

MANUEL D'UTILISATION



MICRO APPLICATION

13 rue Sainte Cécile, 75009 Paris

Tél. (1) 47.70.32.44 - Télex : MA 290580 F

Distribué par : MICRO APPLICATION
13, Rue Sainte Cécile
75009 PARIS

(c) Reproduction interdite sans l'autorisation de
MICRO APPLICATION

'Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (Loi du 11 Mars 1957, article 40, 1er alinéa).

Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de Code Pénal.

La Loi du 11 Mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à l'utilisation collective d'une part, et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration'.

ISBN : 2-86899-035-5

(c) 1985 DATA BECKER
Merowingerstrasse, 30
4000 DUSSELDORF
R.F.A.

Traduction Française assurée par Mr TOSSOUNIDIS Lazaros

(c) 1985 MICRO APPLICATION
13 Rue Sainte Cécile
75009 PARIS

Sur Superpaint

WYSIWYG-What you see is what you get	2
-Où est la souris?	4

Découverte de Superpaint

-Ce que vous devez savoir	6
-En avant	7
-La boîte à outil	10
-Outils pour dessiner et pour peindre	11
-Conception de structures géométriques	17
-D'autres outils	23

En Apprendre plus sur Superpaint

-La technique des menus déroulants	27
-La gestion des documents-Le menu "Utilitaire"	29
-Divers moyens d'aide-le menu "aide"	33

Couper-Coller-Corriger

-Manipulation des zones définies sur écran	39
-Modifier les parties d'une image-le menu "edit"	41
-Travailler avec l'utilitaire Intermediaire	43

De A à Z

-Explications sur les représentations graphiques	46
-Conclusion	47
-Liste complète des menus déroulants	48

NOTE IMPORTANTE : Impression complète des documents sur l'imprimante Amstrad DMP 2000 et sur les imprimantes EPSON uniquement.

WYSIWYG-What you See Is What You Get

Fin Mars 1984, la Société américaine Apple Inc. présentait au public mondial un ordinateur personnel dont la philosophie a profondément changé l'aspect de la nouvelle génération d'ordinateurs: le Macintosh. Pour la première fois, une nouvelle technologie de menu permet l'utilisation de programmes complexes, sans connaissances spécifiques en Informatique. Ceci a été réalisé grâce à un type de communication actif, qui facilite le rapport utilisateur-machine.

Nous voulons parler de la Souris une petite boîte avec une touche sur le dos, que l'on peut déplacer sur une surface lisse et qui transmet à une interface utilisateur tout changement de sa position.

Le plus étonnant sur ces ordinateurs est sans doute leur interface utilisateur adaptée à un traitement graphique. L'utilisateur n'a qu'à sélectionner à l'aide de la souris le symbole correspondant à la fonction qu'il veut exécuter; les termes du jargon informatique difficiles à retenir appartiennent désormais, grâce au langage des images, au passé. Les fonctions constituant un ensemble logique sont regroupées dans les Menus déroulants. Ce sont des fenêtres de menus, gérées par le système d'exploitation, et qui apparaissent sur l'écran dès que l'on a sélectionné une opération, et permettant d'avoir accès à d'autres parties du programme, elles-mêmes également gérées par des fenêtres-menu.

Il est intéressant de savoir que l'idée originelle de ces méthodes, a été conçue vers le milieu des années 70 par Xerox Corp. A l'époque, on ne prêtait guère attention à cette idée révolutionnaire.

Mais aujourd'hui, beaucoup de Sociétés renommées comme Digital Research ou Microsoft, travaillent sur la réalisation des structures de menu que personne n'avait prises au sérieux lors de leur invention. Le soft basé sur ces systèmes interactifs et graphiques, ne tournait jusqu'à présent que sur des calculateurs coûteux de 16/32 bits. La raison principale en était que les opérations de ces programmes utilisent une très grande place mémoire et consomment beaucoup de temps. De plus, ces programmes sont presque toujours écrits en "C", un langage assez sophistiqué, et ainsi ils ne peuvent être exécutés à une vitesse acceptable que sur des processeurs ultra rapides.

L'idée de développer de nombreux programmes, si complexes, pour un ordinateur 8 bits, a tenté les auteurs Jurgen Abel et Thomas A. Vervost. Ainsi, ils se sont proposés de créer un nouveau standard pour ces micro ordinateurs toujours très répandus: l'idée du Superpaint a vu le jour au début de l'année 1985.

Pour atteindre la rapidité de traitement des calculateurs 16/32 bits, Superpaint a été conçu à 100% en langage machine Z 80. Pour les routines très lentes, on s'est "battu" à chaque top d'horloge (1), en plus il fallait développer des algorithmes tout à fait nouveaux. Pour des raisons de rapidité d'exécution, seules les routines d'entrée/Sortie de disquette ont été prises du système d'exploitation, ce qui donne un traitement en temps réel super rapide dont vous, les futurs utilisateurs, allez profiter.

(1):correspond sur le Z 80 à environ 1/4 de microseconde.

Mais enfin, dans quelle catégorie peut-on classer Superpaint ? Nous avons opté pour la catégorie "traitement graphique". L'expression "traitement graphique" est en sorte analogue au traitement de textes. Les auteurs pensent que des représentations graphiques de toutes sortes devraient être aussi faciles à traiter qu'un texte, sur micro ordinateur. Et puisque votre Amstrad CPC se prête merveilleusement au traitement graphique, désormais vous allez pouvoir réaliser vos idées très concrètement, qu'il s'agisse de créations professionnelles ou de dessins plus simples. Grâce à l'interface utilisateur adaptée au traitement graphique, le maniement du programme est si simple que vous vous sentirez pleinement à l'aise avec Superpaint, après un temps d'adaptation très court.

OU EST LA SOURIS

Le fait que les programmes doivent être à la fois faciles et agréables pour l'utilisateur, a joué un rôle important dans leur conception, mais vous allez maintenant certainement poser la question: "...et, où est la souris?" A l'origine, Superpaint devait être livré avec la souris. Mais parce qu'aucun fabricant de hardware n'était en mesure de produire une souris, qui soit à la fois bon marché et travaille avec précision, les auteurs ont eu recours au Joystick pour l'entrée des données. Puisque les Joysticks CPC ont un ajustement digital, on a implanté pour le Superpaint une variante flexible du Joystick, faite à l'image de la souris.

Une remarque encore : comme vous pouvez l'imaginer, nous avons investi beaucoup de temps et d'argent pour la réalisation de Superpaint. S'il vous plaît ne faites pas de copies illégales de notre logiciel. Nous, les auteurs, vivons sur le nombre de ventes de notre programme. Si des logiciels comme Superpaint sont copiés plutôt qu'achetés, il y aura une diminution de logiciels nouveaux et créatifs sur le marché.

Mais maintenant : trêve de préliminaires! Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter bon courage et beaucoup de succès en travaillant avec Superpaint.

Thomas A. Vervost.

CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR

Ce chapitre vous donne un premier aperçu de l'utilisation et de la philosophie de Superpaint. Si vous n'avez pas encore travaillé avec un système d'exploitation graphique, vous avez intérêt à bien étudier la liste suivante de termes techniques. Elle est la condition nécessaire et suffisante pour l'étude des leçons suivantes.

Souris-curseur : un curseur graphique que l'on déplace à l'aide du Joystick sur la totalité de l'écran. Il adapte son aspect "physique" à la fonction en cours d'exécution pour garantir une identification évidente.

Icône : l'image symbolique d'une fonction (pictogramme) qui peut être exécutée si on positionne la souris sur l'icône correspondante.

Pull-Down-Menu : une fenêtre menu gérée par le système (Menu déroulant) d'exploitation qui peut être activée par un concept défini.

Montrer : positionner la souris sur un symbole ou une icône.

Cliquer

: "montrer" avec le Joystick un symbole ou une icône et appuyer sur le bouton du Joystick

Cliquer

deux fois

: pointer avec le Joystick un symbole ou une icône et appuyer deux fois sur le bouton du Joystick

document

: On appelle ainsi tout ce que vous créez avec votre Superpaint.

EN AVANT

Allumez votre Amstrad CPC et introduisez la face A de votre disquette-système Superpaint dans le drive A. La disquette ne doit pas être protégée contre l'écriture (vérifiez la languette de protection), et ne retirez la disquette que lorsque Superpaint vous le demande !

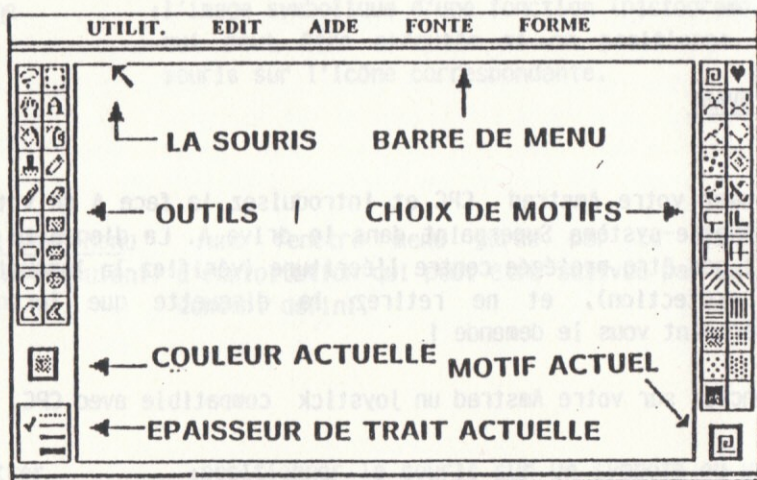
Brancher sur votre Amstrad un Joystick compatible avec CPC.

Mettez en route le Superpaint en tapant RUN "PAINT" et en confirmant cette entrée avec la touche <enter>. (Superpaint peut être utilisé sur les modèles suivants : 464 664 et 6128. Au moment du chargement, le programme reconnaît le hardware et s'y adapte automatiquement)

Après le chargement, Superpaint s'annonce ainsi:

BIENVENUE SUR SUPERPAINT
ECRIT PAR
J. ABEL & T. A. VERVOST
UN PRODUIT DATA BECKER
DISTRIBUE PAR MICRO APPLICATION

Quelques secondes plus tard, le dernier document sur lequel vous avez travaillé apparaît dans une fenêtre à documents.

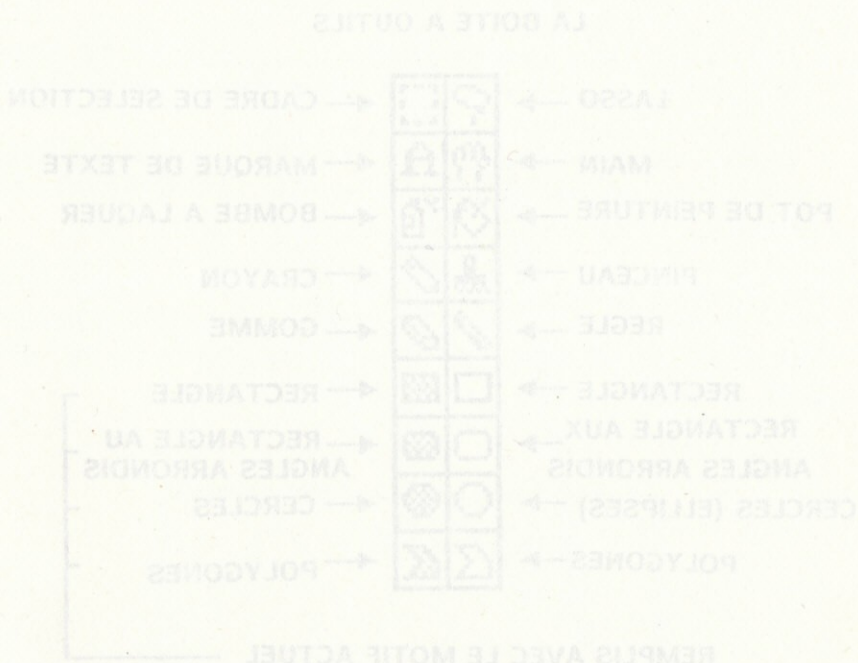


En haut de votre écran se trouve la barre de menus. Ici, il y a les titres de tous les menus déroulants parmi lesquels vous pouvez choisir des commandes.

Sur le côté gauche se trouve la boîte à outils dans laquelle vous trouvez tous les "outils" dont vous avez besoin pour fabriquer un document.

En-dessous de la boîte à outils se trouve une fenêtre qui contient la couleur utilisée à présent, ainsi qu'un menu de l'épaisseur du trait.

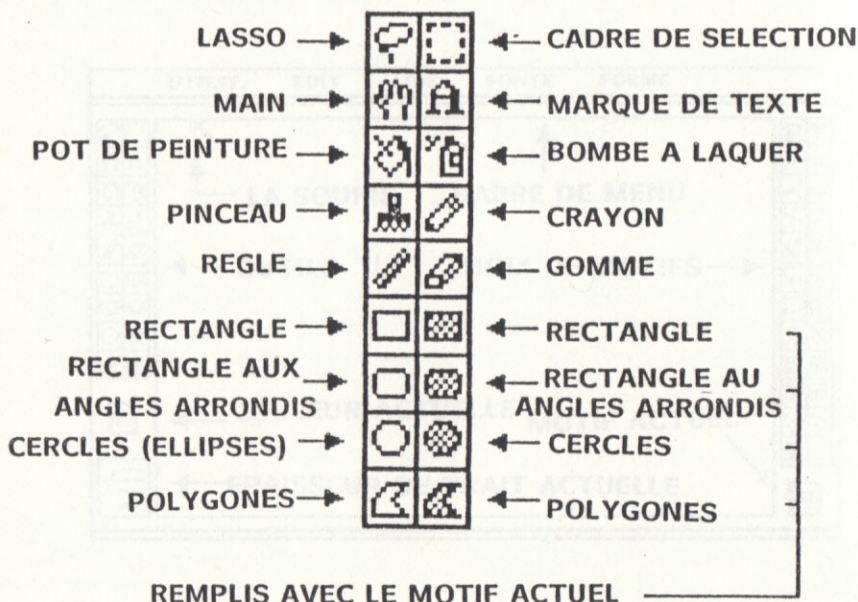
De l'autre côté de l'écran se trouvent les choix de motifs. Il y en a 24 à deux couleurs. Le motif actuel sélectionné apparaît dans une fenêtre située en-dessous de la barre de motifs. Il apparaît en couleur selon votre choix.



Après la mise en route du programme, la souris ayant la forme d'une flèche, se trouve juste en dessous de l'option UTILITAIRE, située dans la barre de menu.

A l'aide de votre joystick, vous pouvez déplacer la souris partout sur l'écran. A l'intérieur de la fenêtre à documents, cette flèche prend la forme d'un symbole représentant la fonction actuellement activée. D'ailleurs, toutes les opérations que vous pouvez exécuter avec Superpaint (à l'exception de l'ajout de texte qui sert de commentaire à vos dessins) s'effectuent à l'aide du joystick. Le clavier ne sert qu'à l'exécution d'une fonction particulière.

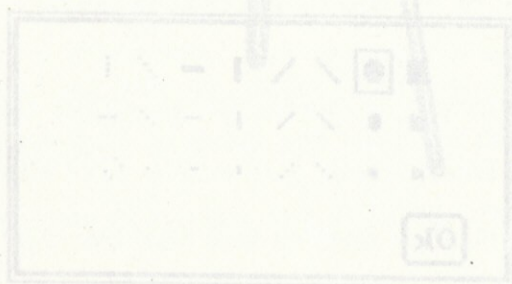
LA BOITE A OUTILS



Outils pour dessiner et pour peindre :

Pour le dessin libre, vous disposez sur Superpaint d'outils comme le pinceau, le crayon, la bombe à laquer ou la gomme, tout comme pour le dessin réel.

Un outil est activé tout simplement en positionnant la souris sur l'icône correspondante et en la cliquant. Un outil "cliqué", donc actif, est visualisé dans la boîte à outils en inverse vidéo.



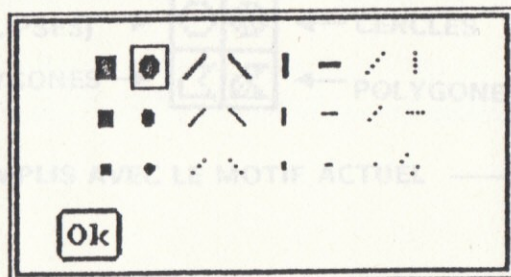
Le Pinceau

L'outil le plus important du dessin libre est le pinceau, puisqu'il permet le plus de variations au niveau de la création.

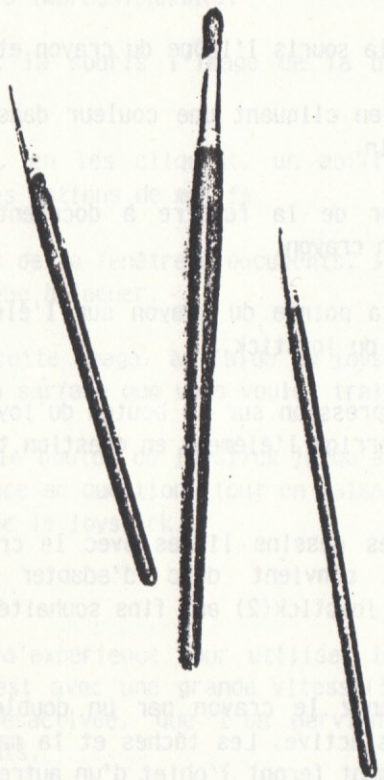
Il est automatiquement activé dès le chargement du programme.

- Pointez avec la souris sur l'image du pinceau et cliquez
- Sélectionnez, en les cliquant, un motif ou une couleur parmi les options de motifs.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris prend l'apparence d'un pinceau.
- Positionnez cette image à l'aide du joystick, sur le point de départ de la surface que vous voulez remplir (de couleur)
- Appuyez sur le bouton du joystick jusqu'à ce que vous ayez rempli la surface sélectionnée, tout en déplaçant le joystick.

Vous pouvez d'ailleurs manipuler la forme et la structure des poils du pinceau à l'aide d'une fenêtre interactive. Ceci se fait à partir du menu aide en sélectionnant le mot clé Créer pinceau



Une palette des formes de pinceau est projetée dans la fenêtre interactive appelée. La forme actuelle du pinceau est marquée par un cadre carré. Pour modifier la forme du pinceau, il suffit de cliquer le pinceau sélectionné dans la fenêtre avec laquelle on dialogue. En cliquant le cadre où se trouve le "O.K." la fenêtre se referme.



Le crayon

L'utilisation du crayon est analogue à celle du pinceau. Il trace, quand vous appuyez sur le bouton du Joystick, une ligne très fine qui ne peut pas être changée. La couleur de cette ligne est la même que la couleur de dessin actuelle. La fonction primordiale du crayon est la correction. Il convient parfaitement pour modifier des objets déjà dessinés.

- Pointez avec la souris l'icône du crayon et cliquez.
- Sélectionnez en cliquant une couleur dans la fenêtre des couleurs à dessin.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents la souris se transforme en un crayon.
- Positionnez la pointe du crayon sur l'élément à corriger en vous servant du Joystick.
- Maintenez la pression sur le bouton du Joystick jusqu'à ce que vous ayez corrigé l'élément en question tout en déplaçant votre Joystick.

Pour fabriquer des dessins libres avec le crayon il faut de l'expérience. Il convient donc d'adapter la vitesse ou l'accélération du Joystick(2) aux fins souhaitées.

Si vous sélectionnez le crayon par un double clic, le mode d'agrandissement s'active. Les tâches et la manipulation de ce mode d'agrandissement feront l'objet d'un autre chapitre.

(2) la manipulation du Joystick sera expliquée ultérieurement.

La bombe à laquer

La bombe à laquer sert en premier lieu à des tâches créatives. Elle a comme effet une distribution aléatoire des points, du motif ou de la couleur choisie. Ainsi, on peut arroser l'écran avec des graffitis impressionnants.

- Pointez avec la souris l'image de la bombe à laquer et cliquez.
- Sélectionnez, en les cliquant, un motif ou une couleur, choisi parmi les options de motifs.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris prend la forme d'une bombe à laquer.
- Positionnez cette image, à l'aide du Joystick sur le point de départ de la surface que vous voulez traiter.
- Appuyez sur le bouton du Joystick jusqu'à ce que vous ayez arrosé la surface en question, tout en faisant des mouvements circulaires avec le Joystick.

Il faut un peu d'expérience pour utiliser la bombe à laquer efficacement. C'est avec une grande vitesse(3) du Joystick et l'accélération désactivée, que l'on parvient à obtenir les meilleurs résultats.

(3) la manipulation du Joystick sera expliquée ultérieurement.

LA GOMME

Au fond, la gomme est une espèce particulière de pinceau, et pour cette raison son fonctionnement est identique. Elle remplit des surfaces carrées avec la couleur actuelle. La gomme se prête merveilleusement aux corrections assez importantes.

- Pointez avec la souris sur l'icône de la gomme et cliquez.
- à l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris se transforme en une gomme carrée.
- Positionnez ce carré, à l'aide du Joystick, sur le point de départ de la surface à corriger.
- Appuyez sur le bouton du Joystick jusqu'à ce que vous ayez corrigé la surface en question, tout en déplaçant en même temps votre Joystick.

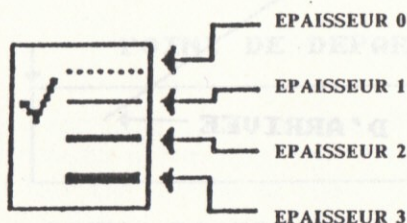
La forme de la gomme est fixée et inaltérable; ainsi, elle ne peut pas être manipulée par le menu-"créer pinceau".

Si vous sélectionnez la gomme par un double clic, vous effacez le contenu entier de la fenêtre à documents.

Le dessin libre d'une ligne droite ou d'une ellipse pose des difficultés insurmontables, même si l'on a une longue expérience. Pour cette raison, Superpaint met à votre disposition une palette avec toute une gamme de formes géométriques comme le rectangle, le cercle ou le polygone. Si celles-ci sont difficiles à réaliser en dessin libre, elles se prêtent d'autant mieux à une conception assistée par ordinateur. Comme en dessin libre, quand vous créez une figure, les résultats graphiques sont contrôlables directement sur votre écran.

Toutes les figures géométriques, à l'exception de la fonction "règle" peuvent être remplies automatiquement avec une couleur, si vous le souhaitez. Vous trouvez toujours l'icône correspondant à l'outil que vous voulez utiliser, à droite de ce dernier.

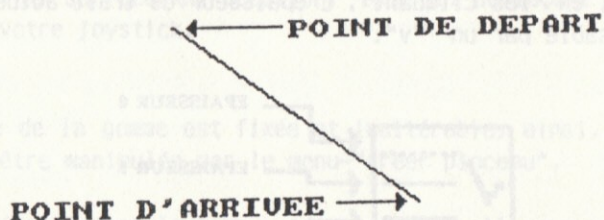
Toutes les figures géométriques peuvent être utilisées avec une épaisseur de trait variable. Superpaint met à votre disposition quatre épaisseurs de trait, qui se trouvent dans le menu des épaisseurs de trait en dessous de la fenêtre de couleurs à dessin et que vous pouvez sélectionner tout simplement en "les cliquant". L'épaisseur de trait actuelle est reconnaissable par un "v".



Epaisseur désigne des formes simplement remplies. Elles sont, avec cette option, dessinées sans contours.

La règle permet de tracer une ligne droite vers n'importe quelle direction de l'écran.

- Pointez avec la souris sur l'image de la règle et cliquez.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris prend la forme d'une croix.
- Positionnez la croix à l'aide du Joystick sur un point de départ dans la fenêtre à documents.
- En appuyant sur le bouton du Joystick (sans relâcher) vous pouvez tracer une ligne de votre point de départ jusqu'à n'importe quel autre point, tout en restant à l'intérieur de votre zone de travail (fenêtre à documents visible).
- A partir du moment où vous relâchez le bouton du Joystick, la droite est fixée, elle a la couleur actuelle et l'opération est terminée.

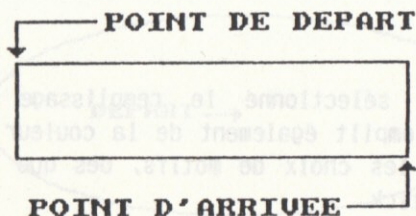


La règle est un des outils les plus importants. Elle vous permet de fabriquer des graphiques statiques de toutes sortes.

LE RECTANGLE

Cet outil permet de construire des figures géométriques rectangulaires. Il peut être utilisé au choix avec ou sans remplissage des surfaces.

- Pointez avec la souris sur l'icône du rectangle et cliquez pour le sélectionner.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris a la forme d'une croix.
- Positionnez la croix sur le point de départ dans la fenêtre à documents.
- En maintenant la pression sur le bouton du joystick, vous pouvez "monter" un rectangle entre le point de départ et un point d'arrivée diagonalement opposé, tout en restant à l'intérieur de la fenêtre à documents visible (zone de travail)
- au moment où vous relâchez le bouton du joystick, le rectangle se fixe dans la couleur actuelle et la fonction s'achève.



Si vous avez sélectionné le remplissage automatique de figures, le rectangle se remplit de la couleur ou de la grille choisie parmi le tableau de motifs, dès que vous relâchez le bouton du joystick.

LE RECTANGLE AUX ANGLES ARRONDIS

Cet outil permet de fabriquer des formes rectangulaires aux angles arrondis. Il peut être utilisé au choix avec ou sans remplissage des formes dessinées.

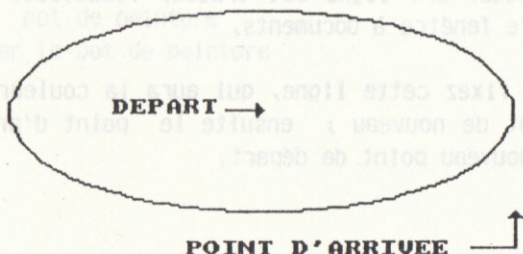
- Pointez avec la souris l'icône du rectangle aux angles arrondis et cliquez.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents la souris a la forme du signe "plus" (+).
- En appuyant sans relâcher sur le bouton du Joystick, vous pouvez "monter" un rectangle aux angles arrondis, en définissant un point de départ quelconque et un point d'arrivée situé à l'autre extrémité de la diagonale définie par ces deux points. Le tout est visualisé dans la fenêtre à documents.
- Au moment où vous relâchez le bouton du Joystick, le rectangle est fixé dans la couleur actuelle, et la fonction est terminée.

Si vous avez sélectionné le remplissage automatique, le rectangle se remplit également de la couleur ou de la grille choisie parmi les choix de motifs, dès que vous relâchez le bouton du joystick.

LE CERCLE (ELLIPSE)

Superpaint offre également la possibilité de construire facilement des figures comme le cercle et l'ellipse, alors qu'habituellement l'élaboration de ces figures se fait très lentement, en général pixel par pixel.

- Pointez avec la souris l'icône du cercle et cliquez.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris prend la forme du signe "plus" (+).
- Vous définissez le centre de votre cercle tout simplement en positionnant la "petite croix" dans la fenêtre à documents.
- En maintenant la pression sur le bouton du Joystick, vous tracez un cercle (ou une ellipse) autour du centre que vous avez choisi (un point quelconque dans votre fenêtre à documents). La forme d'une ellipse dépend du mouvement X/Y (horizontal/vertical) du Joystick.
- Au moment où vous relâchez le bouton du Joystick, l'ellipse est fixée dans la couleur actuelle et la fonction est terminée.



Si vous avez sélectionné le remplissage automatique, le cercle se remplit de la couleur ou de la grille choisie parmi les motifs, dès que vous relâchez le bouton du Joystick.

LE POLYGONE

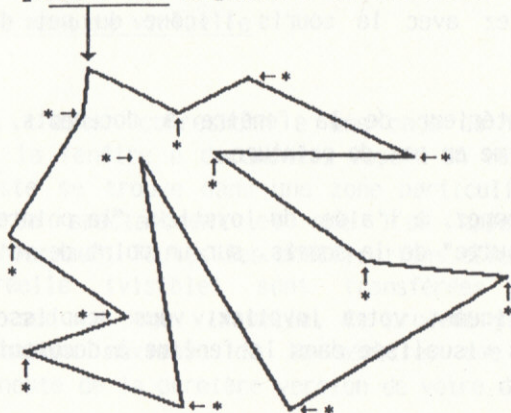
Des surfaces vides ou remplies, aux contours divers et variables, peuvent être conçues autant qu'il vous plaira à l'aide de la fonction "polygone". Bien que leurs manipulations nous rappellent la fonction "règle", les polygones surtout les polygones remplis ont un statut tout à fait autre, puisqu'ils permettent de dessiner sur un fond, tout en effaçant les éléments qui s'y trouvent dessinés.

- Pointez avec la souris l'icone du polygone et cliquez.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris a la forme du signe "plus" (+).
- Positionnez ce signe, toujours à l'aide du joystick, sur un point de départ dans votre fenêtre à documents et cliquez afin de le fixer.
- En déplaçant la souris vers un point d'arrivée que vous choisissiez, une ligne est tracée, visualisée à l'intérieur de votre fenêtre à documents,
- Vous fixez cette ligne, qui aura la couleur actuelle, en cliquant de nouveau ; ensuite le point d'arrivée devient votre nouveau point de départ.

La fonction "polygone" est interrompue lorsque vous sortez de la fenêtre à documents (votre zone de travail).

Notez que pour les polygones dont la surface est automatiquement remplie, le point de départ doit coïncider avec le point d'arrivée.

point de depart / d'arrivee



* Ici, on a cliqué le bouton du joystick.

Autres outils

Le moment est maintenant venu de vous présenter encore deux outils :

-La main

-Le pot de peinture

Commençons par le pot de peinture

Le pot de peinture

Le pot de peinture vous permet de remplir très rapidement une surface de n'importe quelle forme. Pour ce faire, vous pouvez choisir un motif ou une couleur parmi les choix de motifs.

- Pointez avec la souris l'icône du pot de peinture et cliquez.

- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris se transforme en pot de peinture.

- Positionnez, à l'aide du joystick, "la pointe de la couleur qui dégoutte" de la souris, sur un point de votre choix.

- En cliquant votre joystick, vous remplissez la surface, toujours visualisée dans la fenêtre à documents, jusqu'à ses contours.

Notez qu'une des couleurs du motif (couleur 1,couleur 2)(4) ne doit pas être la même que celle du fond! Si toutefois vous le souhaitez par exemple pour un dessin monochrome, il faut d'abord colorer la surface à remplir d'une couleur neutre.

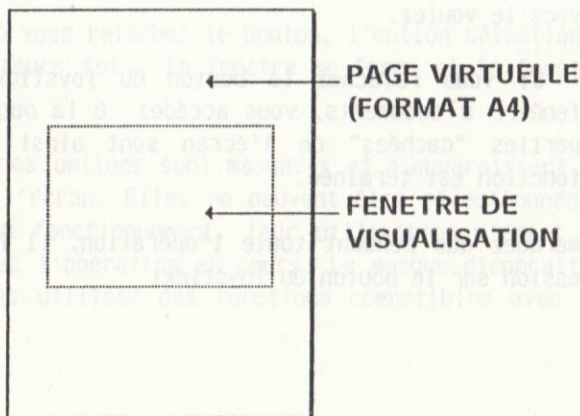
(4)La manipulation des couleurs sera expliquée ultérieurement.

LA MAIN

Technique de la mémoire virtuelle

Un document à traiter correspond à une page de format A4. Toutefois, dans la fenêtre à documents, vous n'en voyez qu'une partie. Le reste se trouve dans une zone particulière de la disquette, gérée spécialement et que l'on appelle "page virtuelle" ou "bureau". Toutes les modifications effectuées sur la page réelle (visible) sont transférées de façon intermittente, sur la page virtuelle. Ce procédé garantit, à part l'exploitation maximale de la mémoire, une copie de sécurité permanente de la dernière version de votre document.

NE CHANGEZ JAMAIS de disquette si Superpaint ne vous le demande pas explicitement! Votre document risquerait d'être détruit.



Autre remarque à prendre en compte: vous ne devez en aucun cas protéger en écriture votre disquette système pendant que vous travaillez avec Superpaint.

Pour pouvoir traiter les parties "cachées", il faut déplacer le document à l'intérieur de la fenêtre à documents. L'icône "main" réalise cette fonction.

- Pointez avec la souris l'icône de la main et cliquez.
- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris prend la forme d'une main.
- Positionnez la main, à l'aide du Joystick, sur un point de votre choix dans la fenêtre à documents.
- Appuyez sur le bouton de votre Joystick sans le relâcher et la souris disparaît.
- Après quelques secondes, la main revient. Maintenant à l'aide du Joystick, vous pouvez déplacer le document, comme vous le voulez.
- Si vous relâchez le bouton du Joystick ou quittez la fenêtre à documents, vous accédez à la page virtuelle. Les parties "cachées" de l'écran sont ainsi chargées, et la fonction est terminée.

Remarquez que pendant toute l'opération, il faut maintenir la pression sur le bouton du Joystick!

Dans le chapitre précédent, vous avez fait connaissance avec les fonctions de base de Superpaint, qui sont utilisées à partir des icônes dont dispose notre logiciel de traitement graphique.

En fait, Superpaint possède également cinq Pull-Down-Menus, en français, menus "déroulants"(désormais appelés "menus" tout simplement). Ces menus peuvent être appelés à l'aide de mots clés: "UTILITAIRE", "EDITION", "AIDE", "FONTE" et "FORME".

Chacun de ces menus présente une liste d'options, chaque option correspondant à une fonction particulière.

L'ouverture d'un menu s'effectue à l'aide du Joystick.

- Pointez avec la souris le nom du menu de votre choix et appuyez sur le bouton du Joystick sans le relâcher. Le menu choisi se distingue des autres en passant en inversion vidéo.

- En dessous du nom de menu sélectionné se déroule le menu lui-même.

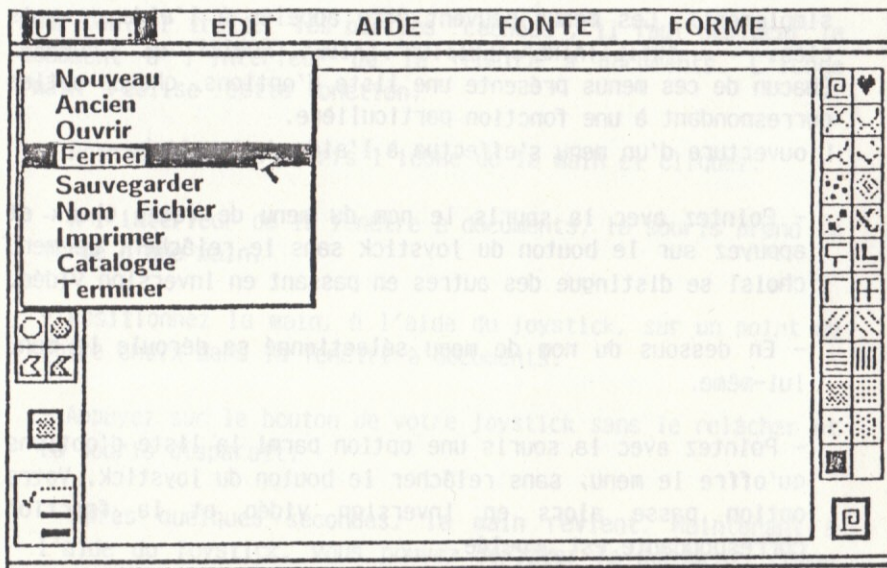
- Pointez avec la souris une option parmi la liste d'options qu'offre le menu, sans relâcher le bouton du Joystick. Votre option passe alors en inversion vidéo et la fonction correspondante est appelée.

- Au moment où vous relâchez le bouton, l'option sélectionnée clignote plusieurs fois, la fenêtre se ferme et la fonction est terminée.

Certaines de ces options sont masquées et n'apparaissent pas clairement à l'écran. Elles ne peuvent être sélectionnées à cette étape du fonctionnement, leur utilisation n'étant pas compatible avec l'opération en cours. Le masque disparaît au moment où vous utilisez des fonctions compatibles avec ces options.

Exemple:

Le document en cours doit être fermé avant de pouvoir en ouvrir un nouveau.



Dans les pages suivantes, deux menus déroulants et leurs options seront expliqués.

NOM FICHIER...

Cette fonction vous permet de sauvegarder une copie du document en cours sur disquette. Après avoir sélectionné la fonction, une fenêtre est projetée dans la fenêtre à documents.

SAUVEGARDE DOCUMENT :

NOM : I

DRIVE : A

Ok
Stop



NOM DU DRIVE (A ou B)

En vous servant du clavier de l'Amstrad CPC, entrez un nom de document, devant contenir 8 caractères maximum (chiffres ou lettres), le premier de ces caractères doit être une lettre. Superpaint permet la gestion de deux lecteurs de disquette. On peut sélectionner le drive cible en "cliquant" le nom du drive. Quand vous cliquez la case O.K, Superpaint charge le document en cours sur la disquette et ferme la fenêtre avec laquelle vous dialoguez.

Si vous cliquez la case STOP, la procédure de sauvegarde est interrompue et la fenêtre se referme.

Vous pouvez sauvegarder dix documents par disquette, soit cinq sur chaque face. Notez que les disquettes doivent être formatées en format D. Vous trouverez les commandes de formatage sur la disquette CP/M-2.2 .

SAUVEGARDER

Sauvegarde une copie du document en cours, sur la disquette de travail, sous le nom du document donné précédemment.

FERMER

Dépose le document en cours sur le bureau électronique. Superpaint vous demandera auparavant si vous souhaitez une copie sur disquette de celui-ci.

ANCIEN

Retire du bureau le dernier document déposé et le pose, en vue d'autres traitements, sur la zone de travail (fenêtre à documents)

NOUVEAU

Retire du bureau le document déposé en dernier lieu, et le jette à la poubelle. Une remarque importante: tout document jeté à la poubelle, est définitivement perdu! Pour cette raison, vous avez intérêt à sauvegarder les documents importants sur une disquette. (voir NOM FICHIER)

OUVRIR

Cette option vous permet de projeter la copie d'un document déjà sauvegardé sur la zone de travail. Après avoir sélectionné cette fonction, une fenêtre est projetée dans la fenêtre à documents.

CHARGEMENT DOCUMENTS :

NOM : I

DRIVE :

Ok

Stop

A

Drive A ou B

- En vous servant du clavier de votre CPC, entrez un nom de document existant.
- Définissez le drive que vous utiliserez en "cliquant" le nom du drive.
- Si vous cliquez la case O.K., Superpaint copie le document choisi et l'affiche sur la zone de travail (fenêtre à documents) en fermant la fenêtre de communication.

Si le document que vous cherchez ne se trouve pas sur la disquette, Superpaint ouvre une fenêtre de communication supplémentaire, pour vous signaler une erreur et pour interrompre la fonction.

CATALOGUE

Réunit dans une fenêtre le nom de tous les documents sauvegardés sur disquette. En appuyant sur le bouton du Joystick vous fermez cette fenêtre (directory) et vous interrompez la fonction. Notez que, le moment venu, Superpaint vous demandera d'échanger la disquette système avec la disquette de travail.

IMPRIMER

Cette option vous permet de sortir sur imprimante, une copie 1:1 en format A4 du document en cours. L'opération d'impression dure environ entre 3 et 10 minutes.

Pendant l'impression, vous disposez des options suivantes:

L'opération peut être interrompue en appuyant sur n'importe quelle touche.

Si vous appuyez ensuite sur la touche ESC, vous arrêtez définitivement l'impression.

En appuyant ensuite sur le bouton du Joystick, vous progressez d'une ligne.

En appuyant maintenant sur une touche quelconque vous progressez d'une page.

L'impression se remet en route, en appuyant sur une touche quelconque.

Superpaint est compatible avec l'imprimante AMSTRAD DMP 2000, avec les imprimantes EPSON et les compatibles EPSON.

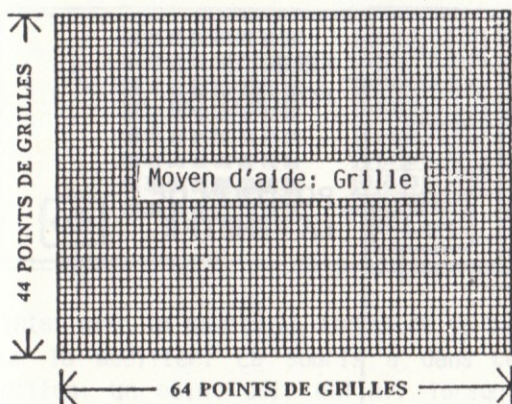
L'imprimante AMSTRAD DMP1 n'a malheureusement pas une qualité graphique suffisante pour être utilisée avec Superpaint.

TERMINER

Elle vous permet de terminer votre travail avec Superpaint en initialisant le système d'exploitation Amstrad. Superpaint vous posera auparavant la question, dans une fenêtre de communication, de savoir si vous désirez faire une copie du document sur votre disquette de travail.

GRILLE

La flexibilité en tous sens de la souris peut présenter un désavantage pour des dessins sur échelle. C'est pour cela que Superpaint vous offre la possibilité de placer sous votre document "un papier millimétré imaginaire". Lorsque vous faites fonctionner cette grille invisible, la souris "saute" en suivant le mouvement du joystick, au prochain point d'intersection. La distance entre deux points d'intersection est exactement de 4 pixels (1).



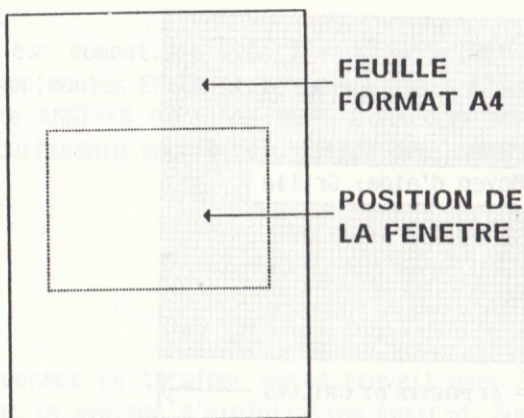
Lorsqu'on fait appel à la fonction "grille", celle-ci est marquée, dans le menu, par un "V". Vous arrêtez la fonction en cliquant plusieurs fois.

(1) terme technique pour "point graphique"

MONTREZ PAGE

Dans la fenêtre à documents, seule une petite partie de votre document Superpaint est visible, car le document entier fait une page A4. L'option "montrer page" vous permet de vous informer à tout moment sur le contenu entier du document en cours, ainsi que sur la position actuelle de la fenêtre à documents.

Pour ce faire, le document entier apparaît sur l'écran en forme comprimée. Un cadre rectangulaire représente schématiquement la position de la fenêtre à documents.

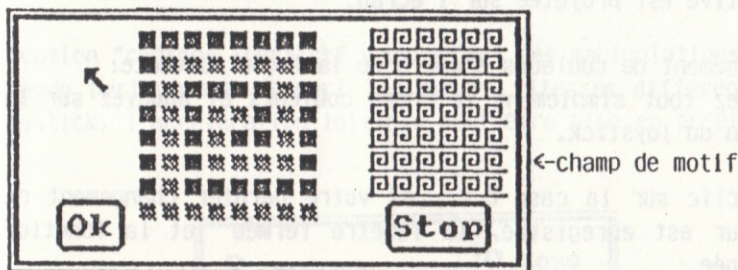


Pour arrêter la fonction appuyez sur le bouton du Joystick.

CREER MOTIF

Toutes les 24 structures de motifs disponibles peuvent être modifiées selon vos goûts. Pour cela, Superpaint met à votre disposition un éditeur de motifs complet. Vous le chargez en sélectionnant l'option "créer motif" du menu. Aussitôt après, une fenêtre de communication s'ouvre sur l'écran, comportant une case O.K. et une case STOP. A droite, vous trouvez un bloc rectangulaire rempli du motif actuel. A gauche, vous trouvez une matrice 8x8 représentant un agrandissement de la structure de base du motif.

Structure de base du motif



Pointez avec la souris la structure de base du motif et cliquez pour la modifier. La souris a dans ce contexte une double fonction: un point déjà défini, lorsqu'il est pointé par la souris est effacé et, inversement, s'il n'est pas défini il se crée à ce moment là. La manipulation du motif est directement contrôlable dans le champ de motif qui se trouve à droite.

Si vous cliquez la case O.K., ceci est communiqué à la fois au menu et à la fenêtre de communication. Celle-ci se ferme, et la fonction est terminée.

Toutes les modifications effectuées sur les motifs sont sauvegardées, avec le document en cours, sur la disquette.

L'Amstrad CPC est réputé pour sa grande gamme de couleurs. Superpaint exploite à fond ces possibilités en vous permettant de faire des dessins à quatre couleurs (3 couleurs crayon plus 1 couleur papier). L'option "choix couleur" vous permet de modifier chacune de ces couleurs selon vos goûts. Vous disposez pour cela d'une palette de 27 couleurs.

Toute structure de motif se compose de 2 des 4 couleurs possibles. Chacune des couleurs motifs peut être adaptée à une couleur de base de votre choix. Il est important de choisir des couleurs différentes dans le cas d'une nouvelle coloration. Sinon, tous les motifs se transforment en surfaces colorées correspondantes.

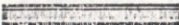
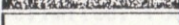
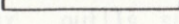
Après avoir sélectionné l'option "choix couleur", une fenêtre interactive est projetée sur l'écran.

Le changement de couleurs s'opère de la façon suivante:

Pointez tout simplement le champ couleurs et appuyez sur le bouton du joystick.

- Un clic sur la case O.K., et votre dernier changement de couleur est enregistré, la fenêtre fermée et la fonction terminée.

Les informations visuelles de la couleur sont traduites, au moment de l'impression, par une gradation allant du clair au foncé :

STYLO	1:	
STYLO	2:	
STYLO	3:	
PAPIER	:	

REGLAGE DU JOYSTICK

La vitesse du Joystick déterminée au chargement du système s'avère, dans la plupart des cas, parfaite. Il arrive pourtant qu'une manipulation du Joystick puisse être nécessaire, surtout pour le dessin libre.

L'option "réglage joystick" vous permet des manipulations d'une grande performance. A part les quatre vitesses différentes du Joystick, l'accélération initiale peut être mise en arrêt.

☐ TRES LONG

☐ MOYEN

☐ ACCELERATION

☐ LONG

☐ COURT

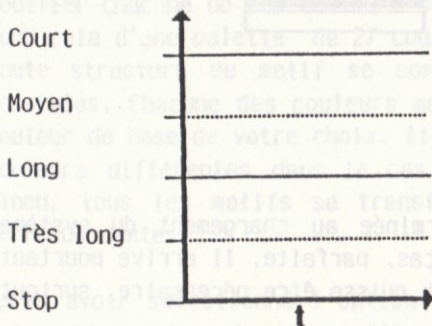
Modifiez avec la souris la vitesse ou l'accélération du joystick.

En appuyant sur la case OK, la fenêtre de communication est fermée, votre manipulation est enregistrée et la fonction est terminée.

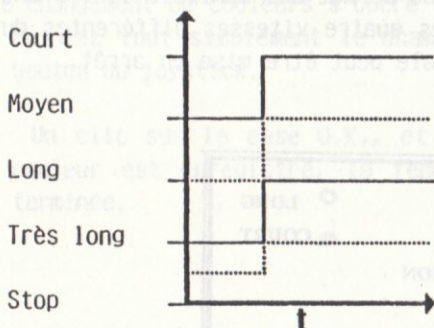
APPRENDRE PLUS SUR SUPERPAINT

Les schémas illustrent les effets de la manipulation du Joystick :

SANS ACCELERATION



AVEC ACCELERATION



D'ailleurs, la souris peut être déplacée, avec les touches curseur, vers le bord de l'écran correspondant à l'orientation de la flèche. Ainsi vous pouvez sélectionner, sans perte de temps, les menus, la boîte à outils ou les différentes options.

Comme nous l'avons expliqué dans la première partie, Superpaint est un système de traitement graphique. Ainsi, il permet un traitement précis des parties de l'image. Dans ce contexte la partie à modifier doit être délimitée. Pour cela, Superpaint met à votre disposition deux outils supplémentaires: "le cadre de sélection" et la fonction "lasso".

Une partie de l'image est délimitée de la façon suivante:

- Pointez avec la souris l'icône du cadre de sélection ou du lasso et ensuite cliquez.

- A l'intérieur de la fenêtre à documents, la souris prend la forme d'une croix (cadre de sélection) ou d'une main avec l'index tendu (lasso).

- Positionnez la souris à l'aide du joystick sur un point de départ de votre choix dans la fenêtre à documents.

- En appuyant, sans le relâcher, sur le bouton du joystick, vous pouvez monter un cadre de marquage entre votre point de départ et un point d'arrivée que vous choisissiez également à l'intérieur de la fenêtre à documents.

- A partir du moment où vous relâchez le bouton du joystick, votre travail est définitivement fixé. Il est visualisé par une rotation régulière de son contour.

Les parties d'images marquées de cette façon, peuvent être déplacées dans tous les sens. Ici, il faut indiquer en quoi consiste la différence entre la fonction lasso et le cadre de sélection. En déplaçant le cadre de sélection, vous le déplacez avec son contenu entier. Par contre, le lasso ne capte que des objets dessinés, c'est-à-dire tous les points graphiques dont la couleur n'est pas la couleur papier. Avec cette astuce, vous pouvez superposer un objet quelconque à une surface, même après coup, sans que celle-ci soit détruite.

Le déplacement, d'une zone délimitée s'opère de la manière suivante:

- Pointez avec la souris un endroit qui se trouve à l'intérieur de la zone délimitée, et appuyez sur le bouton du Joystick.
- Déplacez un duplicata du cadre de marquage en déplaçant la souris, sans relâcher le bouton du Joystick, dans la direction choisie.
- Au moment où vous relâchez, l'élément marqué est déplacé à l'endroit choisi.

Les objets déplacés sont automatiquement pourvus d'un nouveau cadre de marquage qui vous permet ainsi de continuer sans le moindre délai.

Une partie d'image marquée à l'aide du cadre de sélection ou du lasso, peut être traitée par la suite avec les fonction du menu "Edition".

MODIFIER DES PARTIES D'IMAGES - LE MENU "EDITION"

DEPLACER

L'arrêt de cette fonction permet de multiplier une partie d'image marquée pendant l'opération de déplacement. L'original n'est pas effacé au moment où l'on relâche le bouton du joystick, au contraire, il est conservé tel quel. Si vous cliquez de nouveau, "déplacer" est mis en oeuvre. L'état, marche/arrêt, correspondant est indiqué par un "V" dans le menu.

EFFACER

Remplit de la couleur papier la partie de l'image définie dans le cadre de marquage.

REPLIR

Remplit du motif désigné, la partie de l'image définie dans le cadre de marquage.

INVERSER

Inverse les couleurs crayon 1, 2 ainsi que la couleur crayon 3 et la couleur papier de la partie d'image définie dans le cadre de marquage.

CONTOURS

Avec la fonction "contours", les lignes que renferme le cadre de marquage, sont "squelettées" : ainsi une ligne devient une barre creuse. Si vous placez plusieurs contours les uns derrière les autres, vous pouvez obtenir des effets impressionnants.

Contours

original

Contours

1 contour

Contours

2 contours

Contours

3 contours

Contours

4 contours

Contours

5 contours

Notez que les formes à "squeletter" doivent toujours se trouver sur la couleur papier.

TOURNER, BASCULER, ROTATION

Superpaint vous permet de basculer la partie de l'image définie par le cadre de marquage : vous la tourner verticalement à l'aide de la fonction "tourner vertic." et horizontalement à l'aide de la fonction "tourner horiz.". Avec "rotation", vous pouvez basculer l'image de 90° degré dans le sens de la montre.



Original



TOURNE HORIZONTAL.

TOURNE VERTICAL.

ROTATION DE 90°

Les parties de l'image définies dans le cadre de marquage peuvent être sauvegardées dans ce qu'on appelle "L'Utilitaire Intermédiaire". Il s'agit d'un endroit réservé sur la disquette système Superpaint. Il représente un point d'intersection avec les documents "déposés" sur votre disquette. Ainsi, vous pouvez sans problème découper un morceau de votre document, le poser dans l'utilitaire Intermédiaire et le "coller" dans d'autres documents. Pour ce faire, Superpaint met à votre disposition 3 fonctions:

COUPER

Copie le contenu du cadre de marquage dans l'utilitaire Intermédiaire et remplit le cadre de marquage sur le document en cours avec la couleur papier.

COPIER

Copie le contenu du cadre de marquage dans l'utilitaire Intermédiaire.

COLLER

Ramène la partie de l'image se trouvant dans l'utilitaire Intermédiaire sur le bureau électronique et l'intègre, à l'aide de la fonction lasso, dans le document en cours. Pour d'autres opérations de traitement, la partie colle est automatiquement entourée d'un cadre de marquage.

L'utilitaire Intermédiaire vous permet même la création d'une "disquette album" sur laquelle vous pouvez archiver des éléments en vue d'un futur montage avec d'autres documents.

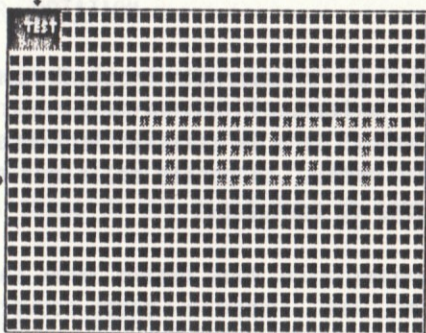
EFFACER

Cette fonction ne se rapporte pas seulement au cadre de sélection ou au lasso, mais elle vous permet également d'annuler toute opération exécutée. Elle peut être appelée en sélectionnant dans le menu l'option "effacer". Pourtant, il est important de noter que seule la dernière modification effectuée peut être effacée.

ZOOM

Voilà une autre fonction du menu "AIDE", en rapport également, avec les parties de l'image définies dans le cadre de marquage et qui mérite une explication. Cette fonction peut carrément "zoomer" sur l'écran la partie définie au centre du cadre de marquage, et permettre ainsi de modifier celle-ci au pixel près. Pendant cette opération, l'image originelle est projetée dans une fenêtre contrôle qui se trouve en haut et à gauche de la fenêtre à documents. De cette façon, vous pouvez immédiatement vérifier point par point le résultat de cette modification.

Original

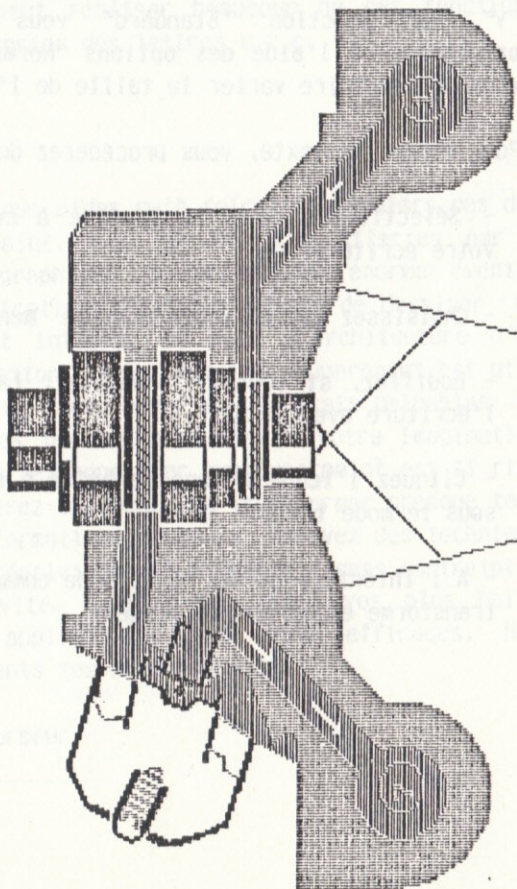


Les modifications pixel sont effectuées à l'aide du crayon qui a ici une double fonction. Un point déjà fixé est effacé, c'est à dire rempli de la couleur papier et inversement, s'il n'existe pas il est fixé à ce moment là. La couleur des points est la couleur à dessin actuelle et on peut la modifier en la "cliquant".

La partie agrandie ("zoomée") peut être déplacée dans tous les sens à l'aide du symbole "main". La fenêtre contrôle est sans cesse visualisée pendant cette opération. Pour arrêter la fonction, cliquez la fenêtre contrôle.

Pour économiser du temps, vous pouvez également appeler le zoom en sélectionnant le crayon par un double clic.

POMPE A INJECTION



En cliquant l'outil désigné par la lettre majuscule A vous passez en mode TEXTE. C'est dans ce contexte, que l'on utilise les deux menus déroulants FONTE et FORME. Le menu FONTE vous permet de sélectionner une autre écriture de votre système Superpaint qui met à votre disposition cinq écritures différentes. Elles portent les noms suivants: NORMALE, EFFILEE NEUSS, SILICON, VALLY, ATHEN.

L'écriture sélectionnée est marquée dans le menu par un "V". Le menu FORME, par contre, vous permet de modifier la forme et la taille de l'écriture choisie. Les attributs "Gras" "Italiques" "Souligne" et "Contour" se combinent librement entre eux. L'attribut choisi est également désigné dans le menu par un "V". La fonction "Standard" vous ramène à l'écriture originelle. A l'aide des options "Normal", "Moyen" et "Grand" vous pouvez faire varier la taille de l'écriture.

Pour écrire un texte, vous procéderez de la façon suivante:

- Sélectionnez dans la fenêtre à couleurs, la couleur de votre écriture.
- Choisissez une écriture dans le menu FONTE.
- Modifiez, si vous le souhaitez, la forme et la taille de l'écriture avec FORME
- Cliquez l'icône A dans la boîte à outils pour vous mettre sous le mode texte.
- A l'intérieur de la fenêtre de communication, la souris se transforme en marque de texte.

- Positionnez la marque de texte quelque part sur l'écran et appuyez sur le bouton du Joystick. La marque de texte se transforme en marque d'insertion (1).

- avec le clavier de votre Amstrad CPC, vous pouvez maintenant commencer à écrire n'importe quel texte sur l'écran. La touche "ENTER" fait avancer d'une ligne. La touche "DEL" efface le dernier caractère et rétablit le fond originel.

- En appuyant sur le bouton du Joystick, vous arrêtez la fonction.

Superpaint n'est pas un système de traitement de texte; par conséquent, il n'a pas de fonctions spécifiques pour le traitement de texte. Or, avec le cadre de sélection ou la fonction lasso, on peut réaliser beaucoup de ces fonctions, comme déplacer ou inverser des lettres e.t.c.

CONCLUSION

Le manuel ne peut vous aider qu'à faire vos premiers pas dans l'univers du Superpaint. Les possibilités offertes par ce nouveau traitement graphique présentent un énorme éventail d'exemples et d'applications. Qu'il s'agisse de dessiner une plaquette de circuit intégré, le plan d'architecture d'une maison, ou l'illustration de vos mémoires Superpaint est utile partout où vous désirez transformer en résultats palpables vos conceptions picturales ou les produits de votre imagination. Avec le temps, vous allez constater que Superpaint est si riche et nuancé que vous serez en mesure de transformer presque toute idée picturale en information graphique. Essayez des techniques différentes, votre créativité peut s'épanouir sans contraintes. A propos de créativité, envoyez-nous donc vos plus belles créations et les applications les plus efficaces. Nous publierons les documents les mieux réussis.

(1) autre nom pour curseur.

LISTE COMPLETE DE MENUS DEROULANTS (PULL DOWN MENUS)

UTILITAIRE

nouveau
ancien
ouvrir
fermer
sauvegarder
nom fichier
imprimer
catalogue
terminer

EDITION

effacer
couper
copier
coller
déplacer
effacer
remplir
Inverser
contours
tourner horiz.
tourner vertic.
rotation

AIDE

grille
zoom
montrer page
créer motif
créer pinceau
choix couleur
réglage Joystick
Introduction
programme Info

FONTE

Tuerkheim
Duesseldorf
Neuss
Silicon Valley

FORME

standard
gras
Italiques
souligné
contour
normal
moyen
grand

