sur la touche 0 du clavier numérique pour redonner au pinceau son orientation initiale. Positionnez le pinceau aussi proche que possible du bas de l'écran et en maintenant la touche Contrôle enfoncée, déplacez la souris vers l'avant et l'arrière.

En déplaçant donc la souris vers vous, avec la touche de contrôle enfoncée, le pinceau se "rapproche" de vous le long de l'axe Z si bien que vous pouvez ainsi facilement déplacer le pinceau selon les axes X et Z au lieu des axes X et Y habituels.

COPIE D'UN PINCEAU SUR LA PAGE POUR SE DEPLACER EN TROIS DIMENSIONS

Il existe une autre manière de se déplacer dans la distance qui est de copier le pinceau sur la page et de le déplacer sur son propre axe Y. En le faisant pivoter à 90° sur son axe X, l'axe Y du pinceau agit ainsi comme l'axe Z de l'écran. La figure 3.11 démontre ce qui arrive aux différents axes au moment d'une rotation en perspective.

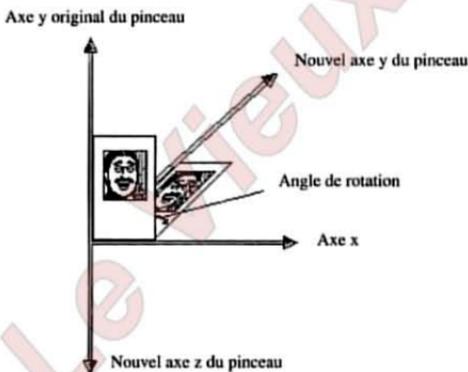


Figure 3.11 *Système de coordonnées du pinceau avant et après la rotation*

Faisons un essai pour voir son fonctionnement:

- Appuyez sur la touche 0 du clavier numérique pour redonner au pinceau son orientation initiale puis positionnez le pinceau dans le coin inférieur gauche de l'écran.

- Sur l'outil Perspective, cliquez sur le bouton droit de la souris puis sur le Pinceau sous l'option Rotation de la case de dialogue Options de perspective. Souvenez-vous que les angles de rotation autour des axes du pinceau ne s'affichent pas dans la barre d'information.
- Appuyez six fois sur la touche Shift et sur la touche 7 du clavier numérique pour apposer une image du pinceau sur l'écran (le pinceau pivotera de 90 degrés sur l'axe X) puis déplacez la souris.

Vous pouvez constater que le déplacement de la souris vers l'avant et vers l'arrière éloigne et rapproche le pinceau de vous plutôt que de le faire aller vers le haut et le bas de l'écran. Cela provient du fait que la souris déplace le pinceau sur le plan défini par les coordonnées X et Y du pinceau.

- Déplacez le pinceau sur une nouvelle position quelconque puis appuyez six fois sur la touche Shift et sur 9 du clavier numérique pour lui faire subir une rotation et le ramener à sa position initiale. Copiez le pinceau sur la page. En utilisant la combinaison des touches 7 et 9 du clavier numérique plusieurs fois, vous vous familiariserez avec et pourrez les utiliser pour vous déplacer dans la troisième dimension.

LE PLAN DE PERSPECTIVE

Vous avez peut-être constaté que lorsque vous avez copié le pinceau sur la page en le faisant pivoter de 90° sur son axe X, il s'est déplacé sur un plan au-dessous de ce que l'on appelle "le centre de perspective". Il est bon de rappeler que lorsque le pinceau se trouve dans son orientation initiale de 0, 0, 0, celui-ci se déplace sur un plan qui correspond plus ou moins à l'écran de l'ordinateur si bien que le centre de perspective est le milieu de votre écran. Lorsque vous faites pivoter le pinceau, vous en changez l'orientation du plan qui peut se trouver à pratiquement n'importe quel angle du centre de perspective. Le meilleur moyen de vous en rendre compte est de remplir le plan de perspective que vous avez défini.

- Appuyez sur la touche 0 du clavier numérique pour rétablir le pinceau à son orientation initiale. Placez le pinceau pour que votre curseur se trouve au bas de l'écran puis appuyez six fois sur la touche Shift et sur 7 du clavier numérique pour faire pivoter le pinceau sur l'axe X. Toujours à l'aide du clavier numérique, appuyez ensuite sur la touche de soustraction (-) et constatez comment DeluxePaint remplit le plan de perspective avec un motif de votre pinceau.

Les résultats de cette dernière opération ressemblent à la figure 3.12.

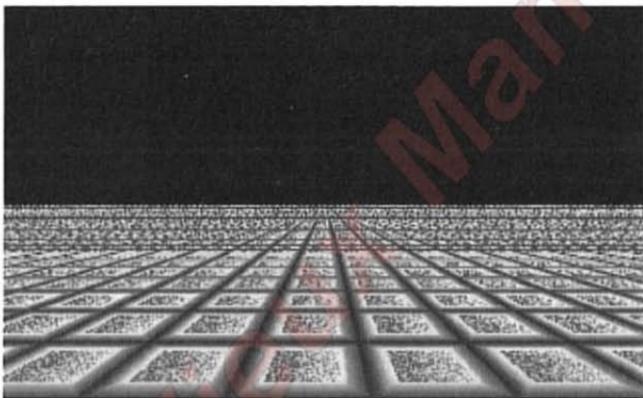


Figure 3.12 Plan de perspective dessiné à l'aide de l'option Remplir arrière-plan

Comme nous l'avons dit précédemment, vous pouvez définir votre plan de perspective à pratiquement n'importe quel angle par rapport au centre de perspective. Dans l'étape suivante, nous allons dessiner un plan à droite du centre à l'aide du pinceau pivoté obliquement. Ainsi, un "mur" sera créé sur la droite.

- Appuyez sur la touche 0 du clavier numérique pour redonner au pinceau son orientation initiale. Placez le pinceau dans le coin inférieur droit de l'écran puis appuyez six fois sur la touche Shift et sur 4 du clavier numérique pour faire pivoter le pinceau à l'intérieur de l'écran. Appuyez alors sur la touche de soustraction (-) du clavier numérique pour remplir l'écran.

Entraînez-vous à créer des plans différents. Par exemple, placez le pinceau au-dessus du centre de perspective pour créer un “plafond” à partir du pinceau.

L'HORIZON DE PERSPECTIVE

La position du centre de perspective joue un rôle important pour déterminer l'angle du plan de l'observateur. Elle détermine aussi le point d'horizon qui est représenté par le côté le plus éloigné du plan lorsque vous faites pivoter un pinceau à 90°. Pour en démontrer son fonctionnement, nous allons charger un pinceau et remplir le plan vers l'horizon.

- Cliquez sur CLR à l'aide du bouton gauche de la souris puis chargez le pinceau Block. Déplacez le “profil” (cadre) du pinceau Block vers la partie inférieure de l'écran, s'il n'y est pas déjà.
- Sur l'outil Perspective, cliquez à l'aide du bouton gauche pour entrer en mode perspective puis appuyez six fois sur la touche Shift et sur 7 du clavier numérique pour faire pivoter votre pinceau de -90°.
- Appuyez sur la touche - (soustraction) du clavier numérique pour remplir le plan de perspective.

Cela représente la vue que vous avez vue dans la figure 3.12 dans laquelle DeluxePaint utilisait une position par défaut du centre de perspective pour créer le plan de perspective. Comme nous avons pu le constater ci-dessus, vous n'êtes pas confiné au point de vision mais si vous voulez le modifier pour vous conformer à l'image (voir Chapitre 4, quatrième partie), ou créer un effet intéressant, appuyez sur la touche point (.) du clavier numérique pour déplacer le centre de perspective.

- Cliquez sur UNDO à l'aide du bouton gauche de la souris pour effacer le remplissage précédent.
- Appuyez sur . du clavier numérique (votre curseur se transforme alors en large réticule). Placez le réticule n'importe où puis cliquez sur le bouton gauche de la souris pour définir le nouveau centre de perspective. Appuyez ensuite sur la touche - du clavier numérique pour remplir le plan de perspective par rapport au nouveau centre.

L'ANGLE DU PLAN

Dans l'exemple ci-dessus, le plan de perspective correspond à l'horizon parce que vous avez fait pivoter le pinceau de 90° . Dans le cas où vous l'auriez fait pivoter de plus de 90° , le plan n'atteindrait alors pas l'horizon et donnerait l'impression de s'incliner vers le bas. Si vous l'aviez fait pivoter de moins de 90° , le plan s'agrandirait au-dessus de l'horizon et donnerait l'impression de s'incliner vers le haut tel une montagne. Il est difficile de constater les différences à moins que vous n'ayiez déjà un horizon avec lequel vous pouvez comparer le plan. Sans cela, l'inclinaison du plan s'apparente à une différence dans la distance entre la position du pinceau et le centre de perspective au moment où vous avez pivoté le pinceau.

Lorsque vous créez un plan de perspective, la position et l'angle du plan sont déterminés par trois caractéristiques:

- la position du centre de perspective
- la position du manche du pinceau (ou curseur) lorsque vous le faites pivoter
- et le degré de rotation

Dans les exemples ci-dessus, nous avons fait pivoté le pinceau de 90° si bien que le plan se trouvait toujours parallèle au point de vision ou à angle droit. Si nous voulons créer une surface inclinée, il faut donc faire pivoter le pinceau à un angle inférieur à 90° . En voici un bref exemple:

- Cliquez sur CLR pour effacer l'écran
- Placez votre pinceau pour que le curseur se trouve à l'extrémité inférieure de l'écran. Appuyez quatre fois sur la touche Shift et sur 7 du clavier numérique pour que le pinceau subisse une rotation de -60° sur l'axe X.
- Déplacez la souris vers l'avant et vers l'arrière pour voir la façon dont le pinceau se déplace sur le nouveau plan.

Vous pourrez constater que le point du pinceau qui disparaît se trouve au-dessus du centre de perspective dans votre illustration car le plan n'est pas parallèle au point de vision et ressemble à une pente douce.

Dans ce chapitre, nous avons expliqué pratiquement chaque aspect de l'utilisation de la perspective dans DeluxePaint. Certains aspects n'ont pas été décrits ici mais sont compris dans les exercices d'initiation sur la perspective dans le chapitre 4. Si vous avez l'intention d'utiliser les caractéristiques de perspective, veuillez à travailler sur ces exercices pour en apprendre les principes majeurs.

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

Les quatre séries d'exercices d'initiation dans ce chapitre ont été conçues pour vous donner une idée de la portée et de la puissance de DeLuxePaint. Vous pouvez vous entraîner avec les exercices qui vous intéressent ou tous les exécuter selon ce qui vous convient. Dans ces exercices, il est supposé que vous êtes familiarisé avec les principes fondamentaux de DeLuxePaint mais les exercices sont indépendants les uns des autres. Le premier exercice vous montre comment créer les séries que vous utilisez avec le Remplissage Gradient et le Cycle de Couleurs. Le deuxième exercice vous introduit à la conception d'un logo commercial à partir d'un simple texte et se terminant par de superbes graphiques dignes d'un rapport annuel. Le troisième exercice vous permet d'utiliser le côté créatif pour améliorer la qualité des Masques. Quant au quatrième exercice, il vous présente les fonctions de perspective de DeLuxePaint, autrement dit, une façon de simuler un espace en trois dimensions sur un écran 2D.

EXERCICE UN: REMPLISSAGE GRADIENT ET CYCLE DE COULEURS

Dans les exercices suivants, vous allez faire plusieurs remplissages gradients et apprendre à définir des séries de couleurs. Vous y aurez également l'occasion de produire de simples effets d'animation grâce aux cycles de couleurs de DeLuxePaint.

REMPLISSAGES GRADIANTS

Les fonctions de Remplissage Gradient de DeLuxePaint vous permettent de remplir une figure quelconque d'une série de couleurs ou de dégradés qui se fondent progressivement les uns dans les autres. Le Remplissage Gradient fait appel à des séries de couleurs, c'est pourquoi nous allons procéder de la manière suivante: pour commencer, nous allons examiner les différents types de gradients au moyen des séries créées par nos artistes professionnels puis nous tenterons de définir les séries de couleurs de nos propres remplissages gradients.

- Effacez l'écran (à l'aide de la touche CLR) et affichez la barre d'information en appuyant sur F9. Sélectionnez **Charger** du menu Pinceau, ouvrez le sous-répertoire artwork et chargez le pinceau appelé Rangebr.

- A l'apparition du pinceau, choisissez **Palette►Du pinceau** du menu **Div(ers) (Misc)** pour définir les couleurs personnalisées associées à **Rangebr** en tant que votre palette. Placez **Rangebr** dans le coin inférieur droit de l'écran et effectuez une copie de ce pinceau personnalisé sur votre page à l'aide du bouton gauche de la souris.

Vous venez de charger un pinceau illustrant le remplissage gradiant. Vous avez également chargé la palette associée contenant un ensemble de couleurs personnalisé et des séries prédéfinies dont nous aurons besoin dans les exercices suivants. Mais commençons par dessiner des figures à remplir.

- Sélectionnez le noir comme couleur du premier plan.
- Déplacez le pointeur sur l'outil **Sélection de Pinceau**. Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, sélectionnez le plus petit pinceau prédéfini de la rangée supérieure du menu pop-up.
- Sélectionnez l'option **Cercle Contour** du menu pop-up **Ellipse**. Dessinez six cercles, trois en haut et trois en bas de l'écran. (Tous les cercles doivent avoir un diamètre d'environ 5 cm).

Vous allez maintenant appliquer à ces cercles différents types de remplissage gradiant.

- Cliquez sur l'outil **Gradiant** à l'aide du bouton gauche de la souris pour activer le gradiant chargé avec **Rangebr**.
- S'il existe plus d'un gradiant, vous pouvez tous les visualiser en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé sur l'outil **Gradiant**. Choisissez celui que vous voulez en faisant glisser la souris et lorsque le gradiant désiré est entouré d'une bordure noire, relâchez le bouton.
- Pour sélectionner l'outil de Remplissage et afficher la case de dialogue **Type de remplissage**, cliquez sur l'outil de remplissage dans la boîte à outils à l'aide du bouton droit de la souris.
- Dans la partie **Gradients** de la case de dialogue, sélectionnez **Droit** dans la colonne **Linéaire** et cliquez sur **OK**.



Figure 4.1 Case de dialogue Type de remplissage

- Déplacez le curseur (qui s'est transformé en pot de peinture) à l'intérieur du premier cercle (coin supérieur gauche de l'écran) et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Une ligne élastique appelée ligne directionnelle apparaît aux côtés du curseur. Vous l'utiliserez pour dire à DeluxPaint dans quelle direction le gradient doit être dessiné.
- Amenez le curseur vers le côté droit (3 heures) et cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez à l'intérieur du cercle.

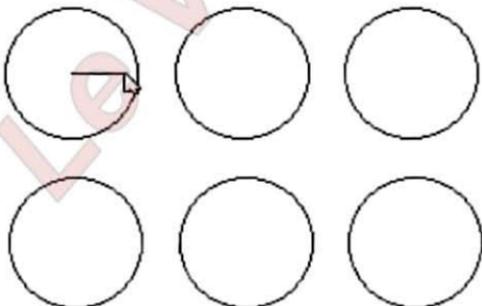


Figure 4.2 Six cercles contour avec ligne directionnelle à 3 heures

Le cercle se remplit d'un dégradé uniforme. Si vous comparez l'ordre des couleurs du dégradé de l'Indicateur de Couleur avec les couleurs du dégradé de notre premier cercle, vous remarquerez que les couleurs se déplacent dans des directions opposées. Cela provient de la position où la ligne directionnelle a été placée. Dans le cas où vous voudriez reproduire l'ordre des couleurs affichées dans l'Indicateur de Couleurs, il vous faudrait déplacer le curseur sur le côté gauche du cercle (9 heures) puis cliquer.

- La règle pour activer les remplissages dégradés linéaires est simple. Le programme dessine la couleur qui se trouve tout à fait à gauche du dégradé de l'Indicateur de Couleur selon l'endroit où vous positionnez la ligne directionnelle. Par exemple, si vous déplacez la ligne directionnelle en haut de votre figure et cliquez, DeluxePaint dessine le dégradé à partir du haut et se dirige vers le bas.

Nous allons ensuite remplir les cinq cercles restants à l'aide des autres types de remplissage dégradé.

- Amenez de nouveau la case de dialogue Type de remplissage en cliquant sur l'outil Remplissage à l'aide du bouton droit de la souris. Sélectionnez Forme dans la colonne Linéaire et cliquez sur OK. Remplissez le cercle exactement de la même manière que le précédent. Ce type de remplissage a une apparence plus solide que celui d'avant. Contrairement au remplissage Linéaire Droit qui, comme nous l'avons vu, ne tient pas compte de la forme de l'objet, le remplissage Linéaire/Forme prend la forme de l'objet en question pour créer un remplissage dégradé avec un effet en trois dimensions plus prononcé.
- Répétez les étapes ci-dessus en choisissant cette fois-ci l'option par défaut Arêtes de la case de dialogue Type de remplissage. Cette option n'amène pas de ligne directionnelle. Au moment où vous cliquez sur l'outil de Remplissage à l'intérieur de la figure et à l'aide du bouton gauche de la souris, DeluxePaint la remplit du dégradé choisi.

L'option Arêtes calcule la distance entre les bordures de gauche et de droite d'une figure et remplit indépendamment chaque ligne horizontale qui reçoit chacune le remplissage dégradé complet. (En n'utilisant que deux couleurs, cet effet risque d'être difficile à voir). Le nom "d'arêtes" provient de sa possibilité de remplir des figures irrégulières ou des figures avec des coupures et des trous. L'effet produit par ce type de remplissage est très souvent similaire aux arêtes d'une chaîne de montage.

Jusqu'à présent, nous avons vu que les remplissages linéaires remplissent l'objet dans une ligne soit en ne prenant pas la forme de l'objet en considération (option Droit) ou en y tenant compte (Forme et Arêtes). Nous allons maintenant voir les remplissages Radiaux qui donnent des effets en trois dimensions plutôt intéressants.

- Cliquez sur l'outil de remplissage à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez l'option Circulaire de la colonne Radial sous les Gradients. Cliquez sur OK. Lorsque vous cliquez sur l'outil de remplissage dans le quatrième cercle (deuxième rangée, tout à fait à gauche) à l'aide du bouton gauche de la souris, déplacez une nouvelle fois le curseur (ainsi que la ligne directionnelle) vers 3 heures. Cliquez de nouveau sur le bouton gauche.

Cette fois-ci, le gradient rayonne vers l'extérieur à partir du point où vous avez cliqué. Cela se passe avec tous les remplissages Radiaux. Leur seule différence provient de la manière dont la forme de l'objet est traitée. L'option Circulaire ignore la forme de l'objet et le remplit avec des bandes circulaires uniformes tandis que les options Contours et Surligné prennent la forme de l'objet en question.

Remplissez les deux derniers cercles à l'aide de ces deux derniers types de remplissage en veillant à bien cliquer lorsque vous vous trouvez à 3 heures. Vous pouvez maintenant constater l'importance de la ligne directionnelle. Les remplissages Radial utilisent cette information pour créer des formes en trois dimensions et des effets de lumière uniformes proches de la réalité.

La différence entre les options Contours et Surligné est très subtile. L'option Contours utilise toutes la série de couleurs entre le point où vous avez cliqué et la bordure de l'objet, de manière radiale. Ce type de remplissage est idéal pour la conception d'effets topographiques. L'option Surligné met en valeur l'effet en 3 dimensions en éliminant la dernière couleur de la série de la bordure de l'objet au point où vous avez cliqué. L'effet produit se rapproche de celui d'une lumière sur un objet sphérique. La bordure proche de cette surbrillance ne sera cependant pas aussi sombre que celle qui se trouve plus loin.

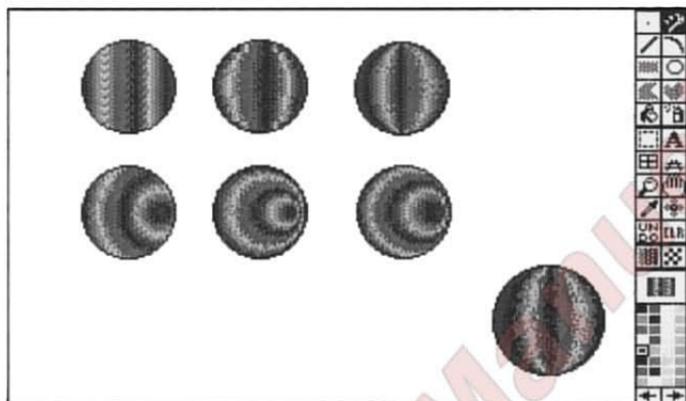


Figure 4.3 Les six différents types de remplissage gradient

Une fois le remplissage gradient sélectionné, il est aussi possible de créer des figures pleines en cliquant tout simplement sur les outils de remplissage de type "Plein" et en dessinant la figure désirée.

Dans la prochaine partie, nous allons apprendre à définir les séries de couleurs.

DEFINITION DE SERIES DE COULEURS

- Si votre format d'écran n'utilise que 2 ou 4 couleurs, ignorez la fin de l'exercice un et rendez-vous directement à l'exercice deux.

Jusqu'à présent, nous avons utilisé le gradient fourni par le pinceau appelé Rangebr. Cependant, pour pouvoir créer votre propre gradient, vous devez tout d'abord en définir les couleurs. Cette procédure s'appelle définir une série de couleurs et en voici la méthode:

- Sélectionnez tout d'abord **Palette►Défaut** du menu Div(ers) puis appuyez sur p pour afficher la case de dialogue de la palette.

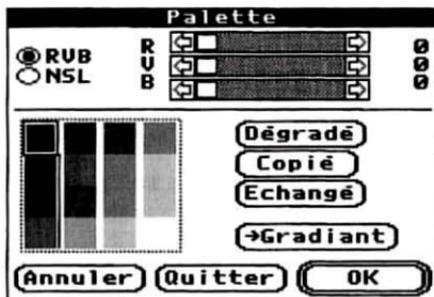


Figure 4.4 Case de dialogue de la Palette

La création d'un dégradé se fait en deux étapes toutes simples. La première entraîne la création de la série de couleurs (aussi appelée dégradé) qui va constituer le gradient. La deuxième consiste à définir ce dégradé comme l'un des 16 gradients possibles.

Pour créer un dégradé entre deux couleurs, cliquez sur une couleur (par exemple, le noir) dans la case de dialogue palette puis sur **Dégradé** et sur une deuxième couleur (bleu clair, par exemple). DeluxePaint calcule automatiquement les teintes entre les deux couleurs et modifie en conséquence les couleurs intermédiaires de la série. Essayez de créer différents dégradés. Cliquez sur **UNDO** pour retourner à la palette par défaut. Comme vous pouvez le constater, la définition de séries de couleurs consiste simplement à cliquer sur les deux couleurs qui se trouvent au bout de chaque série. Nous allons voir ensuite comment définir une série de couleurs comme un gradient similaire à celui utilisé dans les exercices précédents.

DEFINITION DE GRADIANTS

- Lorsque vous avez défini une série qui vous convient, cliquez sur le bouton Gradient de la case de dialogue Palette ou appuyez sur G, pour amener la case de dialogue Gradient.



Figure 4.5 Case de dialogue Gradients

Vous pouvez alors définir jusqu'à 16 gradients différents. Pour cela, sélectionnez le numéro de gradient à l'aide de la réglette en haut à droite de la case. Cliquez sur la flèche de droite pour vous rendre à un numéro plus élevé et sur celle de gauche pour un numéro plus faible ou faites glisser la case du curseur vers la gauche ou la droite. Dans cet exercice, cliquez sur la flèche de droite une fois pour afficher le numéro 2.

- Pour définir votre propre gradient, cliquez sur la première couleur de la série puis sur Faire puis sur la dernière couleur de la série.

Ce gradient constitue le numéro 2 de votre palette et il est représenté en haut de la case de dialogue. Lorsque vous serez plus familier avec DeluxePaint, vous pourrez créer des palettes de référence qui contiennent des gradients spécialement définis. Vous pouvez les sauvegarder comme des images (à l'aide de l'option Enregistrer du menu Image) et les charger lorsque vous en avez besoin. Donnez-leur des noms bien particuliers afin de pouvoir y accéder facilement. Reportez-vous à l'option Enregistrer dans la partie Référence.

ANIMATION PAR CYCLE DE COULEURS

- Remarque: cet exercice ne peut être réalisé que dans un format d'écran de 16 couleurs ou plus. Les autres formats d'écran ne sont pas en mesure d'exécuter de cycles de couleurs.

La plupart des effets d'animation sont créés en affichant rapidement une séquence de dessins. L'animation par cycle de couleurs fait appel à une technique légèrement différente: l'impression de mouvement est créée non pas en changeant les images, mais en changeant rapidement les couleurs d'une image statique.

- Effacez l'écran. A l'aide de l'option **Charger** du menu Image, chargez le fichier appelé **Animated** (se trouvant dans le sous-répertoire artwork). Cette image est de format 320 x 200 et n'occupera qu'une zone de votre écran si vous travaillez avec une résolution plus élevée.
- Appuyez sur F9 pour supprimer la barre d'information et sur F10 pour supprimer celle des menus ainsi que la Boîte à Outils. (Vous pouvez les réafficher à tout moment en appuyant une seconde fois sur ces touches). Activez le cycle de couleurs en frappant Tab. Vous pouvez interrompre l'animation à tout moment en frappant Tab une seconde fois.

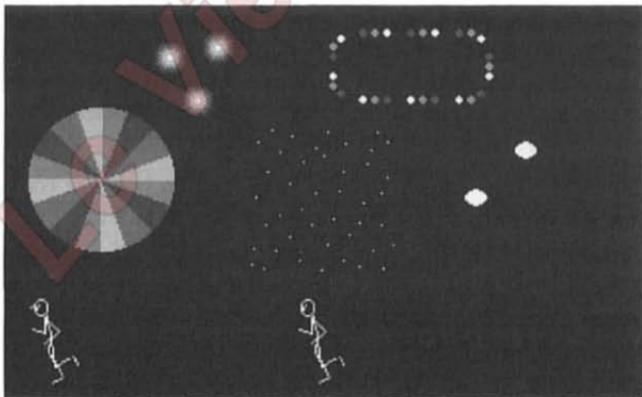


Figure 4.6 Animation par cycles

Les différentes animations fonctionnent de la manière suivante:

- 1 **ROUE EN COULEUR:** la roue se compose de rayons partant du centre. Les portions ont alors été remplies de couleurs adjacentes d'une série de gradients. Lorsque le cycle de couleurs est activé, la roue semble tourner.
 - 2 **LUMIERE CLIGNOTANTE:** elle a été tracée plus ou moins de la même manière que la roue, mais les cercles de lumière partent du centre de chaque petite ampoule.
 - 3 **BALLE REBONDISSANTE:** chaque position de la balle a été tracée en utilisant une couleur différente du Gradiant 1. Cinq des six couleurs de la série sont noires, c'est pourquoi une seule image est visible au même moment alors que les cinq autres ne sont pas perceptibles sur le fond noir. (Pour voir toutes les images, affichez la case de dialogue palette et modifiez les noirs de cette série en une couleur quelconque différente du noir).
 - 4 **CHUTE DE NEIGE:** cet effet a été créé de la même façon que le précédent.
 - 5 **TENTE:** cet effet a été réalisé avec les quatre couleurs de la série 2. Comme dans l'exemple 1 ci-dessus, la lumière semble tourner en rond lorsque les couleurs changent.
 - 6 **LE COUREUR:** cet effet a été obtenu en procédant de la même manière que pour la balle rebondissante. Remarquez toutefois que les images se chevauchent légèrement.
- Appuyez sur F10 pour ramener la Boîte à Outils. Cliquez sur l'outil Gradiant à l'aide du bouton droit de la souris pour afficher la case de dialogue Gradiant et expérimentez différentes vitesses d'animation en faisant glisser la case de défilement "Vitesse de cycles", tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé. (Vous ralentissez l'animation en faisant défiler la case vers la gauche et vous l'accélérez en la faisant défiler vers la droite. Lorsque la case se situe à l'extrême gauche, la fonction Cycle est désactivée dans la série en cours).

Vous pouvez également modifier la direction du cycle en cliquant sur la flèche de direction située au sommet de la case de dialogue, sur la gauche. Pour examiner une différente section de la zone de dessin, cliquez le bouton gauche de la souris sur la barre de titre au sommet de la case de dialogue et faites-la glisser.

- Si vous disposez d'un format d'écran de 256 couleurs, chargez l'image Celtic du sous-répertoire artwork et appuyez sur la touche Tab pour activer le cycle de couleurs. Attendez-vous à un résultat spectaculaire!

EXERCICE DEUX: LOGOS

Cette série d'exercices est basée sur un logo commercial relativement simple que nous allons enrichir grâce à certains des puissants outils de DeluxePaint. Ce logo est prédéfini pour vous éviter de commencer les opérations à zéro. Tout ce que vous avez à faire est de l'améliorer en suivant les instructions qui vous sont données. Pour commencer, chargez le logo original enregistré sous forme de pinceau.

- Cliquez sur CLR pour effacer l'écran.
- Sélectionnez **Palette►Défaut** du menu Div(ers).

ASTUCE

Au fur et à mesure que vous faites ces exercices, effacez l'écran lorsque vous avez terminé. Il vous sera rappelé d'utiliser CLR dans les moments où si vous l'oubliez, les résultats risquent d'en être affectés.

- Choisissez **Charger** du menu Pinceau et sélectionnez le sous-répertoire artwork à l'aide du bouton gauche de la souris. Cliquez ensuite sur Ouvrir. Sélectionnez le fichier Archbrsh et cliquez une nouvelle fois sur Ouvrir. (Si vous utilisez un format d'écran de moins de 16 couleurs, une case de dialogue apparaît pour vous indiquer qu'il s'agit d'un pinceau à 16 couleurs. Cliquez sur Charger).
- Une fois le pinceau chargé, sélectionnez **Palette►du pinceau** dans le menu Div(ers) pour utiliser la palette ayant servi à la création du pinceau.
- A noter que les effets suivants ne sont pas toujours disponibles, plus particulièrement lorsque la mémoire est limitée. Reportez-vous à l'annexe D, *Gestion de mémoire*, pour plus de détails à ce sujet.

Nous allons maintenant voir à quel point il est facile d'améliorer un logo standard.

CARACTERES ITALIQUES

Pour commencer, convertissons les caractères ordinaires en caractères italiques. DeluxePaint vous permet d'incliner les différentes images, qu'il s'agisse d'images de texte ou d'images graphiques en sélectionnant tout simplement une option de menu:

- Sélectionnez l'option **Découper** du menu Pinceau. Positionnez le pinceau sur l'écran et faites glisser la souris vers la gauche. Lorsque vous êtes satisfait du degré d'inclinaison des lettres, relâchez le bouton.

Vous pouvez constater que l'option **Découper** fixe la partie supérieure de l'image pour vous permettre d'en étirer horizontalement la partie inférieure dans n'importe quelle direction. Appliquée à des caractères de texte, elle produit donc des lettres en italique lorsque vous faites glisser la souris vers la gauche. Cliquez le bouton de la souris pour placer une copie de ce nouveau pinceau sur l'écran.

Vous pouvez l'enregistrer (sous forme de pinceau car il ne s'agit pas uniquement d'une image) en sélectionnant l'option Enregistrer du menu Pinceau. Spécifiez l'unité, le répertoire et le nouveau nom du fichier (en veillant à lui donner un nom différent de celui de l'original) puis cliquez sur Enregistrer.

COURBER

Cette fois, nous allons appliquer une courbure verticalement au logo. Bien que vous puissiez combiner les deux effets (vous pouvez appliquer une inclinaison), commençons à nouveau par le pinceau original de manière à ce que vous voyiez l'effet de cette fonction. Pour faire apparaître le pinceau original (non-italique), cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "Saisie de Pinceau" dans la boîte à outils.

- Si vous modifiez le pinceau plus d'une fois, vous ne pouvez pas le retrouver dans sa forme originale par cette méthode. Vous devrez le recharger.

Maintenant, courbez le pinceau comme suit:

- Choisissez **Plier►Haut-Bas** dans le menu Pinceau. Déplacez le pinceau au centre de l'écran.
- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le pinceau pour le courber. Le pinceau disparaît momentanément mais un cadre vous indique la forme de votre courbure. Lorsque la nouvelle courbure donnée au pinceau vous convient, relâchez le bouton de la souris.
- Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître l'image du pinceau sur l'écran.

Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder ce nouveau pinceau sur disque. Pour cela, suivez les instructions à la fin du paragraphe précédent "Caractères Italiques".

NOUVELLE TAILLE

Cette fois-ci, nous allons redéfinir la taille du pinceau en l'étirant ou le raccourcissant dans une taille différente. Rétablissez (ou rechargez) le pinceau original puis suivez les étapes suivantes:

- Dans le menu Pinceau, sélectionnez **Etirer/ensemble** (afin de pouvoir l'étirer dans les deux dimensions). Au fur et à mesure que le pinceau revient sur l'écran, vous remarquez que le curseur s'est transformé en case et que dans l'intérieur se trouve une case plus petite.
- En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser la souris en diagonale, vers le bas et vers la droite pour étirer le pinceau ou vers le haut ou la gauche pour le raccourcir.
- Il est à noter que si vous essayez de créer un pinceau trop important pour tenir en mémoire, une case d'avertissement apparaît pour vous indiquer qu'il ne reste pas assez de mémoire et le pinceau reprend alors sa taille et sa forme originales.
- Lorsque la nouvelle dimension vous convient, relâchez le bouton.
- Pour obtenir un changement de dimension en respectant les proportions de l'original, c'est-à-dire en conservant le même rapport hauteur-largeur, appuyez sur la touche Shift avant de faire glisser la souris et maintenez-la enfoncée pendant toute l'opération. En procédant de cette façon, vous obtenez une nouvelle image dont les proportions restent fidèles à l'original.

CHANGEMENTS DE COULEURS DU PINCEAU

- Remarque: vous ne pouvez pas réaliser cet exercice en format d'écran 2 couleurs.

Dans cet exercice, nous allons changer les couleurs du pinceau original.

- Cliquez sur CLR pour effacer l'écran et rechargez le pinceau Archbrsh original. Placez-en une copie sur la page.
- Cliquez sur une teinte de rouge dans la Palette à l'aide du bouton gauche de la souris. Cette couleur représente votre couleur du premier plan qui va devenir votre nouvelle couleur de pinceau.
- Sélectionnez ensuite la teinte bleue du pinceau comme couleur d'arrière-plan. Pour cela, vous pouvez soit cliquer sur le bouton droit de la souris dans la palette ou sur le bouton gauche lorsque vous vous trouvez sur Saisie Couleur puis sur la teinte bleue de la copie du pinceau sur l'écran, cliquez sur le bouton droit pour en faire votre couleur de l'arrière-plan.
- Il est généralement plus facile, plus efficace et plus précis d'utiliser Saisie Couleur. Cependant, n'oubliez pas qu'il vous est impossible de UNDO une option choisie à l'aide de cet outil.

Veillez à ce que votre nouvelle couleur du premier plan soit rouge et que celle de l'arrière-plan corresponde au bleu du pinceau. L'opération suivante consiste à permuter les couleurs du premier plan et de l'arrière-plan pour que les éléments du pinceau ayant la couleur de fond (bleu) se colorent en couleur du premier plan (rouge).

- Dans le menu Div(ers), sélectionnez **Coul. arr-plan->prem-plan**

Au bout de quelques instants, DeluxePaint colore les éléments bleus du pinceau en rouge. Si le pinceau original contient du bleu et du rouge, vous pouvez appliquer cette permutation dans les deux sens en sélectionnant l'option **Coul. arr-plan<->prem-plan**. Tous les éléments rouges du pinceau se transforment en bleu et tous les éléments bleus en rouge.

Vous devez être maintenant convaincu qu'il est facile de modifier les couleurs et vous voudrez sûrement utiliser cette fonction plus souvent. Cependant, pour le moment, contentez-vous de:

- Changer la couleur du premier plan noire en noir et celle de l'arrière-plan en blanc.

REMPLISSAGE MOTIF

Au cours de cet exercice, nous allons colorer le pinceau d'un motif au lieu d'utiliser une couleur:

- Effacez l'écran à l'aide de CLR et en utilisant **Charger** du menu Pinceau, rechargez Archbrsh. Amenez une copie de l'image du pinceau sur l'écran.



- Pointez sur l'outil Motif tout en maintenant le bouton gauche de la souris pour en afficher le menu pop-up. Faites glisser le pointeur sur l'échantillon à l'extrême gauche de la première rangée du menu (rayures diagonales) et relâchez le bouton.



- Cliquez sur l'outil de remplissage à l'aide du bouton gauche de la souris et positionnez le filet de peinture s'écoulant du pot sur les sections gris foncé du graphique de l'arche et cliquez jusqu'à ce que celle-ci se remplissent entièrement du motif (deux dé clics suffisent).

Vous pouvez maintenant essayer de créer votre propre motif.

- Sur l'outil Ligne Droite, cliquez sur le bouton gauche de la souris et sélectionnez le deuxième plus petit pinceau du menu Sélection de Pinceau.
- Tracez une série de lignes horizontales avec des espaces réguliers puis sur l'icône de Saisie de pinceau, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. Servez-vous de certains éléments de votre motif pour en faire un pinceau.



Figure 4.7 Saisie du motif que vous venez de créer



- Retournez à l'outil Motif et choisissez votre deuxième motif dans la partie au sommet à droite (motif ressemblant à l'icône de Pinceau Personnalisé). Remarquez que le premier plan de l'Indicateur de Couleur affiche le motif que vous venez de sélectionner.
- Utilisez l'outil de remplissage pour remplir chaque lettre du pinceau avec le motif personnalisé.



Figure 4.8 Remplissage de lettres avec un motif personnalisé

CREATION D'OMBRES

- Remarque: cet exercice ne peut être réalisé en format d'écran 2 couleurs.
Dans cet exercice, nous allons ajouter une touche professionnelle à notre logo en introduisant une ombre. Cette fonction donne une illusion de profondeur en ajoutant une ombre sous l'objet.
- Effacez l'écran à l'aide de la touche CLR et chargez le pinceau original Archbrsh. Cliquez sur la couleur de l'ombre que vous voulez utiliser (couleur du premier plan). Le noir et le marron sont les couleurs qui conviennent le mieux.
- Sélectionnez **Couleur unique** du menu Mode (ou appuyez sur la touche F2 du clavier).

L'option **Couleur unique** convertit un pinceau multicolore en pinceau à couleur unique (celle du premier plan).

- Positionnez ce nouveau pinceau (solide et coloré) sur l'écran et placez-en une image.

Vous venez de placer une copie de l'ombre du logo sur l'écran. Vous devez maintenant revenir au pinceau standard pour placer une copie du logo au-dessus de l'ombre.

- Sélectionnez l'option Dessin du menu Mode (ou appuyez sur F1) pour rétablir la forme originale du pinceau et positionnez-le au-dessus de l'ombre, en le décalant légèrement de façon à voir l'ombre au-dessous. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour en placer une copie sur l'ombre à couleur unique.



Figure 4.9 Création d'ombres

Vous venez de créer un logo enrichi d'une ombre qui donne une impression de relief sur la page. Vous pouvez l'enregistrer dans la bibliothèque de logos. N'oubliez pas de lui donner un nom différent pour ne pas effacer le pinceau original.

ENCADREMENT DU LOGO

Dans cet exercice, nous allons entourer le logo d'un cadre de couleur différente.

- Commencez par charger le pinceau Archbrsh et sélectionnez la couleur du premier plan que va prendre le cadre. Choisissez une couleur qui n'est pas encore utilisée dans le logo.
- Sélectionnez l'option **Profil** du menu Pinceau (ou appuyez sur Shift-o).

DeluxePaint encadre automatiquement votre pinceau d'un cadre d'un pixel dans la couleur du premier plan.

Pour une épaisseur d'encadrement plus importante, appuyez simplement plusieurs fois sur Shift-o.

EFFET DE RELIEF

- Remarque: cet exercice ne peut être réalisé en format d'écran 2 ou 4 couleurs. Le meilleur format à utiliser est de 256 couleurs.

Dans cet exercice, nous allons créer un fond dégradé et utiliser **Ombre** pour donner un effet de relief à notre logo.

- Cliquez sur CLR pour effacer l'écran et sur l'outil Gradient, cliquez sur le bouton droit de la souris.
- Dans la case de dialogue Gradient, sélectionnez Gradient 1, dégradé de 16 couleurs de blanc à noir. Cliquez sur Grad. mélangé, sur OK et sur l'outil Gradient à l'aide du bouton gauche de la souris. Votre couleur du premier plan est constituée.
- La procédure précédente implique l'utilisation d'une palette de 256 couleurs. Dans le cas d'une palette de 16 couleurs, il vous faudra créer un dégradé de 16 couleurs noir et blanc. Dans la case de dialogue Palette, définissez votre dégradé à l'aide de la commande Dégradé puis cliquez sur le bouton Gradient et sélectionnez Grad. mélangé.
- Sur l'outil de remplissage, cliquez sur le bouton droit de la souris. Lorsque la case de dialogue apparaît, choisissez Droit de la colonne Linéaire et cliquez sur OK.
- L'outil de remplissage est sélectionné, placez-vous sur la zone de dessin et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Déplacez la souris afin que la ligne directionnelle du dégradé soit dirigée vers le haut de l'écran. Cliquez de nouveau sur le bouton gauche et votre dégradé remplit entièrement l'écran. Cette procédure prend quelques instants.
- Une fois de plus, chargez Archbrsh.
- Sélectionnez le noir comme couleur du premier plan puis choisissez **Ombre** du menu Mode. Votre pinceau prend la couleur noire.
- Déplacez-vous vers le milieu de l'écran qui correspond aussi au milieu du dégradé et cliquez sur le bouton gauche de la souris. L'option Ombre dessine une version de votre pinceau dans la couleur du premier plan éclaircie.

- Amenez votre pinceau d'un pixel vers la gauche et d'un pixel vers le haut. Cette fois-ci, cliquez sur le bouton droit de la souris et une version assombrie du pinceau est dessinée dans la couleur de l'arrière-plan (blanc).

Les deux versions de votre pinceau donnent un effet de relief sur la page, avec un éclaircissement à partir du sommet gauche de l'écran.



Figure 4.10 Logo en relief

EXERCICE TROIS: LES MASQUES

Les artistes de lettrage et ceux se servant d'aérographes utilisent des Masques pour protéger des parties de leur travail pendant qu'ils passent l'aérographe. Les fonctions de Masque de DeluxePaint sont importantes pour réaliser les mêmes effets qu'avec des outils traditionnels avec cependant un peu plus de facilité et de rapidité. Vous n'avez qu'à spécifier les couleurs que vous désirez verrouiller et DeluxePaint s'occupe du reste. Dans les exercices suivants, vous allez apprendre à utiliser avec facilité les fonctions de Masques de DeluxePaint.

DONNEZ-LUI UN NOM

Dans cet exercice, vous allez apprendre comment utiliser les Masques pour ajouter de la couleur et de la texture à une plaque de porte.

- Sélectionnez **Charger** du menu Image. Ouvrez le sous-répertoire artwork et chargez le fichier appelé Pattern3.lbm.

- Sur l'outil Saisie de pinceau, cliquez sur le bouton gauche de la souris et utilisez le curseur en forme de réticule pour sélectionner un motif consistant qui vous plaît. Essayez de ne pas sélectionner de côtés noirs dans le motif. Une fois sélectionné comme un pinceau, sélectionnez **Nouveau** du menu Image.
- Si vous avez dessiné sur le motif de Pattern3.lbm, une case d'avertissement s'affiche vous demandant si vous voulez enregistrer les modifications apportées à l'image ou non avant d'en créer une nouvelle. A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur **Renoncer**.
- Sélectionnez l'outil Rectangle Plein de la Boîte à Outils. Choisissez le noir comme couleur de l'arrière-plan. Cliquez sur l'outil Saisie de couleurs à l'aide du bouton gauche et dirigez le curseur-cible vers la zone de dessin. Pour choisir votre couleur du premier plan en blanc, cliquez sur le bouton gauche. Tout en maintenant le bouton droit enfoncé, dessinez un rectangle noir d'environ 2.5 cm de haut et 7.5 cm de large.
- Sélectionnez **Choisir...** du menu Font et choisissez une fonte dans la case de dialogue (essayez Tuxedo) puis cliquez sur OK.
- L'outil Texte est sélectionné automatiquement lorsque vous choisissez une fonte. Déplacez maintenant le curseur vers la zone de dessin et placez-le sur le côté gauche du rectangle. Introduisez votre nom.



Figure 4.11 *Rectangle avec nom*

- Sélectionnez ensuite Définir du menu Masque.



Figure 4.12 Case de dialogue Définir Masque

- Amenez le curseur sur n'importe quelle partie blanche de la zone de dessin et cliquez. Une petite ligne verticale apparaît à côté d'une case blanche. Cliquez sur Définir.

DeluxePaint active automatiquement le masque lorsque vous sélectionnez Définir. Le blanc est maintenant masqué de partout où il apparaît sur l'écran. Il n'y a aucun risque de dessiner au-dessus des lettres blanches de la case ou de voir du blanc autour du rectangle. Il est possible de dessiner au-dessus des sections noires de votre dessin à l'aide du motif sélectionné comme pinceau.

- Sur l'outil Saisie de pinceau, cliquez sur le bouton droit de la souris pour charger le dernier pinceau personnalisé créé. Amenez le pinceau sur la zone de dessin. Remarquez que le pinceau n'apparaît qu'au-dessus de la couleur non verrouillée (noir, ici). Faites une copie de votre dessin pour donner un motif à votre plaque.



Figure 4.12 Pinceau copié sur rectangle noir pour réaliser un motif

Une fois le rectangle entièrement recouvert du motif, désactivez l'option Masque en appuyant sur la touche d'accent grave (`). Avant de terminer cet exercice, analysons une autre fonction. Supposons que vous vouliez modifier les couleurs des lettres de la case. Vous pouvez soit remplir chacune d'elles de façon individuelle ou bien accomplir la même opération en une fraction du temps à l'aide du Masque:

- Sélectionnez Définir du menu Masque, le blanc étant la couleur verrouillée utilisée. Nous voulons cependant verrouiller toutes les couleurs sauf le blanc. Cliquez sur Inverser. Vous pouvez remarquer que toutes les couleurs sauf le blanc sont verrouillées. Cliquez sur Définir.
- Après avoir décidé de la couleur que vous allez utiliser pour dessiner les lettres, sélectionnez-la comme couleur du premier plan.
- Sélectionnez l'outil Rectangle Plein et placez le curseur au sommet à gauche du rectangle à motifs. Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser un rectangle vers le bas qui recouvre toutes les lettres. Relâchez le bouton de la souris pour colorer les lettres.
- Il est à noter que toutes les couleurs que vous ajoutez après avoir défini un Masque ne sont pas verrouillées même si la couleur est sélectionnée dans la case de dialogue Définir masque. Par exemple, si vous avez sélectionné le noir puis ajouté du noir sur une zone non verrouillée, le Masque ne masquera pas les nouveaux pixels colorés en noir. Pour introduire de nouveaux pixels dans votre Masque, sélectionnez de nouveau Définir et créez un nouveau Masque.

Vous avez maintenant appris à faire des Masques et à les activer ou les désactiver. Lorsque vous serez plus familier avec DeluxePaint, vous découvrirez que les Masques peuvent être très pratiques pour dessiner "au-dessous" d'un dessin comme vous l'avez vu dans les exercices précédents. Vous pouvez aussi enregistrer et charger les Masques pour pouvoir les utiliser comme "maquettes" dans d'autres dessins. Il est à remarquer cependant que seule la zone définie par un Masque est enregistrée et que les couleurs originales du Masque n'apparaissent pas dans l'image.

EXERCICE QUATRE: PERSPECTIVE

Pour réaliser cet exercice, il vous faut une carte graphique pouvant afficher 256 couleurs. Avant de tenter quoi que ce soit, travaillez à l'aide du Chapitre trois intitulé Utilisation de la perspective. Ce chapitre vous introduit aux principes fondamentaux de la perspective de DeluxePaint. Ici, nous allons ajouter un paysage en perspective et construire un arc en trois dimensions comme dans la figure 4.14. Au cours de cet exercice, vous créerez un Masque (voir Exercice trois: les Masques) et apprendrez certaines astuces vous permettant d'utiliser et de comprendre la perspective avec plus de facilité.

Il vous faut environ 30 minutes pour faire cet exercice. Essayez donc de trouver du temps avant de commencer. Si vous souhaitez vous arrêter avant de finir l'exercice, veuillez à bien lire la note qui apparaît avant la partie Création d'un arc.

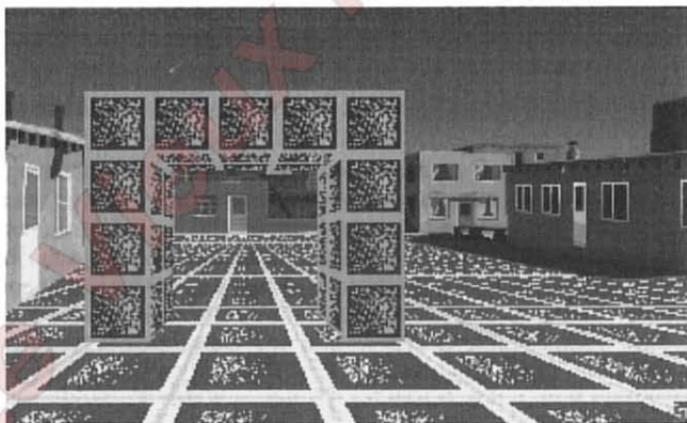


Figure 4.14 Pueblo avec Arc

MISE EN SCENE

La puissance et la souplesse de la collection d'outils de DeluxePaint ainsi que ces fonctions vous encouragent à essayer des effets inhabituels et parfois sensationnels dans vos dessins. Cet exercice vous aidera à examiner certaines des possibilités du programme.

- Choisissez le format d'écran f(320 x 200 à 256 couleurs) de l'écran de mise en route de DeluxePaint (figure 1.1).
- Chargez l'image pueblo du sous-répertoire artwork. Nous allons introduire un plan de perspective devant les bâtiments de cette image.

Mais avant de dessiner le plan, il nous faut un Masque qui va verrouiller (protéger) les couleurs qui ne doivent pas être affectées par notre plan (les bâtiments, les ombres, le ciel etc.). Voici une manière facile de procéder:

- Choisissez **Définir** du menu Masque. Lorsque la case de dialogue apparaît, déplacez le curseur sur la barre de titre noire et tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser la case de dialogue vers le sommet de l'écran afin de voir la rue autant que possible.
- Déplacez le pointeur sur la rue; en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites le glisser parmi les différentes couleurs qui représentent la rue (il y a 12 couleurs dans la rue en mode 256 couleurs). A chaque fois que vous touchez une nouvelle couleur avec le pointeur, une parenthèse apparaît à ses côtés dans la case de dialogue Définir Masque qui doit ressembler à la figure suivante:

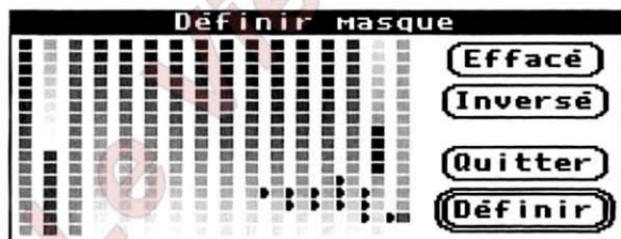


Figure 4.15 Case de dialogue Définir Masque

Ces couleurs représentent celles dont nous avons besoin et que notre plan en perspective va recouvrir et toutes les autres couleurs de cette image doivent être verrouillées.

- Cliquez sur **Inverser**. Cette commande demande à DeluxePaint de verrouiller toutes les couleurs de la Palette sauf celles que vous avez sélectionnées dans la rue.
- Cliquez sur **Définir** pour créer le Masque.

CREATION DU PLAN

Nous voici donc prêt à créer un plan en perspective et il n'est pas nécessaire d'en créer un à chaque fois que vous utilisez la perspective. Dans ce cas, nous le faisons pour que vous ayez une idée plus précise de la profondeur de votre image.

- Utilisez le menu **Pinceau** pour charger le fichier `block.bbm` du sous-répertoire `artwork`.

Remarquez que le manche du pinceau se trouve dans le coin inférieur droit. Lorsqu'un pinceau est utilisé en perspective, il vaut mieux l'enregistrer avec le manche se trouvant dans cette zone pour deux raisons:

- 1 Les rotations se passent toujours autour du manche et par conséquent, cette position du manche du pinceau permet des rotations consistantes et prévisibles.
 - 2 Si vous définissez une grille de perspective, tous vos pinceaux peuvent être conformes à cette grille si leurs axes se trouvent dans la même zone.
- Choisissez **Trier Clrs** du menu **Div(ers)** pour que le pinceau utilise la palette de l'image `Pueblo`.
 - Affichez la barre d'information (en appuyant sur **F9**).
 - Sélectionnez **Coordonnées** du menu **Div(ers)**.
 - Pour activer le mode **Perspective**, cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur son icône.
 - Pour afficher les options de **Perspective**, cliquez sur le bouton droit de la souris lorsque vous vous trouvez sur son icône. Tapez **90** pour modifier l'angle de rotation à **90 degrés** puis cliquez sur **Placer Centre** afin de changer le centre de votre perspective c'est-à-dire votre point de visualisation. La raison pour laquelle le centre de la perspective doit être modifié dans ce cas est que le centre de l'écran, c'est-à-dire la position par défaut du centre de perspective, ne représente pas le point de concentration de notre image `pueblo`.

- Positionnez le large réticule afin que l'axe vertical touche à peine le côté droit de la porte rose et que l'axe horizontal se trouve juste au-dessous du point où la rue et le mur se rencontrent. Lorsque vous avez positionné le réticule, cliquez sur le bouton gauche.
- Placez le pinceau à environ 150 → et 186 ↓ puis appuyez sur g. L'outil Grille s'active et utilise ces coordonnées comme points de grille.

ASTUCES

Pour ralentir le mouvement du pinceau lorsque vous déplacez la souris, vous pouvez utiliser la touche Shift.

Lorsque vous activez l'option Coordonnées et prenez note de la position du curseur avant de faire pivoter le pinceau, il est facile de recréer un plan de perspective à n'importe quel moment.

- Appuyez sur la touche Shift et sur 7 du clavier numérique pour faire pivoter le pinceau de -90° sur l'axe X.

Vous pouvez constater que les angles que vous voyez habituellement sur la barre d'information ne sont pas visibles ici. Désactivez l'option Coordonnées pour les visualiser. Cependant, vous n'en avez pas besoin dans cet exercice puisque tous nos mouvements se passeront sur une valeur de 90° et seront basés sur la vue et non sur les nombres.

- Si une partie de l'image est cachée par la Boîte à Outils et/ou la Barre de Menu comme dans l'image pueblo, appuyez sur F10 et les parties cachées seront exposées avant de remplir votre plan de perspective. Pour dissimuler la barre d'information, appuyez sur F9.
- En appuyant sur la touche de soustraction (-) du clavier numérique, l'écran se remplit d'un pinceau "block".
- Si vous n'avez pas le temps de terminer cet exercice mais voulez le terminer plus tard, c'est le moment de vous arrêter et d'enregistrer votre travail. Pour faire réapparaître la barre de menu, appuyez sur F10 et sélectionnez l'option Enregistrer sous du menu Image. Donnez à votre image de perspective pueblo un nom unique dans la case d'enregistrement du menu Image et cliquez sur Enregistrer (reportez-vous au chapitre 1, Enregistrement de votre travail pour un rappel sur la procédure d'enregistrement). Lorsque vous êtes prêt à reprendre, chargez votre version de pueblo à partir de la case de dialogue Charger Image et continuez l'exercice à partir de la partie Création de l'arche.

CREATION DE L'ARCHE

- La barre d'information et la barre de menu doivent être affichées (appuyez sur F9 et F10). Utilisez le menu Pinceau pour charger le fichier red.bbm du sous-répertoire artwork.
- Choisissez **Trier couleurs** pour que le pinceau red utilise la palette de pueblo.

Vous ne vous trouvez plus en mode perspective mais la Grille est encore active. Dans le cas où elle ne l'est pas, cliquez sur l'outil Grille à l'aide du bouton gauche de la souris.

- Pour activer le mode de perspective, cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur son icône.

Votre pinceau apparaît automatiquement sur le plan de perspective et son orientation est la même qu'auparavant c'est-à-dire rotation de -90° sur l'axe X). Il est important de s'en rappeler car vous pouvez ainsi apporter de nouveaux pinceaux dans la bonne perspective en les chargeant simplement à l'aide du plan de perspective défini par le pinceau précédent.

- Appuyez sur g pour désactiver la grille et afin de pouvoir déplacer le pinceau librement sur le plan. Pour désactiver le Masque, appuyez sur la touche d'accent grave (`) puis choisissez l'option Exclusion de Bord du menu Préférences pour éliminer la bordure d'un pixel qui se trouve autour du pinceau.
- Appuyez sur la touche majuscule et sur le 0 du clavier numérique pour rétablir l'axe X.
- Placez le pinceau pour que l'axe (vertical) Y soit aligné par rapport au centre de la perspective et que le bas du pinceau soit aligné avec le côté de la seconde rangée de carrelages. Les coordonnées indiqueront 120 → et 150 ↓.
- Appuyez sur g pour activer la grille et utilisez la position de la queue comme points de grille.
- Descendez doucement le pinceau de deux points de grille vers la gauche et placez-en une copie. Les coordonnées indiquent alors (environ) 75 de large et 150 de haut. Rappelez-vous que le pinceau sautera de point de

grille à point de grille si vous déplacez la souris lentement. Effectuez trois tracés de pinceaux au-dessus de la position du pinceau utilisé pour créer la face d'une colonne.

- Effectuez quatre tracés de pinceaux vers la droite pour former le sommet de l'arc et celui de la colonne de droite. Puis faites la même chose trois fois vers le bas pour former la colonne de droite elle-même. Notre arc est donc de quatre "pinceaux" de hauteur et de cinq "pinceaux" de largeur.

Vous vous retrouvez avec un arc bi-dimensionnel sur un plan tri-dimensionnel. Notre tâche suivante consiste à donner une troisième dimension à l'arche.

- Déplacez l'encadrement du pinceau afin qu'il se trouve directement sur le bloc au bas de la colonne de gauche de votre arche. Appuyez sur la touche Shift et sur 4 du pavé numérique pour faire pivoter le pinceau de -90° sur l'axe Y. Faites un tracé de pinceau à ce moment puis deux autres pour former le côté intérieur de la colonne.
- Déplacez la souris légèrement sur la droite pour déplacer le pinceau le long de son axe X et dessiner une nouvelle série de blocs afin que votre colonne soit large d'un bloc devant et profonde de deux blocs comme indiqué sur la figure 4.14.
- Appuyez sur la touche Shift et sur 6 du clavier numérique pour faire de nouveau pivoter le pinceau sur son axe Y de façon à ce qu'il se trouve en face de vous. Si le pinceau a une taille différente des blocs frontaux de votre arche. Appuyez sur g pour désactiver la grille. Maintenez la touche de contrôle enfoncée et déplacez la souris vers l'avant et vers l'arrière pour approcher ou faire reculer le pinceau.

La touche de contrôle fixe temporairement l'axe Y de votre pinceau afin que vous puissiez ensuite le faire pivoter sur son axe Z. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez au mode de perspective, vous utiliserez souvent cette touche.

- Désactivez la grille si vous ne l'avez déjà fait. Vous pouvez déplacer librement le pinceau sur le plan. Amenez l'encadrement du pinceau immédiatement à gauche du bloc se trouvant au bas de la colonne de droite de l'arche. Lorsque ceci est effectué, appuyez sur g et la grille s'active.

- Appuyez sur la touche Shift et sur 4 du clavier numérique pour faire pivoter le pinceau de 90° sur l'axe Y. Placez une copie du pinceau à cet endroit et deux autres copies au-dessus pour former l'intérieur de la colonne de droite. Dessinez une autre colonne juste derrière celle-ci afin qu'elle soit large d'un bloc sur le devant et profonde de deux.
- Appuyez sur la touche Shift et sur 6 du clavier numérique pour ramener le pinceau sur l'axe Y. Si le pinceau a une taille différente des blocs frontaux de votre arche, appuyez sur g pour désactiver la grille, maintenez la touche de contrôle enfoncée et déplacez la souris vers l'avant et vers l'arrière pour approcher ou faire reculer le pinceau.
- Désactivez la grille (si ce n'est pas déjà fait) de façon à pouvoir déplacer votre pinceau librement sur le plan. Déplacez le pinceau vers le haut pour le placer au-dessous du bloc supérieur gauche de l'arche. Les coordonnées de ce front sont approximativement 76 \rightarrow 84 (down). Pressez g une nouvelle fois pour activer à nouveau la grille.
- Appuyez sur la touche Shift et sur 9 du clavier numérique pour pivoter le pinceau de -90° sur l'axe X. Déplacez le pinceau sur la droite et apposez sa copie au-dessous de chacun des trois blocs qui forment le sommet de l'arche. Dessinez une deuxième rangée juste derrière cette première de façon à ce que le sommet de l'arche soit haut d'un bloc et profond de deux.

Votre arche est maintenant terminée et ressemble à celle de la figure 4.14.

NOTES

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

La partie Référence/Outils de DeluxePaint II Enhanced contient toutes les informations dont vous aurez besoin pour utiliser le programme et leur disposition vous permettra de les trouver facilement. Tout d'abord, une description de tous les outils de la Boîte à Outils vous y est donnée. Il vous est expliqué comment sélectionner, modifier et utiliser les outils pour dessiner des figures fondamentales ou comment manipuler votre image par couleur, taille, forme ou orientation.

Ensuite, la partie Référence/Menus recouvre toutes les options disponibles dans les menus déroulants. Chacun d'eux est traité de façon individuelle en vous déplaçant de gauche à droite le long de la barre de menu et en vous arrêtant sur chaque option.

LA BOITE A OUTILS

La puissante collection d'outils de DeluxePaint peut être utilisée pour tracer des lignes et des figures, créer un texte et des pinceaux personnalisés, définir les palettes et les séries de couleurs et manipuler votre image dans différentes manières.

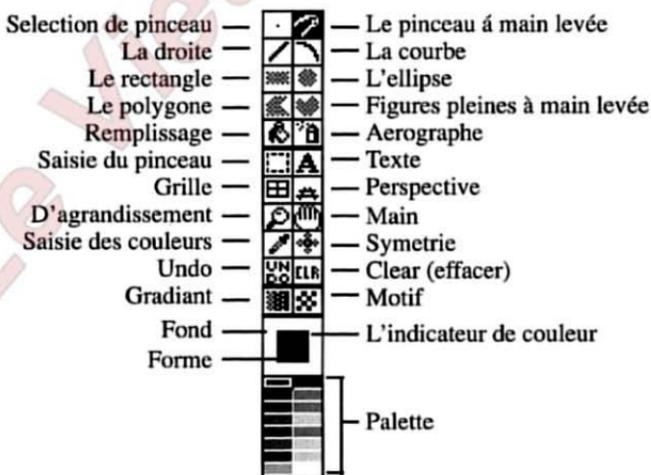


Figure 5.1 Boîte à outils

La Boîte à Outils apparaît toujours lorsque vous lancez le programme et il est possible de la dissimuler (ainsi que la barre de menus) pour afficher une plus grande zone de dessin. Pour cela, appuyez sur F10. Appuyez de nouveau sur F10 pour la faire réapparaître.

SELECTION D'OUTILS

Pour sélectionner un outil, cliquez sur son icône dans la Boîte à Outils à l'aide du bouton gauche de la souris. L'autre solution pour sélectionner un outil est d'appuyer sur la touche correspondante. Pour les équivalents au clavier, reportez-vous aux descriptions d'outils de ce chapitre ou à l'annexe E intitulée Commandes au clavier.

MODIFICATION D'OUTILS

Vous pouvez utiliser les menus pop-up et les cases de dialogue du programme pour sélectionner des outils de type similaire (voir outil Ellipse ci-dessous) et en modifier le fonctionnement.

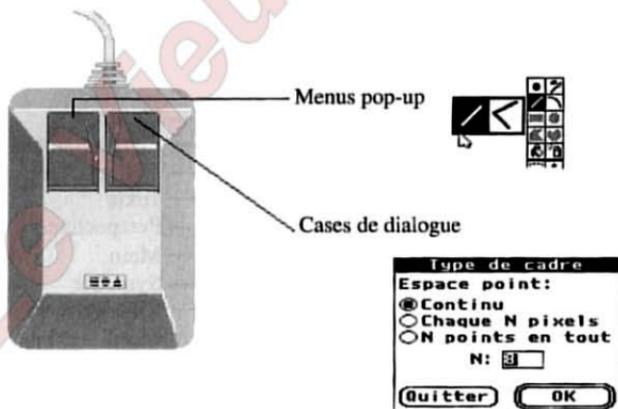


Figure 5.2 Interface de la souris dans la Boîte à Outils

LES MENUS POP-UP

Certains outils présentent plus d'un mode d'opération. Par exemple, avec un outil de figure, vous pouvez dessiner à la fois des figures contour ou pleines et avec un pinceau des lignes continues ou discontinues. Pour modifier un outil aux modes multiples, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur l'icône de l'outil jusqu'à l'apparition d'un menu pop-up. Faites glisser la souris sur le mode requis et relâchez le bouton. L'icône dans la Boîte à Outils change et affiche le nouveau mode.

CASES DE DIALOGUE

Certains outils acceptent des modifications complexes grâce aux cases de dialogue. En cliquant sur l'outil de remplissage, Grille ou n'importe quel outil de Figure à l'aide du bouton droit de la souris, une case de dialogue apparaît. Vous pouvez y choisir les options de modification d'outil. Pour davantage de renseignements à ce sujet, reportez-vous aux paragraphes de description des outils.

UTILISATION DE LA SOURIS EN COURS DE DESSIN

Les deux boutons de votre souris compatible Microsoft vous permettent de passer des couleurs du premier plan aux couleurs de l'arrière-plan pendant que vous dessinez, le bouton gauche étant destiné à la couleur de forme et celui de droite à la couleur de fond. De la même manière, si vous cliquez sur une couleur de la palette à l'aide du bouton gauche, la couleur de forme est sélectionnée et en cliquant sur le bouton droit, vous sélectionnez la couleur de fond. Reportez-vous à la section Palette ci-dessous pour plus d'informations sur la sélection de couleurs.

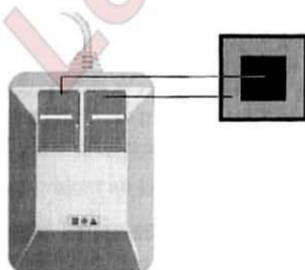


Figure 5.3 Interface de souris en cours de dessin

LES OUTILS

**SELECTION DE PINCEAU***Menu pop-up*

Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, pointez sur l'icône pour choisir l'un des dix-huit pinceaux prédéfinis du menu pop-up. Surlignez le pinceau que vous voulez utiliser et relâchez le bouton.

Vous pouvez modifier la taille du pinceau utilisé même en dessinant. Pour augmenter la taille du pinceau, appuyez sur la touche d'égalité (=) et pour la diminuer, appuyez sur la touche de soustraction (-). L'icône correspondant dans la Boîte à Outils affiche tous les changements effectués.



Sur l'outil Sélection de pinceau, cliquez sur le bouton droit de la souris pour amener le curseur Taille. A son apparition, dirigez-vous vers la zone de dessin et ajustez la taille du pinceau utilisé en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé puis en la faisant glisser diagonalement. Relâchez le bouton lorsque votre pinceau a atteint la taille désirée. Pour modifier de nouveau la taille, cliquez de nouveau sur l'icône Sélection de pinceau à l'aide du bouton droit de la souris et le curseur Taille réapparaît.

- La plus petite taille apportée d'un pinceau prédéfini est de 1 x 1 pixel et la plus grande de 100 x 100 pixels.

**LE PINCEAU A MAIN LEVEE**

Le pinceau à main levée vous permet de peindre à main levée avec le pinceau prédéfini (ou personnalisé) que vous utilisez. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour dessiner avec la couleur de forme ou sur le bouton droit pour utiliser la couleur de fond. Voir aussi SÉLECTION DE PINCEAU et SAISIE DU PINCEAU.

Il est aussi possible de dessiner à l'aide d'un dégradé ou d'un motif que vous sélectionnez à partir de la Boîte à Outils (voir ci-dessous).

Menu pop-up

Pointez sur l'icône et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé lorsque vous vous trouvez dans le menu de pinceau à main levée. Dans ce menu, faites votre choix parmi l'un des trois modes de pinceau à main levée.



LE S CONTINU

(Equivalent au clavier: c; Mot-clé: dessiner)

Avec cet outil, le pinceau trace une ligne continue au fur et à mesure que vous faites glisser la souris. Plus un pinceau est important, moins il suit les rapides mouvements de la souris et il dessine une série de lignes droites si vous vous déplacez trop rapidement.



LE S EN POINTILLES

(Equivalent au clavier: s; Mot-clé: sketch)

Le pinceau est apposé plusieurs fois sur l'écran au fur et à mesure que vous dessinez. L'espace entre chaque pose dépend de la rapidité avec laquelle vous déplacez la souris. Plus vous la déplacez rapidement, plus l'espace s'agrandit.

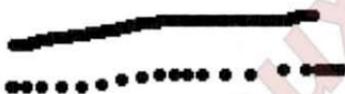


Figure 5.4 Pinceau S continu et S en pointillés



LA COPIE SIMPLE

Cet outil transforme le pinceau en un coup de tampon à chaque fois que vous cliquez.

⇧ Shift

En maintenant la touche Shift enfoncée, le pinceau à main levée est forcé de se déplacer horizontalement ou verticalement selon la direction dans laquelle vous dirigez le curseur tout de suite après avoir appuyé sur Shift.



LA DROITE

(Equivalent au clavier: v; Mot-clé: vecteur)

L'outil Droite vous permet de dessiner des lignes droites dans une direction quelconque. La largeur du tracé est déterminée par le pinceau prédéfini (ou personnalisé) que vous utilisez. Positionnez le curseur là où vous voulez que

la ligne commence puis en maintenant l'un des bouton enfoncé, faites glisser la souris dans une direction quelconque pour tracer la ligne. Voir aussi SÉLECTION DE PINCEAU et SAISIE DU PINCEAU.

Menu pop-up

Pointez sur l'icône et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour afficher le menu pop-up de l'outil Droite. Utilisez ce menu pour choisir entre le Mode de Lignes Simples ou Reliées.



LIGNES DROITES SIMPLES

Avec ce mode, vous pouvez dessiner une ligne droite simple. Déplacez la souris n'importe où pour en créer une nouvelle.



LIGNES DROITES RELIEES

Ce mode vous permet de dessiner une série de lignes droites reliées entre elles. Le dernier point de la ligne précédente correspond toujours au premier point de la ligne suivante. Appuyez sur la barre d'espacement pour terminer une série de lignes.



En maintenant la touche Shift enfoncée, vous forcez l'outil à se déplacer horizontalement ou verticalement selon la direction dans laquelle vous amenez le curseur immédiatement après avoir appuyé sur Shift.



Si vous maintenez la touche de contrôle enfoncée avant d'appuyer sur le bouton de la souris pour procéder au dessin, la ligne laissera un tracé derrière elle.

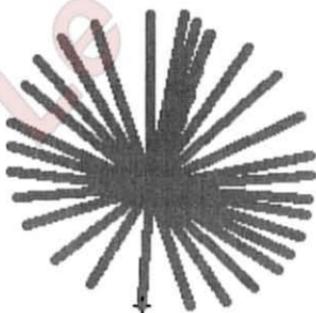


Figure 5.5 Tracé effectué à l'aide de l'outil Droite

Dialogue

Cliquez sur le bouton droit de la souris pour amener la case de dialogue Type de cadre. Vous pouvez alors choisir de dessiner en continu ou en pointillés. Cliquez sur OK pour confirmer votre choix.

- En modifiant les valeurs de la case de dialogue Type de cadre, vous modifiez aussi celles des courbes et des ellipses, rectangles et polygones contour.



Figure 5.6 Case de dialogue Type de cadre

CONTINU

Cette option vous permet de dessiner des lignes continues sans espace entre les pixels. Il s'agit de la valeur par défaut.

TOUS LES N PIXELS

Cette option vous permet de dessiner des lignes en pointillés avec un certain nombre de pixels entre chaque pointillé. Vous pouvez définir le nombre de pixels dans la case N.

N POINTS EN TOUT

Cette option vous permet de dessiner des lignes en pointillés en définissant le nombre de pointillés dans la ligne. Vous pouvez définir le nombre de pointillés dans la case N.

N:

Cette option vous permet de définir le nombre de points dans une ligne ou le nombre de pixels entre les pointillés. Effacez la valeur existante et introduisez la nouvelle en utilisant un nombre supérieur à zéro. Si vous entrez une valeur nulle, DeluxePaint utilise la dernière valeur utilisée.



LA COURBE

(Equivalent au clavier: \grave{c} ; Mot-clé: courbe)

Avec l'outil Courbe, vous pouvez tracer des arcs entre deux points. La largeur de la ligne de l'arc est déterminée par le pinceau prédéfini (ou personnalisé) utilisé. Voir aussi Sélection de pinceau et Saisie du pinceau.

- Une fois le pinceau sélectionné, cliquez l'outil Courbe à l'aide du bouton gauche de la souris puis positionnez le curseur sur l'écran. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour apposer le premier point de votre courbe.
- Faites glisser la souris sur le second et dernier point de la courbe et relâchez le bouton.
- Déplacez la souris dans n'importe quelle direction pour transformer la ligne en courbe. Cliquez sur l'un des boutons de la souris pour fixer la courbe.

Menu pop-up

Pointez sur l'icône et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour afficher le menu pop-up Courbe. Avec ce menu, vous pouvez choisir entre le mode de Courbe Simple et celui de Courbe Reliée.



COURBE SIMPLE

Avec cette option, vous pouvez dessiner une simple courbe.



COURBES RELIEES

Cette option vous permet de dessiner une série de courbes reliées entre elles. Le dernier point de la courbe précédente correspond toujours au premier point de la courbe suivante. Appuyez sur la barre d'espace pour terminer la série de courbes.

Dialogue

Cliquez sur l'icône à l'aide du bouton droit de la souris pour amener la case de dialogue Type de cadre. Référez-vous à Droites pour davantage de renseignements au sujet de cette case de dialogue.



LE RECTANGLE

(Equivalent au clavier: **r** - contour; **R** - Plein; Mots-clés: rectangle, Rectangle)

L'outil Rectangle vous permet de dessiner des rectangles pleins ou contour à l'aide du pinceau prédéfini (ou personnalisé) que vous utilisez. Voir aussi Sélection de pinceau et Saisie du pinceau.

- Sélectionnez l'outil Rectangle et positionnez le réticule sur la zone de dessin. Tout en maintenant l'un des boutons de la souris enfoncé, faites glisser le rectangle jusqu'à obtention de la taille désirée et relâchez le bouton.

Menu pop-up

Pointez sur l'icône et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour afficher le menu pop-up Rectangle. Utilisez ce menu pour faire votre choix parmi les rectangles et carrés contour et pleins.



LES RECTANGLES PLEINS/CONTOUR

En sélectionnant l'icône de gauche, vous pouvez dessiner des rectangles contour et avec l'icône de droite, des rectangles pleins. La largeur et la forme de la ligne du tracé sont déterminées par le pinceau utilisé.



Si vous maintenez la touche Shift enfoncée, l'outil est forcé de créer des carrés parfaits. Le même effet peut être obtenu si vous sélectionnez le mode Carré Plein/Contour du menu.



LES CARRÉS PLEINS/CONTOUR

Avec le carré de gauche sélectionné, vous pouvez dessiner des carrés contour et avec celui de droite, des carrés pleins. La largeur et la forme du tracé sont déterminées par le pinceau utilisé. Dans le cas où vos carrés apparaîtraient déformés sur l'écran, reportez-vous à l'option Aspect Carré du menu Préférences.

Central

Si vous maintenez la touche de contrôle enfoncée tout en dessinant des rectangles contour, la ligne laisse un tracé derrière elle.

Dialogue

Sur les icônes “Contour”, cliquez sur le bouton droit de la souris pour amener la case de dialogue Type de cadre. Voir la section Droites pour plus de renseignements au sujet de cette case de dialogue.

En cliquant sur les icônes “Plein” à l’aide du bouton droit de la souris, la case de dialogue Type de remplissage apparaît. Voir aussi la section Outil de remplissage pour davantage de renseignements au sujet de cette case de dialogue.



L'ELLIPSE

(Equivalent au clavier: e - contour; E - Pleine; Mots-clés: ellipse, Ellipse)

L’outil Ellipse vous permet de dessiner des ellipses pleines ou contour à l’aide du pinceau prédéfini (ou personnalisé) que vous utilisez. Voir aussi Sélection de pinceau et Saisie du pinceau.

- Sélectionnez l’outil Ellipse et positionnez le réticule sur la zone de dessin. Tout en maintenant l’un des boutons de la souris enfoncé, faites glisser l’ellipse jusqu’à obtention de la taille requise et relâchez le bouton.
- Veillez à ce que l’icône de Carré Plein/Contour ne soit pas affichée dans la Boîte à Outils avant d’utiliser l’outil Ellipse.

Menu pop-up

Pointez sur l’icône et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour afficher le menu pop-up de l’outil Ellipse. Utilisez ce menu pour faire votre choix parmi les cercles et ellipses Contour ou pleins et les ellipses renversées.



CERCLES CONTOUR/PLEINS

(Equivalent au clavier: c - contour; C - pleins; mots-clés: cercle, Cercle)

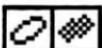
La sélection de l’icône de gauche vous permet de dessiner des cercles contour et avec celle de droite, des cercles pleins. La largeur et la forme du tracé sont déterminées par le pinceau utilisé.



ELLIPSES CONTOUR/PLEINES

La sélection de l'icône de gauche vous permet de dessiner des ellipses contour et avec celle de droite, des ellipses pleines. La largeur et la forme du tracé sont déterminées par le pinceau que vous utilisez.

- Veillez à ce que l'icône Carré Plein/Contour ne soit pas affichée avant d'utiliser l'outil Ellipse.



ELLIPSES RENVERSEES CONTOUR/PLEINES

La sélection de l'icône de gauche vous permet de dessiner des ellipses renversées contour et avec l'icône de droite, des ellipses renversées pleines. La largeur et la forme du tracé sont déterminées par le pinceau que vous utilisez. Dessinez l'ellipse et lorsque sa taille et sa forme vous conviennent, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour la faire pivoter puis relâchez le bouton de la souris.

Central

Si vous maintenez la touche contrôle enfoncée tout en dessinant les ellipses contour, la ligne laisse un tracé derrière elle.

Dialogue

Sur les icônes "Contour", cliquez sur le bouton droit de la souris pour amener la case de dialogue Type de cadre. Voir **Droites** pour davantage de renseignements sur cette case.

Sur les icônes "Plein", cliquez sur le bouton droit de la souris pour amener la case de dialogue "Type de remplissage" - Voir Outil de remplissage pour davantage de renseignements sur cette case.



LE POLYGONE

(Equivalent au clavier: w – Contour; W – Plein)

L'outil Polygone vous permet de dessiner des polygones pleins et contour à l'aide du pinceau prédéfini (ou personnalisé) que vous utilisez. Voir aussi Sélection de pinceau et Saisie du pinceau.

- Sélectionnez l'outil Polygone et positionnez le curseur dans la zone de dessin.

- Tout en maintenant l'un des boutons de la souris enfoncé, dessinez le premier côté du polygone puis relâchez le bouton. Une ligne élastique à un pixel se trouve maintenant attachée au curseur. Faites-la glisser vers l'extérieur pour former le côté suivant et cliquez sur l'un des boutons de la souris.
- Répétez l'étape précédente autant de fois que vous le voulez pour terminer le polygone. Pour fermer le polygone, appuyez sur la barre d'espacement.

Menu pop-up

Pointez sur l'icône et maintenez le bouton gauche de la souris pour afficher le menu pop-up. Utilisez ce menu pour faire votre choix entre polygones contour et polygones pleins.



POLYGONES CONTOUR/PLEINS

La sélection de l'icône de gauche vous permet de dessiner des polygones contour et avec celle de droite, des polygones pleins. La largeur et la forme du tracé sont déterminées par le pinceau que vous utilisez.



OUTIL DE FIGURES PLEINES A MAIN LEVEE

(Equivalent au clavier: D)

Avec cet outil, vous pouvez dessiner des figures pleines à main levée. Le profil d'une Figure à Main Levée est dessiné à l'aide du plus petit pinceau prédéfini.

- Après avoir sélectionné l'outil, maintenez le bouton de la souris enfoncé et dessinez une figure quelconque. Au moment où vous relâchez le bouton de la souris, DeluxePaint ferme automatiquement la figure à main levée et la remplit de la couleur sélectionnée c'est-à-dire de la couleur (ou du motif) de forme ou de fond selon que vous dessinez avec le bouton gauche ou droit de la souris.

Dialogue

Cliquez l'icône à l'aide du bouton droit de la souris pour amener la case de dialogue Type de remplissage. Voir la partie Outil de remplissage pour plus de renseignements sur cette case de dialogue.



OUTIL DE REMPLISSAGE

(Equivalent au clavier: f; mot-clé: remplir)

L'option Outil de remplissage vous permet de remplir une zone définie à l'aide de la couleur de forme ou de fond, d'un motif, d'un gradient ou d'un pinceau. Pour cela, sélectionnez l'outil de remplissage et déplacez le curseur en forme de pot de peinture sur la zone de travail. Placez le point actif (le bec-verseur du pot de peinture) sur la zone à remplir et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour un remplissage de la couleur de forme et sur celui de droite pour un remplissage de la couleur de fond.

L'outil de remplissage ne colore que la zone qui se trouve sous le bec-verseur au moment où vous cliquez sur le bouton à moins que vous n'activiez l'option Remplir au fond (voir ci-dessous).

- L'outil de remplissage ne peut être utilisé avec les deux formats d'écran à la plus haute résolution, u et v (1024 x 768 pixels).

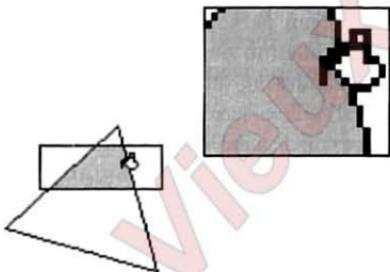


Figure 5.7 Outil de remplissage en action

Dialogue

Pointez l'icône et maintenez le bouton droit de la souris enfoncé (ou appuyez sur la touche F du clavier) pour amener la case de dialogue Type de remplissage. Celle-ci vous permet de modifier la procédure d'utilisation de l'outil de remplissage pour les gradients, les motifs et la perspective.



Figure 5.8 Case de dialogue Type de remplissage

COULEUR + MOTIF

Cette option remplit la zone de la couleur ou du motif utilisés et représente la valeur par défaut.

PERSPECTIVE

Après avoir sélectionné un pinceau personnalisé et établi un plan de perspective (voir chapitre 3, Utilisation de la perspective), cliquez sur Perspective pour procéder au remplissage du plan de perspective avec un motif répétitif du pinceau utilisé.

CONTOUR DE PINCEAU

L'option Contour de pinceau permet de remplir une figure quelconque avec une image du pinceau personnalisé que vous utilisez. DeluxPaint ajuste l'image à la forme horizontale et verticale de la zone qui se remplit. Cela donne l'illusion que le pinceau est "enveloppé" autour d'un objet solide en 3 dimensions. L'effet a plus d'impact si vous utilisez cette option pour remplir une figure d'une forme différente du pinceau personnalisé. Par exemple, avec l'option Contour de pinceau sélectionnée:

- Chargez un pinceau personnalisé (comme red du sous-répertoire artwork).
- Cliquez l'outil Figures pleines à main levée avec le bouton gauche et dessinez une image quelconque. Pour de meilleurs résultats avec l'option Contour Pinceau, ne dessinez pas un carré qui serait de la même forme que le pinceau red.

Lorsque l'image est achevée, relâchez le bouton de la souris. Le pinceau personnalisé remplit la figure que vous venez de dessiner et lui donne un effet tri-dimensionnel. L'option Contour Pinceau peut être utilisée avec n'importe quel outil de figure.

NIVEAU/CONTRASTE

Avec cette option, vous pouvez ajuster le niveau (clarté) et le contraste des pixels dans une zone définie. Niveau éclaircit ou assombrit toutes les couleurs et Contraste contrôle la gamme des valeurs des couleurs. Entrez les valeurs désirées (en pourcentage) dans les cases d'édition puis définissez la zone à modifier à l'aide des outils de dessin. Toute valeur entre zéro et 200 est acceptable pour les deux options et les valeurs par défaut sont de 100%. Dans ce cas, votre image apparaît telle qu'elle a été dessinée.

GRADIANTS

Les six options suivantes déterminent la méthode utilisée par DeluxePaint pour remplir un objet fermé avec un gradient ou pour créer une figure de remplissage gradient. Reportez-vous à la partie Gradient ci-dessous pour des renseignements sur la sélection d'un gradient. Pour la création de gradients, voir les sections Indicateur de couleur et Palette.

Les six options sont partagées de façon égale entre les deux types de gradients: Linéaire et Radial. Un gradient Linéaire remplit un objet dans une direction (en une ligne) et peut soit prendre la forme de l'objet en considération ou l'ignorer. Il en est de même pour le gradient Radial qui remplit un objet dans toutes les directions (en étoile) mais cette fois-ci, à partir du point où vous cliquez et jusqu'à ce qu'il en atteigne les bords.

Les gradients linéaires

Les gradients linéaires se présentent sous forme de Droite, Figure et d'arêtes. Lorsque vous sélectionnez la forme de Droite ou de Figure et cliquez sur l'outil de remplissage, une ligne directionnelle du gradient s'étire à partir du centre de l'objet que vous remplissez jusqu'à votre curseur. Cette ligne indique à DeluxePaint la direction de remplissage de votre figure avec le gradient. Par exemple, si vous déplacez cette ligne directionnelle vers le sommet de la figure et cliquez, DeluxePaint la remplira du gradient sélectionné de haut en bas, la première couleur (celle apparaissant à l'extrême gauche de l'indicateur de couleurs) se trouvant au sommet de la figure.

L'option Droite permet de remplir l'objet d'un gradient linéaire uniforme ignorant la forme de l'objet.



Figure 5.9 Remplissage de la même figure à l'aide de directions de gradient différentes

Avec l'option Figure, l'objet est rempli d'un gradient linéaire qui tient compte de la forme de l'objet et dont la ligne suit le plus souvent les contours de l'objet en question (voir la section Contours ci-dessous).

Enfin, l'option Arêtes dessine le gradient horizontalement et ligne par ligne. Si une coupure ou un trou se trouve sur l'objet (voir figure 5.10), le gradient entier est dessiné des deux côtés de la coupure. Lorsque vous remplissez un objet de forme irrégulière, un effet similaire à celui des arêtes d'une chaîne de montagnes est produit. Etant donné qu'il s'agit d'un remplissage horizontal, il vous est impossible de spécifier la direction de remplissage du gradient comme vous le feriez avec les options Droite et Figure.

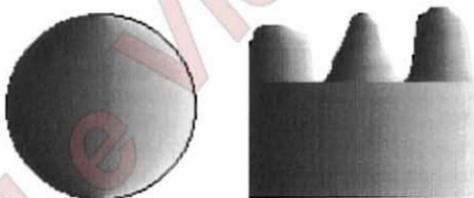


Figure 5.10 Objet arrondi et de forme irrégulière rempli à l'aide de l'option Arêtes

Les gradients radiaux

Les radiants radiaux se présentent sous forme Circulaire, Contour et Arêtes. Lorsque vous sélectionnez l'une de ces options et cliquez sur l'outil de remplissage, une ligne directionnelle du gradient s'étire à partir du centre de l'objet que vous remplissez jusqu'à votre curseur. Déplacez le curseur

attaché à cette ligne sur le point où vous voulez que le dégradé commence et cliquez. DeluxePaint remplit votre figure de façon radiale vers l'extérieur à partir du point où vous cliquez. Les dégradés radiaux se révèlent surtout utiles pour les dessins d'ombres et d'autres effets consistants de nuances sur un fond tri-dimensionnel.

L'option Circulaire vous permet de remplir l'objet de façon radiale à l'aide d'un dégradé de forme circulaire traçant des rayons vers l'extérieur à partir du point où vous cliquez. De la même manière que le remplissage linéaire Droite ci-dessus mentionné, le dégradé Circulaire ne prend pas la forme de l'objet en considération contrairement à l'option Contours dont le dégradé vous permet de remplir l'objet de façon radiale avec la forme de l'objet prise en considération. Cela produit un effet de bordure, rappelant les cartes topographiques.

L'option Reflet bien que similaire à Contours, se concentre cependant sur la création d'un effet de reflets. Ici, l'objet est rempli de façon radiale et sa forme est prise en considération. Reportez-vous à la figure 5.11 pour comparer les deux méthodes.

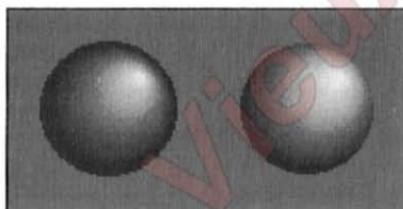


Figure 5.11 Remplissage dégradé indiquant la différence entre l'option *Contours* et *Reflets*.

REMPLEUR ARRIERE-PLAN

Activez cette case pour remplir une zone jusqu'à ce qu'elle s'associe à la couleur de fond utilisée, par exemple une zone multicolore ou un objet déjà rempli d'un dégradé.

% TRANSPARENCE

Cette option détermine le degré de teinte lorsque vous sélectionnez Transparent du menu Div(ers) (voir ci-dessous). Pour modifier la valeur par défaut de 63%, cliquez à droite du dernier chiffre de la case puis effacez la valeur existante et entrez la nouvelle valeur de zéro (objet invisible) à 100 (objet opaque). Reportez-vous à la section Transparent sous le menu Div(ers) pour plus de renseignements.



AEROGRAPHE

Sur l'icône Aérographe, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour vaporiser une couleur sur votre image. La taille utilisée par l'aérographe correspond à celle du pinceau (prédéfini ou personnalisé) utilisé.

Pour ajuster le bout de l'aérographe, cliquez sur Aérographe dans la boîte à outils à l'aide du bouton droit de la souris. L'icône Taille apparaît alors. Tout en maintenant l'un des boutons enfoncé, faites glisser la souris en diagonale sur la zone de dessin pour ajuster la taille du cercle "plein" représentant le diamètre de vaporisation. Relâchez le bouton de la souris lorsque le cercle atteint la taille désirée.

- Le cercle "plein" ne représente pas toujours la taille absolue de la zone de vaporisation. Avec certaines des résolutions les plus hautes (640 x 480, par exemple), la zone de vaporisation est considérablement plus large que le cercle. Dans ce cas, le cercle doit être traité comme une valeur de taille relative.



SAISIE DU PINCEAU

(Equivalents au clavier: b; Mot-clé: Saisie)

Cet outil vous permet de créer un pinceau personnalisé à partir de n'importe quelle image sur une feuille de dessin. Les pinceaux personnalisés sont créés en définissant les zones rectangulaires ou à main levée/polygone sur l'écran. Choisissez le mode Rectangle ou Polygone/Main Levée en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé sur l'outil Saisie de pinceau et en sélectionnant l'icône appropriée du menu pop-up.

- Lorsque le sélecteur de pinceau est activé, vous pouvez passer d'un mode à l'autre (Rectangle/Polygone/Main Levée) en appuyant sur b.



MODE RECTANGLE

Pour saisir un pinceau en mode Rectangle, faites glisser la souris diagonalement dans n'importe quelle direction en maintenant le bouton enfoncé. Encerclez la zone choisie comme pinceau et relâchez le bouton de la souris. Tout ce qui correspond à votre couleur de fond se trouvant dans le pinceau sera transparent. De plus, toutes les couleurs du pinceau qui sont verrouillées à l'aide de la case de dialogue Définir Pochoir (voir ci-dessous) seront aussi transparentes.



POLYGONE/MAIN LEVEE

Pour "saisir" un pinceau en mode Polygone/Main levée, vous pouvez soit dessiner une série de droites en cliquant plusieurs fois (comme pour l'utilisation de l'outil Polygone - voir ci-dessus) ou soit maintenir l'un des boutons de la souris enfoncé tout en dessinant à main levée la forme de la zone que vous voulez saisir. Cliquez (ou relâchez) le bouton de la souris lorsque le curseur est revenu à son point de départ ou appuyez sur la barre d'espacement pour fermer la figure en ligne droite entre votre point de départ et la position actuelle du curseur. Tout ce qui correspond à votre couleur de fond dans le pinceau sera transparent. De plus, toutes les couleurs du pinceau qui sont verrouillées à l'aide de Définir Masque (voir ci-dessous) seront transparentes.

Si vous suivez les étapes précédentes, en utilisant le bouton gauche de la souris, vous pourrez transformer la zone sélectionnée en pinceau et y laisser une copie sur l'écran contrairement au bouton droit qui sélectionne la zone mais ne laisse pas de copie.

De même, en cliquant sur l'icône de Saisie de pinceau à l'aide du bouton droit de la souris, vous pouvez rétablir le dernier pinceau personnalisé utilisé.



L'OUTIL TEXTE

(Equivalent au clavier: t; Mot-clé: texte)

L'outil Texte vous permet d'ajouter un texte à votre illustration. Celui-ci apparaît dans la couleur de forme. Vous pouvez utiliser l'une des fontes (polices de caractères), des tailles ou l'un des styles disponibles dans le menu Fonte. Pour entrer un texte:

- Sélectionnez l'outil Text et déplacez le curseur sur la zone de travail puis cliquez sur l'un des boutons de la souris pour positionner le curseur.

- Utilisez le clavier pour introduire le texte et pour effacer, servez-vous de la touche de retour arrière. Le texte ne va pas directement à l'autre ligne. Pour commencer une nouvelle ligne, appuyez sur la touche Enter.
- Cliquez sur n'importe quel outil de dessin (ou appuyez sur Esc) pour sortir du mode de texte.

Dialogue

Pointez l'icône et cliquez sur le bouton droit de la souris pour amener la case de dialogue Choix de Fontes.



Figure 5.12 Case de dialogue Choix de Fonte

Sélectionnez la fonte désirée en cliquant dessus. Cliquez ensuite sur OK pour retourner à votre illustration avec la fonte que vous avez choisie. Placez votre curseur sur l'illustration en cliquant et tapez le texte au clavier. Pour plus de renseignements sur l'introduction et l'édition de texte, reportez-vous à la partie Menu Fonte ci-dessous.

DeluxePaint accepte à la fois les fontes multicolores et monochromes. Dans le premier cas, cliquez sur le bouton Multicolore pour afficher une liste des fontes disponibles. Cliquez sur la fonte désirée puis sur OK pour confirmer. (DeluxePaint est fourni avec deux fontes multicolores appelées Wood et Chisel déjà installées. Bien sûr, vous pouvez en acheter d'autres.

- Les fontes multicolores ne sont disponibles que si vous êtes en mode 256 couleurs. Si vous vous trouvez en mode 16 couleurs, un message vous rappelant le mode nécessaire apparaît. Cliquez sur OK pour faire disparaître toute la case de dialogue Choix de fonte.

DeluxePaint accepte aussi la technologie de tracé de fontes de Digi-Font, Inc. qui fournit des fontes décoratives ainsi qu'un redéfinitiveur de fontes vous permettant de créer des versions en bitmap des fontes décoratives dans des tailles différentes. DeluxePaint contient aussi un échantillonnage d'oeils de caractères Digi-Font (Century, Italic et Symbol - voir tableaux 5.4 et 5.5), ainsi qu'un logiciel de redéfinition. Pour procéder à leur installation, tapez century lorsque vous vous trouvez dans le répertoire de DeluxePaint (voir chapitre 1, Installation de DeluxePaint sur disque dur). Des fontes supplémentaires sont disponibles directement chez Digi-Font. Un fichier batch (de traitement par lots) appelé dfi est aussi inclus. Vous pouvez l'utiliser pour installer les fontes supplémentaires. Insérez tout simplement la disquette Digi-Font dans votre unité de disquette puis affichez le répertoire DPAINT en système DOS. Au message \DPAINT>, tapez dfi.

Pour plus de renseignements sur les fontes, reportez-vous au tableau de fontes dans la partie Menu Fonte ci-après.



L'OUTIL GRILLE

(Equivalent au clavier: g - grille activée/désactivée; G - grille activée, au même endroit que le pinceau utilisé; Mot-clé: Grille)

L'outil Grille rétrécit certains des outils pour que vous puissiez seulement dessiner sur les coordonnées qui la constituent. En cliquant sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'icône de l'outil, vous l'activez ou la désactivez.

Les outils fonctionnant avec la grille sont:

- Le S en pointillés

- La droite

- Le rectangle

- Le cercle

- L'ellipse

- Saisie du pinceau

- L'outil Texte

Dialogue

Sur l'icône Grille, cliquez sur le bouton droit de la souris pour afficher la case de dialogue.



Figure 5.13 Case de dialogue Grille

ESPACEMENT X/Y

Les coordonnées de la grille se mesurent en pixels. La valeur par défaut est de 8 x 8 pixels. Vous pouvez modifier ces coordonnées en effaçant les valeurs existantes et en y introduisant les nouvelles.

AJUSTER

Cette option vous permet de placer de visu et d'ajuster la grille sur l'écran. Sélectionnez Ajuster et positionnez le curseur Grille sur la zone de travail. Tout en maintenant l'un des boutons de la souris enfoncé, faites glisser la grille pour en ajuster la taille. Remarquez que le coin au sommet à gauche de la grille ajustable prend la forme d'une ancre au fur et à mesure que vous glissez le coin inférieur droit. Relâchez le bouton de la souris lorsque l'ajustement vous convient.

DU PINCEAU

Cette option définit les coordonnées de la grille selon la taille de votre pinceau qui apparaît en pixels dans les cases Espacement X/Y. Il est à noter que la taille du pinceau englobe aussi ses parties transparentes. Par exemple, supposons que vous sélectionnez un pinceau rouge carré de 2 cm et demi dans une couleur de fond noire. Il est tout à fait possible que la zone délimitée au moment de la sélection du pinceau soit plus importante que le carré de 2 cm et demi et que vous ayez sélectionné un peu de couleur de fond. Celle-ci étant noire, elle ne s'affichera pas comme une partie du pinceau bien qu'elle soit prise en considération lorsque vous en définissez la taille pour la Grille.



L'OUTIL PERSPECTIVE

(Equivalent au clavier: Ins [Ø] au clavier numérique)

L'outil Perspective vous permet de manipuler un pinceau en trois dimensions. Vous pouvez donc ajouter des effets de perspective au pinceau personnalisé utilisé.

- Lorsque vous avez chargé ou sélectionné un pinceau personnalisé, placez-vous sur l'icône de l'outil Perspective et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Vous vous retrouvez alors en mode Perspective.
- Votre pinceau apparaît entouré d'un cadre à quatre cellules que vous pouvez manipuler à l'aide des commandes numériques (dont la liste est dressée un peu plus loin). La valeur de rotation pour les axes X, Y et Z s'affiche dans la barre d'information (activée par la touche F9). Le centre de la perspective (voir Centre ci-dessous) est indiqué par le réticule.

Pour sortir du mode Perspective, cliquez sur l'un des outils de dessin tels que l'outil de droite ou sur l'un des outils de figure.

Dialogue

Cliquez sur l'icône à l'aide du bouton droit de la souris pour afficher la case de dialogue Perspective.

OPTIONS DE PERSPECTIVE

La case de dialogue Options de Perspective vous apporte plus de possibilités de contrôle d'une illustration en mode de perspective. Pour afficher cette case, cliquez sur l'outil de Perspective à l'aide du bouton droit de la souris.



Figure 5.14 Case de dialogue Options de Perspective

Lissage

L'option Lissage permet d'adoucir les lignes dentelées d'un pinceau débouchant sur une rotation ou une diminution en mode perspective. Votre lissage de perspective sera meilleur si votre palette contient des teintes intermédiaires entre les couleurs (comme l'orange qui est une teinte intermédiaire entre le rouge et le jaune).

Aucun, faible et fort

Avec ces boutons, vous pouvez établir le niveau de lissage sur votre pinceau lorsque vous vous trouvez en mode Perspective, Aucun étant la valeur par défaut n'appliquant aucune forme de lissage. L'option Faible vous permet d'éliminer certaines des lignes dentelées de votre pinceau de perspective. La vitesse de dessin au moment du retrait de ces lignes est réduite mais reste encore plus rapide que si vous procédez manuellement à l'opération. Pour utiliser le mode de Lissage, sélectionnez soit Faible ou Fort avant de laisser une copie de l'image du pinceau sur la page. Le lissage s'avère plus efficace lorsque vous avez diminué la taille de votre pinceau original (par exemple, en le faisant glisser le long de l'axe Z). En mode Fort, la procédure de lissage peut être très lente si la taille de votre pinceau est élevée ou si la zone de remplissage est importante.

Grille Persp(ective)

Les dimensions d'une grille peuvent être établies dans un espace tridimensionnel. Lorsque vous activez la Grille en mode Perspective, celle-ci se présente en trois dimensions au fur et à mesure que votre pinceau glisse le long du plan défini. Lorsque vous ouvrez la case de dialogue pour la première fois, les chiffres qui apparaissent correspondent aux dimensions de

votre pinceau. La dimension Z prend automatiquement la même valeur que la dimension Y.

- La taille totale du pinceau (y compris les zones transparentes) correspond à la valeur par défaut de la Grille Persp.(ective) et du remplissage en perspective. Pour modifier les valeurs, sélectionnez-en une dans la case en faisant glisser le curseur au-dessus puis tapez la nouvelle valeur sur le clavier.

Du pinceau

En cliquant sur cette option, les valeurs de grille X et Y sont définies pour correspondre à la largeur et à la hauteur du pinceau. C'est la manière la plus rapide de rétablir les valeurs de la grille en perspective par rapport à celles de votre pinceau sans affecter d'autres valeurs.

Rotation

Pour faire pivoter une image, DeluxePaint utilise deux systèmes de coordonnées: celles de l'écran et celles du pinceau.

Le mode par défaut, Ecran, vous permet d'utiliser les axes de l'écran au moment où vous faites pivoter le pinceau sur les axes X, Y et Z. Ce procédé définit les trois angles de rotation à partir du zéro absolu et les affiche dans la barre d'information (tant que l'option Coordonnées n'est pas sélectionnée dans le menu Div).

Le système de coordonnées du pinceau permet de faire pivoter des angles en rapport avec la rotation du pinceau utilisé. Ces angles de rotation ne s'affichent pas sur la barre d'information.

Valeur de rotation (Pas de l'angle)

Cette option spécifie la valeur de rotation en degrés. Appuyez sur la touche Shift et sur une touche de rotation du clavier numérique simultanément (voir Rotations de perspective). La valeur de rotation par défaut est de 15°.

Placer centre

Utilisez cette option pour donner à votre illustration un nouveau centre de perspective ou point de convergence. Cliquez sur Placer Centre pour retourner à l'écran de dessin. Votre curseur se transforme en large réticule. Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris lorsque le réticule se trouve au point choisi comme nouveau centre. Le petit réticule de perspective se déplace pour indiquer le nouveau centre de perspective en vigueur.

Rotations de perspective

Toutes les rotations de perspective sont contrôlées à l'aide des commandes numériques sur votre clavier. Pour faire pivoter le pinceau par étapes de 1 degré, utilisez le clavier numérique selon le tableau suivant:

	-1°	+1°	Zéro
Rotations X	7	9	0
Rotations Y	4	6	0
Rotations Z	1	3	0
Remise à zéro de toutes les rotations:	0		
Placer centre:	.		
Ecran de remplissage:	-		

Tableau 5.1 Rotation et valeurs de perspective à l'aide du clavier numérique

Pour faire pivoter le pinceau par degrés de rotation en fonction des valeurs de rotation définies dans la case de dialogue Options de perspective (voir ci-dessus), utilisez les touches numériques et la touche Shift simultanément.

	-Valeur de rotation°	+Valeur de rotation°
Rotations X	7	9
Rotations Y	4	6
Rotations Z	1	3
Remise à zéro de toutes les valeurs:	0	
Placer centre:	.	
Ecran de remplissage:	-	

Tableau 5.2 Rotation et valeurs de perspective à l'aide de la touche Shift et du clavier numérique

COMMANDES DE PERSPECTIVE

Remplissage d'écran: Touche de soustraction du clavier numérique

Cette option vous permet de remplir l'écran avec le pinceau utilisé sous sa forme de rotation en trois dimensions. La taille par défaut du pinceau pour le motif de remplissage de Perspective est celle du pinceau tout entier (et non pas seulement sa partie opaque).

Remise à zéro: 0 du clavier numérique

Cette option vous permet de rétablir le pinceau à son état initial avant la rotation. Si vous appuyez sur la touche 0 du clavier numérique, les trois axes se remettent à zéro et l'axe Z est fixe (voir ci-dessous) mais les valeurs de distance apparentes restent activées. En appuyant sur la touche majuscule et le 0 du clavier numérique, toutes les valeurs de perspective se remettent sur la valeur par défaut.

Centrer: Point (.) du clavier numérique

Cette option vous permet d'établir le centre de perspective ou l'horizon de votre paysage en perspective.

- Lorsque vous activez l'option Centre, votre curseur se transforme en large réticule. Le réticule plus petit restant stationnaire sur l'écran indique le centre en vigueur. Positionnez le large réticule au point marquant le nouveau centre et cliquez sur l'un des boutons de la souris.

Une fois le centre de perspective défini, la position du pinceau initial par rapport à ce centre détermine la position du plan de perspective au moment de la rotation du pinceau. Plus la distance au-dessus ou au-dessous du centre de perspective est grande, moins l'effet de perspective est prononcé.

Control

▢ Votre touche de contrôle fixe temporairement l'axe Y pour que vous puissiez déplacer votre pinceau vers l'avant ou l'arrière dans un espace en trois dimensions à l'aide de la souris.

▢

Les touches ; et ' permettent de déplacer le plan du pinceau vers l'avant ou l'arrière le long de son axe défini (voir ci-dessous) sans modifier son orientation et en lui faisant décrire une trajectoire perpendiculaire au plan du pinceau. Cet effet est donc le même que celui décrit ci-dessus pour la position du pinceau avant la rotation. Lorsque l'axe Z est fixe, la position du pinceau par rapport au centre de perspective détermine la distance du pinceau au-dessus ou au-dessous du niveau des yeux. Le même effet peut

▢

être produit après la rotation à l'aide des touches ; et ' qui déplacent le pinceau vers l'avant ou l'arrière sur son axe Z. En appuyant en même temps sur ces touches et sur la touche Shift, le mouvement se fait par plus grands incréments.

- Vous pouvez aussi modifier la distance apparente du point de vue de l'observateur en appuyant sur les touches < et > [touches de majuscules, de virgule (,) ou point (.)]. Ainsi, plus la distance apparente est grande, plus l'objet a l'air éloigné. Il grandit au fur et à mesure que la distance diminue.

COMMENT FIXER UN AXE

A chaque fois que vous activez le mode perspective, l'axe Z (qui est perpendiculaire à l'écran) est fixe et la souris ne déplace donc pas le pinceau sur cet axe.

Vous pouvez définir l'axe Y temporairement en maintenant la touche de contrôle enfoncée.



L'OUTIL D'AGRANDISSEMENT

(Equivalent au clavier: m; Mot-clé: magnifier)

Pour activer ou désactiver le mode d'agrandissement, utilisez la touche m. De la même façon, les touches numériques en haut de votre clavier peuvent aussi être utilisées pour agrandir automatiquement votre illustration de xN. En appuyant sur 3 par exemple, votre image s'agrandit de trois fois sa taille originale.

L'outil d'agrandissement partage l'écran en deux parties (fenêtres) et affiche la fenêtre de droite sur le mode d'agrandissement sélectionné. En mode d'agrandissement, positionnez le curseur au-dessus de la partie de la zone de dessin à agrandir. Cliquez sur l'un des boutons de la souris.

- Pour ajuster la taille des fenêtres, faites glisser la ligne grise qui sépare l'écran d'un côté ou de l'autre. Il est cependant impossible de faire glisser la ligne vers la gauche en augmentant la taille de l'illustration si ce déplacement masque, dans la fenêtre normale, la zone de dessin qui est magnifiée à gauche. Le modèle de dessin de DeluxePaint veut que tout pixel agrandi apparaisse aussi sous forme normale, ceci afin de garder plus de mémoire RAM.

L'outil d'agrandissement se révèle surtout utile pour un travail précis et vous permet d'utiliser n'importe quel outil de chaque côté de l'écran.

Pop-up menu

Pointez sur l'icône et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour modifier la valeur d'agrandissement. En appuyant sur la touche numérique équivalente en haut de votre clavier, votre illustration s'agrandira automatiquement selon le nombre de fois choisi et sera centrée automatiquement par rapport à la position du curseur. Par exemple, si vous appuyez sur 6, votre illustration s'agrandit 6 fois.

**L'OUTIL MAIN**

Si votre illustration est plus grande que l'écran, utilisez l'outil Main pour en visualiser des parties. Sélectionnez l'icône de l'outil et positionnez le curseur en forme de Main sur la zone de travail. Appuyez sur l'un des boutons de la souris et faites glisser l'illustration. Celle-ci se placera sur la nouvelle position dès que vous relâchez le bouton de la souris.

L'outil Main est utile lorsque vous vous en servez en même temps que l'outil d'agrandissement puisque seule une partie du document n'est visible dans ce mode.

Sur l'outil Main, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour afficher la page entière sur l'écran. Dans le cas où votre page est plus grande que l'écran, l'illustration entière s'affiche mais sous forme réduite. De même, si le document ouvert a la taille de l'écran, cliquez sur l'outil Main à l'aide du bouton droit de la souris pour dissimuler les menus. Cette fonction est similaire à la sélection de Voir Page du menu Image (voir ci-dessous).

Il vous est cependant impossible de travailler sur votre document dans ce mode. Vous ne pouvez que le visualiser. Appuyez sur n'importe quelle touche ou bien cliquez sur l'un des boutons de la souris pour retourner à la zone de travail de l'illustration sur laquelle vous travailliez lorsque vous avez cliqué la première fois.

**SAISIE DES COULEURS**

(Equivalent au clavier: , [virgule])

Utilisez Saisie des couleurs pour choisir une couleur de la zone de travail.

- Sélectionnez l'outil puis déplacez le curseur du sélecteur de couleur sur la zone de dessin. Cliquez sur une couleur à l'aide du bouton gauche de la souris pour la sélectionner en tant que couleur de forme et à l'aide du bouton droit pour le fond.



L'OUTIL SYMETRIE

(Equivalent au clavier: /)

Cet outil vous permet de modifier vos outils pour créer des figures et des motifs symétriques. L'outil Symétrie fonctionne avec tous les outils sauf les outils Texte et Saisie du pinceau. Pour dessiner en mode Symétrie, sélectionnez simplement l'outil et dessinez.

Dialogue

Cliquez sur l'icône de l'outil Symétrie à l'aide du bouton droit de la souris pour afficher la case de dialogue Options de Symétrie.



Figure 5.15 Case de dialogue Options de Symétrie

Cette case vous permet de définir le centre de votre dessin symétrique, de choisir le nombre de points du pinceau ainsi que le mode Symétrie.

ARRET

Cette option désactive toutes les options de symétrie. Le bouton-radio devient noir lorsque vous cliquez dessus pour indiquer qu'il est actif et le mode Symétrie est automatiquement désactivé.

POINTS

Avec cette option, vous pouvez entrer le nombre de points du pinceau (allant jusqu'à 40). Il vous suffit de définir ce nombre au moment où vous dessinez en mode Cycle ou Miroir.

CYCLE

Avant de choisir Cycle, sélectionnez le nombre de points du pinceau désiré. Au fur et à mesure que vous dessinez, les points du pinceau restent à distance égale les uns des autres et suivent l'exemple du point de repère (sur lequel se trouve le réticule).

MIROIR

Avant de choisir l'option Miroir, il vous faut sélectionner le nombre de points du pinceau désiré. De la même façon qu'avec l'option Cycle, les points du pinceau restent à distance égale et suivent l'exemple du point de repère (sur lequel se trouve le réticule). Cependant, ici chaque point possède une copie qui fait office de miroir de son action. Si vous faites pivoter les points dans le sens des aiguilles d'une montre, les points-miroir pivotent dans le sens contraire.

TUILE

Effacez toujours l'écran avant de dessiner en mode Tuile. Cette option vous permet de créer des copies multiples de votre motif sur l'écran au fur et à mesure que vous dessinez. Etablissez la taille des tuiles en introduisant leur hauteur et largeur (en pixels). C'est un outil idéal pour les designers dans l'industrie textile car il vous permet de réaliser un motif entier en dessinant simplement l'un de ses éléments.



Figure 5.16 Modes Cycle, Miroir et Tuile

PLACER CENTRE

Cette option vous permet de définir le centre du motif symétrique que vous allez dessiner. Le centre par défaut est celui de votre écran. Lorsque vous cliquez sur Placer centre, la case de dialogue Options de Symétrie disparaît. Déplacez alors le curseur en forme de réticule sur n'importe quelle partie de l'illustration et cliquez pour définir le nouveau centre.

LARGEUR/HAUTEUR

Cette option vous permet de spécifier la hauteur et la largeur (en pixels) de tuiles individuelles lorsque vous vous trouvez en mode Tuile. Appuyez sur Tab pour activer l'une des cases et entrer la nouvelle taille.

**UNDO**

(Equivalent au clavier: u; Mot-clé: renoncer)

Cette option vous permet d'annuler la dernière opération de dessin (y compris UNDO) dans la mesure où il n'y a eu aucun clic de la souris.

**CLR**

(Equivalent au clavier: K; Mot-clé: Klear)

L'option CLR (de l'anglais Clear pour effacer) efface l'écran à la couleur de fond utilisée.

**L'OUTIL GRADIENT**

Certains outils peuvent appliquer une série de couleurs (appelée gradient) autant qu'une couleur unique. L'outil Gradient vous permet de sélectionner un gradient précédemment créé comme couleur de forme et vous pouvez l'utiliser avec les outils de remplissage et de figures pleines, l'outil Texte et le pinceau à main levée.

Menu pop-up

Pointez sur l'icône et tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, sélectionnez un gradient déjà créé. Déplacez le curseur sur le gradient requis et relâchez le bouton de la souris. La fenêtre disparaît et le gradient sélectionné correspond à la couleur de forme.

Le menu pop-up de l'outil Gradient affiche jusqu'à 8 gradients selon le format d'écran utilisé et le nombre de gradients définis. DeluxePaint fournit un gradient par défaut.

Dialogue

Pointez sur l'icône et maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour afficher la case de dialogue Gradient. Cette case vous permet de définir jusqu'à 16 gradients en spécifiant les premiers et les derniers points d'une série de couleurs.

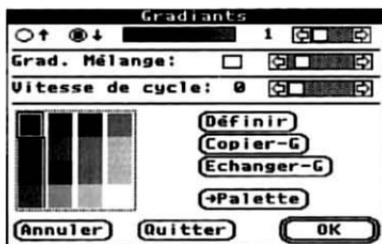


Figure 5.17 Case de dialogue Gradients

LA BARRE DE GRADIENT

La Barre de Gradient se trouve dans la partie supérieure de la case de dialogue et vous donne des informations sur le statut du gradient. Au fur et à mesure que vous définissez, passez d'un gradient à l'autre ou le modifier en suivant les étapes décrites ci-dessous, la barre de gradient change.

Les flèches directionnelles qui se trouvent sur la gauche de la barre de gradient vous permettent de changer la direction de votre gradient. Pour cela, cliquez sur le bouton-radio correspondant. Cette procédure modifie aussi la direction du cycle des couleurs de votre illustration (si vous utilisez l'option Cycle).

La réglette sur la droite de la barre de gradient vous permet de passer d'un gradient à l'autre. Pour cela, cliquez sur les flèches de gauche ou de droite sur l'un des côtés de la réglette ou faites glisser la case vers la gauche ou vers la droite. Vous constatez que la valeur à gauche de la réglette change et affiche la valeur du gradient utilisé. Vous pouvez ainsi définir jusqu'à 16 gradients.

Pour définir un nouveau gradient, déplacez-vous tout d'abord sur la première place disponible (à moins que vous ne vouliez écrire sur un gradient existant) puis suivez les étapes décrites ci-dessous (Création, Copie et Échange de gradients).

GRAD. MELANGE

La case de Giclée de Gradient vous permet de choisir entre le mélange à l'aide de motifs (option par défaut) et le mélange sans motifs (ou giclée). Le mélange réduit le contraste entre les couleurs adjacentes (sans toutefois modifier les couleurs elles-mêmes) en introduisant un degré de chevauchement aléatoire de couleur dans la zone-frontière. Le mélange de motifs permet l'utilisation de motifs de densités variables pour produire un effet de transition adoucie. Avec l'option Giclée de Gradient activée (en activant la case), vous pouvez ajuster le degré de chevauchement à l'intérieur de la bordure, entre les deux couleurs en cliquant sur les flèches de droite ou de gauche de la réglette.

VITESSE DE CYCLE

Vous pouvez vous servir des informations qui se trouvent dans les gradients pour créer des effets d'animation à l'aide des cycles de couleurs. Chacun des 16 gradients contient un élément supplémentaire d'information appelé Vitesse de Cycle qui correspond à la vitesse à laquelle les couleurs du gradient défilent lorsque le mode Cycle est activé. (Pour cela, sélectionnez Cycle Clrs du menu Div(ers) ou appuyez sur Tab). Pour ajuster la vitesse de cycle, cliquez sur les flèches de gauche et de droite de la réglette ou faites glisser la case vers la gauche ou la droite. Il est à noter que chaque gradient peut avoir sa propre vitesse de cycle et la direction dans laquelle les couleurs défilent se modifie si vous en changez la direction du gradient. Pour désactiver le cycle pour un gradient particulier, remettez la vitesse à zéro (en déplaçant la réglette à l'extrême gauche). Si vous voulez voir un exemple typique de cycle de couleur, chargez l'image intitulée Celtic du sous-répertoire artwork et appuyez sur la touche Tab.

CREATION, COPIE ET ECHANGE DE GRADIENTS

(Equivalents au clavier, seulement si vous vous trouvez dans la case de dialogue Gradients: b= définir; c = Copier; s = Echanger; p = Palette)

La partie inférieure de la case de dialogue Gradients donne accès à des aspects plus fondamentaux des gradients tels que la définition, la copie ou l'échange de gradients. Pour créer (ou définir) un gradient, cliquez sur la première couleur du gradient projeté, puis sur Créer et enfin sur la dernière couleur. Une ligne verticale apparaît à droite de la série de couleurs indiquant que la série a été définie comme un gradient.

Les boutons-radio Copier-G et Echanger-G vous permettent de copier les gradients ou de les échanger avec d'autres parties de la palette. Par exemple, pour copier un gradient, déplacez la réglette sur le gradient dont vous voulez la copie (notez la ligne verticale noire à sa droite). Cliquez ensuite sur Copier-G puis sur une couleur de la palette. Le gradient se reproduit sur la nouvelle zone définie en commençant par la couleur sélectionnée. Echange-G a une fonction similaire: le gradient change et la nouvelle série de couleurs (c'est-à-dire) le nouveau gradient procède à un échange de positions sur la palette avec l'ancien gradient. Il est à noter que Copier-G et Echanger-G modifient en fait la palette en y réarrangeant l'ordre des couleurs.

En cliquant sur le bouton Palette, la case de dialogue correspondante s'affiche ce qui vous permet d'effectuer les modifications sur des couleurs individuelles de la palette. Reportez-vous à la partie Indicateur de couleurs ci-après pour plus de renseignements sur la case de dialogue Palette.

- Remarque: Les options Définir, Copie et Echange ne peuvent pas être utilisées en format CGA.



L'OUTIL MOTIF

Avec DeluxePaint, il vous est possible de dessiner avec des motifs ainsi qu'avec des couleurs "pleines". Un motif utilise à la fois les couleurs de forme et de fond et représente une manière de créer un plus grand nombre de couleurs apparentes dans votre palette. Pour activer les motifs, sélectionnez l'outil Motif.

Menu pop-up

Pointez sur l'icône et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour afficher le menu Motif. Sélectionnez un motif en faisant glisser le curseur sur le motif désiré en relâchant le bouton. Le menu disparaît et le motif choisi s'affiche dans la case de la couleur de forme. Il est à noter que la sélection de la couleur de forme ou de fond n'affecte pas le motif. De cette façon, vous pouvez créer d'ingénieux dégradés en sélectionnant de nouvelles couleurs de forme ou de fond.

Vous pouvez utiliser l'un des outils suivants pour dessiner avec le motif sélectionné:

Le S Continu

La droite

- La courbe
- Le rectangle
- Le cercle
- L'ellipse
- Le polygone
- L'outil de remplissage

Voici une description des motifs spéciaux:

-  **COULEUR PLEINE**
Sélectionnez cette option pour retourner au mode de couleurs pleines dans vos dessins.
-  **MOTIF MULTICOLORE D'UN PINCEAU PERSONNALISE**
Cette option vous permet de transformer le pinceau personnalisé utilisé précédemment en motif, le pinceau personnalisé gardant sa forme et ses couleurs originales.
-  **MOTIF UNICOLORE D'UN PINCEAU PERSONNALISE**
Cette option vous permet aussi de transformer le pinceau personnalisé utilisé précédemment en motif mais ici seule la forme originale est conservée. La couleur du motif est celle du premier plan utilisée.

En sélectionnant l'option Motifs Vidéo du menu Préférences, les deux rangées inférieures de motifs sont plus optimisées pour les applications vidéo car elles réduisent les oscillations sur les moniteurs NTSC. Si vous sélectionnez Demi-teintes du menu Préférences, ces deux rangées de motifs seront optimisées pour les applications d'impression laser.

L'INDICATEUR DE COULEUR

L'indicateur de couleur marque les couleurs sélectionnées de forme et de fond.



Figure 5.18 Indicateur de couleur et palette

Dialogue

Si vous cliquez n'importe où sur l'Indicateur de Couleur, la case de dialogue Palette s'affiche. Vous pouvez alors modifier les couleurs de votre palette et créer des séries de couleurs et des gradients.



Figure 5.19 Case de dialogue Palette

- La figure 5.19 montre la case de dialogue Palette du format VGA (640 x 480, 16 couleurs). Etant donné que les autres formats d'écran vous permettent d'afficher un nombre de couleurs plus ou moins important (par exemple, quatre couleurs avec CGA et jusqu'à 256 couleurs pour MCGA et EVGA), la case de dialogue Palette de ces formats sera légèrement différente. Il est aussi à noter que les caractéristiques suivantes ne peuvent pas toutes être utilisées dans les différents formats d'écran. Par exemple, les formats CGA et EGA de 320 x 200 possèdent un univers de couleurs et il est possible que les gradients ne soient pas très fins. Cependant, sans tenir compte du format d'écran, les principes de manipulation de couleurs et de modification restent les mêmes.

La barre de titre de la case indique la couleur de forme sélectionnée. Vous pouvez faire glisser la case sur l'écran par l'intermédiaire de la barre de titre pour la placer sur votre illustration en vue de faire des comparaisons directes avec d'autres couleurs en vigueur dans votre illustration.

Au-dessous de la barre de titre se trouvent les cases de défilement RVB et NSL. En cliquant sur les flèches de gauche ou de droite de ces cases (ou en faisant glisser la case vers la gauche ou la droite), vous pouvez modifier les couleurs individuelles de la palette. Cliquez sur le bouton RVB pour obtenir une variation des proportions de Rouge, Vert et Bleu de la couleur utilisée.

La méthode de mélange des couleurs NSL donne des résultats quasi identiques au mélange RVB. Elle décompose chaque couleur en valeurs de Nuance, Saturation et de Luminosité.

- La Nuance représente l'emplacement de la couleur dans le spectre des couleurs. Lorsque vous glissez le long de l'échelle des nuances (à partir de la gauche), la couleur sélectionnée change et prend respectivement une teinte Rouge, Orange, Jaune, Vert, Bleu, Violet et Rouge.
- La Saturation désigne la force d'une nuance particulière et indique dans quelle mesure elle a été "diluée" par une adjonction de blanc. Si la couleur en cours a une saturation de zéro (et que la case de sélection est située à gauche de l'échelle de saturation), la couleur en question est alors le blanc.
- La Luminosité a trait à la lumière reflétée à la surface d'une couleur (et donc à la présence ou l'absence de noir). Une couleur ayant une luminosité élevée contient très peu ou pas de noir tandis qu'une couleur à faible luminosité en contient plus. Une luminosité de zéro produit donc du noir, quelle que soit la nuance ou la saturation choisie.

Les cases de défilement RVB et NSL utilisent toutes deux une échelle de 100 points même si la nombre maximum de teintes sur l'échelle RVB est de 64. Le tableau 5.3 indique les valeurs RVB sur une échelle de 64 points.

100 Pt	64Pt	100 Pt	64Pt	100 Pt	64Pt	100 Pt	64 Pt
0	0	27	16	52	32	77	47
3	1	28	17	53	33	78	49
5	2	30	18	55	34	80	50
6	3	31	19	56	35	81	51
8	4	33	20	58	36	83	52
9	5	34	21	59	37	84	53
11	6	36	22	61	38	86	54
13	7	38	23	63	39	88	55
14	8	39	24	64	40	89	56
16	9	41	25	66	41	91	57
17	10	42	26	67	42	92	58
19	11	44	27	69	43	94	59
20	12	45	28	70	44	95	60
22	13	47	29	72	45	97	61
23	14	48	30	73	46	98	62
25	15	50	31	75	47	100	63

Tableau 5.3 Valeurs RVB sur échelle de 64 points

La partie inférieure de la case de dialogue Palette indique les couleurs de la palette et affiche sept boutons-radio dont en voici les fonctions:

DEGRADE (Equivalent au clavier: ϵ)

Cette option vous permet de créer un dégradé ou un dégradé entre deux couleurs. Par exemple, si vous désirez créer un dégradé dont la première couleur est un bleu foncé et la dernière un blanc, cliquez sur le rectangle bleu foncé (dans la palette de couleurs) puis sur Dégradé et enfin sur le rectangle blanc. Le niveau de dégradé entre la première et la dernière couleur du dégradé est calculé automatiquement.

COPIE (Equivalent au clavier: c)

Avec ce bouton, vous pouvez copier une couleur d'une position de la palette à une autre. Pour cela, cliquez sur la couleur puis sur l'option Copie et enfin sur l'emplacement où vous voulez qu'elle soit copiée.

ECHANGE (Equivalent au clavier: s)

Avec ce bouton, vous pouvez échanger la position de deux couleurs de la palette. Cliquez sur la première couleur puis sur Echangé et enfin sur la deuxième couleur. Les deux couleurs sélectionnées permutent dans la palette.

→ **GRADIENT** (Equivalent au clavier: g)

Utilisez ce bouton pour afficher la case de dialogue Gradient qui vous permet de définir jusqu'à 16 gradients basés sur les couleurs de la palette. En cliquant sur cette option, vous confirmez comme si vous cliquez sur OK (voir ci-dessous) et il vous est impossible de UNDO aux changements effectués jusqu'à ce que vous affichiez de nouveau la case de dialogue.

UNDO (Equivalent au clavier: u)

Ce bouton vous permet d'annuler le dernier changement effectué dans la palette.

ANNULER

En cliquant sur ce bouton, vous faites disparaître la case de dialogue Palette sans que les changements effectués ne prennent effet.

OK

En cliquant sur OK, vous faites disparaître la case de dialogue Palette et acceptez les changements effectués.

PALETTE UTILISEE

Pour sélectionner la couleur de forme, cliquez sur une couleur de la palette à l'aide du bouton gauche de la souris et à l'aide du bouton droit pour la couleur de fond. Vous pouvez aussi sélectionner la couleur de forme et de fond à partir du clavier en utilisant les touches [ou] pour la couleur de forme et la touche Shift [et Shift] pour celle de fond. Cette procédure fait défiler les couleurs et vous pouvez les changer rapidement tout en dessinant (sans oublier de maintenir le bouton de la souris enfoncé). En mode 256 couleurs, vous pouvez utiliser les touches d'ouverture et de fermeture de parenthèses (touche Shift-9 et Shift 0) pour vous déplacer dans la palette par groupes de 8 couleurs à la fois.

- Remarque: Pour défiler dans la palette, vous pouvez aussi utiliser les flèches de gauche et de droite qui se trouvent au-dessous. A chaque fois que vous cliquez sur la flèche, la palette se déplacera par groupes de 8 couleurs à la fois ce qui est utile lorsque vous vous trouvez en mode 256 couleurs.

En mode EGA, VGA, MCGA et EVGA, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en pointant sur une couleur de la palette pour faire apparaître un menu pop-up similaire à ceux utilisés pour les autres outils (voir ci-dessus).

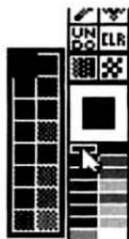


Figure 5.20 *Menu pop-up Palette*

En mode 16 couleurs (EGA et VGA), le menu pop-up vous présente ce qui ressemble à des dégradés supplémentaires qui sont, en fait, des couleurs par paire arrangés sous forme de motif à carreaux. Dû à l'affichage en résolution haute de ces modes (souvent 640 x 480 ou 640 x 350), les paires de couleurs se fondent pour créer une sorte de troisième teinte. Pour choisir l'un de ces dégradés, faites glisser le pointeur sur la couleur désirée et relâchez le bouton de la souris. Vous pouvez alors utiliser ce dégradé pour votre dessin de la même façon que vous le feriez avec les autres couleurs de la palette.

En mode 256 couleurs, le menu pop-up affiche les 256 couleurs disponibles. (Il s'agit de 256 couleurs "pleines" contrairement aux motifs à carreaux utilisés en mode 16 couleurs). Faites glisser le pointeur sur la couleur désirée et relâchez le bouton de la souris.

MENUS

LE MENU ? (POINT D'INTERROGATION)

Le menu ? affiche des informations sur les droits d'auteur de DeluxePaint II Enhanced ainsi que le numéro de version du programme et le nom des designers.

LE MENU IMAGE



Le menu Image vous permet de charger et d'effacer des images, d'enregistrer le travail en cours et d'imprimer vos oeuvres artistiques. C'est à partir de ce menu que vous choisissez vos imprimantes, définissez la taille de la page de votre document, visualisez la page de brouillon et quittez DeluxePaint pour retourner au DOS.

NOUVEAU

Cette option vous permet de créer un nouveau document et un seul document ne peut être ouvert à la fois. DeluxePaint ferme donc automatiquement le document en cours (et la Page de brouillon, s'il y en a une) lorsque vous choisissez l'option Nouveau. Si vous avez modifié le document en cours, une case de dialogue standard Enregistrer modifications apparaît:

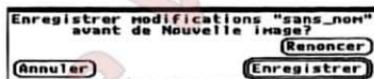


Figure 5.21 Case de dialogue Enregistrer modifications

Si vous cliquez sur Enregistrer, la case de dialogue Enregistrer image s'affiche (voir figure 5.23). Cliquez sur Renoncer ou appuyez sur D (ou d) pour faire apparaître un nouveau document sans enregistrer les modifications apportées à celui sur lequel vous travaillez. Cliquez sur Annuler ou appuyez sur Esc pour annuler votre demande de nouveau document.

Lorsque le nouveau document s'affiche, toutes les options et les préférences (sauf le pinceau personnalisé utilisé, si l'option a été sélectionnée et la

palette) apparaissent avec leurs valeurs par défaut. Le nouveau fichier reste Sans Titre jusqu'à ce que vous l'enregistriez (voir Enregistrer et Enregistrer sous..., ci-dessous).

INVERSER

Cette option efface tous les changements effectués depuis la dernière fois que vous avez enregistré ou chargé l'image et rechargé l'image en cours. Inversé est sans effet si l'image n'a jamais été enregistrée.

CHARGER...

(Equivalent au clavier: L ou l)

Cette option vous permet de charger une image. En sélectionnant Charger, la case de dialogue suivante apparaît:



Figure 5.22 Case de dialogue Charger Image

La case de dialogue Charger Image affiche la liste de tous les fichiers dans le répertoire ou sur la disquette utilisés. Si le fichier requis se trouve dans une unité différente, cliquez sur le bouton-radio qui se trouve à côté de la lettre de cette unité (A-F).

Vous pouvez visualiser tous les fichiers ou répertoires en cliquant sur les flèches ou en faisant glisser la case de défilement vers le haut ou vers le bas. Sur le clavier, vous pouvez utiliser la flèche du haut (↑) ou celle du bas (↓), les touches PgUp et PgDn pour visualiser la liste des fichiers ou des répertoires. Il vous est aussi possible de vous rendre directement dans un répertoire ou un fichier en tapant la première lettre de leur nom.

Pour ouvrir un répertoire, cliquez deux fois sur son nom ou une fois pour le sélectionner puis cliquez sur Ouvrir. Pour le fermer, appuyez sur la touche de retour arrière ou cliquez sur le chemin d'accès utilisé dans la fenêtre.

Pour ouvrir un fichier, cliquez deux fois sur son nom ou une fois pour le sélectionner puis cliquez sur Ouvrir. Si vous décidez de ne pas charger l'image, cliquez sur Annuler ou appuyez sur Esc. Remarquez que les images sont chargées ainsi que tous leurs attributs: palettes, masques et information sur la perspective.

Vous pouvez charger les fichiers dans n'importe lequel des formats suivants à partir du menu Image:

- DPaint (.LBM) — constitue le format de fichier de l'image de DeluxePaint. Ce fichier est toujours suivi de l'extension .lbm. Lorsque vous sélectionnez un fichier DPaint (seulement), une description de la résolution d'écran, le nombre de couleurs utilisées pour créer l'image et une prévisualisation de l'image s'affichent dans la fenêtre.
- PCX — DeluxePaint peut lire et enregistrer des documents sous format Publisher's Paintbrush .PCX (version 3.0 ou plus récente). Lorsque vous sélectionnez un fichier PCX, une description du nombre de couleurs utilisées pour créer l'image et la taille du fichier s'affichent dans la fenêtre.
- Pinceau — constitue le format de fichier du pinceau de DeluxePaint. Ces fichiers sont toujours suivis de l'extension .bbm. Lorsque vous chargez un pinceau à partir du menu Image, celui-ci apparaît sous forme d'image.

Cliquez sur le bouton à côté du nom du format désiré. Une liste de fichiers dans ce format (s'il en existe) apparaît alors dans la fenêtre.

ENREGISTRER

(Equivalent au clavier : S)

Utilisez cette option pour Enregistrer les modifications les plus récentes apportées à l'image. Si celle-ci n'a pas été enregistrée auparavant, la case de dialogue Enregistrer Image apparaît:



Figure 5.23 Case de dialogue Enregistrer Image

Veillez à ce que le chemin d'accès utilisé se termine par le sous-répertoire dans lequel vous voulez enregistrer votre fichier. Pour ouvrir un répertoire, cliquez deux fois sur son nom et pour le fermer, appuyez sur la touche de retour arrière ou cliquez sur le chemin d'accès utilisé dans la fenêtre à l'aide du bouton gauche de la souris.

Pour enregistrer un fichier sur une unité différente, cliquez sur le bouton-radio placé à côté de la lettre correspondant à l'unité désirée (A-F). Si vous enregistrez sur une unité de disquette, assurez-vous qu'une disquette vierge formatée se trouve dans l'unité.

Si vous désirez changer le nom du fichier, cliquez dans la case d'édition du nom de fichier et tapez le nouveau nom. Le nom peut avoir une longueur de 8 caractères (12 caractères au total avec l'extension .lbm qui est automatiquement ajoutée à votre nom de fichier par DeluxePaint). Cliquez sur Enregistrer ou appuyez sur Return (Enter or ↵) pour procéder à l'enregistrement. Cliquez sur Annuler ou appuyez sur Esc pour annuler l'enregistrement.

- Les images sont enregistrées avec tous leurs attributs: palettes, masques et information sur la perspective. La page de brouillon n'est pas enregistrée automatiquement à moins de sélectionner Nouveau du menu Image. Elle peut être enregistrée séparément en passant simplement sur la page de brouillon et en enregistrant le fichier (voir Page<->brouillon ci-dessous).

Normalement, Enregistrer est utilisée pour stocker vos images et illustrations sur disquette. Vous pouvez cependant utiliser Enregistrer pour la sauvegarde de palettes spéciales sans illustrations ou images. Si vous avez défini une palette qui vous semble être utile pour un certain travail, Enregistrez-la (vous pouvez l'appeler Palette de référence). Lorsque vous voulez utiliser cette palette, chargez-la à partir du menu Image tout comme vous le feriez pour n'importe quel fichier.

Dans le répertoire artwork, le fichier `_rgb_pal.lbm` représente un bon exemple de palette de référence. Nous l'y avons incluse car la palette de DeluxePaint ne possède que des couleurs à saturation haute tandis que ce fichier possède des couleurs à saturation haute, moyenne et basse. Elle se révèle donc très utile si vous voulez vous servir de couleurs intermédiaires comme le lissage ou la transparence.

ENREGISTRER SOUS...

Avec cette option, vous pouvez enregistrer une copie de l'illustration sous un nom ou un format différent. Lorsque vous sélectionnez Enregistrer Sous, la case de dialogue Enregistrer Image apparaît (voir figure 5.23 ci-dessus).

Pour changer le nom de l'illustration, cliquez sur la case Nom de Fichier et entrez-y un nouveau nom. Le nom peut avoir une longueur de 8 caractères (12 caractères au total avec l'extension `.lbm` ajoutée automatiquement à votre nom de fichier par DeluxePaint).

Veillez à ce que le chemin d'accès utilisé se termine par le sous-répertoire dans lequel vous voulez enregistrer votre fichier. Pour ouvrir un répertoire, cliquez deux fois sur le nom du répertoire et pour le fermer, appuyez sur la touche de retour arrière ou cliquez sur le chemin d'accès en cours dans la fenêtre à l'aide du bouton gauche de la souris.

Pour enregistrer un fichier dans une unité différente, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bouton-radio à côté de la lettre de l'unité requise. Si vous enregistrez sur une disquette, veillez à introduire une disquette formatée dans l'unité.

Une fois que vous avez donné un nouveau nom à l'image, sélectionné un format et choisi un répertoire dans lequel enregistrer votre image, cliquez sur Enregistrer ou appuyez sur Enter pour procéder à l'enregistrement.

Les images sont enregistrées avec tous leurs attributs: palettes, masques et information sur la perspective.

- La page de brouillon n'est pas enregistrée automatiquement. Vous pouvez cependant le faire séparément en passant sur la page de brouillon et en l'enregistrant. (voir **Page►brouillon**).

ANCIEN

Cette option apparaît dans la case de dialogue Enregistrer Image si et seulement si vous enregistrez une image sous format de 256 couleurs et vous désirez la charger dans une version plus ancienne de DeluxePaint II. Cliquez sur Ancien pour donner à votre fichier les attributs demandés par la version originale de DeluxePaint II.

PAGE->BROUILLON

(Equivalent au clavier: j)

Cette option vous permet d'échanger l'illustration affichée contre la page de brouillon. Celle-ci correspond toujours à l'illustration qui n'est pas affichée. Cela vous permet de travailler sur deux pages dont l'une peut être utilisée comme maquette sur laquelle vous pouvez créer des pinceaux et faire des expériences avec votre illustration.

La page de brouillon a toujours la taille de l'illustration originale et vous ne pouvez l'agrandir. Il est à remarquer que la page de brouillon occupe de l'espace-mémoire même si elle est vide.

PAGE<->BROUILLON

(Equivalent au clavier: J)

Cette option copie sur la page de brouillon l'image de la page en cours ce qui vous permet d'expérimenter différentes opérations sans risquer de perdre quoi que ce soit. Si vous avez dessiné sur votre page de brouillon, la case de dialogue suivante apparaît:



Figure 5.24 Case de dialogue Page->brouillon

Si vous ne possédez pas assez de mémoire EMS (Expanded Memory Specification) pour une page de brouillon, celle-ci sera enregistrée sur disquette et si vous n'avez pas suffisamment d'espace-mémoire sur la disquette pour l'enregistrer (dans ce cas, un message apparaît), il est préférable d'enregistrer votre image avant de la modifier. Si vous n'aimez pas les changements effectués, retournez à la dernière version enregistrée de votre image en sélectionnant Inversé (voir ci-dessus).

- Il est à noter que les masques ne sont pas copiés sur la page de brouillon.

EFFACER

La flèche à droite de cette option indique qu'il s'agit d'un menu hiérarchique contenant une série de sous-options. Sélectionnez Delete et un sous-menu se place sur la droite. Déplacez le curseur sur la droite pour sélectionner la sous-option de votre choix.

EFFACER CETTE PAGE

Pour effacer la page qui se trouve sur l'écran, utilisez cette option qui se révèle commode pour libérer l'espace-mémoire. N'oubliez pas d'enregistrer la page avant de l'effacer si vous pensez en avoir besoin plus tard. DeluxePaint vous demandera de confirmer l'opération avant d'exécuter la commande. Cliquez sur OK ou appuyez sur Enter pour procéder à l'effacement et cliquez sur Annuler ou appuyez sur Esc pour conserver la page.

EFFACER IMAGE

Cette option vous permet d'effacer une image enregistrée auparavant mais seuls les fichiers d'images de DeluxePaint (ceux suivis de l'extension .lbm) peuvent être effacés à l'aide de cette option. Lorsque vous sélectionnez Effacer Image, la case de dialogue suivante s'affiche:



Figure 5.25 Case de dialogue Effacer

Il est impossible de changer les répertoires en cours d'effacement et vous ne pouvez effacer que les fichiers .lhm du répertoire le plus récent dans lequel vous travailliez en dernier (celui qui se trouve à la fin du chemin d'accès).

EFFACER PINCEAU

Cette option efface un pinceau enregistré. Seuls les fichiers de pinceaux de DeluxePaint (ceux suivis de l'extension .bbm) peuvent être effacés avec cette option. Lorsque vous sélectionnez Effacer Pinceau, la case de dialogue Effacer s'affiche. A nouveau, seuls les fichiers de pinceau suivis de l'extension .bbm apparaissent dans la fenêtre.

Il est à noter que vous ne pouvez pas changer les répertoires lors de l'effacement d'un pinceau et vous ne pouvez effacer que les fichiers .bbm du dernier répertoire dans lequel vous vous trouviez (celui qui termine le chemin d'accès).

EFFACER MASQUE

Cette option efface un masque enregistré. Seuls les fichiers de masque de DeluxePaint (suivis de l'extension .sbm) peuvent être effacés avec cette option. Lorsque vous sélectionnez Effacer Masque, la case de dialogue Effacer apparaît et seuls les fichiers de masque suivis de l'extension .sbm apparaissent dans la fenêtre.

Il est à noter que vous ne pouvez pas changer les répertoires lors de l'effacement d'un masque et vous ne pouvez effacer que les fichiers .sbm du dernier répertoire dans lequel vous vous trouviez (celui qui termine le chemin d'accès).

EFFACER PCX

Cette option efface les fichiers d'images Publisher's Paintbrush. DeluxePaint peut lire et enregistrer des documents sous format Publisher's Paintbrush .PCX (version 3.0 et plus récente) et seuls les fichiers suivis de l'extension .PCX apparaissent dans la fenêtre d'effacement.

EFFACER PCC

Cette option efface les fichiers de pinceaux Publisher's Paintbrush. DeluxePaint peut lire et enregistrer des pinceaux sous format Publisher's Paintbrush .PCC (version 3.0 et plus récente) et seuls les fichiers suivis de l'extension .PCC apparaissent dans la fenêtre d'effacement.

VISUALISER PAGE

(Equivalent au clavier: v)

Si votre page est plus grande que l'écran, l'option **Visualiser Page** affiche toute la page sous forme réduite. De même, si le document sur lequel vous travaillez est de la même taille que l'écran, cette option dissimule les menus que vous pouvez réactiver en appuyant de nouveau sur v ou sur F10.

Il est impossible de travailler sur le document lorsque vous êtes dans ce mode. Vous ne pouvez que le visualiser. Appuyez sur n'importe quelle touche ou cliquez sur l'un des boutons de la souris pour revenir à la fenêtre de travail.

TAILLE DE PAGE

Cette option vous permet de définir les paramètres de votre document. Etant donné que l'impression finale est fonction de l'imprimante utilisée, il vous faut sélectionner l'imprimante avant d'utiliser cette option. Reportez-vous à la partie **Choix d'imprimante** ci-dessous pour davantage de renseignements. De plus, vous devrez effacer la page de brouillon (s'il y en a une) avant de pouvoir définir la taille de l'image. Pour cela, passez tout d'abord sur la page de brouillon puis sélectionnez Effacer du menu.

Lorsque vous sélectionnez l'option **Taille de page**, la case de dialogue suivante s'affiche:



Figure 5.26 Case de dialogue Taille de l'image

ECRAN: Cette option donne à votre document les mêmes paramètres que ceux choisis pour le format d'écran. Par exemple, si votre format d'écran est VGA avec une résolution de 640 x 480, votre document sera donc de 640 points de largeur sur 480 de hauteur.

PAGE: Cette option définit la taille de votre document de façon à ce qu'il s'imprime sur une page entière d'après l'imprimante sélectionnée et sur le format de papier choisi (de la case de dialogue Choix d'imprimante, voir ci-dessous).

TAILLE NORMALE A RESOLUTION D'IMPRIMANTE: Cette option prend en considération la résolution de la sortie de l'imprimante pour calculer la taille de la page. Par exemple, si vous imprimez sur un format de page US avec une imprimante à 300 points par pouce, votre document sera alors de 2278 par 3160 pixels. Cela signifie qu'avec un mode d'affichage de 320 sur 200, votre document est beaucoup plus important que la partie visible sur l'écran. De manière spécifique, celui-ci sera sept fois plus large et douze fois plus haut que l'affichage sur l'écran.

PERSONNALISE: Cette option vous permet de spécifier la largeur et la hauteur de votre document en pixels d'écran. Sélectionnez Personnalisé et introduisez la largeur et la hauteur dans les cases correspondantes.

Cliquez sur OK ou appuyez sur Enter après avoir défini la taille de l'image. Pour quitter la case de dialogue sans accepter les modifications, cliquez sur Annuler.

Si la taille de votre image est plus importante que celle de l'écran, vous pouvez utiliser l'outil Saisir pour déplacer des parties de votre image et les visualiser ou bien défiler vers les parties de l'image se trouvant en dehors de l'écran à l'aide des touches curseur. Voir outil Main plus haut. Appuyez sur n pour centrer l'image. Vous pouvez aussi obtenir une vue réduite de l'image entière en sélectionnant **visualiser page** (voir **visualiser page** ci-dessus).

CHOIX D'IMPRIMANTE

Cette option vous permet de configurer l'imprimante que vous utilisez, le port auquel elle est reliée (LPT1 ou LPT2) et le format de papier qui y est chargé. Lorsque vous sélectionnez **Choix d'imprimante**, la case de dialogue suivante apparaît:



Figure 5.27 Case de dialogue Choix d'imprimante

TYPE D'IMPRIMANTE

Sélectionnez l'imprimante en cliquant sur son nom et si elle n'est pas dans la liste, sur le nom d'une imprimante compatible avec la vôtre. De nombreuses imprimantes sont compatibles avec l'une des imprimantes Epson dont la liste est dressée.

PORT

Cette option vous permet de sélectionner le port auquel votre imprimante est reliée (LPT1 ou LPT2).

RESEAU

Activez cette case si votre imprimante est utilisée avec un réseau.

TAILLE DE PAPIER

Sélectionnez la taille du papier sur lequel vous voulez imprimer. Les types suivants sont disponibles:

Lettre 8,5 x 11, Lettre US

US Large 15 x 11

A4 8.3 x 11.7

Personnalisé Spécifiez la hauteur et la largeur en cm ou pouces

- Si vous ne pouvez imprimer dans l'un de ces formats, reportez-vous au manuel de votre imprimante pour les caractéristiques et formats acceptés.

IMPRIMER...

Avec cette option, vous pouvez imprimer une ou plusieurs copies de votre image. Cependant, avant d'imprimer, choisissez une imprimante (voir **Choix d'imprimante** ci-dessus). En sélectionnant **Imprimer**, la case de dialogue suivante apparaît:



Figure 5.28 Case de dialogue *Imprimer*

COULEUR

Pour imprimer avec une échelle de gris sur votre imprimante couleur, laissez cette case vide.

FEUILLES CONTINUES

Activez cette case si votre imprimante est définie pour utiliser des pages continues. Si vous utilisez un plateau d'alimentation manuelle, laissez cette case vide.

PORTRAIT/PAYSAGE

Cette option vous permet de choisir l'orientation de l'image sur le papier. Avec **Portrait**, votre image s'imprime sur la largeur de la page et avec **Paysage** sur la longueur de la page. Par conséquent, **Paysage** modifie la largeur de la zone à imprimer.

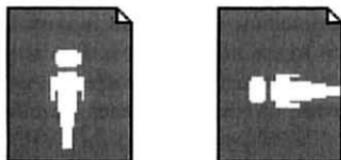


Figure 5.29 Orientation *Portrait/Paysage*

FRANÇAISE/ITALIENNE

Cette option vous permet de choisir entre une image présentée au centre de la page (française) ou dans la partie supérieure gauche (à l'italienne).

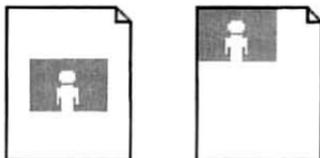


Figure 5.30 *Française/italienne*

COPIES

Entrez le nombre de copies (entre 1 et 99) que vous désirez imprimer, le défaut étant UNE (1).

DRAPEAU

L'option Drapeau se rapporte davantage au style d'impression qu'au document ou à l'image en forme de bannière. Si vous avez créé une image dépassant une page et souhaitez l'imprimer sans scission, sélectionnez alors cette option et votre imprimante imprimera jusque sur les bords la première page puis calculera les dimensions du plateau d'alimentation et continuera d'imprimer sur les pages suivantes sans laisser de blanc.

AUTOMATIQUE/PERSONNALISE

Pour permettre à DeluxePaint de définir les dimensions de votre impression, choisissez Automatique et pour en définir vous-même la hauteur et la largeur, choisissez Personnalisé.

CONSERVER UNIFORMITE DE LIGNE

Dans certaines circonstances, vous pourriez avoir à choisir entre conserver le rapport hauteur/largeur de l'image et conserver le nombre de lignes apparaissant dans la sortie imprimée. En effet, toutes les résolutions d'écran ne s'associent pas à toutes les imprimantes. En activant la case Conserver uniformité des lignes, le nombre de lignes sera conservé dans l'impression bien que le rapport de l'aspect de l'écran puisse en être affecté. Ainsi, même si l'image imprimée apparaît déformée ou allongée, toutes les informations s'y trouvant resteront intactes.

PIXELS D'ECRAN CARRES

Toutes les résolutions d'écran n'utilisent pas les pixels carrés comme, par exemple, les formats EGA 640 x 200 et 640 x 350. Activez cette case si vous voulez que DeluxePaint considère les pixels d'écran carrés sur la sortie imprimée en remarquant que l'aspect de la sortie imprimée risque d'être différent de celui de l'écran.

PIXELS D'IMPRIMANTE CARRES

Pour compliquer les choses, toutes les imprimantes n'utilisent pas les pixels carrés. Activez donc cette case si vous voulez que DeluxePaint considère les points d'imprimantes comme carrés en remarquant de nouveau que l'aspect de la sortie imprimée risque d'en être affecté selon la position des deux options ci-dessus.

POSTER: X

Entrez un nombre entre 1 et 9 pour agrandir votre sortie imprimée du nombre de fois choisi. Le facteur d'agrandissement se rapporte à la fois à la hauteur et à la largeur. Ainsi, en choisissant 9, par exemple, la hauteur et la largeur sont multipliées par neuf donnant un résultat de 81 fois la taille de l'image originale.

TAILLE EN:

Les trois boutons qui se trouvent dans la partie inférieure gauche déterminent les unités de mesure de la sortie imprimée. Cliquez sur Pouces, DPI (Points par Pouce) ou Pixels (d'écran) pour afficher la taille de votre sortie imprimée avec ces unités de valeurs. Vous pouvez éditer ces dimensions directement à l'aide des cases d'édition qui se trouvent dans la partie inférieure droite de la case de dialogue.

Cliquez sur Imprimer pour procéder à l'impression de votre image. Si vous refusez les modifications, cliquez sur Annuler et la case de dialogue disparaît. Pour conserver les modifications sans imprimer, cliquez sur NON.

- Reportez-vous aussi à l'annexe F intitulée Imprimantes acceptées par DeluxePaint II Enhanced.

QUITTER

(Equivalent au clavier: Q)

Cette option vous permet de sortir du programme DeluxePaint et de retourner au DOS. Si vous quittez avant d'enregistrer les changements, une case de dialogue standard **Enregistrer Image** s'affiche (voir figure 5.23). Assurez-vous d'enregistrer toute oeuvre artistique que vous voulez garder avant de quitter. Pour modifier les résolutions d'écran, vous devez quitter et relancer le programme.

MENU PINCEAU

Pinceau	
Rétablir	B
Profil	D
Moitié	▶
Double	▶
Etirer	▶
Renverser	▶
Rotation	▶
Plier	▶
Découper	▶
Charger...	
Enregistrer...	

Le menu Pinceau vous permet de charger, d'enregistrer et de manipuler des pinceaux personnalisés.

RETABLIR

(Equivalent au clavier: B)

Si vous diminuez de moitié, doublez, étirez, pliez ou découpez un pinceau personnalisé, l'option Rétablir redonne au pinceau sa forme initiale. Le renversement, la rotation de 90° et celle de 180° ne peuvent être rétablies.

PROFIL

(Equivalent au clavier: O [o majuscule])

Cette option trace le contour d'un pinceau personnalisé d'une ligne à un pixel dans la couleur de forme utilisée. Pour augmenter l'épaisseur du contour, appuyez plusieurs fois sur O.

- Sur Saisie du Pinceau, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris ou appuyez sur B (Rétablir) pour redonner au pinceau sa forme initiale. Mais vous ne devez avoir appuyé sur O qu'une seule fois.

Outline Outline

Figure 5.31 *Contour*

MOITIE

/XY (Equivalent au clavier: h)

Réduit le pinceau personnalisé utilisé de moitié à la fois sur l'axe horizontal et vertical. Par exemple, un pinceau de 20 x 20 prend les dimensions 10 x 10.

/LARGEUR

Réduit le pinceau personnalisé utilisé de moitié sur son axe horizontal. Par exemple, un pinceau de 20 x 20 prend les dimensions 10 x 20.

/HAUTEUR

Réduit le pinceau personnalisé utilisé de moitié sur son axe vertical. Par exemple, un pinceau de 20 x 20 prend les dimensions 20 x 10.

DOUBLE

/XY (Equivalent au clavier: H)

Double la taille du pinceau personnalisé utilisé. Par exemple, un pinceau de 20 x 20 prend les dimensions 40 x 40.

/LARGEUR (Equivalent au clavier: X)

Double la longueur horizontale du pinceau personnalisé utilisé. Par exemple, un pinceau de 20 x 20 prend les dimensions 40 x 20.

/HAUTEUR (Equivalent au clavier: Y)

Double la longueur verticale du pinceau personnalisé utilisé. Par exemple, un pinceau de 20 x 20 prend les dimensions 20 x 40.

Il est à noter que l'augmentation de la taille du pinceau (qui double ou s'étire, comme ci-dessous indiqué) risque de demander plus de mémoire que la mémoire disponible. Dans ces cas, le pinceau redéfini apparaît comme un profil de pinceau.

ETIRER

/XY (Equivalent au clavier: Z)

Vous permet de redéfinir librement le pinceau personnalisé utilisé le long des deux axes. Pour cela, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites la glisser vers la taille désirée. Si vous maintenez la touche Shift enfoncée, le pinceau restera fidèle à ses proportions de hauteur et de largeur initiales. En sélectionnant **Rétablir** de ce menu ou en appuyant sur B, l'effet d'étirement s'annule.

LARGEUR

Vous permet de redéfinir librement le pinceau personnalisé utilisé le long de son axe horizontal. Pour cela, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites la glisser vers la taille désirée. En sélectionnant **Rétablir** de ce menu ou en appuyant sur B, l'effet d'étirement s'annule.

HAUTEUR

Vous permet de redéfinir librement le pinceau personnalisé utilisé le long de son axe vertical. Pour cela, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites la glisser vers la taille désirée. En sélectionnant **Rétablir** de ce menu ou en appuyant sur B, l'effet d'étirement s'annule.

RENVERSER

DE GAUCHE A DROITE (Equivalent au clavier: x)

Renverse le pinceau utilisé et produit une image-miroir. Sélectionnez de nouveau cette option pour remettre le pinceau dans sa position initiale.

DE HAUT EN BAS (Equivalent au clavier: y)

Renverse le pinceau utilisé de haut en bas (tête en bas). Sélectionnez de nouveau cette option pour remettre le pinceau dans sa position initiale.

ROTATION

90 DEGRES (Equivalent au clavier: z)

Fait pivoter le pinceau utilisé de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

180 DEGRES

Fait pivoter le pinceau de 180°. Sélectionnez de nouveau cette option pour remettre le pinceau dans sa position initiale.

ANGLE QUELCONQUE

Vous permet de faire pivoter le pinceau utilisé sur n'importe quel angle. En maintenant le bouton de la souris gauche enfoncé, faites glisser le profil du pinceau sur la position désirée. Relâchez le bouton de la souris. Sélectionnez **Rétablir** pour remettre le pinceau dans sa position initiale.

PLIER

GAUCHE ET DROITE

Vous permet de plier le pinceau utilisé à partir de son centre vers la droite ou la gauche. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le profil du pinceau sur la position désirée. Relâchez le bouton pour apposer le pinceau.

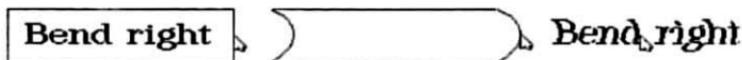


Figure 5.32 *Pliage gauche et droite*

Sélectionnez **Rétablir** de ce menu pour annuler les effets de pliage.

HAUT ET BAS

Vous permet de plier le pinceau utilisé à partir de son centre vers le haut ou vers le bas. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le profil du pinceau sur la position désirée. Relâchez le bouton pour apposer le pinceau.



Figure 5.33 *Pliage haut et bas*

Sélectionnez **Rétablir** de ce menu pour annuler les effets de pliage.

DECOUPER

GAUCHE ET DROITE

Vous permet d'étirer le pinceau personnalisé utilisé à partir d'un point immobile. Sélectionnez Découper — gauche-droite et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Déplacez la souris vers la droite ou la gauche. Le sommet du pinceau reste immobile. Relâchez le bouton de la souris pour définir le pinceau.

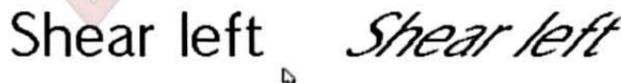


Figure 5.34 *Découpage gauche et droite*

Sélectionner **Rétablir** de ce menu pour annuler les effets de découpage.

HAUT ET BAS

Vous permet d'étirer le pinceau personnalisé utilisé à partir d'un point immobile. Sélectionnez Découper — haut-bas et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Déplacez la souris vers le haut ou le bas. La partie gauche du pinceau reste immobile. Relâchez le bouton de la souris pour définir le pinceau.

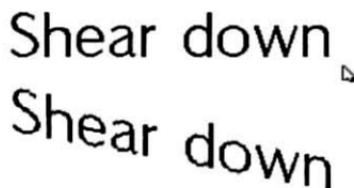


Figure 5.35 Découpage haut et bas

Sélectionnez **Rétablir** de ce menu pour annuler les effets de découpage.

CHARGER...

Cette option vous permet de charger un pinceau. Lorsque vous sélectionnez Charger du menu Pinceau, la case de dialogue suivante apparaît:



Figure 5.36 Case de dialogue Charger Pinceau

La case de dialogue Charger Pinceau affiche tous les fichiers de pinceaux de DeluxePaint du dossier ou la disquette utilisés. Si le fichier désiré se trouve dans une unité différente, cliquez sur le bouton qui se trouve à côté de la lettre de la nouvelle unité (A-F).

Visualisez la liste des fichiers ou répertoires en cliquant sur les flèches ou en faisant glisser la case de défilement vers le haut et vers le bas. Au clavier, vous pouvez utiliser la flèche du haut (↑) et celle du bas (↓), PgUp et PgDn pour afficher cette liste. Vous pouvez aussi vous rendre directement au répertoire ou fichier en tapant la première lettre de leur nom.

Pour ouvrir un répertoire ou un fichier de pinceau, cliquez deux fois sur leur nom ou une fois pour faire votre sélection puis sur Ouvrir. Pour fermer un répertoire, appuyez sur la touche de retour arrière ou cliquez sur le chemin d'accès utilisé dans la fenêtre.

Si la palette du pinceau est différente de celle de l'image, vous devez choisir celle que vous voulez utiliser ou si vous voulez en trier les couleurs. Souvenez-vous qu'un pinceau chargé affiche ses propres informations de palette). Pour utiliser une palette de pinceau, sélectionnez Palette du pinceau du menu Divers. Pour plus de renseignements sur le triage des couleurs des palettes, reportez-vous à la partie Trier Clrs du menu Divers.

Vous pouvez charger les formats de fichiers suivants à partir du menu Pinceau:

- DeluxePaint (.BBM) – format de fichier de pinceau propre à DeluxePaint. Les fichiers de pinceau sont toujours suivis de l'extension .bbm.
- PCC – DeluxePaint peut lire et enregistrer les pinceaux sous format Publisher's Paintbrush .PCC. Vous pouvez charger le fichier Publisher's Paintbrush comme des pinceaux.

ENREGISTRER...

Pour enregistrer un pinceau, lorsque vous sélectionnez Enregistrer... sous le menu Pinceau, la case de dialogue suivante apparaît:



Figure 5.37 Case de dialogue Enregistrer Pinceau

Veillez à ce que le chemin d'accès utilisé se termine par le sous-répertoire dans lequel vous voulez enregistrer votre fichier. Pour ouvrir un répertoire, cliquez deux fois sur son nom et pour le fermer, appuyez sur la touche de retour arrière ou cliquez sur le chemin d'accès utilisé dans la fenêtre.

Pour enregistrer un pinceau sur une unité différente, cliquez sur le bouton qui se trouve à côté de la lettre de la nouvelle unité. Si vous enregistrez sur une disquette, assurez-vous qu'il y ait une disquette vierge formatée dans l'unité appropriée.

Si vous désirez changer le nom d'un fichier de pinceau, cliquez sur la case Nom de Fichier et tapez le nouveau nom. Le nom peut avoir une longueur de 8 caractères (12 caractères au total avec l'extension .bbm qui DeluxePaint ajoute automatiquement au nom de fichier du pinceau). Cliquez sur Enregistrer ou appuyez sur Enter pour enregistrer le fichier. Pour annuler l'enregistrement, cliquez sur Annuler ou appuyez sur Esc.

MENU MODE

Mode	
<input type="checkbox"/> Dessiner	F1
<input checked="" type="checkbox"/> Couleur unique	F2
<input type="checkbox"/> Remplacer	F3
<input type="checkbox"/> Mélange	F4
<input type="checkbox"/> Ombré	F5
<input type="checkbox"/> Cycle	F6
<input type="checkbox"/> Adouci	F7
<input type="checkbox"/> Cycle multiple	H

Le menu Mode vous permet de changer la façon dont le pinceau utilisé dessine et d'effectuer d'intéressantes modifications sur l'écran de feuille de dessin. Les équivalents au clavier dans ce menu sont particulièrement utiles car ils vous permettent de modifier votre pinceau sans avoir à le retirer de la page.

DESSINER

(Equivalent au clavier: F1)

Dans ce mode par défaut qui ne s'applique qu'à un pinceau personnalisé, le pinceau est dessiné exactement tel qu'il a été sélectionné (à moins qu'il n'ait été créé en mode transparent dans lequel cas la couleur de fond est transparente).

COULEUR UNIQUE

(Equivalent au clavier: F2)

Ce mode utilise la forme du pinceau personnalisé mais dans la couleur de forme ce qui entraîne que tous les pixels transparents restent donc transparents.

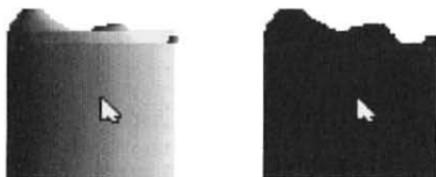


Figure 5.38 Pinceau personnalisé converti en pinceau à couleur unique

REPLACER

(Equivalent au clavier: F3)

Ce mode est similaire au mode **Dessiner** excepté qu'il n'y a aucune couleur transparente. Il n'est utilisé qu'avec les pinceaux personnalisés.

MELANGE

(Equivalent au clavier: F4)

Vous pouvez mélanger les couleurs en faisant glisser un pinceau au-dessus tout comme vous le feriez avec vos doigts pour une peinture à l'huile. Avec Mélange, aucune couleur nouvelle n'est ajoutée et seule la forme du pinceau affecte le dessin.

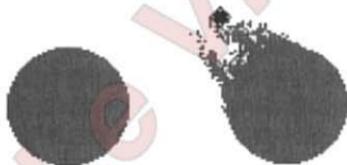


Figure 5.39 Effets de mélange

Pour mélanger les couleurs sur votre image, votre pinceau ne doit pas dépasser un quart de la surface de l'écran. Sélectionnez Mélange puis en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez le pinceau au-dessus des parties où le mélange doit s'appliquer. Les couleurs du pinceau glissent et suivent le mouvement du pinceau.

- Le blanc est considéré comme une couleur et se mélange avec les autres.

OMBRÉ

(Equivalent au clavier: F5)

Avec l'option **Ombre**, vous arriverez à créer des effets d'ombre subtils sur les couleurs de l'image appartenant à une série de couleurs. Sélectionnez la série qui vous intéresse en donnant au premier plan une de ses couleurs. Si la couleur du pinceau est comprise dans la même série, Ombre la remplace par la couleur suivante de la série. (par exemple, si la série se compose de blanc, de rose et de rouge que vous sélectionnez la couleur de forme parmi ces trois couleurs, vous pouvez appliquer du rose sur du blanc, du rouge sur du rose et ainsi de suite).

Pour utiliser la couleur suivante dans la série, appuyez sur le bouton gauche de la souris et sur le bouton droit pour utiliser la couleur précédente. Ces couleurs sont déterminées par rapport à celle du pinceau. Si la couleur de forme fait partie d'une série de couleurs, l'option Ombre n'a aucun effet sur les couleurs n'appartenant pas à la série. Si la couleur de forme n'appartient pas à une série de couleurs, l'option Ombre utilise toutes les couleurs du dessin comme si la palette entière constituait une série de couleurs. Si la couleur de forme fait partie de plusieurs séries de couleurs, DeluxePaint choisit la dernière couleur sélectionnée dans ces séries (celle portant le plus faible numéro).

- L'option Ombre fonctionne selon le nombre de couleurs dans la palette et se révèle plus efficace dans les modes d'affichage de 256 couleurs. En effet, si aucune série de couleurs n'a été définie, chaque groupe vertical de 16 couleurs est considéré comme une série. Pour définir une série de couleurs, reportez-vous à la description des Gradients plus haut dans ce chapitre.

CYCLE

(Equivalent au clavier: F6)

Cette option utilise la forme du pinceau sélectionné pour dessiner, tour à tour, dans les couleurs de la série utilisée, ignorant ainsi celles du pinceau. Pour utiliser un pinceau en mode Cycle:

- Définissez une série de couleurs (voir chapitre 4, exercice 1, Définition des séries de couleurs). Nous rappelons que dans les modes de 256 couleurs, chaque groupe vertical de 16 couleurs est considéré comme une série.

- Sélectionnez la couleur de forme dans la palette en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. Il est indispensable que la couleur provienne d'une série de couleurs pour que l'option Cycle soit applicable (si la couleur n'appartient pas à une série de couleur, le pinceau ne dessine qu'avec la couleur de forme).
- Sélectionnez un pinceau prédéfini ou créez-en un personnalisé.
- En maintenant le bouton gauche enfoncé, déplacez la souris pour dessiner.

Si vous utilisez un pinceau multicolore, sélectionnez Cycle et Cycle Multiple (référez-vous à la partie Cycle Multiple ci-dessous).

- L'option Cycle du menu Couleur assure une fonction différente. Elle active un effet d'animation clignotant sur l'image (voir Cycle dans le menu Couleur).

ADOUCI

(Equivalent au clavier: F7)

Cette option produit un effet d'adoucissement des lignes épaisses et réduit le contraste entre deux zones adjacentes. Elle est particulièrement utile avec l'aérographe pour réduire le contraste entre deux bordures ou pour éliminer les bords dentelés. Adouci examine les couleurs du pinceau et ajoute des couleurs intermédiaires de la palette, créant ainsi une transition entre les teintes:



Figure 5.40 Effets d'adouci

L'option Adouci se base sur le nombre de couleurs qui peuvent être utilisées par votre carte graphique. Plus il y a de couleurs sur votre palette, plus vous pourrez ajouter des couleurs intermédiaires pour réduire le contraste sur votre image. Pour cela:

- Sélectionnez un pinceau ne dépassant pas le quart de la surface de l'écran et choisissez Adouci.
- En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez le pinceau au-dessus de la zone sur laquelle vous voulez provoquer l'effet d'Adouci. Effectuez une pause de temps à autre pour permettre à votre ordinateur d'exécuter le processus.

Les séries de couleurs et la couleur de forme n'ont aucun effet avec l'option Adouci. Tout comme avec l'option Mélange, Adouci ne peut fonctionner avec les pinceaux dont la taille est supérieure au quart de l'écran.

CYCLE MULTIPLE

(Equivalent au clavier: M)

L'option Cycle Multiple s'utilise avec Cycle mais ne fonctionne qu'avec les pinceaux de deux couleurs ou plus. Lorsque le Cycle Multiple est activé, toutes les couleurs du pinceau sont utilisées à condition qu'elles soient comprises dans une série.

- Sélectionnez ou créez un pinceau personnalisé avec plus d'une couleur.
- Utilisez une série de couleurs ou plus pour définir celles de votre pinceau (voir Exercice 1 pour davantage de renseignements sur la définition des séries de couleurs). Le cycle ne s'applique pas sur les pixels n'appartenant pas à la série. Dessinez avec le pinceau.
- Le Cycle Multiple altère en fait, les couleurs de votre pinceau. Vous ne pouvez pas rétablir le pinceau dans sa forme précédente.

MENU MASQUE



Le menu Masque vous permet de créer, charger, enregistrer et effacer des masques. L'utilisation d'un masque sur une partie correspond à protéger cette partie avec un adhésif de masquage ce qui vous empêche de dessiner dessus. Les masques sont aussi connus sous le nom de "pochoirs". Lors de l'utilisation de Saisie de pinceau (voir Boîte à

Outils plus haut) sur une partie dont les couleurs sont verrouillées, ces couleurs du pinceau seront transparentes.

- Vous ne pouvez utiliser un Masque avec les deux formats d'écran à résolution la plus haute, u et v (1024 x 768 pixels).

MASQUE

(Equivalent au clavier: `)

Cette option active le masque en cours et une croix (X) apparaît dans la case d'activation. Si aucun masque n'a été défini, la sélection de cette option correspond à **Créer** (voir ci-dessous). Pour désactiver le masque, sélectionnez de nouveau Masque et la croix disparaît de la case d'activation.

DÉFINIR...

Cette option vous permet de verrouiller une ou plusieurs couleurs. Une couleur verrouillée n'est jamais affectée par le dessin quel que soit la zone où elle apparaît sur l'écran.



Figure 5.41 Parties verrouillées non affectées par le dessin

Lorsque vous sélectionnez Créer, la case de dialogue Créer Masque apparaît:



Figure 5.42 Case de dialogue Définir Masque

Pour déplacer cette case sur une zone de l'écran, pointez le curseur sur la barre de titre et faites glisser la case de dialogue.

Cliquez sur les couleurs à verrouiller soit dans la case Définir Masque ou sur la palette. Une barre noire verticale s'affiche à droite de chaque couleur verrouillée dans la case de dialogue. Pour annuler la sélection d'une couleur, cliquez sur la couleur une deuxième fois à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous pouvez aussi inverser les couleurs verrouillées en cliquant sur Inverse.

Cliquez sur Définir pour créer le masque. Un S apparaît dans la barre d'information pour vous indiquer que le masque est activé (voir Barre d'info ci-dessous). Lorsque Définir est sélectionné, la forme du masque est mise en mémoire mais non pas les couleurs spécifiques. Si bien que tout ce que vous ajoutez à votre image après avoir défini le masque n'est pas protégé, ceci même si vous dessinez avec une couleur que vous avez sélectionné auparavant comme couleur verrouillée. Pour verrouiller les couleurs qui viennent d'être appliquées, sélectionnez de nouveau Définir puis cliquez dessus. (Voici un raccourci utile: appuyez sur la lettre a n'importe quand rétablit votre dernière commande de menu y compris la réapparition des cases de dialogue. Ainsi, pour verrouiller de nouveau une couleur auparavant verrouillée, appuyez sur a puis sur Enter).

Pour effacer un masque, sélectionnez Effacer de la case de dialogue Définir Masque ou sélectionnez simplement Renoncer du menu Masque (voir ci-dessous).

FORME VERROUILLEE

Utilisez cette option avec un fond fixe (Voir Fond ci-dessous). Elle protège toutes les zones dessinées depuis la définition du fond. Lorsque vous verrouillez la forme, de nouveaux éléments sont ajoutés aux masques existants.

- Les formats d'écran p, q, t, u, v (voir figure 1.1) n'acceptent pas les options Créer forme ou Créer Fond fixe.

INVERSER

Cette option inverse les zones verrouillées sur l'écran si bien que toutes les zones verrouillées se déverrouillent et vice-versa. Utilisez cette option pour passer d'une zone à l'autre dans votre image:

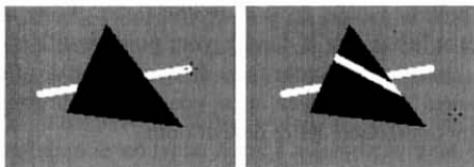


Figure 5.43 Masques inversés

Cette option est différente de l'option Inverse que vous trouvez dans la case de dialogue Définir Masque (voir plus haut) et qui permet de passer d'une couleur verrouillée à une couleur déverrouillée dans la case de dialogue.

UNDO

Cette option efface seulement le masque en cours. Les couleurs verrouillées auparavant restent sélectionnées dans la case de dialogue Définir Masque.

CHARGER...

Cette option vous permet de charger un masque enregistré auparavant. Lorsque vous la choisissez dans le menu Masque, la case de dialogue suivante s'affiche :



Figure 5.44 Case de dialogue Charger Masque

Celle-ci affiche la liste de tous les fichiers de masque de DeluxePaint (suivis de l'extension .sbm) dans le dossier ou sur la disquette utilisés. Pour visualiser cette liste de fichiers ou répertoires, cliquez sur les flèches du haut

et du bas à l'aide du bouton gauche de la souris ou faites glisser la case de défilement vers le haut et le bas. Sur le clavier, vous pouvez utiliser ↑, ↓. les touches PgUp, PgDn, Home et End pour faire défiler la liste des fichiers de masque et des répertoires. Vous pouvez aussi vous rendre directement sur l'un ou l'autre en tapant la première lettre de leur nom.

Si le masque que vous voulez utiliser ne s'affiche pas, changez de répertoire ou sélectionnez une nouvelle unité. Pour ouvrir un répertoire, cliquez deux fois sur son nom et pour le fermer, appuyez sur la touche de retour arrière ou cliquez sur le chemin d'accès utilisé dans la fenêtre.

Si le masque désiré est dans une unité différente, cliquez sur le bouton à côté de la lettre de la nouvelle unité. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le fichier que vous désirez pour le sélectionner puis cliquez sur Ouvrir (ou bien cliquez deux fois sur le fichier). Sélectionnez Annuler si vous décidez de ne pas ouvrir ce fichier. Si vous enregistrez sur disquette, veillez à ce qu'une disquette formatée se trouve dans l'unité.

ENREGISTRER...

Cette fonction enregistre un masque que vous pouvez charger dans n'importe quelle autre image DeluxePaint de même taille. Lorsque vous sélectionnez Enregistrer, la case de dialogue suivante apparaît:



Figure 5.45 Case de dialogue Enregistrer masque

Veillez à ce que le chemin d'accès se termine par le sous-répertoire dans lequel vous voulez enregistrer votre fichier. Pour ouvrir un répertoire, cliquez deux fois sur son nom. Pour le fermer, appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur le chemin d'accès qui se trouve dans la fenêtre.

Pour enregistrer un pochoir sur une unité différente, cliquez sur le bouton se trouvant à côté de la lettre de l'unité choisie. Si vous enregistrez sur une disquette, veillez à ce que celle-ci soit formatée.

Si vous voulez modifier le nom du fichier, cliquez sur la case Nom de Fichier et tapez le nouveau nom. La longueur peut être de 8 caractères ou de 12 caractères avec l'extension .sbm. (DeluxePaint ajoute automatiquement l'extension .sbm au nom de fichier de votre masque). Cliquez sur Enregistrer ou appuyez sur Enter pour enregistrer le fichier et pour annuler l'enregistrement, cliquez sur Annuler ou appuyez sur Esc.

DÉFINIR ARRIERE-PLAN

Si vous possédez suffisamment d'extension de mémoire EMS (Expanded Memory Specification), utilisez cette commande pour transformer l'image actuelle temporairement en un fond fixe. Vous pouvez ajouter des éléments sur ce fond et effectuer autant de modifications que vous le désirez. Lorsque vous voulez retourner à l'image originale, cliquez sur CLR. Il est à noter que vous ne pouvez sélectionner les images dessinées avant la "fixation" du fond. Cette fonction comporte deux options:

DÉFINIR (FIXER)

Fixe l'image utilisée pour qu'elle ne soit pas effacée. Sélectionnez cette option de nouveau pour redéfinir le fond après avoir ajouté des éléments de dessin sur l'image.

- Pour les formats d'écran e, f, j, k, r et s (voir figure 1.1), vous avez besoin de mémoire EMS équivalente à deux fois la taille de votre image pour utiliser l'option Définir arrière-plan. Cela signifie que si votre image utilise 40 Ko de mémoire, il vous faut au moins 80 Ko de mémoire EMS. Si votre image est basée sur disquette (si elle est plus importante que l'écran), il vous faut également de la mémoire EMS équivalente à deux fois la taille de votre image, dans n'importe quel format. Les formats d'écran p, q, t, u et v n'acceptent pas du tout la fonction du fond fixe.

LIBRE

Sélectionnez cette option pour libérer le fond et la mémoire correspondante. En sélectionnant CLR de la Boîte à Outils, l'image entière s'efface.

Ainsi, fixer le fond utilise de la mémoire; le libérer apporte de la mémoire.

LE MENU FONTE



Le menu **Font**(Font) vous permet de modifier l'apparence du texte en en modifiant les fontes, styles et tailles. Pour introduire un texte, cliquez sur l'outil Texte à l'aide du bouton gauche de la souris ou appuyez sur t.

- Vos fichiers de fontes se trouvent dans le sous-répertoire monofont qui a été automatiquement créé dans le répertoire DPAINT lorsque vous avez installé le programme.

CHOISIR...

Cette option vous permet de choisir une fonte particulière (aussi appelée "oeil-de-caractère"). Lorsque vous sélectionnez Choisir... ou cliquez sur l'outil Texte à l'aide du bouton droit de la souris, la case de dialogue suivante apparaît:

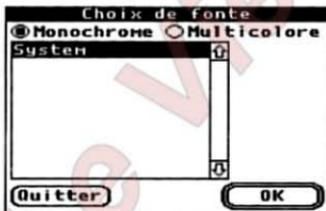


Figure 5.46 Case de dialogue Choix de fonte

Aleph 24

Art _ Deco 48

Bard 36**CAPS 72****Century 24**

Chalet 24

Comic 12

*Cursive 24***Fifth _ Av 24****Headline 48**

Herald 18

Italic 36

Jewel 18

Memo 24

Naples 12

Olive 36**Raster 48****Saloon 56****STENCIL 24**

System 12

TUXEDO 18

Vanilla 12

Vine 24

Tableau 5.4 Fontes offertes par DeluxePaint II Enhanced

Aleph 24**Art _ Deco 48****Bard 36****CAPS 72****Century 24**

Chalet 24

Comix 12

*Cursive 24***Fifth _ Av 24****Headline 48**

Herald 18

Italic 36

Jewel 18

Memo 24

Naples 12

Olive 36**Raster 48****Saloon 56****STENCIL 24**

System 12

TUXEDO 18

Vanilla 12

Vine 24

Table 5.5 *Fontes de symboles*

Les fontes sont fournies dans différentes tailles de pixels. Pour trouver les tailles disponibles dans les diverses fontes, consultez le tableau taille de fonte/de pixel dans la partie inférieure du menu Fonte:



Figure 5.47 Tableau de tailles de fontes et de pixels

Sélectionnez la fonte désirée et cliquez sur OK. Après l'avoir choisie, déroulez de nouveau le menu Fonte et sélectionnez la taille.

NORMAL

Standard représente le style par défaut. A moins d'avoir choisi Gras, souligné ou italique, c'est Normal qui sera automatiquement sélectionné (une croix apparaît dans la case d'activation). Sélectionner Normal désactive toutes les autres options de style.

GRAS

Active/désactive les caractères gras. En sélectionnant cette option une deuxième fois, vous la désactivez (la croix disparaît de la case d'activation).

SOULIGNE

Souligne le texte que vous tapez. Sélectionnez Souligné une deuxième fois pour la désactiver (la croix disparaît de la case d'activation).

ITALIQUE

Les caractères deviennent italiques. Sélectionnez Italique une deuxième fois pour désactiver cette option (la croix disparaît de la case d'activation).

TAILLES...

Vous permet de choisir une taille en pixels pour votre fonte. Si, par exemple, vous choisissez 24 pixels, la distance entre le bas d'une lettre descendante (comme un g) au sommet d'une lettre ascendante (comme un h) sera de 24 pixels. Sélectionnez une taille en la plaçant en surbrillance et en relâchant le bouton de la souris. (les tailles en pixel disponibles pour les fontes utilisées sont affichées en caractères gras; celles qui ne sont pas disponibles sont en gris).

MENU DIVERS

Divers	
<input type="checkbox"/>	Barre d'information F9
<input type="checkbox"/>	Coordonnées
<input checked="" type="checkbox"/>	... in pixels
<input type="checkbox"/>	Lissage Alt-a
<input type="checkbox"/>	Colorier Alt-r
<input type="checkbox"/>	Transparent Alt-t
<input type="checkbox"/>	Cycle Couleurs Tab
	Coul. Arr-pl+Prem-pl ▶
	Coul. Arr-pl→Prem-pl ▶
	Palette ▶
	Trier Couleurs ▶

Le menu Divers contient un certain nombre d'options qui défie toute classification. Parmi elles se trouve l'affichage/la suppression de la barre d'information et l'activation et la désactivation de l'option de lissage.

BARRE D'INFO(RMATION)

(Equivalent au clavier: F9)

Active/désactive la barre d'information qui se trouve au bas de l'écran. Celle-ci affiche les informations suivantes:

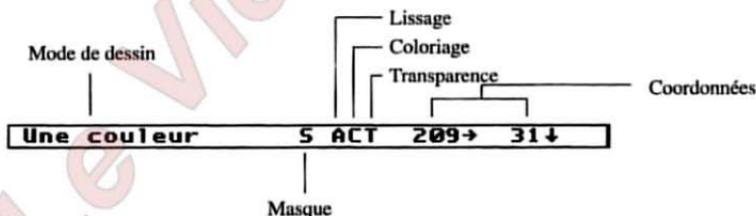


Figure 5.48 Barre d'information

MODE

Affiche la technique de dessin utilisée (voir menu Mode plus haut).

- Les informations sur le mode ne sont pas visibles lorsque celles concernant la disponibilité de mémoire sont affichées.

REPLISSAGE COULEUR

Affiche le remplissage du motif, du dégradé ou de la perspective utilisés. La case de remplissage couleur est absente si le mode de remplissage est sur "Plein" (voir outil de remplissage plus haut).

S

Apparaît lorsqu'un masque est activé (voir menu Masque plus haut).

B

Apparaît lorsque le fond est fixe (voir menu Masque pour plus de renseignements sur la définition du fond).

A

Apparaît lorsque le lissage est sélectionné (voir ci-dessous).

C

Apparaît lorsque Colorier est sélectionné (voir ci-dessous).

T

Apparaît lorsque Transparent est sélectionné (voir ci-dessous).

COORDONNEES

Affiche les coordonnées de la position du curseur lorsque l'option Coordonnées est sélectionnée (voir Coordonnées, ci-dessous). Vous pouvez les utiliser pour calculer la taille de votre pinceau. Lorsque cette option est désactivée, la barre d'information affiche le nom de l'image utilisée.

MEMOIRE DISPONIBLE

Appuyez sur la touche de contrôle et sur a pour afficher l'espace-mémoire disponible (voir Annexe D, Gestion de mémoire pour plus de renseignements). Cette commande au clavier ne fonctionne pas si l'outil Texte est activé. L'affichage de mémoire remplace l'entrée du Mode dans la barre d'information. Lorsque vous choisissez un mode de dessin, l'affichage de mémoire sera remplacé par l'information sur ce mode.

Pour désactiver l'affichage de la barre d'information, sélectionnez de nouveau Barre d'information (la croix disparaît alors de la case d'activation) ou appuyez de nouveau sur F9.

COORDONNEES

La sélection de l'option Coordonnées active la barre d'information pour afficher les coordonnées de la position en cours du curseur. Les coordonnées sont mesurées en unités spécifiées dans le menu Préférences (voir ci-dessous).

A la base, l'origine du système de coordonnées(0, 0) est définie dans le coin supérieur gauche de l'écran. En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, vous remplacez temporairement l'origine de la position de la souris en cours. La nouvelle source est alors 1, 1. En déplaçant la souris tout en maintenant le bouton enfoncé, la valeur de déplacement de l'origine temporaire s'affiche. Vous pouvez utiliser cette option pour mesurer la taille des figures dessinées.

- Lorsque vous utilisez l'outil Perspective, désactivez l'option Coordonnées afin d'afficher les informations sur la rotation d'axe.

...EN PIXELS

En activant cette case, les coordonnées s'affichent en pixels, sans tenir compte des unités de mesure spécifiées dans le menu Préférences (voir ci-dessous).

LISSAGE

(Equivalent au clavier: Alt-a)

L'option de lissage est un procédé d'adoucissement qui élimine ou réduit les bords dentelés apparents dans des lignes qui ne sont ni vraiment verticales ou horizontales. Tout comme l'option Adouci du menu Mode, l'efficacité du lissage dépend de la série de couleurs de la palette. Par exemple, pour dessiner une ligne noire oblique sur un fond blanc, il vous faudra deux teintes intermédiaires de gris dans la palette.

Le lissage s'applique aux lignes droites et aux courbes ainsi qu'aux figures Plein/Contour et fonctionne avec le pinceau à main levée en continu. Activez l'option de lissage en cliquant dessus (une croix apparaît alors dans la case d'activation). Lorsque l'option est activée, vous pouvez utiliser les touches + ou - pour ajuster la taille du pinceau prédéfini sélectionné en valeur de 1/4 de pixels croissante ou décroissante. Cliquez de nouveau sur Lissage pour la désactiver. Vous pouvez aussi appuyez sur Alt-a pour activer et désactiver cette option.

COLORIER

(Equivalent au clavier: Alt-r)

Utilisez cette option avec n'importe quel outil de dessin pour colorier une image noir et blanc ou avec niveaux de gris. L'option Colorier ajoute la couleur de forme utilisée à une image noir et blanc en conservant la valeur

(c'est-à-dire le degré de noir) de la couleur originale. Pour activer ou désactiver Colorier, appuyez sur Alt-r.

TRANSPARENT

(Equivalent au clavier: Alt-t)

Avec l'option Transparent activée, une couche transparente ou un filtre de couleurs sont ajoutés sur une partie de l'image. La couche de transparence est teintée de la couleur de forme utilisée. Le degré de teinte est déterminé par le niveau de transparence (c'est-à-dire le pourcentage) défini dans la case de dialogue du Type de Remplissage (voir outil de remplissage et outils de Figures pleines, plus haut).

Voici un exemple démontrant la fonctionnalité de Transparent. Supposons que votre dessin comporte un objet rouge avec les valeurs RVB suivantes: 100% pour le Rouge, 0% pour le Vert et 0% pour le Bleu et que le bleu (R: 0%, V: 0%, B: 100%) représente votre couleur de forme. Si vous définissez le niveau de transparence à 50% (dans la case de Type de Remplissage) et recouvrez l'objet rouge, la couleur finale sera égale à 50% de celle de l'objet, c'est-à-dire rouge et à 50% de la couleur de forme, c'est-à-dire, bleu. La valeur RVB de la couleur finale est donc de 050% pour le Rouge, 000% pour le Vert et 050% pour le Bleu. Si cette couleur ne se trouve pas dans la palette utilisée, c'est la couleur la plus proche de cette valeur qui sera alors utilisée.

La valeur de pourcentage de transparence se rapporte à la grandeur de la zone de l'objet original qui apparaîtra au travers de la nouvelle couleur de forme appliquée. Par exemple, dans la démonstration précédente, si le niveau de transparence était fixé à 75%, la couleur finale sera alors de 75% de la couleur existante dans le dessin c'est-à-dire du rouge et de 25% de la couleur de forme, c'est-à-dire du Bleu. La valeur RVB de la couleur finale sera de 075% pour le rouge, 000% pour le Vert et de 025% pour le Bleu.

Vous pouvez rapidement évaluer le résultat de l'utilisation de la transparence en multipliant la valeur R (rouge) de l'image par le pourcentage de transparence et la valeur de la couleur R (rouge) de forme par le pourcentage restant (100% moins le pourcentage de transparence) puis en additionnant les résultats. Dans l'exemple ci-dessus, la valeur de l'image R est de 100. Multipliez ce nombre par 75% (100 x .75) pour obtenir 75. La valeur R de la couleur de forme est de 0. Multipliez cette valeur par 25% (100% moins les 75% de transparence). Vous obtenez 0. Ajoutez les valeurs 75 et 0 pour obtenir la nouvelle valeur R de 75. Répétez cette opération pour les valeurs V (vert) et B (bleu).

Vous pouvez utiliser l'option Transparent avec tous les outils de dessin y compris les outils de figures pleines, l'outil de remplissage, la droite et la courbe ainsi que le pinceau à main levée continu. En appuyant sur Alt-t, Transparent est activée ou désactivée.

CYCLE DE COULEURS

(Equivalent au clavier: Tab)

Avec cette option, les couleurs sur l'écran produisent un cycle continu dans leur série de couleurs respectives, créant ainsi un effet d'animation. Toutes les couleurs sur l'écran appartenant à un gradient ou à une série de couleurs effectueront un cycle dans toute leur série à condition que la vitesse de cycle soit définie à un niveau supérieur à zéro (voir Sélecteur de Gradient plus haut). Pour désactiver la fonction de cycle de couleurs, sélectionnez de nouveau Cycle ou appuyez sur Tab (la croix disparaît alors de la case d'activation).

- Cette option n'a aucun effet dans les formats d'écran deux et quatre couleurs.

COUL. ARR-PLAN<->PREM-PLAN

IMAGE/PINCEAU

Cette option permute tous les pixels de la couleur de fond avec ceux de la couleur de forme. Cette fonction se rapproche de l'option COUL.ARR-PLAN->PREM-PLAN ci-dessous excepté que la modification se passe dans deux directions et seulement sur le pinceau ou l'image. Elle n'affecte cependant pas l'ordre des couleurs de la Palette. Etant donné que vous ne pouvez pas Renoncer à cette modification, il vous est donc demandé de confirmer votre choix au moment de la sélection de cette option.

COUL. ARR-PLAN->PREM-PLAN

IMAGE/PINCEAU

Cette option permute tous les pixels de la couleur de fond utilisé avec ceux de la couleur de forme. La modification ne se passe qu'au niveau du pinceau ou de l'image et n'affecte aucunement l'ordre des couleurs de la Palette. Etant donné que vous ne pouvez pas Renoncer à cette modification, il vous est donc demandé de confirmer votre choix au moment de la sélection de cette option.

PALETTE

Cette option vous permet de modifier la palette utilisée et de charger d'autres palettes. Les options suivantes apparaissent dans le menu pop-up:

DIALOGUE...

(Equivalent au clavier: p)

Vous permet de modifier votre palette et de définir les séries de couleurs dans la case de dialogue Palette dont la description détaillée est donnée plus haut dans la partie Indicateur de couleurs dans la Boîte à outils.

RETABLIR

Vous ramène à la palette que vous utilisiez auparavant. Par exemple, si vous chargez une image avec une palette différente, Rétablir retourne à la palette valide avant le chargement.

DEFAULT

Vous ramène à la palette par défaut qui apparaît lorsque vous lancez DeluxePaint.

- La sélection de cette option modifie la série de couleurs et la vitesse de cycle sur leurs valeurs par défaut.

DU PINCEAU

Lorsque vous chargez un pinceau, DeluxePaint continue à utiliser la palette de l'image utilisée même si elle est différente de celle avec laquelle vous avez créé le pinceau. L'option Du pinceau remplace donc la palette en cours par la palette utilisée pour la création du pinceau.

- La sélection de cette option modifie aussi la série de couleurs et la vitesse de cycle sur les valeurs du pinceau.

TRIER COULEURS

IMAGE

Lorsque vous créez une image, DeluxePaint "se souvient" de chaque couleur sur l'écran en rappelant son emplacement dans la palette. Si une image sur l'écran a été créée avec une palette autre que celle utilisée (par exemple, si vous avez modifié la palette depuis le chargement de l'image), Trier couleurs vous permet de rechercher les couleurs (ou celles les plus proches) qui se trouvaient dans la palette originale et "ordonne" à l'image de chercher ses couleurs. Il est impossible d'annuler cette modification avec UNDO.

PINCEAU

Utilisez Trier Couleurs lorsque vous chargez un pinceau qui utilise une palette différente de celle utilisée. Trier clrs recherche les couleurs utilisées dans le pinceau et essaie de les associer autant que possible avec celles de la palette en cours. Cette option diffère de Palette►Du pinceau car elle ne modifie pas la palette elle-même mais les emplacements dans la palette où le pinceau recherche ses couleurs.

MENU PREFERENCES (PREF)



PINCEAU RAPIDE

Sélectionnez cette option lorsque vous voulez dessiner plus rapidement à l'aide d'un large pinceau. Lorsque vous tracez une figure avec l'outil Droite ou l'outil de figure Contour, seule une ligne d'un pixel s'affiche. Dès que vous relâchez le bouton de la souris, les lignes épaisses de votre pinceau se remplissent. Utilisez cette option lorsque vous ne voulez pas attendre que l'écran se mette

constamment à jour en cours de dessin.

Pour désactiver cette option, sélectionnez Pinceau Rapide une deuxième fois (la croix disparaît de la case d'activation).

ASPECT CARRE

Dans certaines résolutions d'écran, les pixels ne sont pas parfaitement carrés, c'est pourquoi les carrés et les cercles tracés avec des outils de figures ne sont pas toujours parfaitement carrés ou ronds (dans certains cas, ils sont cependant imprimés correctement). Pour donner aux pinceaux prédéfinis, aux outils de figures et à la symétrie une forme plus proche de la réalité, sélectionnez Aspect Carré. L'efficacité de cette option dépend cependant de votre moniteur et du format d'écran utilisé. L'option Aspect Carré n'agit pas sur les grilles ou sur les perspectives.

Pour désactiver cette option, sélectionnez Aspect Carré une deuxième fois (la croix disparaît alors de la case d'activation).

MOTIFS VIDEO

La sélection de cette option modifie le motif défini par défaut et le(s) gradient(s) et comprend des motifs dont l'oscillation est réduite lors de l'utilisation des moniteurs NTSC et autres applications vidéo.

DEMI-TEINTES

Cette option modifie le motif défini par défaut et y inclut des motifs qui optimisent l'impression d'images demi-teintes.

SAISIE DU PINCEAU (MANCHE DU PINCEAU)

Cette option vous permet de spécifier le point de manipulation du pinceau dont la valeur par défaut en est le centre. Lorsque vous activez cette option (en cliquant dessus pour faire apparaître une croix dans la case d'activation), vous manipulez automatiquement le pinceau par un de ses coins déterminé par l'emplacement sur lequel vous avez relâché le bouton de la souris au moment de la sélection du pinceau. Si vous voulez que le manche apparaisse dans un coin différent, sélectionnez de nouveau le pinceau. Commencez votre sélection à l'opposé de là où vous voulez que le manche soit placé puis relâchez le bouton de la souris.

Pour désactiver l'option Manche du pinceau, sélectionnez la une deuxième fois.

EXCLUSION DE BORD

En sélectionnant un pinceau après avoir cliqué sur Exclusion de bord (et sur Grille), la bordure d'un pixel sur les bords droit et inférieur est supprimée. Cette procédure est particulièrement utile si vous voulez vous servir d'un pinceau ayant des bords colorés dans une opération de remplissage de motif ou de perspective (au moyen de la fenêtre de type de remplissage). Lorsque vous créez le motif, la bordure conserve une largeur uniforme au lieu d'être deux fois plus large lorsque vous placez les copies de pinceau les unes à côté des autres.

COPIER IMAGE

Pour enregistrer une copie du document sur lequel vous travaillez dans le répertoire utilisé, activez l'option Enreg. copie. Vous ne pouvez enregistrer qu'une seule image dans chaque répertoire avec cette option. L'image

apparaît dans la fenêtre du répertoire avec l'appellation `_backup_.lbn`. Si cette option est activée la fois suivante, l'ancienne copie `_backup_.lbn` est remplacée par la nouvelle version.

POUCES/CENTIMETRES/POINTS (1/72")

Sélectionne l'unité de mesure que vous utiliserez dans les cases de dialogue Imprimer, Choix d'imprimante et Taille de page. La barre d'information affiche aussi les informations dans l'unité choisie.

PAGE DE BROUILLON

Vous permet de spécifier sur quelle unité enregistrer la page de brouillon. Au moment de la sélection, la case de dialogue suivante apparaît:

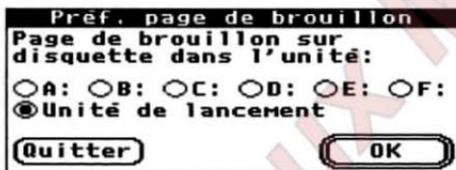


Figure 5.49 *Préférences Brouillon*

Sélectionnez l'unité appropriée (A-F) ou l'unité à partir de laquelle vous avez lancé le programme (l'unité de lancement) et cliquez sur OK.

Vous pouvez visualiser la page de brouillon enregistrée en choisissant **Page->Brouillon** du menu Image (ou en appuyant sur `j`). Voir menu Image plus haut pour les options de Page de Brouillon.

Le Vieux Manuel

CONVERT**TRANSFERT D'IMAGE A PARTIR DE DELUXEPAINT ET VERS CE DERNIER**

La disquette programme de DeluxePaint contient deux utilitaires, Convert et Camera (Voir annexe B), qui vous aident à charger dans DeluxePaint des images créées par d'autres programmes. Convert vous permet également de transférer les fichiers DeluxePaint dans d'autres programmes de dessin.

CONVERT

Convert est un utilitaire vous permettant de convertir les fichiers créés dans d'autres formats de fichiers tels que PC Paintbrush (version 3.0 ou plus récente), Microsoft Windows Paint version 2.0, les fichiers TIFF (à niveaux de gris ou en couleur non-compacts), fichiers produits par la plupart des scanners et les fichiers MacPaint en fichiers DeluxePaint et vice-versa.

- Si le fichier que vous voulez convertir a été créé à l'aide d'un matériel autre qu'IBM ou compatible, transférez tout d'abord le fichier sur votre ordinateur (similaire à un transfert par câble sur un réseau ou à un programme de conversion de disquette) pour que DeluxePaint puisse le lire.

Vous pouvez utiliser Convert pour convertir un fichier noir et blanc créé par MacPaint en fichier d'image DeluxePaint. Après la conversion du fichier, l'image peut être chargée dans le programme DeluxePaint, des couleurs et effets spéciaux peuvent y être ajoutés et l'image peut être imprimée. Cet utilitaire vous permet de convertir des images dont la taille est plus importante que l'écran et n'est limitée que par le taux de mémoire de base qui se trouve dans votre ordinateur.

Si vous voulez photographier une image créée par un programme autre que DeluxePaint, PC Paintbrush (version 3.0 ou plus récente), Microsoft Windows Paint version 2.0 ou MacPaint, servez-vous de l'utilitaire **Camera** (voir annexe B).

CONVERSION D'UN FICHER D'IMAGE

CONVERSION AVEC MESSAGES

Si c'est la première fois que vous utilisez Convert, voici un moyen pratique d'apprendre le programme.

- Lancez votre ordinateur et rendez-vous au répertoire dans lequel se trouve DeluxePaint. Au message du DOS, tapez CONVERT et appuyez sur Enter.

Des messages s'affichent pour la conversion du fichier et les instructions sont claires. Ci-dessous, se trouve un résumé des informations que vous devez donner pour que DeluxePaint convertisse le fichier.

Type de source (Input file type) - désigne le type de fichier à partir duquel vous effectuez la conversion (c'est-à-dire celui utilisé par le programme avec lequel vous avez créé votre travail).

Source (Input name) - désigne le nom du fichier y compris son extension.

Type destination - (Output file type) désigne le type de fichier vers lequel vous effectuez la conversion d'image y compris son extension.

Nom destination (Output name) - désigne le nom du nouveau fichier que vous voulez créer. Il est important de donner des nouveaux noms aux fichiers convertis, même si vous ne changez que leur extension. Veillez à toujours donner le suffixe .lbm pour que DeluxePaint reconnaisse le fichier.

Options - Des options spéciales peuvent être appliquées au nouveau fichier. Voici un bref résumé des modifications pouvant être effectuées:

- s Etire ou rétrécit l'image aux dimensions spécifiées. (Par exemple, agrandissez un document de 320 x 200 en ajoutant -s640 480 à la commande de conversion).
- p Augmente la taille du document mais conserve la taille de l'image. La zone supplémentaire créée autour de l'image est remplie de blanc.
- fx Ajoute du mélange Floyd-Steinberg en spécifiant un certain nombre de couleurs communes. Cette option est particulièrement utile lorsque le nombre de couleurs dans la palette est réduit. (Par exemple, utilisez cette option lorsque vous convertissez une palette de 16 couleurs en noir et blanc. Ajoutez alors -fm à la commande).

- rx L'option -r n'est pas compatible avec cette version du programme Convert. L'utilisation de cette option amènera des résultats imprévisibles.
- e Convertit en palette 16 couleurs EGA standard.
- c Convertit en palette 4 couleurs CGA standard.
- m Convertit en palette noir et blanc standard.
- nx Réduit la palette au premier nombre x de couleurs de la palette de l'image originale. Vous pouvez, par exemple, n'utiliser que les 16 premières couleurs de la palette en ajoutant -r16 à la commande de conversion.
- b Utilise la palette à partir d'un fichier DeluxePaint. Vous pouvez, par exemple, donner au fichier converti la même palette que celle de "dragon.lbm" en ajoutant -b dragon.lbm à la commande de conversion.
- g Remplace les couleurs par un nombre de niveaux de gris spécifié.

CONVERSION SANS MESSAGE

Si vous connaissez déjà l'utilitaire de conversion de DeluxePaint, vous pouvez simplement introduire la commande de conversion au clavier.

- Lancez votre ordinateur et rendez-vous au répertoire dans lequel se trouve DeluxePaint. Au message du DOS, tapez CONVERT ? et appuyez sur Enter.

Un résumé concernant l'utilitaire Convert s'affiche sur l'écran suivi d'un autre message du DOS. La syntaxe de la commande Convert est la suivante:

```
CONVERT <TYPE DE SOURCE> <NOM SOURCE>
<TYPE DESTINATION> <NOM DESTINATION> <OPTIONS>
```

Les chevrons < > indiquent que vous devez donner une information spécifique. Ne tapez pas les chevrons lorsque vous introduisez la commande de conversion.

L'exemple suivant concerne la conversion d'un fichier Microsoft Windows Paint intitulé RAINBOW.MSP en fichier DeluxePaint II Enhanced intitulé RAINBOW.lbm:

```
convert -w rainbow.msp -d rainbow.lbm
```

- Il est impératif d'ajouter l'extension .lbm à tous les fichiers DeluxePaint que vous créez.

UTILISATION D'UN FICHIER D'IMAGE CONVERTI

Lorsque le message "File successfully converted (conversion réussie)" apparaît, lancez le programme de dessin approprié et chargez le fichier que vous venez de créer en mémoire. Modifiez le fichier comme vous le désirez.

Dû à certaines caractéristiques de format de fichier, vous perdez la majorité des informations de couleurs au cours de la conversion d'une image DeluxePaint vers un format PC Paintbrush version 3.0, format MCGA 320 x 200 (256 couleurs). Il est naturellement possible de rajouter les 256 couleurs dans l'image par la suite.

Avant d'imprimer une image convertie vers un format Microsoft Windows Paint version 2.0, il faudra probablement la "couper (cut)". Sélectionnez "New (nouveau)" puis "coller (paste)" l'image sur un écran vierge. Cette procédure définit la page pour permettre à Windows Paint de l'imprimer sans déformation.

CAMERA

Cet utilitaire prend une photo (une "copie d'écran") de l'image affichée et l'enregistre comme un fichier d'image DeluxePaint. (Camera supporte les mêmes formats d'écran que DeluxePaint). Vous pouvez donc lancer un tableur et prendre une photo du graphique de calcul créé à l'aide de ce programme puis lancer DeluxePaint pour charger le fichier d'image, l'améliorer, l'éditer et l'imprimer.

Camera prend une photo de l'image graphique affichée sur l'écran ainsi que les menus, les icônes et les bordures également affichées. Si l'image est plus grande que l'écran, **Camera** ne prend en photo que les parties affichées. A noter également que **Camera** ne peut créer une image des écrans de texte. L'image doit être créée dans un des modes graphiques acceptés.

Pour convertir un fichier PC Paintbrush version 3.0, Microsoft Windows Paint version 2.0 ou MacPaint en fichier DeluxePaint ou vice-versa, il est préférable d'utiliser **Convert** (particulièrement si l'image est plus grande que l'écran).

CHARGEMENT DE CAMERA

Camera est un programme résident en mémoire que vous chargez avant de lancer les programmes d'application. Une fois chargé, il reste en mémoire jusqu'à ce que vous réinitialisez l'ordinateur.

La façon la plus simple d'utiliser **Camera** est de le charger sous sa forme standard en procédant de la manière suivante:

- Lancez votre ordinateur et rendez-vous au répertoire dans lequel se trouve DeluxePaint. Au message du DOS, tapez CAMERA et appuyez sur Enter.

Si le chargement se déroule normalement, un bref message s'affiche pour le signaler. Si ce message n'apparaît pas, suivez les instructions données dans la section "Options de ligne de commandes" ci-dessous pour spécifier le format d'écran avec lequel Camera va être utilisé.

- Il est déconseillé d'utiliser **Camera** ou d'autres programmes résidant en mémoire avec **DeluxePaint** qui lui-même a besoin d'une grande quantité de mémoire. Il se peut aussi que d'autres programmes ne fonctionnent pas une fois **Camera** chargé. Si vous avez chargé **Camera** et que vous voulez ensuite vous servir de **DeluxePaint** ou d'autres programmes, relancez tout d'abord l'ordinateur pour effacer **Camera**.

COMMENT PRENDRE UNE COPIE D'ECRAN

Après avoir chargé le programme graphique et affiché l'image requise sur l'écran, vous pouvez prendre une copie en appuyant sur la "touche photographique" de **Camera**. Si vous avez chargé le programme standard, appuyez sur Alt-c; maintenez la touche Alt enfoncée puis frappez la touche c du clavier.

Attention:

Veillez à ne pas appuyer sur d'autres touches ou à déplacer la souris avant que **Camera** n'ait terminé son travail. Ceci, en effet, affecte **Camera** et vous n'obtiendrez pas la copie d'écran désirée.

Si l'opération se déroule correctement, deux bips sonores très aigus retentissent et **Camera** enregistre l'écran dans le fichier **SCREEN00.lbm**. Si vous prenez d'autres copies d'écran par la suite, **Camera** leur donne les noms **SCREEN01.lbm**, **SCREEN02.lbm** etc puis les images sont mises en mémoire dans le répertoire ou sous-répertoire utilisé. Après avoir réalisé toutes les copies d'écran nécessaires, il est préférable de changer le nom des fichiers (sous DOS) en choisissant des noms plus évocateurs. Conservez cependant le suffixe **.lbm** pour permettre à **DeluxePaint** de reconnaître des fichiers d'images. La commande de changement de nom se présente de la manière suivante:

```
RENAME SCREEN00.lbm IMAGE.lbm
```

- Si **Camera** n'arrive pas à déterminer les valeurs des cartes de couleurs utilisées pour créer l'écran, il utilise ses propres cartes de couleurs prédéfinies. Vous pouvez ensuite ajuster les couleurs en chargeant **DeluxePaint**.

SI L'IMAGE N'EST PAS ENREGISTREE

Si vous n'entendez qu'un seul bip sonore grave lorsque vous appuyez sur la "touche photographique", c'est que **Camera** n'a pas réussi à enregistrer l'écran, soit parce qu'il n'est pas compatible avec le format d'écran utilisé (ou qu'il n'arrive pas à déterminer de quel format il s'agit), soit parce qu'il n'arrive pas à accéder à l'unité en cours (disquette protégée en écriture, saturée etc.). Vérifiez également que vous avez utilisé la bonne commande de chargement de **Camera** pour le format d'écran utilisé.

Il arrive parfois que **Camera** ne puisse pas réaliser immédiatement une copie d'écran parce que le DOS exécute une tâche quelconque au premier plan - parce qu'il attend une saisie au clavier par exemple. Dans ce cas, **Camera** attend que le DOS se libère avant de créer la copie d'écran. (Ceci est plus facile à voir lorsque le programme prioritaire demande au DOS d'attendre une saisie au clavier). Si vous appuyez sur la touche photographique de **Camera**, rien ne se produit et DOS continue d'attendre une saisie au clavier. Vous devez alors appuyer sur une touche différente pour permettre au DOS de rendre le contrôle du programme prioritaire et à **Camera** de réaliser la copie d'écran.

OPTIONS DE LIGNE DE COMMANDE

Cette partie vous indique comment modifier la ligne de commande permettant de charger **Camera** en mémoire et de choisir une touche photographique ou un format d'écran particulier.

DEFINITION DE LA TOUCHE PHOTOGRAPHIQUE

La touche photographique par défaut, Alt-c fonctionne avec la plupart des programmes. Il arrive cependant que certains d'entre eux (plus particulièrement les gestionnaires de clavier) se servent de cette séquence de touches à d'autres fins. Dans ce cas, vous devez définir une touche photographique différente lorsque vous chargez **Camera** et ce, au niveau de la ligne de commande. La syntaxe de la ligne de commande est la suivante:

Camera /key= définition de la touche

La définition de la touche photographique affiche les combinaisons de touches dont vous voulez vous servir pour activer la copie d'écran. Elle peut contenir plusieurs touches shift (**Alt**, **Control**, **t shift Droite** et **Shift gauche**) en option suivies d'une seule lettre alphabétique (a-z). Vous pouvez, par exemple, utiliser les définitions Alt, Alt-Control, Alt-a ou Control-Shift-Droite-s. Les lignes de commande associées à ces exemples sont les suivantes:

Camera /key={alt}

Camera /key={alt}{ctrl}

Camera /key={alt}a

Camera /key={ctrl}{right_shift}s

A noter que le nom des touches "shift" est spécifié entre accolages et que les mots "droite" et "shift" (ou "gauche" et "shift") doivent être reliés par un caractère de soulignement.

N'oubliez pas que lorsque vous vous servez de la touche photographique, vous devez appuyez simultanément sur les touches définies. Si la définition de la touche est Control-Right Shift-s, vous devez maintenir les touches Ctrl et Right Shift (touche majuscule de droite) enfoncées tout en frappant s.

Certains programmes résidents en mémoire (en particulier, les gestionnaires de clavier) désactivent le tampon (Buffer) de saisie du clavier que **Camera** n'arrive donc pas à trouver. Si c'est le cas, n'utilisez que les touches spéciales {alt} {control} etc.) dans la définition de la touche photographique et SURTOUT PAS de lettre. Sur certains claviers, la touche majuscule droite (Right Shift) et celle de gauche ne permettent pas d'exécuter une commande lorsqu'elles sont associées à une lettre. Dans ce cas, ne combinez pas ces deux touches avec une lettre dans la définition de la touche photographique.

SELECTION D'UN FORMAT D'ECRAN

Dans la plupart des cas, vous n'avez pas à spécifier le format d'écran de l'image pour utiliser **Camera**. Cet utilitaire se charge en effet de déterminer le format d'écran automatiquement. Spécifiez le format d'écran uniquement si votre ordinateur est équipé d'une carte graphique Hercules ou si **Camera** n'arrive pas à créer de copie d'écran lorsque vous le chargez dans sa configuration standard.

Pour spécifier le format d'écran, vous devez ajouter un paramètre à la ligne de commande vous permettant de charger **Camera**. Dans ce cas, la syntaxe de la ligne de commande est la suivante:

`Camera /format=format d'écran`

Choisissez l'un des formats d'écran énumérés par une lettre dans le tableau B.1. (Les lettres sont les mêmes que celles vous permettant de choisir un format d'écran lorsque vous démarrez DeluxePaint).

Supposons, par exemple, que votre ordinateur est équipé d'une carte EGA et que l'image dont vous voulez la copie d'écran est affichée en résolution 320 x 200. Vous devez taper:

`Camera /format=c`

DEFINITION D'UNE TOUCHE PHOTOGRAPHIQUE ET D'UN FORMAT D'ECRAN

Vous pouvez également définir à la fois la touche photographique et le format d'écran dans la ligne de commande lorsque vous chargez **Camera**. Exemple:

`Camera /key={alt}s /format=c`

GALLERY

L'utilitaire Gallery a été conçu afin que vous puissiez créer vos propres présentations assistées par ordinateur à l'aide des images de DeluxePaint. Les documents de Gallery (suivis de l'extension .gal) comprennent une série d'images (sous format .lbm seulement) et des spécifications permettant de les présenter. En particulier, il vous est possible de spécifier si des transitions se passent par commande manuelle (un clic de la souris ou un appui de touche) ou automatiquement (avec un nombre défini de secondes s'écoulant entre les images). De même, vous pouvez spécifier le type de transition entre des images comme les fondus ou les petits pois.

- Une présentation dans Gallery peut contenir jusqu'à 60 écrans.

'PLAYME' (JOUEZ-MOI)

Avant de créer votre propre document Gallery, examinez-en un déjà existant.

Pour charger Gallery:

- Lancez votre ordinateur et rendez-vous au répertoire dans lequel se trouve DeluxePaint. Au message du DOS, tapez GALLERY et appuyez sur Enter.
- Sélectionnez un format d'écran correspondant à votre carte graphique (voir chapitre 1, Sélection d'un format d'écran si vous avez besoin d'aide).
- Choisissez Charger Gallery du menu Fichier. Dans la case de dialogue, ouvrez le répertoire artwork et sélectionnez le fichier playme.gal (si celui-ci n'est pas placé en surbrillance). Cliquez sur Ouvrir. La fenêtre principale de Gallery affiche les 4 écrans qui constituent le fichier playme.
- Choisissez Activer Démo du menu Démo.

Pour cesser la démonstration, appuyez sur la touche Esc à n'importe quel moment pour vous retrouver à la fenêtre principale de Gallery.

Pour relancer la démonstration, sélectionnez de nouveau Activer Démo.

Vous pouvez en apprendre plus au sujet de ces options un peu plus loin dans cette annexe. Pour le moment, contentez-vous de vous entraîner avec certaines des transitions que vous avez vues dans playme. Vous les trouverez dans le menu Transitions. Déroulez le menu et sélectionnez celle que vous voulez. Si vous sélectionnez Activer diapo maintenant, les mêmes images s'affichent avec une transition différente.

CREATION D'UNE PRESENTATION AVEC GALLERY

Pour créer une nouvelle présentation avec Gallery, procédez comme suit:

- Choisissez Nouvelle présentation du menu Fichier.

Un nouveau document Gallery est alors créé s'affichant dans la fenêtre principale qui est constituée de la zone de dessin dans laquelle vous pouvez insérer des images et les réordonner et de cinq menus: (A propos de), Fichier, Démo, Transitions et Temps.

La première étape de la création d'un document Gallery consiste à sélectionner les images qui vont être présentées.

- Sélectionnez Insérer image du menu Fichier pour amener la case de dialogue.
- Pour insérer une image, cherchez-la tout d'abord dans le sous-répertoire approprié, placez son nom en surbrillance dans la liste et cliquez sur Insérer.

L'image est placée dans la première place disponible de la fenêtre de Gallery. La case de dialogue Insère Image réapparaît pour que vous puissiez rajouter des images et les nouvelles images sont insérées à la suite d'images existantes ou d'une image sélectionnée (voir ci-dessous). Lors de l'insertion d'une image, un nombre apparaît sur la droite de la Barre des Menus. S'il s'agit de la première image insérée, le nombre affiché est 1-1; 1-2 si c'est la deuxième etc. Le nombre qui suit le trait indique le nombre total d'images dans votre présentation à un moment donné. Celui qui précède le trait indique la première image de votre fenêtre Gallery.

- Lorsque les images désirées pour votre présentation ont été insérées, cliquez sur Ok pour retourner à la fenêtre de Gallery.

Il est à noter que la dernière image insérée est surlignée d'une bordure noire qui indique qu'elle est sélectionnée. Vous pouvez retirer une image sélectionnée de la présentation en sélectionnant Enlever image du menu Fichier.

- Il est impossible d'annuler le retrait de l'image sélectionnée. Pour la réinsérer, choisissez Insérer Image du menu Fichier.

Une fois les images désirées insérées dans la présentation, vous pouvez les réordonner en les faisant glisser dans la fenêtre. Pour amener une image sur un nouvel emplacement, pointez-la puis appuyez sur le bouton de la souris en maintenant le bouton enfoncé lorsque vous la faites glisser. Relâchez le bouton de la souris pour insérer l'image à l'emplacement désiré. Les images changent alors de place pour remplir l'espace à gauche de l'image déplacée.

- Si votre présentation Gallery contient plus de 12 images (c'est-à-dire plus d'une fenêtre Gallery), vous pouvez passer d'une fenêtre à l'autre en appuyant sur les touches Pg Up et Pg Dn.
- La deuxième étape de la création d'un document avec Gallery consiste à spécifier les paramètres destinés à la présentation tels que le type de transition d'une image à l'autre et la durée d'affichage de chaque image. Choisissez ces paramètres dans les menus Démo, Transitions et Temps.

Vous pouvez tout d'abord choisir de présenter vos images manuellement ou automatiquement à partir du menu Démo. Sélectionnez Bouton Manuel pour changer les images à l'aide de la souris. La case est alors activée. Si vous voulez que Gallery change les images à votre place, après une durée déterminée, assurez-vous que le Bouton manuel soit désactivé (retirez la croix dans la case). Dans ce cas, vous devez choisir une durée dans le menu Temps. Ce menu vous donne 15 durées prédéfinies allant de une à soixante secondes.

Si vous utilisez la formule automatique, la présentation effectuera un cycle continu jusqu'à ce que vous appuyiez sur Esc pour la stopper. D'autre part, avec l'option Bouton Manuel, votre présentation commence par un écran noir, effectue un cycle et se termine par un écran noir ou vous ramène à la fenêtre principale de Gallery selon l'option sélectionnée (Voir Ecran noir à la fin ci-dessous).

Une fois que vous avez choisi le mode de présentation de vos diapositives (manuel ou automatique), choisissez alors les types de transition de votre présentation parmi les suivants:

Hasard - Sélectionne au hasard parmi les transitions au-dessous.

Coupe - Passe au noir puis à la prochaine image dans les séries.

Fondu - Fait disparaître une image en fondu et se fond dans l'image suivante

Mélange - Adoucit la transition entre deux images

Persiennes horizontales - Crée un effet de persiennes vénitiennes qui s'ouvrent en révélant une nouvelle image.

Persiennes verticales - Similaires aux persiennes horizontales ci-dessus mais dans une orientation verticale

Agrandissement au zoom - Les images s'assombrissent à partir des quatre coins et l'image suivante est révélée de la même manière.

Réduction au zoom - Similaire à l'agrandissement ci-dessus, sauf que l'image s'assombrit à partir du centre et l'image suivante est révélée à partir du centre.

PARAMETRES SUPPLEMENTAIRES

Le menu Démo permet le contrôle de quatre paramètres supplémentaires:

Ecran noir au début - Cette option vous permet de commencer votre présentation avec un écran entièrement noir à chaque fois que vous choisissez Activer Démo. Cependant, si vous passez vos diapositives plus d'une fois, un écran noir n'apparaît pas entre la dernière et la première diapo.

Ecran noir à la fin - Avec cette option, l'écran devient noir après la dernière image au lieu de retourner à la fenêtre principale de Gallery. Cela est utile si vous faites une présentation formelle et ne voulez pas retourner à la fenêtre de Gallery. Cette option n'est valable qu'avec le Bouton Manuel sélectionné (voir plus haut).

Cycle de couleurs - Si une image de votre présentation contient des informations sur le cycle de couleurs (voir partie Référence pour plus de renseignements sur cette fonction spéciale de DeluxePaint), cette option active le cycle de couleurs avant d'afficher l'image. Vous pouvez l'utiliser pour créer des présentations avec des effets d'animation.

Palette Commune - Si les images de votre présentation ne partagent pas la même palette, l'écran s'assombrit durant les transitions. Vous pouvez éliminer ces transitions sombres et créer une palette commune pour toutes les images en sélectionnant cette option.

REFERENCE

Utilisez ce guide de référence pour trouver rapidement des informations sur Gallery.

MENU ? (POINT D'INTERROGATION)

Ce menu vous donne des informations sur les droits d'auteur de l'utilitaire Gallery de DeluxePaint II Enhanced ainsi que le numéro de version du programme et le nom du designer.

MENU FICHER

Ce menu permet le contrôle de la création et de la manipulation des documents de Gallery. Utilisez le menu Fichier pour Ouvrir, Fermer ou Enregistrer des documents et pour créer ou modifier des documents existants en insérant ou retirant des images.

NOUVELLE PRESENTATION

(Equivalent au clavier : n)

Ouvre un nouveau document Gallery et affiche la fenêtre principale (voir illustration plus haut).

CHARGER GALLERY

(Equivalent au clavier; l)

Amène la case de dialogue Ouvrir fichier à partir duquel vous pouvez charger un document Gallery existant. Pour cela, cliquez deux fois sur son nom dans la case de dialogue ou une fois puis cliquez sur Ouvrir.

- Pour ouvrir rapidement une présentation existante, tapez: Gallery [f- <nom de fichier>] [<mode>] à partir du message du DOS.

Les commandes entre crochets sont facultatives (ne tapez pas les crochets). - f signifie qu'il faut charger le document Gallery mais ne pas l'exécuter. Nom de fichier signifie qu'il faut introduire le nom de chemin d'accès complet et mode vous demande le format d'écran utilisé. Pour charger le fichier playme.gal (du sous-répertoire artwork) avec un format d'écran f, au message du DOS, tapez:

```
Gallery -f artwork/playme.gal f
```

- Gallery ne peut fonctionner qu'à partir de l'unité sur laquelle le programme réside et vous ne pouvez pas spécifier une unité différente. En fait, vous pourrez constater qu'il n'est pas nécessaire de spécifier l'unité lorsque vous entrez le chemin d'accès.

ENREGISTRER GALLERY

(Equivalent au clavier: s)

Enregistre le fichier Gallery sous le nom utilisé. S'il est sans titre, la case de dialogue Enregistrer s'affiche. Cliquez sur l'unité et le sous-répertoire dans lequel vous voulez enregistrer la présentation et donnez-lui un nom.

- Si vous copiez une présentation à partir du disque dur sur une disquette, assurez-vous de laisser 20 à 30 Ko de mémoire disponible sur la disquette. DeluxePaint a besoin de cet espace pour créer le fichier .gal.

LISTE ENTIERE

(Equivalent au clavier: a)

Amène une case de dialogue standard Charger Fichier appelée Liste Entière qui dresse la liste de tous les fichiers se trouvant sur le disque ou dans le répertoire. Cliquez sur Liste Entière pour insérer toutes les images du répertoire utilisé dans la présentation utilisée.

INSERER IMAGE

(Equivalent au clavier: i)

Amène une case de dialogue standard Charger Fichier et dresse la liste de tous les fichiers se trouvant sur le disque ou dans le répertoire. Utilisez cette case pour choisir des images qui se trouveront dans votre présentation. Sélectionnez-les une par une en cliquant deux fois sur le nom de fichier ou une fois puis en cliquant sur Insérer. A chaque fois qu'une image est insérée, une version miniaturisée apparaît dans la fenêtre Gallery déjà sélectionnée. Vous pouvez réordonner votre présentation en faisant glisser ces images miniaturisées dans la fenêtre de Gallery. Si vous placez une image au-dessus d'une image existante, celle-ci sera remplacée par la nouvelle et l'image existante se place à côté dans la direction qui remplit l'espace laissé par l'image déplacée.

ENLEVER IMAGE

Retire l'image sélectionnée de la galerie.

QUITTER

(Equivalent au clavier: q)

Sort de Gallery et vous ramène au DOS.

MENU DEMO

Le menu Démo offre des options qui vous permettent de personnaliser votre présentation. Par exemple, vous pouvez choisir d'activer les images manuellement ou automatiquement et le cycle de couleurs. La description détaillée en est donnée dans la partie Paramètres supplémentaires ci-dessus.

- En mode Bouton Manuel, vous pouvez passer à l'image suivante en cliquant sur la souris ou en appuyant sur une touche autre que la flèche de gauche ou Esc. Pour vous rendre à l'image précédente, appuyez sur la flèche de gauche. Le temps qui s'écoule pour passer à l'image précédente est plus long que pour passer à l'image suivante.

ACTIVER DIAPO

(Equivalent au clavier: r)

Active votre présentation de Gallery.

- Pour exécuter rapidement une présentation, au message DOS, tapez Gallery [-r <nom de fichier>] [<mode>]. Appuyez sur Enter.

Les commandes entre crochets sont facultatives (ne tapez pas les crochets). - r signifie charger et exécuter le document de Gallery et nom de fichier signifie que vous devez introduire le nom de chemin d'accès complet tandis que mode vous demande d'introduire le format d'écran utilisé. Pur charger et jouer le fichier playme.gal (du sous-répertoire artwork) dans un format d'écran f, au message du DOS, tapez:

```
Gallery -r artwork/playme.gal f
```

ATTENTION:

Gallery ne peut fonctionner qu'à partir de l'unité sur laquelle le programme réside et vous ne pouvez pas spécifier une unité différente. En fait, vous pourrez constater qu'il n'est pas nécessaire de spécifier l'unité lorsque vous entrez dans le chemin d'accès. Si vous le faites, le message suivant apparaît:

Sorry, a drive letter is not permitted in the initial file name

Désolé, une lettre correspondant à un lecteur n'est pas autorisée dans le nom du fichier

Appuyez sur OK et sortez immédiatement de Gallery. Pour cela, n'appuyez pas sur la touche ESC mais tout simplement sur q pour quitter Gallery et retourner au DOS.

- Vous ne pouvez activer les diapositives qu'avec cette commande et il est impossible de les éditer dans ce mode.

MENU TRANSITIONS

Choisissez la transition désirée à partir de ce menu. Gallery utilise la même transition pour toutes les images de la démonstration sauf si vous choisissez Hasard. Dans ce cas, une sélection sera faite au hasard à partir de la gamme entière des transitions (voir Création d'une présentation avec Gallery plus haut).

MENU TEMPS

Définit la durée désirée de visualisation de chaque diapositive dans votre présentation. Le nombre de secondes choisi n'inclut pas l'effet de transition utilisé. Le temps ne se rapporte qu'à la durée d'affichage de la diapositive sur l'écran.

GESTION DE MEMOIRE

DeluxePaint a besoin de 640 Ko de mémoire vive (RAM) et exploite aussi les extensions de la mémoire (EMS). Il arrive parfois que DeluxePaint vous informe qu'il ne reste pas assez de mémoire pour terminer une opération, par exemple, lorsque vous vous servez d'une ou de plusieurs des fonctions DeluxePaint gourmandes en mémoire, même si votre ordinateur est doté de 640 Ko. Les fonctions utilisant le plus grand volume de mémoire vive sont les suivantes: Définir fond, Masque, fonctions de modification de pinceau (Inversion, Rotation et Double).

Si le message "Pas assez de mémoire" apparaît et vous empêche de poursuivre une opération, effacez les informations dont vous n'avez plus besoin en mémoire et recommencez. Essayez, par exemple, de remplacer le pinceau utilisé pour un remplissage de motif par un plus petit pinceau, de sélectionner l'outil de Saisie de pinceau et de cliquer sur la zone de dessin ou de supprimer l'utilitaire Camera de DeluxePaint ou les autres programmes résidant en mémoire. (Pour supprimer Camera, relancez l'ordinateur).

Les formats d'écran à plus haute résolution ont besoin de plus de mémoire que ceux à basse résolution. Si un message vous annonce qu'il n'y a pas assez de mémoire lorsque vous essayez d'ouvrir DeluxePaint, choisissez un format d'écran à résolution plus basse. En général, il vous faut 45 Ko de mémoire disponible pour lancer le programme et exécuter des travaux simples en format f (320 x 200); 70 Ko pour le format k (640 x 480) et 100 Ko pour le format EVGA q (640 x 480 avec 256 couleurs). Une fois dans DeluxePaint, vous pouvez vérifier la mémoire disponible en appuyant sur Control-a.

Si vous manquez fréquemment de mémoire, il est peut-être préférable de développer votre système en lui ajoutant une ou plusieurs des options suivantes: carte d'extension de mémoire EMS version 3.2 ou 4.0 (4.0 est recommandée), disque virtuel installé dans l'extension de mémoire. DeluxePaint peut enregistrer la page en cours, la page de brouillon, le masque et le fond fixe dans l'extension de mémoire. Si vous le lui demandez (case de dialogue Page de Brouillon), il peut aussi enregistrer la page de brouillon sur le disque virtuel ou sur le disque dur pour laisser plus de mémoire pour les autres informations au sujet de l'image.

COMMANDES AU CLAVIER

MENU IMAGE

L ou l	Charger
S	Enregistrer
j	Page<—>Brouillon
J	Page—>Brouillon
v	Visualiser page
Q	Quitter

MENU PINCEAU

B	Rétablir
O	Profil
h	Moitié/XY
H	Double/XY
X	Double/Largeur
Y	Double/Hauteur
Z	Etirer/XY
x	Renverser/G - D
y	Renverser/H - B
z	Rotation 90°

MENU MODE

F1	Dessiner
F2	Couleur unique
F3	Remplacer
F4	Mélangé
F5	Ombre
F6	Cycle
F7	Adouci
M	Cycle multiple

MENU MASQUE

Masque activé/désactivé

MENU DIV(ERS)

F9	Barre d'info
Alt-a	Lissage
Alt-r	Colorier
Alt-t	Transparent
Tab	Cycle couleurs
p	Palette/dialogue

COMMANDES DE PERSPECTIVE
COMMANDES DE L'AXE X

7 et 9	Rotation sur l'axe X
Shift-7 et shift-9	Rotation de 15 degrés (valeur par défaut) sur l'axe X
0	Remet tous les axes à zéro
Control-9	Fixe l'axe X

COMMANDES DE L'AXE Y

4et 6	Rotation sur l'axe Y
Shift-4 et shift-6	Rotation de 15 degrés (valeur par défaut) sur l'axe Y
0	Remet tous les axes à zéro
Control-6	Fixe l'axe Y

COMMANDES DE L'AXE Z

1et 3	Rotation sur l'axe Z
Shift-1 et shift-3	Rotation de 15 degrés (valeur par défaut) sur l'axe Z
0	Remet tous les axes à zéro
Control-3	Fixe l'axe Z

AUTRES COMMANDES

.	Etablit le centre de perspective
-	Remplit l'écran du pinceau utilisé avec la perspective utilisée
Ins	Passé en mode Perspective (en sélectionnant l'outil Perspective)
; and ^	Déplace le pinceau sur l'axe fixe de façon perpendiculaire au plan du pinceau
Shift ; and Shift ^	Similaire aux touches ; et ^ mais avec un plus grand incrément
Control	Maintenez cette touche pour une fixation temporaire de l'axe Y

COMMANDES DE LA BOITE A OUTILS

b	Sélection pinceau; appuyez de nouveau pour passer entre le Rectangle et la saisie à main levée
B	Rétablit le dernier pinceau personnalisé
c	Cercle Contour
C	Cercle Plein
d	S en continu
D	Figure à main levée pleine
e	Ellipse Contour
E	Ellipse Pleine
f	Outil de remplissage
F	Type de remplissage
g	Grille
G	Grille sur position du pinceau utilisé
K	Effacer page sur couleur fond (Outil CLR)
m	Active/désactive outil d'agrandissement
p	Dialogue Palette
q	Courbe
r	Rectangle contour

R	Rectangle Plein
s	S en pointillés
t	Texte
u	UNDO (annuler)
v	Droite
w	Polygone contour
W	Polygone Plein
/	Active/désactive Symétrie
>	Agrandissement (de l'image magnifiée)
<	Réduction (de l'image magnifiée)
,	Saisie des couleurs
[et]	Déplace couleur de forme vers le haut et le bas de la palette
{ et }	Déplace couleur de fond vers le haut et le bas de la palette
(et)	Passer d'une palette 16 couleurs à une palette 256 couleurs.

COMMANDES GENERALES
BOUTONS D'ACTIVATION

Enter	Sélectionne le bouton d'activation par défaut
Esc	Sélectionne Annuler ou son équivalent

FENETRES DE LISTE

↑ ou ↓	Fait défiler la sélection vers le haut ou vers le bas de la liste
PgUp, PgDn	Fait défiler la liste page par page
Home	Déplace la sélection sur le premier article de la liste
End	Déplace la sélection sur le dernier article de la liste
Touches de lettre	Déplace la sélection sur le premier article commençant par cette lettre

CASES D'EDITION

← et →	Déplace le curseur dans la case d'édition
Home	Déplace le curseur au début de la case d'édition
End	Déplace le curseur à la fin de la case d'édition
Tab	Déplace le curseur parmi les cases d'édition
Del	Efface le caractère à droite du curseur
Retour arrière	Efface le caractère à gauche du curseur

COMMANDES DE CHARGEMENT

Retour arrière	Recule d'un répertoire dans le chemin d'accès
----------------	---

COMMANDES DE PALETTE

c	Copie
g	→ Gradient
r	Dégradé
s	Echange
u	Renonce au dernier changement de couleur
Esc	Annule
Enter	OK
[ou]	Déplace indicateur de couleur de forme vers le haut et vers le bas
{ ou }	Déplace indicateur de couleur de fond vers le haut et vers le bas
↑ ou ↓	Déplace les lignes de série parmi les couleurs

COMMANDES DE GRADIANTS

b	Créer
c	Copier Grad.
s	Echanger Grad.
p	→Palette
u	UDNO
Esc	Annuler
Enter	OK

TOUCHES SPECIALES

F9	Active/désactive la barre d'info
F10	Active/désactive barre des menus et boîte à outils
Enter	Amène le curseur en mode Texte
Esc	Sort du mode Texte
←, →, ↑ ou ↓	Fait défiler la page; en mode Texte, déplace le curseur
n	Centre la zone sous le curseur; en mode d'Agrandissement, déplace la zone sous le curseur au centre de la zone magnifiée
Shift	Outils Rectangle, Droite, Polygone forcés
Control	Laisse un tracé avec les outils Ligne et Figure
Control-a	Contrôle la mémoire (sur la barre d'info)
Tab	Active/désactive cycle de couleurs
' (au-dessus Tab)	Active/désactive Masque
a	Rappelle dernière option de menu (mot-clé: A nouveau)
Barre d'espace	Interrompt commande en cours
-	Réduit taille du pinceau
=	Augmente taille du pinceau
.	Retourne au pinceau prédéfini sélectionné

DELUXEPAINTE II ENHANCED: IMPRIMANTES SUPPORTÉES

Alps ASP1000	
Alps Allegro 24	Citizen MSP 15/25/45
	Citizen MSP 50 (M)
Apple Imagewriter II (M)	Citizen MSP 50 (C)
Apple Imagewriter II (C)	Citizen MSP 55 (M)
	Citizen MSP 55 (C)
Blue Chip M120/10	Citizen Tribute 124
	Citizen Tribute 224
Brother M1109/1209/1809	Citizen 120D/180D
Brother M1809 (C)	Citizen 5200/5800
Brother M1409/1509	Citizen HSP 500 (M)
Brother M1709/1909	Citizen HSP 500 (C)
Brother M1724/2024L	Citizen HSP 550 (M)
Brother M1824L (M)	Citizen HSP 550 (C)
Brother M1824L (C)	Citizen MSP 10/20/40
Brother M1924L	
Brother M2518/4018 (M)	Epson EX 800 (M)
Brother M2518/4018 (C)	Epson EX 800 (C)
	Epson EX 1000 (M)
Canon PJ-1080A (C)	Epson EX 1000 (C)
	Epson FX 80/85/86e/850
C Itoh 1550 Series (M)	Epson FX 100/185/286/1050
C Itoh 1550 Series (C)	Epson JX 80 (M)
C Itoh 8510 Series (M)	Epson JX 80 (C)
C Itoh 8510 Series (C)	Epson LQ 500/510
C Itoh C-310 XP (M)	Epson LQ 800/850
C Itoh C-310 CXP (C)	Epson LQ 950
C Itoh C-315 XP (M)	Epson LQ 1000/1050/1500
C Itoh C-315 CXP (C)	Epson LQ 2500/2550 (M)
C Itoh C-715	Epson LQ 2500/2550 (C)

Epson LX 80/86/90/800/810
 Epson MX 80 Grafrax
 Epson MX 100 Grafrax
 Epson RX 80
 Epson RX 100

Fujitsu DL2400/2600 (M)
 Fujitsu DL2400/2600 (C)
 Fujitsu DL3300 (M)
 Fujitsu DL3300 (C)
 Fujitsu DL3400/5600 (M)
 Fujitsu DL3400/5600 (C)
 Fujitsu DX2300 (M)
 Fujitsu DX2300 (C)
 Fujitsu DX2400 (M)
 Fujitsu DX2400 (C)

HP DeskJet/+ (75 dpi)
 HP DeskJet/+ (150 dpi)
 HP DeskJet/+ (300 dpi)
 HP LaserJet (75 dpi)
 HP LaserJet+/II (75 dpi)
 HP LaserJet+/II (150 dpi)
 HP LaserJet+/II (300 dpi)
 HP PaintJet (C)
 HP QuietJet
 HP Rugged Writer

IBM Compact Printer
 IBM Graphics Printer
 IBM Personal Pageprinter
 IBM Proprinter/II/III
 IBM Proprinter XL Series

IBM Proprinter X 24
 IBM Proprinter XL 24
 IBM Quickwriter
 IBM Quietwriter III

Juki 5510 (M)
 Juki 5510 (C)
 Juki 7100/7200 (M)

Laser 190E

Mannesmann Tally 85/87/90
 Mannesmann Tally 86
 Mannesmann Tally 290
 Mannesmann Tally 222 (M)
 Mannesmann Tally 222 (C)
 Mannesmann Tally 230 (M)
 Mannesmann Tally 230 (C)
 Mannesmann Tally 340 (M)
 Mannesmann Tally 340 (C)

NEC 8023A
 NEC Pinwriter P5/P7 (M)
 NEC Pinwriter P5/P7 (C)
 NEC Pinwriter P6 (M)
 NEC Pinwriter P6 (C)
 NEC Pinwriter P9 (M)
 NEC Pinwriter P9 (C)
 NEC Pinwriter P220
 NEC Pinwriter P5200 (M)
 NEC Pinwriter P5200 (C)
 NEC Pinwriter P5300 (M)
 NEC Pinwriter P5300 (C)

Okidata ML 92/192/+ OKI	Star GEMINI 10X
Okidata ML 92/192/+ IBM	Star GEMINI 15X
Okidata ML 93/193 OKI	Star NB24-10
Okidata ML 93/193 IBM	Star NB15/NB24-15
Okidata ML 180/182+ OKI	Star NL10
Okidata ML 180/182+ IBM	Star NX10/ND10/NR10
Okidata ML 182/183 IBM	Star NX15/ND15/NR15
Okidata ML 183+/193/+	Star NX1000 (M)
Okidata ML 183+/193/+	Star NX1000 (C)
Okidata ML 292 (M)	Star NX2400
Okidata ML 292 (C)	Star XR1000 (M)
Okidata ML 293/294 (M)	Star XR1000 (C)
Okidata ML 293/294 (C)	Star XR1500 (M)
Okidata ML 320	Star XR1500 (C)
Okidata ML 321	Star XB2410 (M)
Okidata ML 390	Star XB2410 (C)
Okidata ML 391/393 (M)	Star XB2415 (M)
Okidata ML 393 (C)	Star XB2415 (C)
Okidata Okimate 20 (C)	
Panasonic KX-P1080i/1180	Tandy DMP 106 IBM
Panasonic KX-P1081/1080i	Tandy DMP 130/132 IBM
Panasonic KX-P1090i/1191	Tandy DMP 430/440 IBM
Panasonic KX-P1092/1092i	Tandy DMP 2110/2120 IBM
Panasonic KX-P1124	Toshiba P321/SL/SX
Panasonic KX-P1524	Toshiba P321SLC (C)
Panasonic KX-P1592/1595	Toshiba P341/351/SL
Ricoh PC Laser 6000 (75)	Toshiba P351C/SX (M)
Ricoh PC Laser 6000 (150)	Toshiba P351C/SX (C)
Ricoh PC Laser 6000 (300)	Xerox 4020 (C)
Sharp JX-730	

M = Mono, C = Couleur

INDEX

.bbm 164
.lbn (format fichier) 164
.sbn 191

A

aérographe (outil) 48, 128
agrandissement 54, 148
amorçage 19
animation 97
annuler (UNDO) 39
arêtes (remplissage) 92
artwork 27
assistance technique 30
axes x, y, z 68, 79

B

barre des menus 25, 57
barre d'information 57, 97, 196
boutons gauche/droite 38, 123
boîte à outils 25, 57, 121
 agrandissement 54, 148
 aérographe 48, 138
 carré 44, 129
 cercle 45, 130
 CLR 36, 38
 copie simple 125
 courbe 43, 128
 ellipse 45, 130
 figures pleines 132
 gradient 152
 grille 60
 ligne droite 41, 125
 main (déplacement) 56
 main 149
 motif 155
 perspective 143
 pinceau 39

polygone 46, 131, 139
rectangle 44, 129
remplissage 47, 133

S continu 125

S en pointilles 125

saisie couleur 41, 149

saisie de pinceau 50, 138

symétrie 61, 150

sélection de pinceau 124

UNDO (annulation) 39

éditeur de texte 49, 139

brouillon 53, 167, 204

C

cadres (lignes) 59, 127

cartes graphiques 16, 20

centre de perspective 68, 83, 145

chargement 25

CLR 36, 38, 152

colorier 5

commandes au clavier 9, 66, 225

configuration du matériel 16

contour de pinceau 134

coordonnées de l'écran/du pinceau 75,
78, 80, 145

couleur(s)

 arrière-plan/de fond 25, 37, 123

 cyclage 65, 154

 dégradé 63, 95, 159

 indicateur 25, 37, 157

 luminosité 158

 mélanger 63

 nombre de 21, 63, 157, 161

 nuance 158

 palette de 25, 201

 premier plan/de forme 25, 37, 123

 RVB/SNL 158

 saturation 158

 sélection de la palette 37

sélection de la zone de dessin 41
séries 94
cycle de couleur 65, 89, 154
cycle multiple 186

D

disquettes du progiciel 15
DOS (versions) 16, 17
dégradé de couleurs 95

E

écran de dessin 24
éditeur de texte 49
effacement vers l'arrière-plan 38
effacer l'écran (CLR) 36, 89
enregistrement d'image 28, 165

EVGA (carte graphique) 16, 22, 224

F

F9/F10 57
figures fermées 48
figures pleines 59
fond voir arrière-plan
créer 191
fixer 191
fontes (polices) 6, 140
choix 50, 140, 192
décoratives 18
Digi-Font 6, 18, 141
décoratives 18
multicolores 7, 140
supplémentaires 141
formats d'écran 3, 20, 21, 22
formats fichiers 164

G

grille 141

I

icône voir outil
image(s)
chargement 26, 162
déplacement 56
effacer 168
enregistrer 164
images-miroir 61
imprimante 8, 171, annexe F
indicateur de couleur 37, 157
Installation sur disque dur 17

L

lignes droites 42
lissage 5, 144

M

masques 107
charger 110, 189
créer 109
définir 109, 112, 187
effacer 169
enregistrer 110, 190
inverser 188
renoncer 189
mémoire 224
mémoire disponible 197
Menus 162
? 162
Divers 196
Fonte 192
Image 162
Masque 186
Mode 182
Pinceau 176
Préférences 202
menus pop-up 123
mise en route 19
modes d'affichages 3, 20, 21

modes d'outils 40

N

nouvelles fonctions 4

O

OS/2 19

outils voir boîte à outils

modification 122

sélection 122

P

page brouillon 53, 167

plan de perspective 81

palette de couleurs 25, 38, 201

palette défaut 95

pavé numérique 70

PCX 164

perspective 67

centre 83, 145

horizon 83

lissage 144

orientation initiale 72, 81

outil 143

plan de 81

pinceau

changer de couleur 102

changer de taille 101

charger 180

copie simple 40

courber 100

déplacement sur l'axe z 79

effacer 169

enregistrer 181

enveloppant 4

incliner 100

modifier la taille 40

orientation initiale 75

personnalisé 50, 179

pivoter 67, 76

prédéfini 39

rotation 68, 146

saisie de 50, 59

saisie d'une image 51

saisie polygone 52

saisie rectangulaire 51

sélection 39, 124

pochoir voir masque

polices de caractères (fontes) 6

pré-visualisation 8

Q

quitter le programme 29

R

remplissage 4

arêtes 92

arrière-plan 82, 137

au fond 137

gradient 89, 135

gradient linéaire 4, 93, 135

gradient radial 4, 93, 136

motif 5, 82, 103

outils 133

types 59, 91

résolution

d'écran

d'imprimante 171

pixels carrés 175

port d' 172

type d' 172

réticule 40

rotations 70, 146

angle 68

valeur de rotation 73

autour du manche 74

clavier numérique 73, 146

pinceau 70, 146

remise à zéro 147

valeur 146

RVB/SNL 158

S

sauvegarde voir enregistrement

souris 9, 16, 123

symétrie 150

T

taille de page 170

techniques de dessin 62

texte 49

- changement de fontes 49, 140

- couleurs 49

- gras 195

- introduction 49

- italique 195

- outil 139

- souligné 195

- taille 49

- taille de caractères 196

transparence 5, 138, 199

type de cadre 58

type de remplissage 59, 92, 94

U

UNDO 39, 152

utilitaires 7

- Camera 7, annexe B

- Convert 7, annexe A

- Gallery 7, annexe C

V

vaporisation 48

Z

zones de dessin 24, 53, 55

CREDITS

Software Design and Development

DeluxePaint II/Amiga—Dan Silva

MS-DOS-Adaptation —Brent Iverson

DeluxePaint II Enhanced—Steve Shaw

Producer: Tom Casey, with help from Nic Lavroff

Software Testing Manager: Jack Falk

Documentation Manager: R. J. Berg

Product Manager: Diane Flynn

Assistant Producer: Tom DeBry

Technical Director: Keith McCurdy

Program Art: Tomoya Ikeda, Avril Harrison and
Greg Johnson

Art Direction: Nancy Fong

Package Design: Zimmermann Crowe Designs

Original Manual: Robert Berg and David Luoto

Perspective by Hal Jordy III

Layout: Evelyn Spire

Traduction Française: Alpha CRC

Special thanks to: Luc Barthelet, Kara Blohm, Mike Carlin, Deborah Cook, Ted Fitzgerald, Bernard Gallet, Randy Hollingsworth, Jane Michael, Jerry Morrison, Dan Silva, Virginia Shaw and Loic Vandereyken

PS/2 is a trademark of IBM, Inc.

Digi-Font is a trademark of Digi-Fonts, Inc.

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE.

POUR LES GARANTIES LIMITEES OFFERTES PAR ELECTRONIC ARTS LORSQU'UN PROGRAMME EST DEFECTUEUX, REPORTEZ-VOUS AU BON DE GARANTIE LIVRE AVEC CE PRODUIT.

LOGICIEL ET DOCUMENTATION © 1989 ELECTRONIC ARTS



ELECTRONIC ARTS®
DELUXE CREATIVITY SERIES™

**11-49 Station Road, Langley,
Berks SL3 8YN
England**

Tel. (0753) 49442

E12451FM