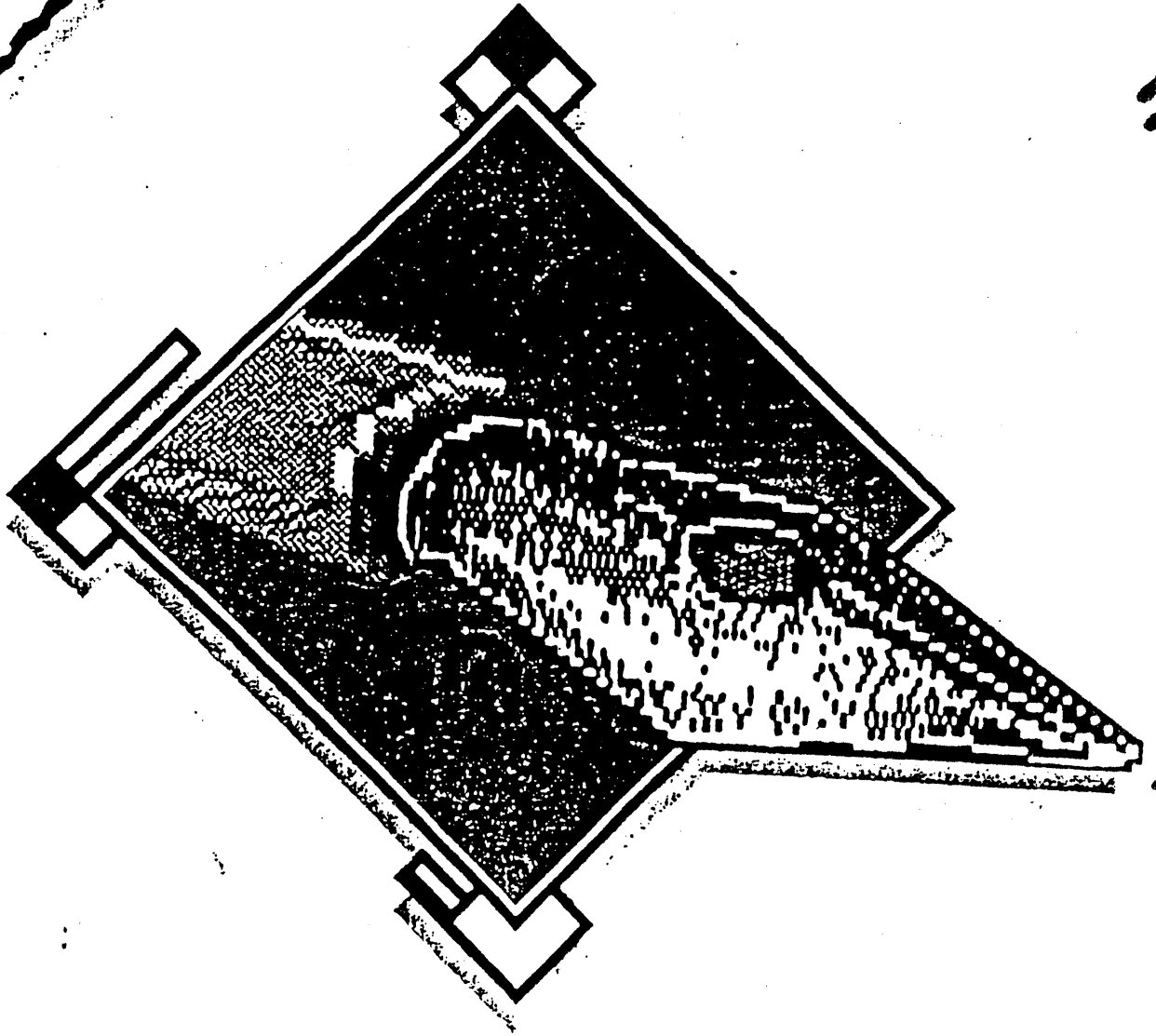




Extabie

Logiciel de création graphique



Droit de reproduction

Ce manuel et le logiciel (programme informatique) qui y est décrit sont protégés par des droits de reproduction qui sont la propriété d'Apple ou de ses fournisseurs de logiciels, avec tous droits réservés. Selon la loi sur les droits de reproduction, ce manuel ou les programmes ne peuvent être copiés, en tout ou partie, sans le consentement écrit d'Apple, sauf en cas d'usage normal du logiciel ou pour en faire une copie de sauvegarde. Cette exception ne permet pas la réalisation de copies à l'intention de tiers, que ces copies soient ou non vendues, toutefois, l'ensemble du matériel acheté (avec toutes ses copies de sauvegarde) ne peut être vendu, donné ou prêté à quelqu'un d'autre. Au terme de la loi, l'expression "copie" inclut la traduction dans une autre langue.

Vous pouvez utiliser le logiciel sur n'importe quel ordinateur vous appartenant, mais vous ne pouvez effectuer de copies dans ce but. Pour certains produits, il est possible d'acheter une licence multi-usage, permettant d'utiliser le logiciel sur plus d'un ordinateur appartenant à l'acheteur, y compris sur un système à disque partagé (contactez votre distributeur agréé Apple pour plus d'informations sur les licences multi-usages).

Révisions des produits

Apple ne peut garantir que vous soyez informé des révisions opérées sur le logiciel décrit dans ce manuel, même si vous avez retourné la carte d'enregistrement fournie avec le produit. Il est recommandé de vous en informer périodiquement auprès de votre concessionnaire agréé Apple.

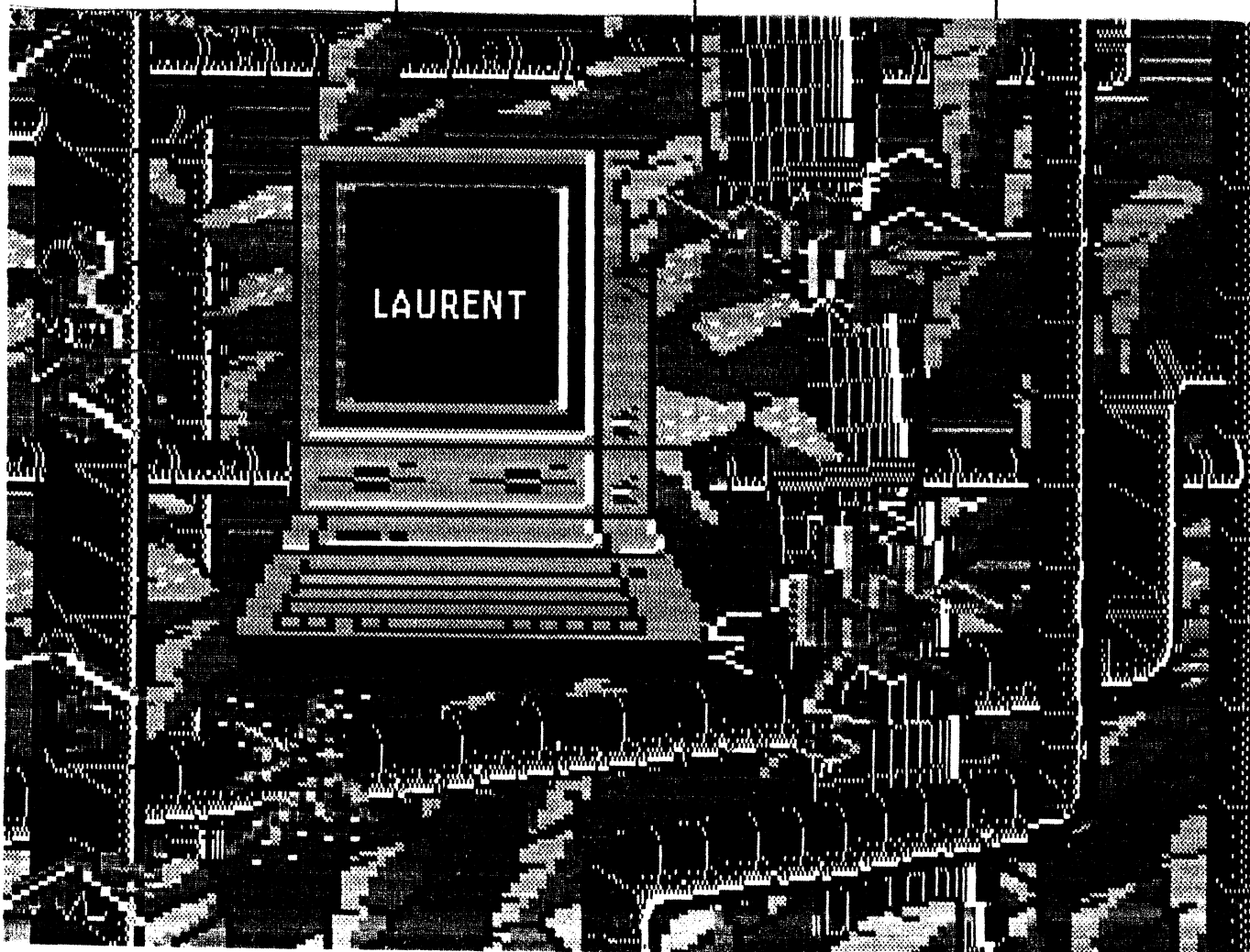
© 1985 Apple France Filiale d'Apple Computer Inc.
Avenue de l'Océanie
Z.A. de Courtaboeuf B.P. 131
91944 Les Ulis Cedex

Apple®, le logo Apple, sont des marques déposées de Apple Computer Inc.

Limitation de garantie et de responsabilité

Bien qu'Apple ait testé les programmes décrits dans ce manuel et revu leur contenu, ni Apple ni ses fournisseurs de logiciels n'offrent de garantie, expresse ou tacite, concernant ce manuel ou les programmes qui y sont décrits, leur qualité, leurs performances ou leur capacité à satisfaire à quelque application particulière que ce soit. En conséquence, ces programmes et ce manuel sont vendus "tels quels" et l'acheteur supporte tous les risques en ce qui concerne leur qualité ou leur fonctionnement. Apple ou ses fournisseurs de logiciels ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des préjudices directs ou indirects, de quelque nature que ce soit, résultant d'une imperfection dans les programmes ou le manuel, même s'ils ont été avisés de la possibilité de tels préjudices. En particulier, ils ne pourront encourir aucune responsabilité du fait de programmes ou données mémorisés ou exploités sur des produits Apple, y compris pour les coûts de récupération ou de reproduction de ces programmes ou données. L'acheteur a toutefois droit à la garantie légale, dans les cas et dans la mesure seulement où la garantie légale est applicable nonobstant toute exclusion ou limitation.

Extasie



■ Avant-propos

Le programme EXTASIE utilise à plein les ressources graphiques de l'APPLE //c et de l'APPLE //e 128 K (muni d'une carte FELINE). Pour s'en convaincre, il suffit de regarder les images du diaporama se trouvant au dos de la disquette.

Introduisez la disquette EXTASIE dans un lecteur de disquette et attendez le chargement du programme : vous voilà prêt à commencer. Toutes les fonctions sont accessibles à partir de menus déroulants. Selon votre tempérament et vos habitudes de travail, vous pouvez découvrir ces fonctions par vous-même, en expérimentant au hasard, ou au contraire lire d'abord les références techniques de la seconde partie de ce manuel.

Vous pouvez aussi découvrir EXTASIE par la pratique, en suivant les instructions qui vont vous permettre de réaliser, étape par étape, un château médiéval.

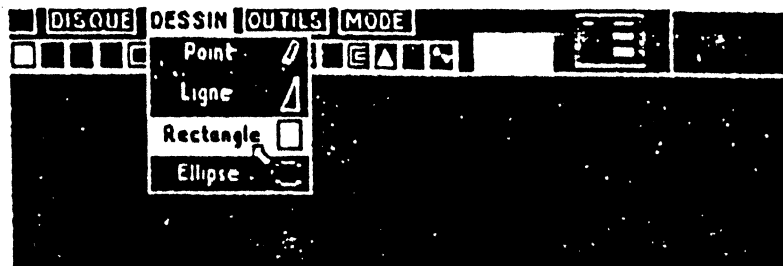
Chapitre 1

Visite Guidée

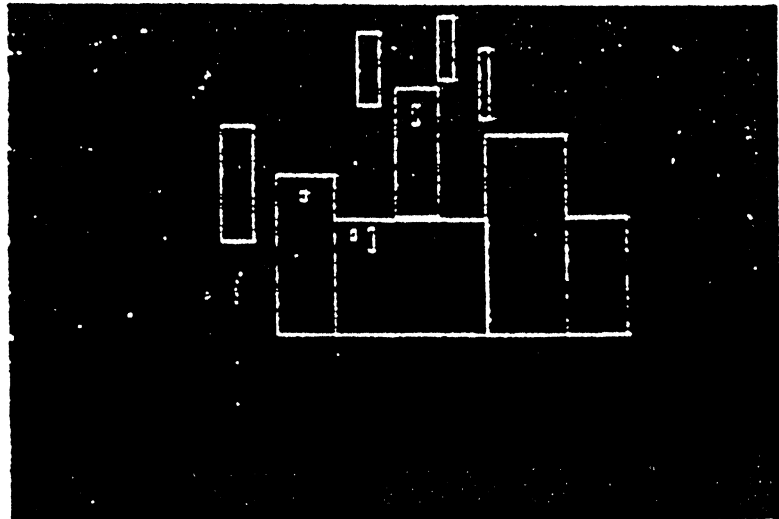
1 - Démarrage

- Introduisez la disquette EXTASIE dans le lecteur et mettez votre ordinateur en service. Le programme est chargé en machine, puis la page de titre apparaît suivie d'un écran noir. Dans la partie supérieure de cet écran se trouvent une barre de menu ainsi qu'une palette de trames. Au départ, EXTASIE est en mode "noir et blanc" double haute résolution. La souris est prête à tracer des points blancs sur l'écran, à raison de 560 points sur 192 lignes.
- Choisissez RECTANGLE dans le menu DESSIN.

S'il s'agit de votre premier contact avec un "menu déroulant", placez le pointeur sur DESSIN et appuyez sur le bouton de la souris : le menu se déroule. Tout en maintenant le bouton enfoncé, faites glisser le pointeur vers le bas, puis relâchez le bouton lorsque l'article RECTANGLE est contrasté.



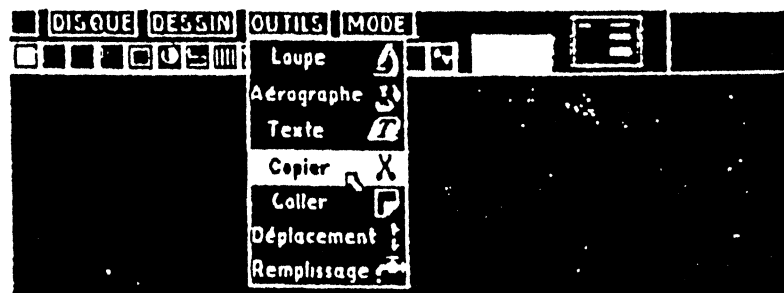
- Tracez quelques rectangles représentant les murs et les fenêtres. Pour chacun, placez le pointeur sur un point correspondant au coin supérieur gauche du futur rectangle, maintenez le bouton de la souris enfoncé, glissez jusqu'au coin inférieur droit et relâchez le bouton.
- Si vous n'êtes pas satisfait du tracé d'un rectangle, choisissez ANNULATION dans le menu MODE. Votre dernière action sur l'écran sera annulée.



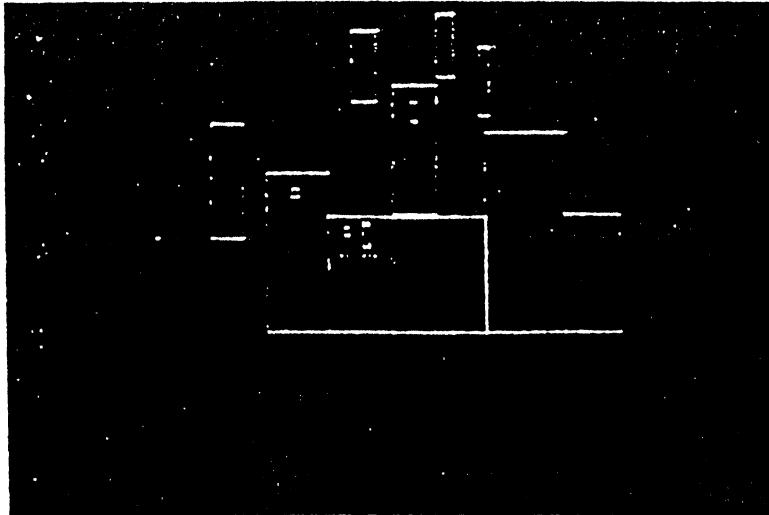
2 - Copier-Coller

COPIER permet de sélectionner une partie de dessin et de la dupliquer à l'écran avec COLLER.

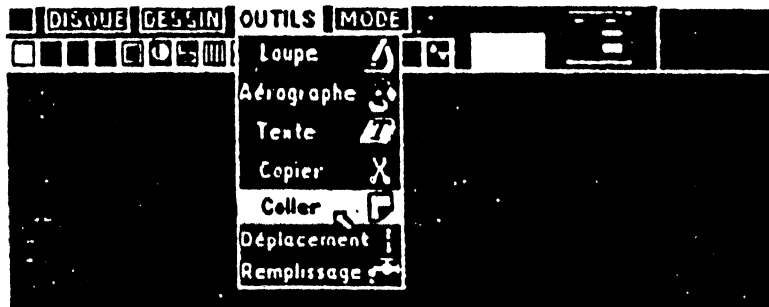
- Choisissez COPIER dans le menu OUTILS.



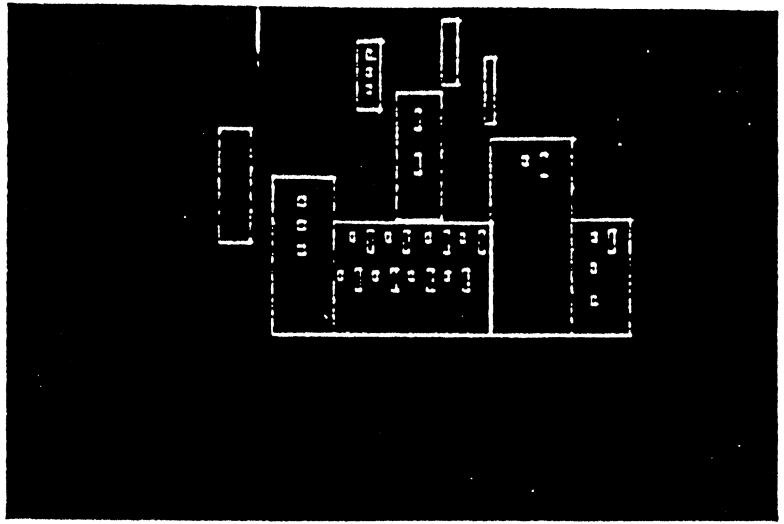
- Entourez la partie choisie avec le rectangle de sélection en procédant de la même façon que précédemment et relâchez le bouton de la souris : le contenu de ce rectangle est placé dans la mémoire de copie. Vous pouvez de cette façon créer plusieurs fenêtres identiques, au lieu de reprendre le tracé à chaque fois.



■ Choisissez COLLER dans le menu OUTILS.

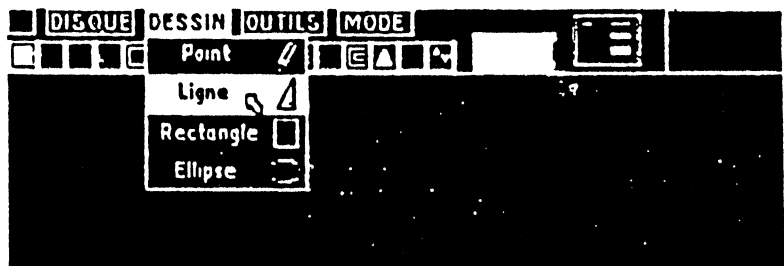


Chaque fois que vous cliquez, le contenu de la mémoire de copie apparaît à l'emplacement du pointeur. (Cliquer signifie appuyer et relâcher immédiatement le bouton de la souris.)

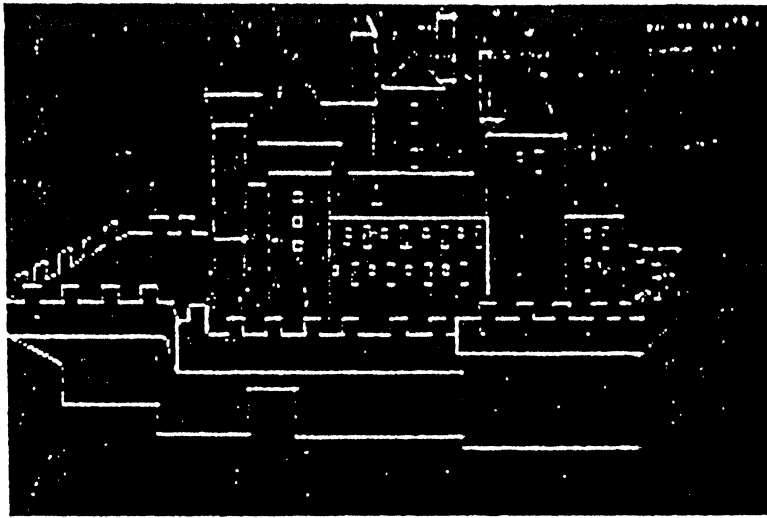


3 - Ligne

- Sélectionnez l'une des 3 épaisseurs de ligne, en cliquant sur le trait correspondant à l'épaisseur choisie dans le cadre situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
- Choisissez LIGNE dans le menu "DESSIN"

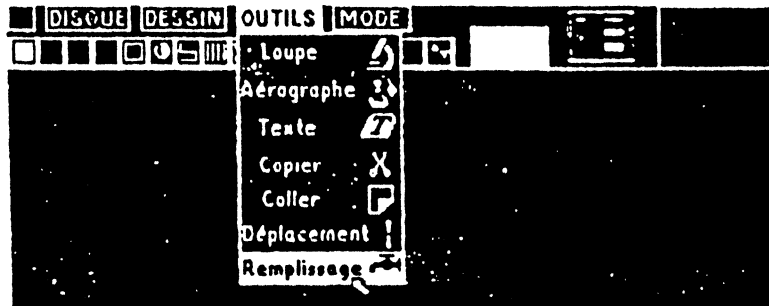


- Tracez des lignes en faisant glisser la souris, bouton enfoncé, jusqu'au point désiré. Réalisez ainsi les toits et les créneaux.

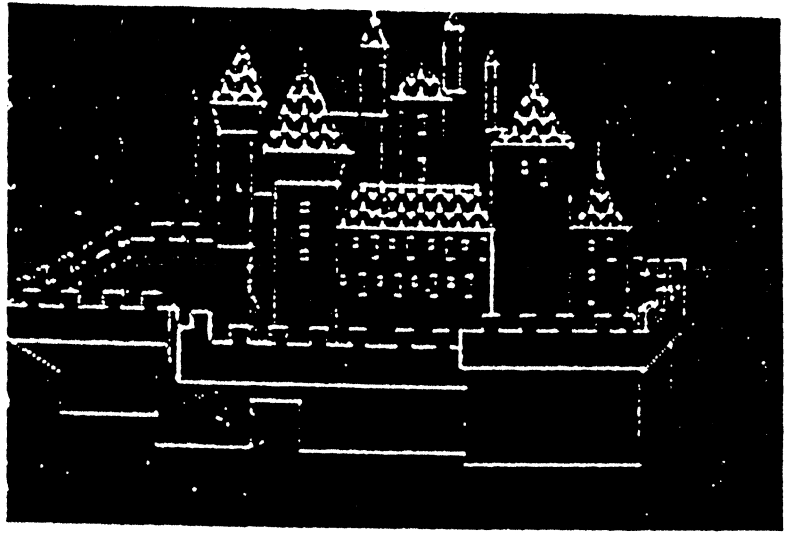


4 - Remplissage (trame)

- Cliquez sur une trame afin de la sélectionner. Comme vous pouvez le constater, cette trame est reproduite par un pavé plus important situé à droite de la palette. Choisissez la trame qui évoque des tuiles.
- Choisissez **REPLISSAGE** dans le menu **OUTILS**.

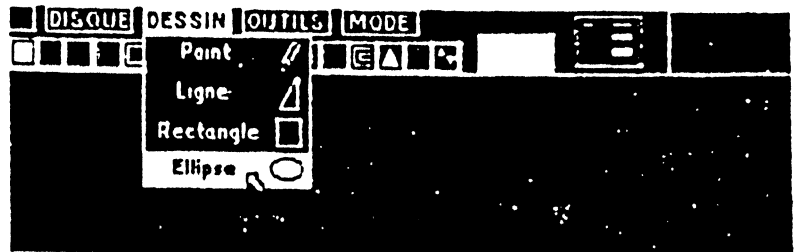


- Placez le pointeur à l'intérieur d'une figure représentant un toit et appuyez sur le bouton de la souris. Guidez le remplissage de la surface vers le haut et vers le bas.
- Réalisez la cour, puis les hauts des tours, avec d'autres trames.

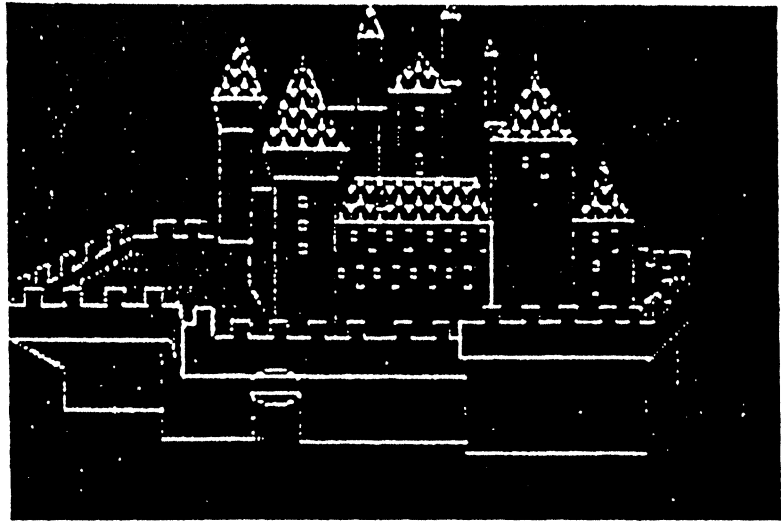


5 - Ellipse

- Choisissez le tracé en Ellipse dans le menu DESSIN.

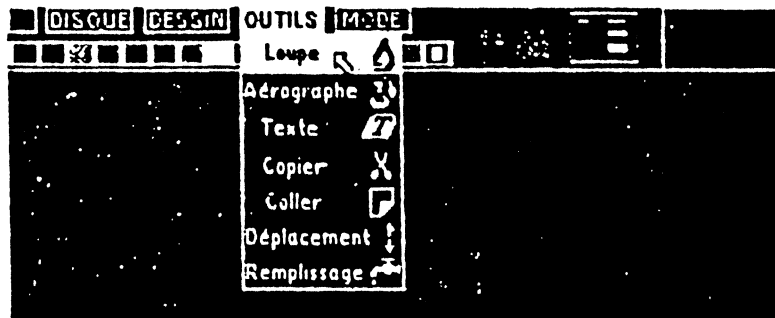


- Faites une première esquisse de la voûte de la porte.

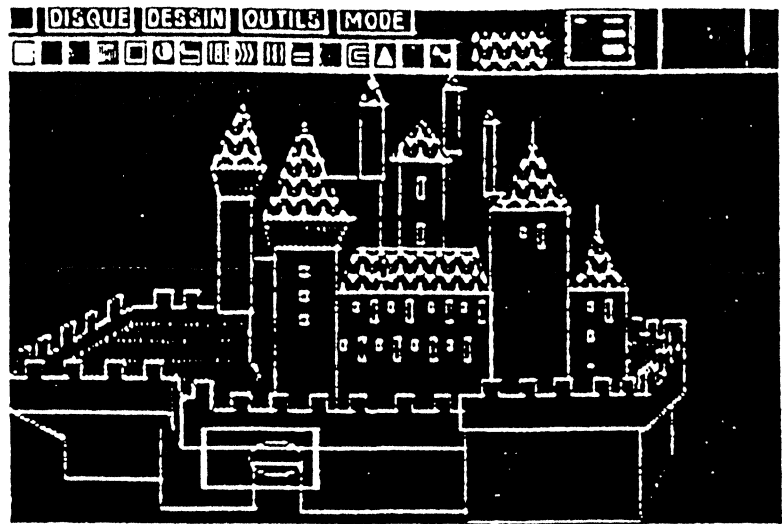


6 - Loupe

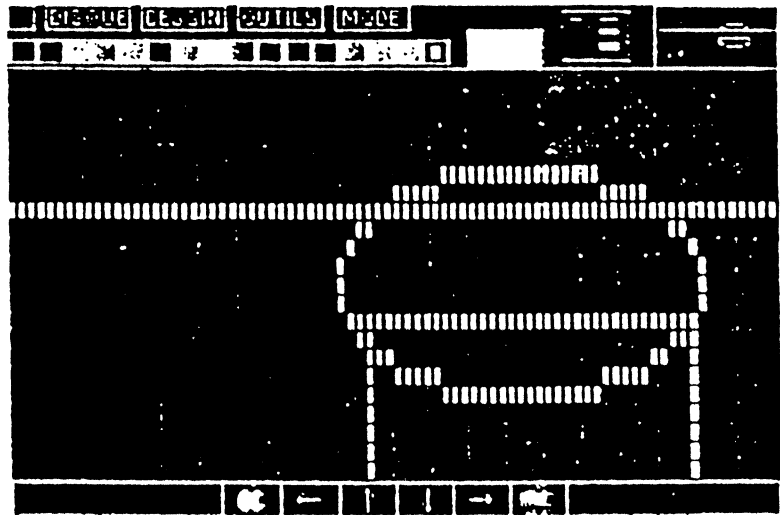
- Corrigez la voûte en grossissant le détail avec la commande Loupe, afin de pouvoir travailler point par point.
- Choisissez LOUPE dans le menu OUTILS.



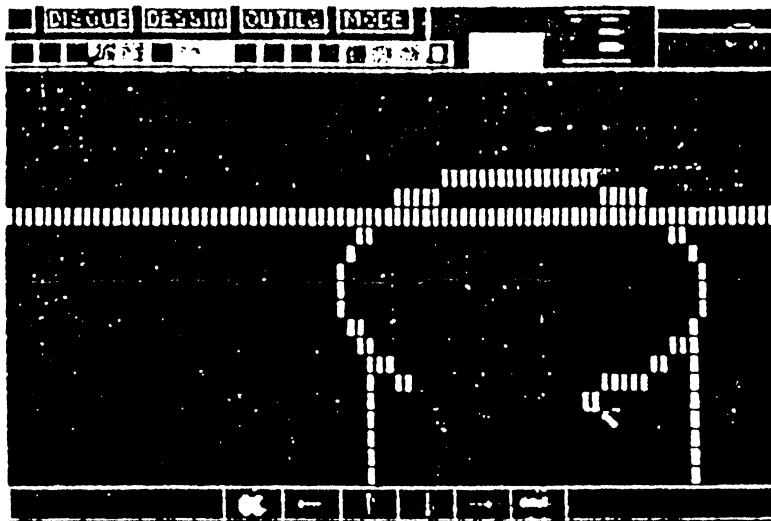
- Entourez la voûte à l'aide du rectangle de sélection de la Loupe et cliquez pour obtenir le grossissement.



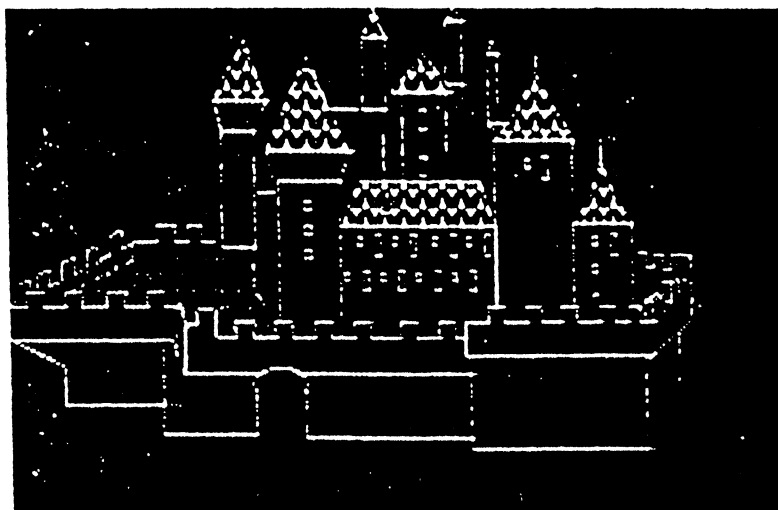
- Cliquez çà et là : les points blancs se transforment en noir et vice versa. Dans le coin supérieur droit le détail que vous êtes en train de modifier apparaît en taille réelle. Comme vous pouvez le constater, chaque case de la grille figurée sur l'écran contient quatre points blancs.



- Corrigez peu à peu la forme de la voûte.

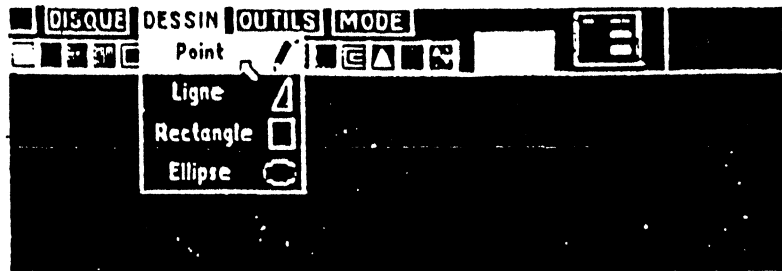


- Cliquez sur les flèches de défilement afin de déplacer la partie agrandie par la loupe.
- Quittez le mode Loupe en cliquant sur la partie supérieure de l'écran.

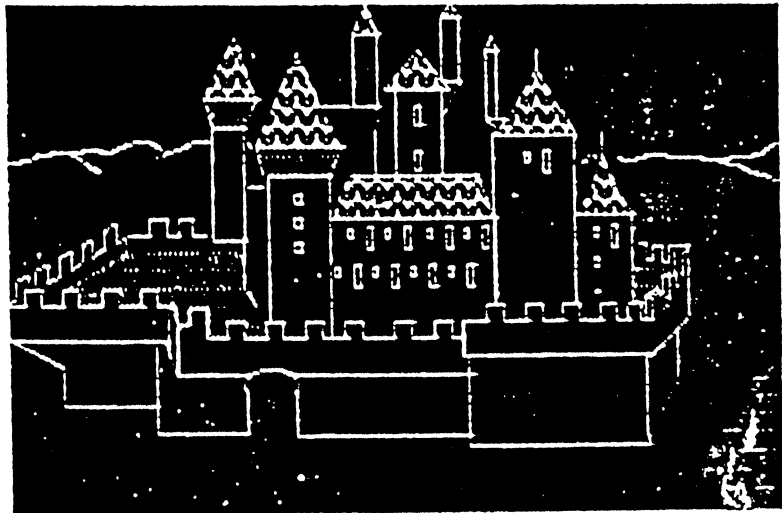


7 - Point

- Choisissez POINT dans le menu DESSIN.

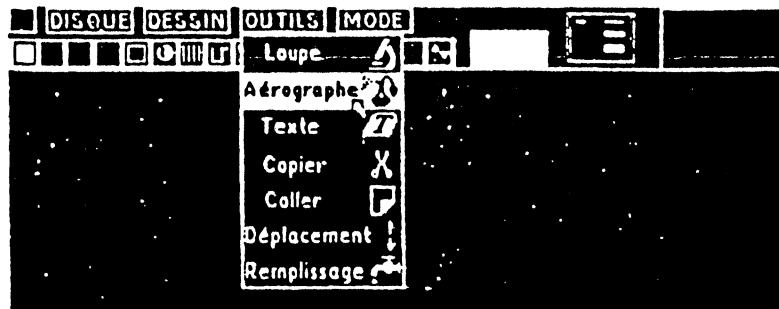


- Cliquez sur le carré blanc pour vous assurer que la "trame blanche" est sélectionnée, puis choisissez la plus petite épaisseur dans le cadre situé dans le coin supérieur droit. Dessinez ensuite vos premières lignes à main levée, représentant les collines à l'horizon.
- Cliquez sur une trame, choisissez la plus grosse épaisseur et dessinez les rochers devant le château.

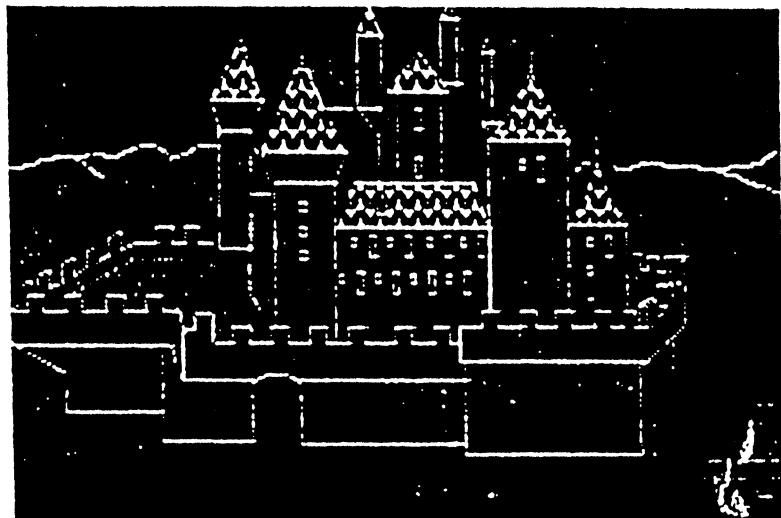


8 - Aérographe

- Grâce à l'AÉROGRAPHE (menu OUTILS), dont la densité est moins importante que celle du POINT, vous allez réaliser les ombres des murs de façade.

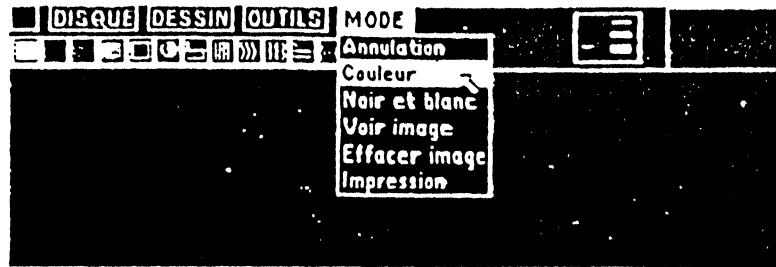


- Comme vous pouvez le constater, vous pouvez retrouver la trame complète en passant plusieurs couches avec l'AÉROGRAPHE.



9 - COULEUR

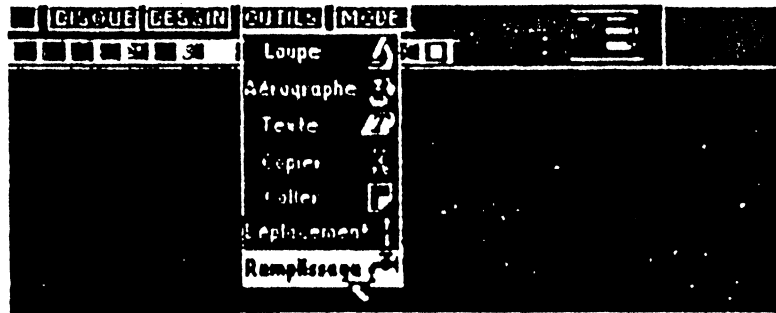
- Pour sortir du mode noir et blanc, choisissez COULEUR dans le menu MODE.



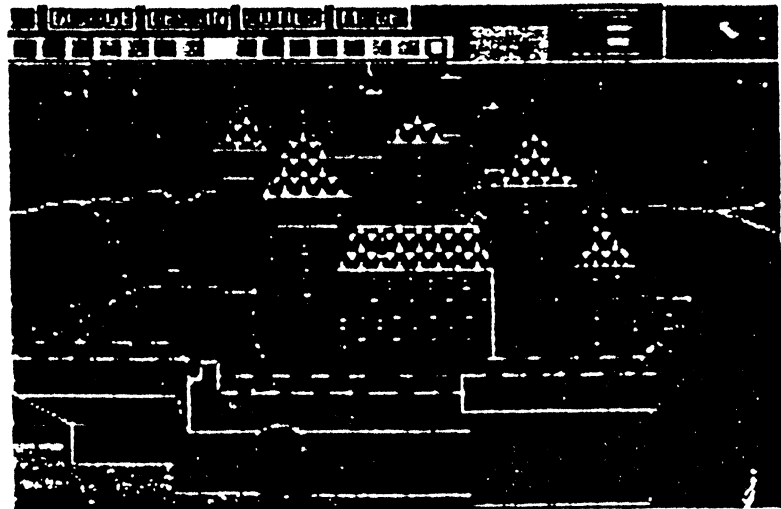
- Les trames sont remplacées par 16 pavés de couleur. Cliquez sur le carré bleu pour sélectionner la couleur bleue.

11 - Remplissage couleur

- Choisissez REEMPLISSAGE pour colorer le ciel.

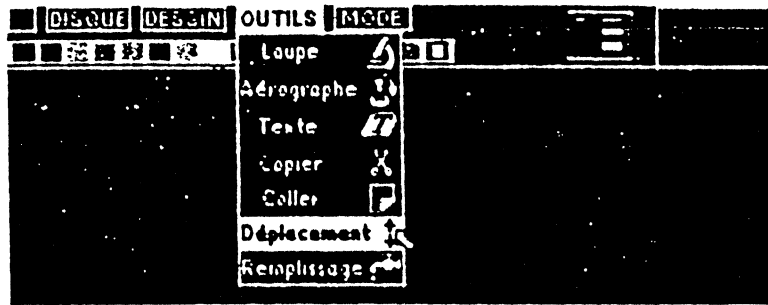


- Choisissez le vert et colorez la pelouse devant le château.

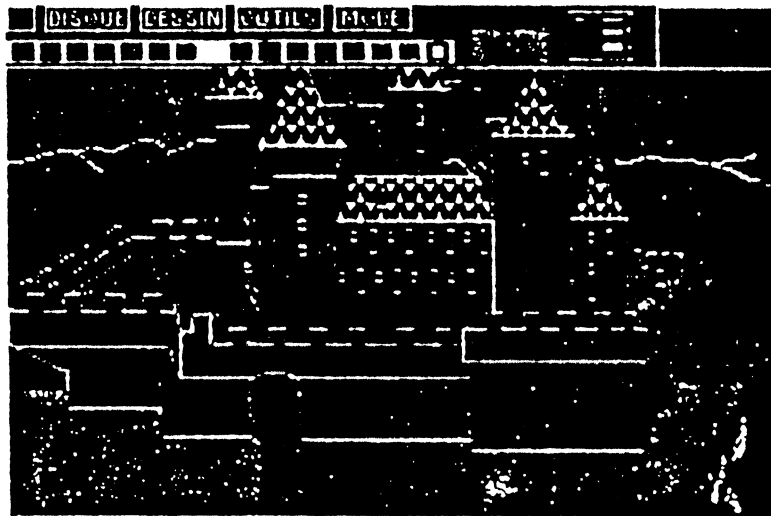


12 - Déplacement

- Attention : la barre des menus et la palette cachent la partie supérieure du dessin : vous pouvez la faire apparaître en choisissant **DEPLACEMENT** dans le menu **OUTILS**, afin de faire glisser l'image.

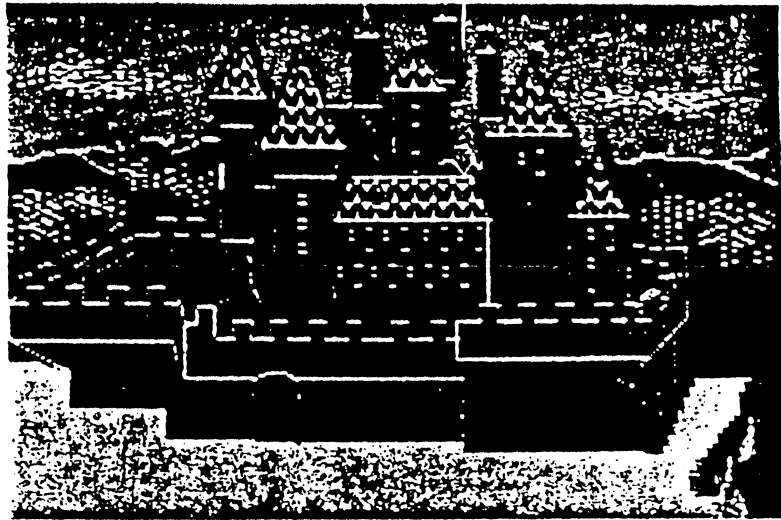


- Achevez le remplissage sur la partie restée noire.



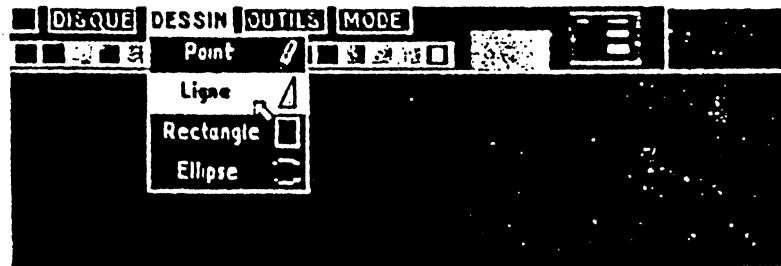
13 - Aérographe couleur

- A l'aide de l'AÉROGRAPHE et des couleurs appropriées, dessinez des nuages dans le ciel et des feuillages.

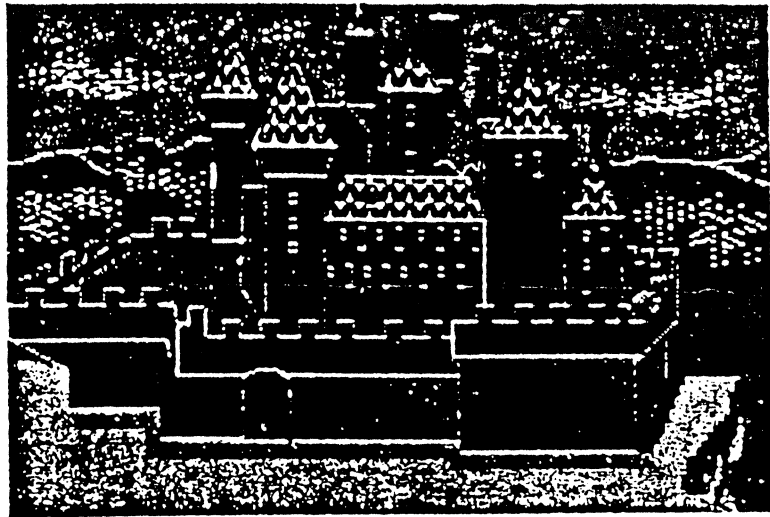


14 - Ligne couleur

- Après avoir choisi la couleur marron et le trait le plus épais, choisissez LIGNE dans le menu DESSIN.

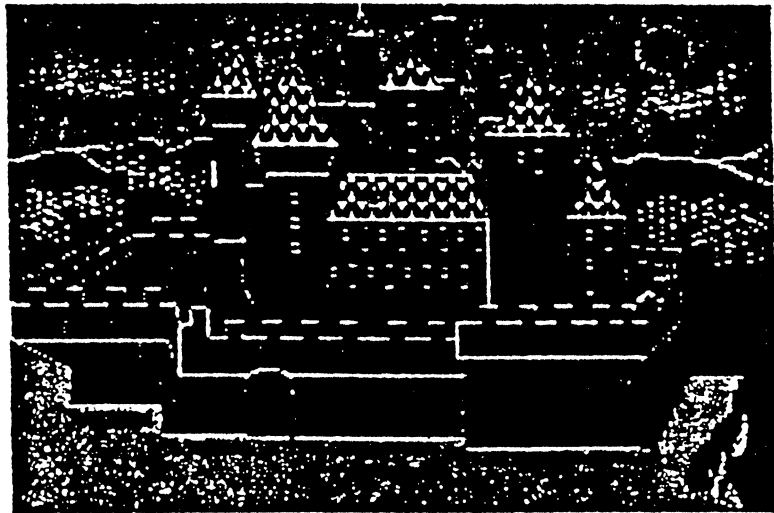


- Dessinez les douves au pied des remparts.



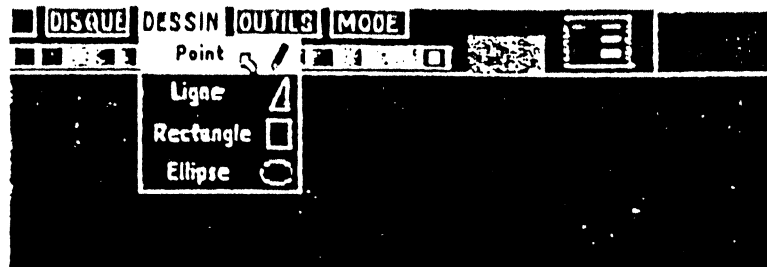
15 - Ellipse couleur

- Conservez le trait épais, sélectionnez la couleur orange et ELLIPSE, afin de dessiner le soleil.

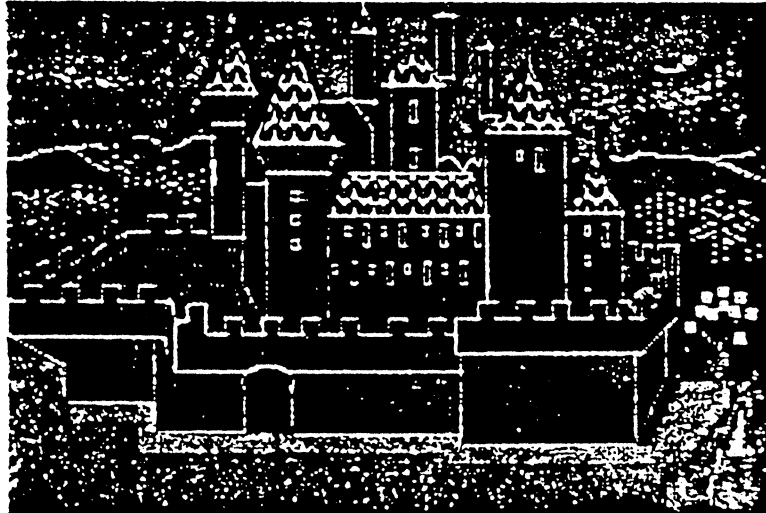


16 - Point couleur

- Sélectionnez POINT dans le menu DESSIN.

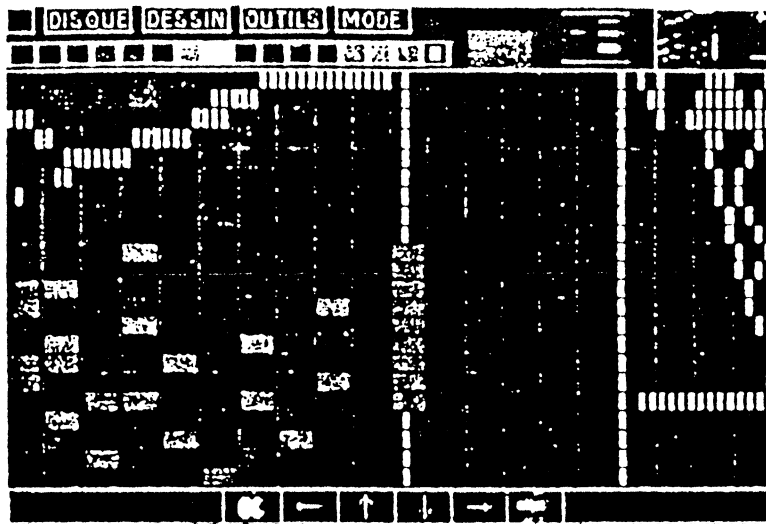


- Puis choisissez les couleurs et les épaisseurs appropriées pour dessiner un arbre.

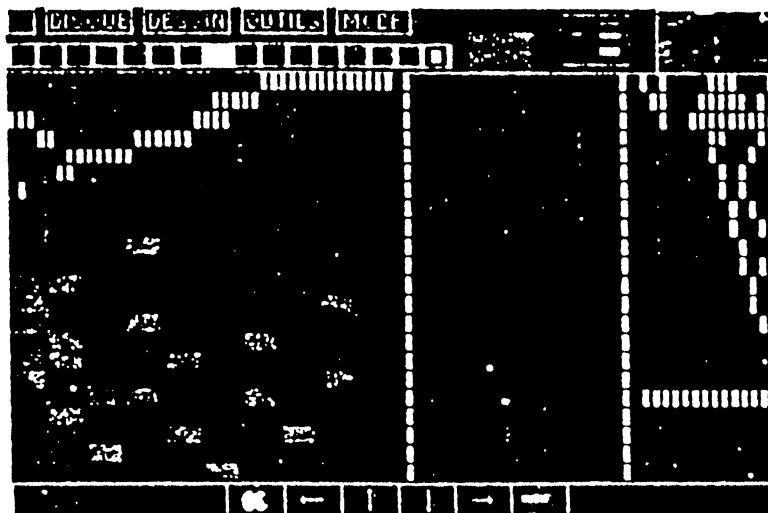


17 - Loupe couleur/noir et blanc

- Corrigez un détail : sur la gauche du dessin, une partie du feuillage a débordé sur le trait délimitant le mur de la tour. Grossissez ce détail avec la LOUPE.

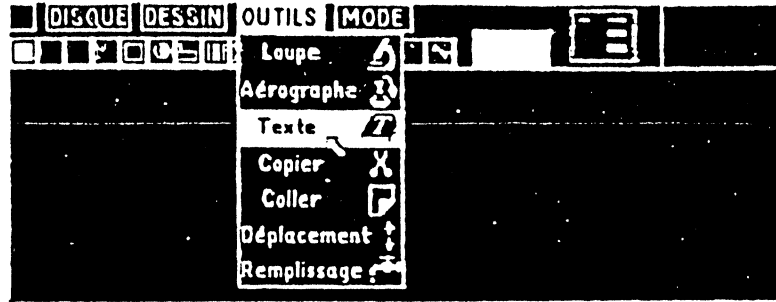


- Dans le mode LOUPE, cliquez sur la pomme blanche pour placer un point noir ou blanc de très haute résolution, ou sur la pomme couleur pour placer un point couleur. Vous pouvez constater que ces deux modes ne sont pas totalement indépendants l'un de l'autre. Néanmoins, vous pouvez jouer avec les possibilités pour obtenir un résultat satisfaisant (voir en seconde partie de ce manuel l'explication du phénomène).

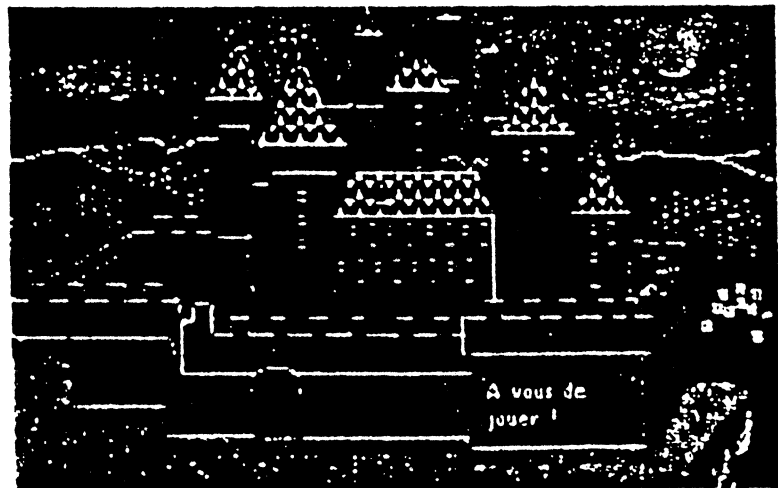


18 - Texte

- Sélectionnez TEXTE dans le menu des OUTILS.



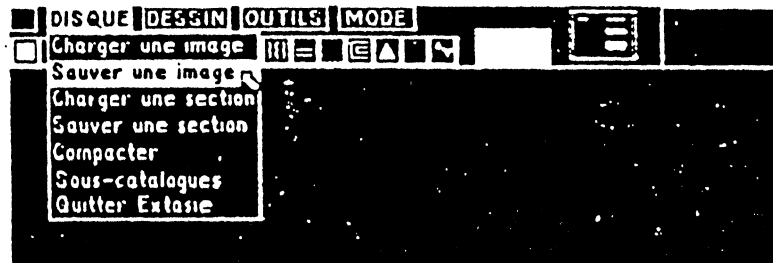
- Cliquez à l'endroit où vous désirez commencer votre texte. Tapez en majuscules ou en minuscules.
- Corrigez vos fautes de frappe avec la flèche à droite ou la touche Correction. Le dessin recouvert réapparaît.
- Appuyez sur RETURN pour interrompre une ligne.
- Cliquez pour commencer une nouvelle ligne.



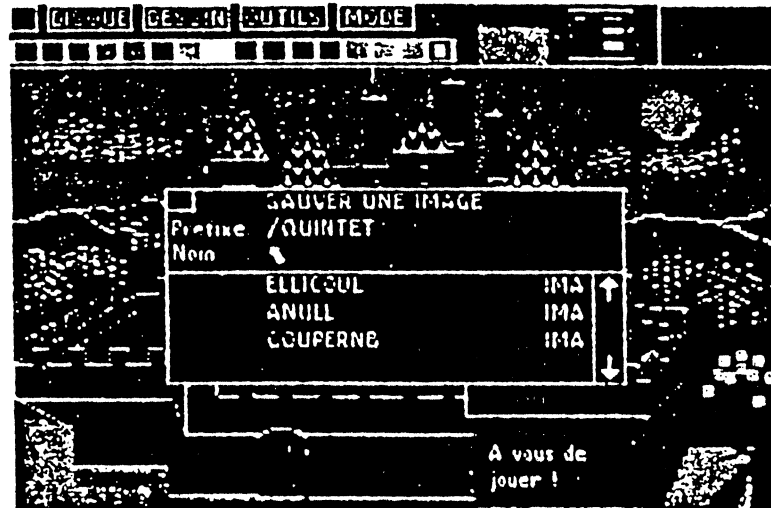
19 - Sauver une image

Expérimentez enfin la façon dont EXTASIE gère l'accès aux disques.

- Retournez la disquette EXTASIE dans votre lecteur (ou insérez une disquette préalablement formatée en ProDOS), afin de sauvegarder votre dessin.
- Choisissez SAUVER UNE IMAGE dans le menu DISQUE.



- Le disque tourne et une fenêtre de dialogue ProDOS apparaît. Un message vous signale que cette face du disque possède un préfixe différent. Cliquez pour faire disparaître le message, puis cliquez sur le nouveau préfixe afin de l'accepter.

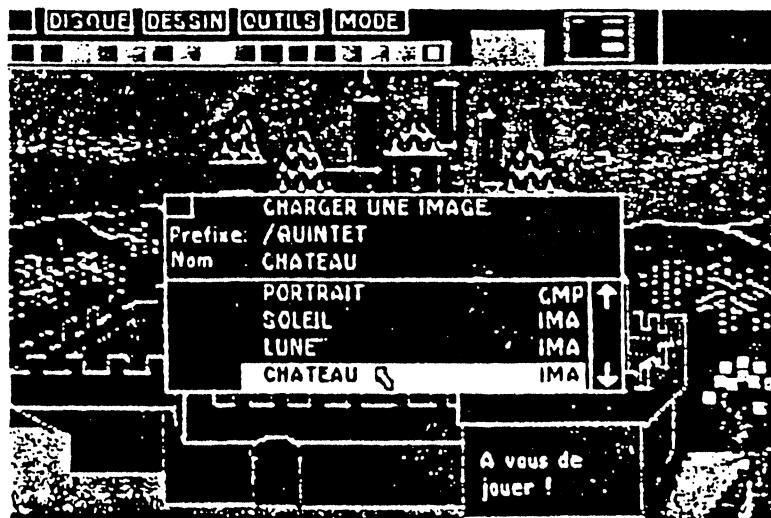


- A la rubrique "Nom", tapez : "château", puis appuyez sur RETURN. Votre image est placée sur le disque, sous le titre CHATEAU.

20 - Compacter

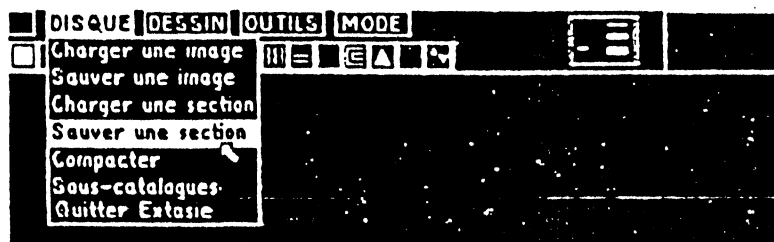
Une image sauvegardée de façon normale occupe 16 K. Extasie sait coder une image de sorte qu'elle occupe moins de place. Selon la complexité du dessin, l'image compactée occupera de 8 à 12 K, voire beaucoup moins pour des images simples.

- Refaites les manipulations de l'étape précédente, mais en choisissant COMPACTER UNE IMAGE. L'image est sauvegardée sur la disquette sous le même titre, mais si vous regardez le catalogue, vous pouvez constater que le titre est suivi de CMP au lieu de IMA.



21 - Sauver une section

- Sélectionnez le soleil orange dans le dessin à l'aide du carré de sélection de COPIER (menu OUTILS), copiez-le et enregistrez cette portion de dessin sous le titre : "Soleil".



- Une fois la section enregistrée sur votre disquette, sélectionnez la fonction EFFACER UNE IMAGE, qui permet d'effacer votre image de l'écran, à condition que vous confirmiez votre instruction dans la fenêtre de sécurité.

22 - Charger une image

- Reprenez votre image sur la disquette pour la faire réapparaître sur l'écran.

23 - Charger une section

- Votre nouvelle image affichée à l'écran, choisissez dans le menu DISQUE l'option CHARGER UNE SECTION . Choisissez la portion d'écran enregistrée sous le nom de "Soleil". Utilisez la souris pour coller l'image à gauche du château et faire ainsi briller deux soleils dans votre ciel.

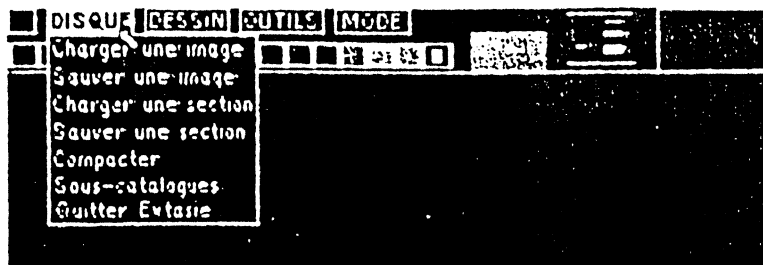
24 - Quitter Extasie

- Choisissez cette fonction dans le menu DISQUE et confirmez votre instruction dans la fenêtre de sécurité. Celle-ci vous évite d'effacer par erreur une oeuvre d'art. Vous revenez alors à l'Applesoft.

Chapitre 2

Référence

73
77
83



Charger une image

Une fenêtre de dialogue ProDos apparaît. Elle indique le préfixe en service ainsi que les images correspondant à ce préfixe. Des flèches permettent de parcourir le catalogue. Pour charger (ouvrir) l'image désirée, il suffit de cliquer deux fois sur son titre.

Pour ouvrir directement une image sans parcourir le catalogue, cliquez dans la partie supérieure de la fenêtre à la rubrique "Nom", tapez le nom désiré, puis appuyez sur RETURN.

Le programme reconnaît et charge indifféremment les images normales ou compactées. Toutefois le catalogue les distingue par un suffixe : IMA pour normale et CMP pour compactée.

Sauver une image

Une fenêtre de dialogue ProDos apparaît. Elle rappelle le préfixe en service et affiche le catalogue des images normales correspondant à ce préfixe. S'il y a lieu, elle indique le nom de la dernière image ouverte.

Pour sauvegarder une image sous un nom existant dans le catalogue, cliquez deux fois sur ce nom.

Pour sauvegarder sous un autre nom, cliquez dans la fenêtre du haut à la rubrique "Nom", tapez le nom choisi, puis appuyez sur RETURN.

Pensez à formater une disquette sous ProDos avant de sauvegarder une image.

Charger une section

Une fenêtre de dialogue avec ProDos apparaît. Elle rappelle le préfixe en service et indique les sections correspondant à ce préfixe. Des flèches permettent de parcourir le catalogue. Pour ouvrir la section désirée, il suffit de cliquer deux fois sur son nom.

Pour ouvrir directement une section sans parcourir le catalogue, cliquez dans la fenêtre du haut à la rubrique "Nom", tapez le nom désiré, puis appuyez sur RETURN.

Sauver une section

Une fenêtre de dialogue avec ProDos apparaît. Elle rappelle le préfixe en service et affiche le catalogue des sections correspondantes.

Pour sauvegarder une section sous un nom existant dans le catalogue, il suffit de cliquer deux fois sur ce nom.

Pour sauvegarder sous un autre nom, cliquez dans la fenêtre du haut à la rubrique "Nom", tapez le nom choisi, puis appuyez sur RETURN.

Compacter

Une fenêtre de dialogue avec ProDos apparaît. Elle rappelle le préfixe en service et affiche le catalogue des images compactées correspondant à ce préfixe.

Pour sauvegarder une image sous un nom du catalogue, il suffit de cliquer deux fois sur ce nom.

Pour sauvegarder sous un autre nom, cliquez dans la fenêtre du haut à la rubrique "Nom", tapez le nom choisi, puis appuyez sur RETURN.

Sous-catalogues

Pour parcourir facilement les structures arborescentes de ProDos, une fenêtre de dialogue propose les sous-catalogues correspondant au préfixe en service. Lorsque vous cliquez sur ces sous-catalogues, ils s'ajoutent au préfixe en service, permettant de créer de nouveaux sous-catalogues, qui peuvent eux-mêmes s'ajouter au précédent et ainsi de suite.

Quitter Extasie

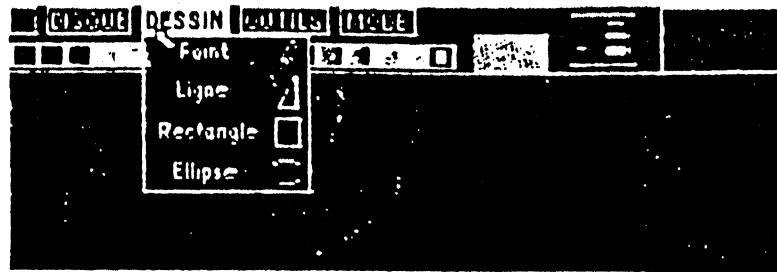
Après avoir confirmé l'instruction en cliquant sur OUI dans la fenêtre de sécurité, EXTASIE exécute la fonction BYE de ProDos. Il est alors possible de lancer une nouvelle application en précisant le préfixe et le nom du programme.

Les préfixes et la fenêtre de dialogue avec ProDos

La fenêtre de dialogue EXTASIE présente :

- un titre, précisant la fonction en cours,
- une case de fermeture, en haut à gauche, permettant de revenir au dessin,
- une rubrique "Préfixe" indiquant le préfixe en service ; il est possible de modifier ce dernier : il suffit de cliquer dessus pour l'effacer, puis de taper un nouveau préfixe et d'appuyer sur RETURN,
- une rubrique "Nom", proposant, s'il y a lieu, le dernier nom utilisé dans le type de fichier concerné,
- une partie catalogue visualisant les fichiers du type concerné, correspondant au préfixe en service
- des flèches de défilement pour parcourir le catalogue
- une fenêtre d'erreur signalant des problèmes d'accès disque.

■ Le menu Dessin



Vous pouvez donner au crayon servant aux quatre fonctions de ce menu trois épaisseurs différentes à votre gré. Pour sélectionner une épaisseur, placez le pointeur sur l'un des trois traits, puis cliquez. L'épaisseur choisie est cochée, afin de vous rappeler votre sélection.

En mode couleur, le crayon peut être de l'une quelconque des 16 couleurs. Pour la sélectionner, cliquez sur l'un des carrés de la palette horizontale.

En mode noir et blanc, le crayon peut être de l'une quelconque des 16 trames pré-programmées. Sélectionnez-la en cliquant sur l'un des carrés de la bande horizontale.

Point

Le curseur se comporte comme un simple crayon : il laisse une trace sur l'écran si vous maintenez enfoncé le bouton de la souris, ou se déplace sans trace si vous le relâchez.

Ligne

Pour tracer un segment de droite reliant deux points de votre choix, placez le pointeur à l'endroit voulu, appuyez sur le bouton, maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le pointeur soit sur le deuxième point, puis relâchez.

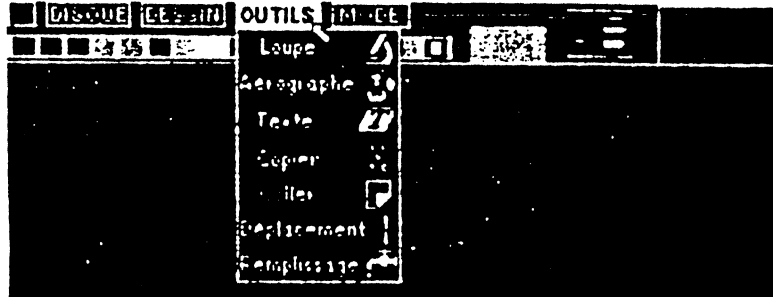
Rectangle

Un rectangle se réalise comme un segment, en appuyant sur le bouton de la souris lorsque le pointeur se trouve sur l'un des coins du futur rectangle, puis en le maintenant appuyé jusqu'à un autre point, qui deviendra l'angle opposé.

Le menu Outils

Ellipse

Une ellipse se dessine de la même manière : les deux points définissent un rectangle invisible et la figure résultante est l'ellipse qui y est inscrite. Lorsqu'il s'agit d'un carré fictif, vous obtiendrez bien entendu un cercle.



Loupe

Une portion de l'écran est grossie pour permettre de dessiner pixel par pixel (point par point) avec une grande précision. Choisissez la portion d'écran à agrandir en plaçant le rectangle sur le détail à travailler, puis cliquez.

Chaque case de la grille apparaissant sur l'écran peut contenir :

- soit un point, posé en mode couleur
- soit quatre points, quatre fois plus petits, posés en mode noir et blanc.

Cette grille fait apparaître la manière dont l'Apple //c (ou l'Apple //e 128k) gère l'écran graphique.

Attention ! Les points couleurs sont totalement indépendants les uns des autres, mais ils ne sont pas toujours indépendants des points noirs et blancs. L'Apple a en effet été conçu avec un certain entrelacement des codes informatiques de ces divers points, afin de limiter l'encombrement de la mémoire. Il en résulte parfois des interactions inattendues entre points couleurs et noirs et blancs. Elles sont inévitables à ce degré de précision dans le dessin.

Heureusement, dans la plupart des cas, le travail à la loupe permet de les corriger. Prenez particulièrement garde à la différence entre le blanc "couleur" et le blanc "noir et blanc", de même qu'à la différence entre les deux noirs.

Au bas de la loupe se trouvent deux pommes, l'une en couleur, l'autre en noir et blanc, sur lesquelles vous pouvez cliquer - sans quitter la loupe - pour passer du mode "loupe couleur" au mode "loupe noir et blanc". Notez que ce changement n'entraîne pas une modification du mode général, qui reste ce qu'il était lorsque vous avez choisi le mode loupe et que vous retrouverez en retournant à la taille réelle. Pour quitter le mode loupe, il suffit de cliquer dans la partie supérieure de l'écran.

Les quatre flèches situées entre les deux pommes permettent de déplacer la partie agrandie.

Dans la partie supérieure droite de l'écran, la section agrandie est représentée en taille réelle.

Aérographe

Cette commande permet de porter sur l'écran des touches de couleur ou de trame noir et blanc. Le crayon est remplacé par un ensemble de points, que vous pouvez discerner en cliquant sans déplacer la souris. La couleur pleine ou la trame pleine peuvent être obtenues en superposant plusieurs couches.

Texte

Sélectionnez TEXTE puis cliquez à l'endroit où vous désirez commencer une ligne d'écriture. Ce point deviendra le coin supérieur gauche de la première lettre. Tapez à volonté majuscules, minuscules et tous les caractères du clavier.

La touche Effacement, ainsi que la flèche Arrière, suppriment le texte lettre à lettre, en restituant l'image recouverte.

La touche RETURN marque la fin de la ligne et permet de récupérer la souris. Vous pouvez alors soit choisir une nouvelle ligne d'écriture, soit sortir du mode TEXTE en sélectionnant une autre fonction.

Le texte s'écrit ligne à ligne.

Copier

De la même façon qu'elle dessine un rectangle, la souris permet de tracer un cadre pour délimiter une portion d'écran. Celle-ci est alors mise en mémoire où elle reste disponible pour la fonction COLLER.

Coller

La portion d'écran mise en mémoire par la fonction COPIER peut être collée en sélectionnant la fonction correspondante, puis en cliquant à l'endroit voulu, qui déterminera l'angle supérieur gauche du nouvel emplacement.

Déplacement

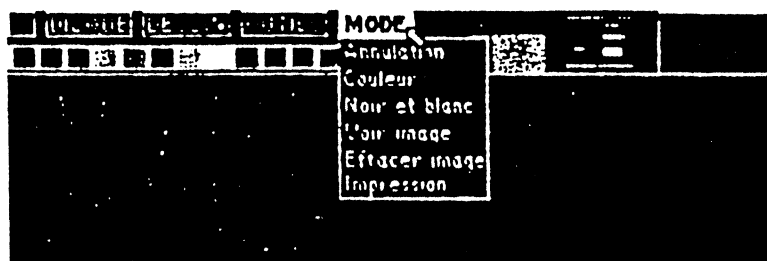
Quelques lignes du haut de l'écran sont cachées par les titres des menus déroulants et la palette des couleurs ou des trames. DEPLACEMENT permet de faire défiler le contenu de l'écran pour faire apparaître cette partie cachée et pour revenir au premier cadrage.

Remplissage

La souris permet de remplir ligne à ligne des figures. Il suffit de cliquer à l'intérieur d'une forme, puis de faire glisser la souris, vers le haut ou vers le bas, tout en maintenant le bouton enfoncé.

Il est possible d'obtenir des effets particuliers en déplaçant plus ou moins vite la souris et en appuyant sur le bouton.

Le menu Mode



Annulation

Cette commande permet d'annuler la dernière manipulation effectuée sur l'écran.

Couleur

Passage au mode couleur : la palette de 16 couleurs apparaît, la couleur sélectionnée étant représentée par un pavé plus important, à droite de la palette.

Pour sélectionner une couleur, il suffit de cliquer sur le pavé correspondant.

Dans ce mode, l'écran est constitué de 192 lignes de 140 points, tous indépendants les uns des autres, mais parfois dépendants des points noir et blanc (voir LOUPE).

Noir et blanc

Passage au mode noir et blanc : la palette de 16 trames apparaît, la trame sélectionnée étant représentée par un pavé plus important, à droite de la palette.

Pour sélectionner une trame, il suffit de cliquer sur le pavé correspondant.

Dans ce mode, l'écran est constitué de 192 lignes de 560 points, tous indépendants les uns des autres, mais parfois dépendants des points couleur (voir LOUPE).

Voir Image

La barre de menu et la palette s'effacent pour montrer la totalité de l'image. Pour les restituer, il suffit de cliquer.

Effacer Image

L'image s'efface et l'écran redevient noir, à condition que vous confirmiez cette commande en cliquant sur OUI dans la fenêtre de sécurité.

Impression

L'image s'imprime sur une IMAGE WRITER II, en noir et blanc ou en couleur à votre gré. Avant de donner cette instruction, vérifiez que l'imprimante est branchée et que la cartouche noir et blanc ou couleur est en place.

Attention : n'oubliez pas de sauvegarder votre image avant de demander l'impression. En effet, si l'imprimante est mal branchée, vous risquez de la perdre.