

TimeOut Paint

de Mark Simonsen

Un logiciel de dessins intégré dans votre AppleWorks

Adaptation française pour AppleWorks 1.4

Daniel Lurot

Traduction du manuel

Dimitri Geystor

Copyright et diffusion exclusive de la version française :

Éditions MEV – Revue Pom's

12, rue d'Anjou 78000 Versailles

© (1) 39 51 24 43 — Serveur Minitel : (1) 39 53 04 40

Publié par :

Beagle Bros, Inc.

6215 Feris Square, Suite 100 — San Diego, CA 92121

Chapitre 1 — Premier contact

TimeOut Paint fait partie intégrante de la série TimeOut des logiciels d'amélioration d'AppleWorks.

Note : Les versions françaises TimeOut fonctionnent avec une version spéciale d'AppleWorks 1.4. Celle-ci est créée automatiquement lors de l'installation des applications TimeOut francisées. De plus, chaque version française des applications TimeOut a été elle-même modifiée (par rapport à son homologue américain) pour pouvoir fonctionner avec l'AppleWorks 1.4. Les versions américaines de TimeOut ne fonctionneront donc pas sur l'AppleWorks 1.4 (même modifié).

TimeOut Paint est un programme de dessin en double haute résolution totalement intégré à AppleWorks. TimeOut Paint est idéal pour retoucher ou compléter les graphiques créés avec TimeOut Graph. Mais c'est aussi un programme de dessin à part entière ; ses dessins peuvent être sauvegardés sur disquette, et imprimés avec TimeOut SuperFonts.

Par son fonctionnement, Paint vous rappellera les programmes de dessin que vous connaissez déjà : souris et menus déroulants vous seront vite familiers. Ses outils permettent de dessiner au trait et au pinceau, de gommer, de grossir avec une loupe, de remplir avec divers motifs, de tracer des droites, des cercles, des rectangles.

La fonction couper/copier/coller permet des manipulations faciles de parties d'écran ou d'écrans entiers. La fonction "Annuler" rattrape les fausses manœuvres. La fonction "Texte" permet d'écrire en tout endroit de l'écran avec diverses polices.

Toutes les commandes ont aussi des équivalents clavier.

Plan de ce manuel

La suite du manuel comprend deux chapitres et un annexe :

- Chapitre 2 : Comment installer TimeOut
- Chapitre 3 : Paint : Références
- Annexe : Utilitaires TimeOut

Si vous n'avez pas encore installé TimeOut sur votre AppleWorks (face amorçage), lisez d'abord tout le chapitre 2. Si TimeOut est déjà installé, la section qui vous intéresse surtout est "Copier les applications TimeOut sur votre disque d'applications".

Chapitre 2

— Comment installer TimeOut

Avant toute chose, prenez la précaution de faire des copies de sauvegarde, avec lesquelles vous travaillerez ; rangez les originaux en lieu sûr. Les disques TimeOut Paint ne sont pas protégés, leur copie est possible avec n'importe quel utilitaire du commerce.

Les logiciels TimeOut, bien que non protégés, sont sous copyright. En plus du travail créatif des Beagle Brothers, l'adaptation française des applications TimeOut est l'aboutissement d'un travail considérable : programmation et francisation (Daniel Lurot), traduction de la documentation (Dimitri Geystor), mise en page, impression et diffusion (Pom's et Éditions MEV). Tout a été fait pour assurer un maximum de convivialité à ces logiciels : aidez nous en les faisant connaître, mais sans donner de copies illégales à vos amis ! Merci d'avance.

Compatibilité de TimeOut, version française

TimeOut est la pièce maîtresse autour de laquelle s'articulent les diverses applications. C'est le programme qui, en modifiant AppleWorks, permet d'accéder ensuite aux diverses applications de l'intérieur même d'AppleWorks. De la sorte, les diverses applications TimeOut sont totalement intégrées à l'"environnement" AppleWorks. Cette innovation révolutionnaire leur apporte puissance, vitesse et facilité d'emploi.

La version française de TimeOut fonctionne avec AppleWorks 1.4, qu'elle modifie automatiquement lors de son installation. Cette modification ne change rien au fonctionnement d'AppleWorks tel que vous le connaissez qui, pour tous les usages habituels que vous en faites, restera le même.

Les applications TimeOut francisées ont elles aussi été modifiées, par rapport à leurs homologues américaines, pour être compatibles avec AppleWorks 1.4.

Les Éditions MEV (Revue Pom's) sont le seul distributeur légal des versions françaises de TimeOut et des applications TimeOut des Beagle Bros, Inc.

Si vous associez à TimeOut d'autres patches ou améliorations d'AppleWorks, il est recommandé d'installer TimeOut en dernier.

Une vue d'ensemble

Vous avez fait vos copies de sauvegarde, et vous êtes prêt à installer TimeOut Paint sur votre AppleWorks 1.4. Il y a deux aspects à cette installation :

- 1 AppleWorks doit être "amélioré" par la "greffe" du noyau TimeOut. Cette opération se fait une fois pour toutes, et elle concerne (si vous avez des lecteurs 5,25') la face AMORCAGE d'AppleWorks.
- 2 Une fois qu'AppleWorks aura été "amélioré", il vous faudra installer les applications TimeOut sur le disque des applications. Une "application" TimeOut est tout simplement un programme, piloté par le noyau TimeOut, et qui peut être lancé sans quitter AppleWorks.

Mais le fait qu'une application soit lancée à partir d'AppleWorks ne signifie pas du tout que le fichier-programme correspondant doit forcément résider sur le disque d'AppleWorks. En fait, pour des raisons de place (surtout si vous avez encore des lecteurs 5,25'), ces applications seront souvent installées sur un — ou plusieurs — disques différents.

Le noyau TimeOut saura retrouver automatiquement ces applications, là où elles se trouveront. Il vous suffit d'indiquer, en installant TimeOut, le "chemin" du disque des applications. Le disque des applications peut donc être : un disque 5,25', un disque 3,5', un disque dur, un disque RAM, ou simplement un sous-volume ("dossier", ou "sous-catalogue")

dans un de ces disques.

Vous êtes prêt ? Démarrez votre copie du disque TimeOut Paint. Le menu TimeOut vous présentera les options suivantes :

- 1 Améliorer AppleWorks (Installer TimeOut)
- 2 Copier les applications TimeOut sur leur disque
- 3 Démarrer AppleWorks
- 4 Quitter (retour au Basic Applesoft)

Améliorer AppleWorks

Cette option est destinée à installer le noyau TimeOut sur votre AppleWorks 1.4. Si cette opération a déjà été faite, vous n'avez pas besoin de la répéter. En cours d'installation, diverses options vous sont proposées. Elles sont commentées ci-dessous.

Désirez-vous que le menu TimeOut soit trié ?

Si vous répondez <OUI>, les noms des applications (quand vous les appellerez à partir d'AppleWorks) seront triés par ordre alphabétique. Sinon, leur ordre d'affichage sera celui du Catalogue du disque des applications.

Utiliserez-vous plusieurs disques d'applications TimeOut ?

Si vous avez des lecteurs 5,25', et plusieurs applications TimeOut, la réponse à donner est certainement <OUI>. Ainsi, TimeOut pourra afficher dans son menu une liste d'applications provenant de plusieurs disques différents.

Note : Dans le cas de Paint, vous ne pourrez pas ajouter cette application avec l'option n° 7 des Utilitaires ("Ajouter des applications"). Il faut que Paint soit chargé dans le menu TimeOut dès le démarrage d'AppleWorks.

Emplacement de vos applications TimeOut

Nous avons déjà vu que les programmes d'applications TimeOut peuvent fort bien résider sur un disque différent de celui d'AppleWorks. C'est même le cas le plus courant. Il faut donc indiquer à TimeOut comment accéder à ces applications.

Par "disque d'applications" il faut donc entendre tout "disque" ProDos (5,25', 3,5', disque RAM, disque dur, ou un de leurs "sous-volumes") qui contient les fichiers des applications TimeOut (le nom de ces fichiers commence toujours par TO.).

Note : Dès que vous démarrez votre AppleWorks amélioré, TimeOut "ausculte" rapidement le ou les disques d'applications et repère tous les fichiers qui commencent par TO. ; quand, au cours de votre séance de travail AppleWorks, vous appelez TimeOut en tapant Pomme-Ouverte-Escape, TimeOut affiche instantanément, sous forme de menu, la liste des applications disponibles. Vous pouvez sélectionner celle qui vous convient, et TimeOut sait où aller la chercher.

Si vous avez des lecteurs 5,25', il est commode d'indiquer "plusieurs disques" à l'option précédente, et de désigner l'emplacement du disque d'applications par son port et lecteur. Si vous avez un lecteur 3,5' il peut être commode d'installer les applications sur le même disque qu'AppleWorks. Si vous avez un disque dur, indiquez l'emplacement par son nom d'accès ProDos.

Emplacement du disque AMORCAGE AppleWorks

Le noyau TimeOut sera "greffé" sur la partie AMORCAGE d'AppleWorks. Il faut donc indiquer où se trouvera votre AppleWorks au moment de l'installation de TimeOut. Indiquez soit le port et lecteur, soit le nom d'accès ProDos, insérez

au besoin votre disquette AppleWorks (face AMORCAGE si c'est un disque 5,25"), faites RETURN. La procédure d'installation est enclenchée.

Note : Cette procédure se fait, en principe, une fois pour toutes. Même si vous ajoutez d'autres applications TimeOut par la suite, vous n'aurez plus besoin de passer par la procédure "améliorer AppleWorks", sauf dans le cas envisagé ci-dessous.

Réinstallation de TimeOut

Si, après avoir installé TimeOut, vous souhaitez spécifier un autre emplacement pour le disque des applications TimeOut, ou changer leur affichage (trié/non trié), vous pourrez réinstaller TimeOut par-dessus l'ancien. Cette opération se fera sans problème, à moins que vous n'ayez "patché" AppleWorks entre-temps avec d'autres "améliorations", auquel cas la réinstallation risque de ne pas réussir ; il vous faudra alors repartir de zéro.

Note : L'option "Ajouter des applications" des Utilitaires TimeOut permet d'ajouter très facilement des applications sans avoir à réinstaller TimeOut (voir Annexe A).

Copier des fichiers TO. sur le disque d'applications

Le fichiers TimeOut sur la disquette Paint sont TO.PAINT.F et TO.UTILITAIRES

Si Paint est (pour le moment) votre seul disque TimeOut, il peut vous servir de disque d'applications, et vous n'aurez pas besoin de l'option "Copier fichiers TO".

Cette option sert simplement à recopier sélectivement tous les fichiers TO. sur votre disque d'applications. Indiquez le disque de destination (Nom ProDOS ou port/lecteur), insérez-le dans le lecteur approprié, et appuyez sur la barre ESPACE.

Vous pourrez suivre visuellement la recopie des fichiers TimeOut. Quand la copie est terminée, appuyez à nouveau sur la barre ESPACE pour revenir au menu principal.

Démarrer AppleWorks

— Vous avez installé TimeOut ?

— Vous avez constitué un "disque des applications TimeOut" ?

Alors, vous êtes prêt à démarrer AppleWorks. Vous pouvez le faire à partir du menu (en indiquant où se trouve AppleWorks), ou en redémarrant simplement votre ordinateur.

Au démarrage, vous devez voir l'écran TimeOut avant d'arriver au menu principal AppleWorks.

Note : Dès que vous démarrez votre AppleWorks amélioré, TimeOut "ausculte" rapidement le ou les disques d'applications et repère tous les fichiers qui commencent par TO. ; ensuite, quand vous appelez TimeOut en tapant Pomme-Ouverte-Escape, TimeOut affiche instantanément, sous forme de menu, la liste des applications disponibles. Vous pouvez sélectionner celle qui vous convient, et TimeOut sait où aller la chercher.

-> Si TimeOut vous envoie un message "Erreur en lisant ...", c'est sa façon de dire qu'il n'arrive pas à localiser les applications. Il vous faut insérer le disque d'applications (si vous ne l'avez pas fait) ou indiquer un autre emplacement. Si vous avez bien inséré le disque d'applications et que vous avez quand même des messages d'erreur, vérifiez s'il y a bien des applications sur le disque, ou s'il n'a pas été endommagé. Le cas échéant, créez un nouveau disque d'applications.

-> Si l'écran d'identification TimeOut ne s'affiche pas au démarrage, c'est que l'installation de TimeOut ne s'est pas faite. Revenez au point de départ, relisez attentivement le manuel, et recommencez l'installation.

À mesure que TimeOut identifie chaque application, le nom de celle-ci apparaît à l'écran.

Chargement des applications en mémoire : au moyen des Utilitaires, vous pouvez demander à TimeOut de charger des applications en mémoire vive dès le démarrage d'AppleWorks ; leur accès sera ensuite quasi immédiat. La façon de charger les applications en mémoire est expliquée dans l'Annexe A "Utilitaires". Dans le menu, le nom des applications chargées en mémoire sera marqué d'un astérisque. Vous pouvez empêcher au démarrage le chargement en mémoire en maintenant enfoncée la touche ESCAPE : l'application sera disponible quand même, mais résidera sur disque.

Si en installant TimeOut vous aviez choisi l'option "Plusieurs disques d'applications", lors du démarrage d'AppleWorks TimeOut fera une pause et vous demandera s'il y a un autre disque d'applications à lire : insérez le disque suivant et répondez "Oui", sinon répondez "Non".

Appel des applications TimeOut

À tout moment, quand vous travaillez avec AppleWorks, vous pouvez appeler une application TimeOut en appuyant sur Pomme-Ouverte-Escape : une fenêtre-menu s'affiche à l'écran, avec la liste des applications disponibles.

Sélectionnez avec les flèches (ou la souris si vous avez installé SuperMacroWorks ou UltraMacros), validez avec RETURN (Escape vous ramène à AppleWorks).

Si vos applications ne résident pas en mémoire, il faut que votre disque d'applications soit en ligne au moment de valider.

Occupation mémoire

Vous constaterez que TimeOut réduit légèrement la mémoire dont dispose AppleWorks.

Les applications qui "résident en mémoire" en consomment elles aussi. Si vous vous trouvez à court de place sur votre Bureau AppleWorks, employez les Utilitaires TimeOut pour "purger" ces applications de la mémoire (elles resteront disponibles sur disque, mais leur accès sera moins rapide).

Une bonne solution est d'installer vos applications sur disque RAM : elles n'envahiront pas le Bureau d'AppleWorks, et l'accès restera très rapide (c'est là aussi qu'il est conseillé d'installer les polices SuperFonts et les images de Paint).

Chapitre 3 — Paint : Références

Vous trouverez dans ce chapitre les références détaillées pour tous les aspects du fonctionnement de TimeOut Paint.

Introduction

TimeOut Paint est d'une extrême simplicité pour l'utilisateur. Il n'a pas besoin d'être configuré, ni de fonctionner à partir d'un fichier particulier : à tout moment, de n'importe où dans AppleWorks, faites Pomme-Ouverte-Escape et sélectionnez Paint pour accéder directement à l'écran graphique.

Au démarrage l'écran de dessin est vide à l'exception de la barre des menus dans sa partie supérieure, et un curseur.

Promenez le curseur en bougeant la souris : quand il passe dans la zone de dessin, il se transforme en un petit repère cruciforme. Appuyez sur le bouton, et promenez la souris en gardant le bouton enfoncé (on appelle ce geste "traîner la souris") : le curseur dessine un trait partout où il passe.

Relâchez le bouton, ramenez le curseur dans la barre des menus et cette fois-ci "traînez-le" sur les titres : vous verrez se dérouler les menus successifs. Pour faire une sélection, traînez le curseur jusqu'à l'option désirée (elle apparaît en vidéo inverse) et relâchez le bouton.

Il existe aussi pour chaque sélection une commande directe au clavier, sous la forme Pomme-Ouverte-caractère (voir liste en fin de chapitre).

Dans certains cas, Paint affichera une question ou un avertissement. Vous aurez toujours le loisir de répondre par un choix, en cliquant sur l'une des réponses proposées. On peut généralement renoncer à l'action proposée dans la fenêtre de dialogue avec la touche ESCAPE.

À partir de l'écran de dessin, la touche ESCAPE cache/affiche alternativement la barre des menus.

L'annulation d'une opération est généralement possible en sélectionnant aussitôt après l'option "Annuler" du menu OPTIONS (ou directement en tapant Pomme-Ouverte-Z).

Paint est un logiciel plein de ressources. Vous trouverez ci-après une description détaillée de toutes les commandes qu'il met à votre disposition.

Note : L'impression des images DHR de Paint se fait, sans quitter AppleWorks, au moyen de TimeOut SuperFonts (ou, éventuellement, au moyen d'un programme DHR extérieur).

Les options des menus déroulants Paint :

Menu

Quid (Pomme-Ouverte-1)

Affiche le numéro de version de Paint, le nom de l'image actuelle, et le nom de la police de caractères active.

Menu Fichier

Nouveau (Pomme-Ouverte-N)

Efface la totalité de l'écran. Si vous n'avez pas sauvé le dessin en cours, Paint vous demandera si vous voulez le sauver d'abord. Répondez en cliquant sur votre choix (ou en tapant "O", "N" ou ESCAPE). Si vous avez choisi "Non" par erreur, vous pouvez encore récupérer le dessin en tapant aussitôt après Pomme-Ouverte-Z.

Ouvrir (Pomme-Ouverte-O)

Affiche une fenêtre avec le choix des images disponibles sur le disque (volume) actuel. Si le disque (volume) contient plus de 8 images, on peut les faire défiler en cliquant sur les flèches d'ascenseur à droite de la fenêtre (on peut aussi faire défiler les images du menu avec les touches Pomme-Fermée-Flèches). Pour sélectionner l'image à ouvrir, cliquez sur son nom (elle se met en vidéo inverse), puis cliquez sur "Ouvrir", ou faites RETURN.

Si vous changez d'avis, tapez ESCAPE, ou cliquez sur "Annul."

Si vous cherchez à ouvrir (c'est-à-dire charger) une image sans avoir sauvé l'image précédente, Paint vous demandera s'il faut la sauver d'abord (sauf s'il s'agit d'une image PrintShop. Voir "Type de l'image", ci-dessous). Si vous répondez "Oui", l'image en cours sera sauvée, et la nouvelle image sera chargée à sa place. Si vous répondez "Non", l'ancienne image sera "écrasée" par la nouvelle.

Type de l'image

Paint peut charger des images Double haute résolution, des images Haute résolution et des images PrintShop (en format ProDos uniquement. Si vos images sont en DOS 3.3, il faut d'abord les convertir avec un utilitaire). Quand Paint affiche la liste des images à ouvrir, vous noterez qu'elles sont suivies de la lettre "d", "h" ou "p", qui indique si l'image est du type DHR, HR ou PrintShop.

Si l'image que vous voulez charger est du type PrintShop, Paint passe directement en mode "Coller" (voir cette option du menu EDITER), l'image à coller étant précisément l'image PrintShop. Si vous changez d'avis à ce stade, et ne voulez la coller nulle part, sélectionnez dans le menu OUTILS n'importe quelle option, qui annulera le mode "Coller".

Sauver (Pomme-Ouverte-S)

Cette commande sauve immédiatement l'image sous son nom actuel (c'est-à-dire, selon le cas, le nom sous lequel l'image a été chargée, ou le dernier nom sous lequel elle a été sauvée). L'image est sauvée sur le disque (volume) affiché par la commande "Disk". Toutes les images sont toujours sauvées en Double Haute Résolution.

Sauve sous (Pomme-Ouverte-A)

Cette commande permet de sauver l'image sous un nom de votre choix. Une fenêtre de dialogue est ouverte, qui indique (en haut) le volume ou sous-volume actuel, et le nom actuel de l'image (dans un encadré). Vous êtes invité à taper le nouveau nom de l'image dans l'autre encadré.

Si vous faites une erreur en tapant le nouveau nom, effacez avec la touche "Delete" et recommencez.

Validez en cliquant sur "Sve" ou avec RETURN.

L'abandon est possible en cliquant sur "Annul." ou avec ESCAPE.

Rappel (Pomme-Ouverte-R)

Rappelle la dernière version sauvée de l'image actuelle. Valider avec "OK" ou RETURN. Abandon avec "Annul." ou ESCAPE.

Disk (Pomme-Ouverte-D)

Cette commande vous permet de choisir le disque (et éventuellement le sous-volume) actif, c'est-à-dire celui à partir duquel vous chargerez de nouvelles images, et sur lequel vous sauverez les images qui seront à l'écran. Vous pouvez faire votre choix en désignant simplement le port et le lecteur, ou bien en donnant le préfixe sous la forme du nom d'accès ProDOS (cliquez sur le petit "bouton" ovale pour indiquer votre préférence). Validez par "OK" ou RETURN. Abandon possible par "Annul." ou ESCAPE.

Si vous voulez accéder à un sous-volume de votre disque, vous devez obligatoirement taper le nom d'accès ProDOS (en respectant la syntaxe ProDOS). En cas d'erreur, utilisez la touche DELETE.

Si vous avez choisi l'option port/lecteur, faites votre sélection en cliquant sur le numéro à changer. Les sélections peuvent aussi se faire par clavier : Pomme-Fermée-P pour le Préfixe, Pomme-Fermée-S pour le port (suivi de Pomme-Fermée- Numéro) ou Pomme-Fermée-D pour le lecteur (suivi de Pomme-Fermée Numéro).

Presse-Papiers (Pomme-Ouverte-K)

Il s'agit d'un presse-papiers AppleWorks. Vous pouvez y sauver l'image, aller travailler dans AppleWorks, puis revenir à Paint et récupérer l'image sans avoir à la charger à partir d'un disque.

Attention : l'image récupérée du presse-papiers écrase l'image à l'écran s'il y en a une. Il n'y a pas de message de mise en garde, et l'opération ne peut pas être rattrapée avec Pomme-Ouverte-Z.

Quitter (Pomme-Ouverte-Q)

C'est la commande qui vous ramène à AppleWorks. Au préalable, s'il y a une image non sauvée à l'écran, un dialogue vous demandera si vous voulez la sauver avant de quitter. Vous pouvez répondre "Oui", "Non", ou Annuler (avec ESCAPE).

Si vous répondez "Oui", l'image est sauvée sur le disque (volume) actuel, sous son nom actuel.

Menu Editer

Note : Toutes les options de ce menu (à l'exception de "Annule", qui fonctionne de façon indépendante) doivent être associées à l'outil de saisie (cadre en pointillés) qui délimite au préalable la partie du dessin sur lequel portera la commande.

Annule (Pomme-Ouverte-Z)

Cette commande annule le DERNIER changement apporté à l'image, et restitue l'image telle qu'elle était avant ce dernier changement.

Par conséquent, pour être efficace, l'annulation doit être demandée aussitôt après la manœuvre à annuler. Cette manœuvre peut être un tracé au trait, mais aussi un dessin au pinceau, un remplissage, un effacement, une découpe... ou un simple clic de souris...

Coupe (Pomme-Ouverte-X)

Cette commande découpe dans le dessin la zone située à l'intérieur du cadre de saisie. Cette zone est enlevée du dessin, mais reste conservée en mémoire et peut donc être ensuite "collée" dans le dessin. Voici comment procéder :

- 1 Sélectionnez "Saisie" dans le menu Outils.
- 2 "Traînez" le curseur en diagonale sur la zone à découper : cette zone est délimitée par un cadre en pointillés.
- 3 Déroulez le menu Editer et sélectionnez "Coupe" (ou tapez Pomme-Ouverte-X).

Si vous vous êtes trompé, vous pouvez rattraper l'erreur en tapant AUSSITOT Pomme-Ouverte-Z.

Si vous voulez faire un Couper/Coller, reportez-vous à l'option "Colle" pour la suite des opérations.

Note : Si vous avez "Coupé" deux fois de suite, seule la dernière découpe est conservée en mémoire, la première est perdue.

Copie (Pomme-Ouverte-C)

Cette commande fonctionne comme la précédente, mais sans faire de "trou" dans l'image. Autrement dit, elle copie simplement en mémoire la zone délimitée par le cadre de saisie :

- 1 Sélectionnez "Saisie" dans le menu OUTILS.
- 2 "Traînez" le curseur en diagonale sur la zone à copier : cette zone est délimitée par un cadre en pointillés.
- 3 Déroulez le menu EDITER et sélectionnez "Copie" (ou tapez Pomme-Ouverte-C). Apparemment, rien ne se passe, mais la zone délimitée a été stockée en mémoire, et peut être réintroduite dans le dessin avec l'option "Colle".

Colle (Pomme-Ouverte-U)

Cette commande introduit dans l'image la zone précédemment découpée avec "Coupe" ou copiée avec "Copie". Voici comment opérer :

- 1 Après avoir "saisi" une zone au moyen de la commande "Coupe" ou "Copie", sélectionnez "Colle" dans le menu (ou tapez Pomme-Ouverte-U) : un cadre en pointillés apparaît à l'écran, correspondant à cette dernière saisie.
- 2 Ce cadre remplace le curseur : si vous bougez la souris (sans toucher au bouton), il se promène sur l'écran.
- 3 Placez ce cadre à l'endroit désiré, et cliquez : son contenu "virtuel" est immédiatement "collé" sur l'image. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le voulez.
- 4 Pour sortir du mode "Colle", sélectionnez l'option une deuxième fois, ou tapez Pomme-Ouverte-U.

Déplacer

C'est une variante de Copier/Coller, exécutée simplement avec le cadre de saisie et la souris. Choisissez "Saisie" comme outil, dessinez un cadre de saisie, puis placez le curseur dans ce cadre, appuyez sur le bouton de la souris et "traînez". Le cadre remorquera une copie de la zone saisie à sa suite. Pour "coller", relâchez le bouton. L'opération peut être répétée plusieurs fois. Pour vous débarrasser du cadre de saisie, sélectionnez un autre outil.

Efface (Pomme-Ouverte-E)

Efface le contenu du cadre de saisie. C'est une façon commode d'effacer de grandes surfaces d'écran. Si vous avez effacé par erreur, actionnez aussitôt Pomme-Ouverte-Z.

Inverse (Pomme-Ouverte-I)

Remplace tous les points à l'intérieur de la zone de saisie par leur complémentaires : blanc pour noir, et vice-versa. On revient à l'état initial en actionnant la commande deux fois de suite (ou avec Pomme-Ouverte-Z).

Bascule horizontale (Pomme-Ouverte-H)

Fait basculer l'image à l'intérieur du cadre de saisie comme si elle était vue dans un miroir vertical : la gauche passe à droite, et la droite à gauche. On revient à l'état initial en actionnant la commande deux fois de suite (ou avec Pomme-Ouverte-Z).

Bascule verticale (Pomme-Ouverte-V)

Fait basculer l'image à l'intérieur du cadre de saisie comme si elle était vue dans un miroir horizontal : le haut passe en bas, et le bas en haut. On revient à l'état initial en actionnant la commande deux fois de suite (ou avec Pomme-Ouverte-Z).

Menu Extras

Ce menu contient des options destinées à "figner" vos dessins : sélectionner des pinceaux, retoucher à la loupe, embellir avec des motifs, etc.

Trame (Pomme-Ouverte-G)

La trame en question est un réseau invisible de guides horizontaux et verticaux. Quand cette option est sélectionnée, votre dessin à main levée sera contraint de suivre ces guides – c'est une aide précieuse pour tracer des verticales et horizontales parfaites, en retombant toujours au même endroit (pour aligner du texte aussi). Quand la trame est active, cette option est cochée dans le menu. Elle est compatible avec les divers outils.

Loupe (Pomme-Ouverte-F)

Grossit fortement une partie du dessin : chaque point devient un carré noir basse résolution. On peut modifier chaque carré en cliquant dessus : il passera alternativement du noir au blanc et vice-versa.

On peut aussi effacer ou remplir des surfaces plus importantes en traînant la souris. La règle est la suivante : c'est le carré de départ (sur lequel vous enfoncez le bouton) qui détermine la couleur de tout le tracé :

-> Si vous partez d'un carré noir, ce carré et tous ceux où vous traînerez ensuite le curseur deviendront (ou resteront) blancs.

-> Si vous partez d'un carré blanc, ce carré et tous ceux où vous traînerez ensuite le curseur deviendront (ou resteront) noirs.

Ce que vous dessinez – ou effacez – sous la loupe est incorporé à votre dessin (vous pouvez voir constamment votre sujet "grandeur nature" en haut et à gauche de l'écran). Étant donné que la zone de travail est forcément petite, vous pouvez la déplacer en cliquant sur les flèches-témoins à gauche de l'écran (il faut considérer que votre écran est une "fenêtre" sous laquelle vous faites glisser l'ensemble du dessin).

Pour choisir exactement la zone à grossir, placez le curseur dessus et tapez Pomme-Ouverte-F : vous serez envoyé pile sur cette zone. Pour revenir au format normal, sélectionnez "Loupe" au menu, ou tapez Pomme-Ouverte-F une deuxième fois.

Par contre, si vous utilisez l'option "Loupe" du menu pour demander le grossissement, vous serez envoyé soit en haut à gauche de l'écran (si c'est la première demande) ou à l'endroit du dessin où vous avez utilisé la loupe la dernière fois.

Pinceau (Pomme-Ouverte-;)

Avec Paint, on peut non seulement "tracer une image", mais "brosser un tableau". Pour choisir la forme de la "brosse" ou du "pinceau", sélectionnez cette option.

Choisissez votre brosse en cliquant dessus (on se déplace avec la souris ou Pomme-Fermée-Flèches), puis validez avec "OK" ou RETURN (abandon avec "Annul." ou ESCAPE).

Pour peindre avec la forme que vous venez de sélectionner, choisissez "Brosse" dans le menu OUTILS.

Note : Quand vous peignez avec une brosse, sa trace est celle du dernier motif sélectionné (voir ci-dessous).

Motifs (Pomme-Ouverte-')

Le motif que vous choisirez servira à "brosser" des formes, ou à "peindre" des espaces (c'est-à-dire à les remplir complètement), selon l'outil que vous aurez sélectionné.

Cette option sert aussi à choisir le "fond" du dessin.

- 1 Sélectionnez "Motifs" dans le menu EXTRAS.
- 2 Cliquez sur l'un des motifs dans les petits carrés. Votre sélection est aussitôt indiquée dans le grand carré supérieur à droite.
- 3 Cliquez dans l'autre grand carré à droite : à chaque clic, il passe du noir au blanc et vice-versa. Ce carré affiche le "fond", c'est-à-dire la couleur résultant des effacements (y compris avec l'option "Nouveau") et du gommage. Par contraste, les tracés (trait, droite, cadre, rond, texte) se feront toujours dans la couleur opposée.

Commandes au clavier : la fenêtre de sélection est appelée avec Pomme-Ouverte-', Pomme-Fermée-Espace fait alterner les couleurs fond/tracé, et Pomme-Fermée-Flèches font défiler les motifs.

Coordonnées (Pomme-Ouverte-W)

Affiche en permanence, à la droite de la barre des menus, les coordonnées du curseur. Compatible avec les divers outils. Pour arrêter l'affichage, sélectionner l'option une deuxième fois.

Police (Pomme-Ouverte-L)

Cette option affiche dans une fenêtre toutes les polices de caractères (d'une taille inférieure à 4Ko) disponibles sur le disque (volume) actuel. Même présentation, et même procédure de sélection, que pour le chargement des images (voir l'option "Ouvrir" du menu FICHER).

On peut connaître la police active à un moment donné en tapant Pomme-Ouverte-1 (Option "Quid" du menu POMME).

Menu Outils

C'est ce menu qui permet de choisir les outils pour dessiner, tracer et peindre. L'outil actif est toujours signalé à la droite de la barre des menus par un symbole miniature.

La sélection d'un outil modifie aussi l'aspect du curseur et son comportement.

Cadre (Pomme-Ouverte-P)

Curseur en forme de petite croix. Cet outil sert à tracer carrés et rectangles. Le tracé se fait en traînant le curseur selon une diagonale. L'option "Coordonnée" permet de placer les angles avec précision.

Rond (Pomme-Ouverte-zéro)

Curseur en forme de croix. Trace des cercles et des ellipses.

Pour tracer un cercle, traînez le curseur le long de la diagonale d'un carré imaginaire : le cercle dessiné sera inscrit dans ce carré.

Exercice : Notez que, pendant le tracé, le cercle se détache du curseur. Pour mieux visualiser cette opération, et pour vous entraîner à bien placer le curseur, tracez d'abord une série de carrés et de rectangles avec la commande "Cadre". Puis tracez des formes circulaires avec la commande "Rond" en partant d'un coin et en allant au coin opposé de chaque

rectangle.

Trait (Pomme-Ouverte-.)

Le curseur est une croix. C'est l'option par défaut au démarrage. Elle correspond au dessin libre. Quand on traîne la souris, le curseur trace une ligne qui suit tous les mouvements du curseur, qui se manie donc comme un crayon (sauf si la "Trame" est active). Un clic unique place un seul point (pixel) sur l'écran.

Droite (Pomme-Ouverte-/)

Le curseur est une croix. Cet outil trace une droite, comme un fil tendu du point de départ au point d'arrivée, dans n'importe quelle direction. Utilisez cette option pour dessiner des objets à arrêtes droites, plutôt que d'essayer de les dessiner à "main levée". Servez-vous de l'option "Coordonnées" pour avoir des angles parfaits.

Saisie (Pomme-Ouverte-M)

Le curseur est une croix. Le déplacement en diagonale du curseur crée un cadre en pointillés. C'est le cadre de saisie, qui délimite la zone sur laquelle porteront les opérations du menu EDITER. Cet outil ne fait donc rien à lui tout seul, son emploi doit précéder une commande d'édition.

Brosse (Pomme-Ouverte-B)

Le curseur a la forme du pinceau sélectionné par l'option "Pinceau" du menu EXTRAS. La trace que va engendrer la "brosse" (en la suivant dans tous ses mouvements) correspond au motif choisi par l'option "Motif" du menu EXTRAS. C'est l'outil le plus varié : les seize pinceaux différents combinés aux 40 motifs possibles vous offrent 640 manières différentes d'exprimer votre créativité ! Un conseil : ne maniez pas la brosse trop vite pour ne pas nuire au "bon étalement de la peinture".

Texte (Pomme-Ouverte-T)

Cet outil permet d'écrire par-dessus l'image, avec des caractères de type GS. Le curseur a la forme d'un L majuscule.

- 1 Sélectionnez une police (la police par défaut est Chicago.12).
- 2 Cliquez dans l'image là où vous voulez que le texte commence.
- 3 Tapez votre texte. En cas d'erreur, corrigez en effaçant avec la touche DELETE.
- 4 Pour aller à la ligne, tapez RETURN : le curseur ira se placer une ligne plus bas, juste sous la première lettre du texte.

Pour charger une police différente, reportez-vous à l'option "Police" du menu EXTRAS. Paint utilise les polices de type GS à espacement proportionnel (d'une taille de fichier inférieure à 4Ko).

Caractères spéciaux :

Les polices de type GS peuvent avoir jusqu'à 255 caractères — bien plus que n'en comporte votre clavier. Il est possible d'accéder aux "caractères cachés" au moyen de la commande Control-X (Touche annulation du pavé numérique sur le GS).

Note : Ces caractères supplémentaires sont rangés, en quelques sorte, sur deux "étagères" auxquelles on accède en tapant Control-X une ou deux fois. À la troisième fois on revient au jeu de caractères "ordinaires". Le chiffre 1, 2 ou 3 à l'extrémité droite de la barre des menus vous indique (quand vous êtes en mode texte) quel est le jeu de caractères auquel vous avez accès à un moment donné.

C'est ainsi qu'on peut taper, entre autres, les lettres accentuées de l'alphabet français. Celles-ci sont sur la "première étagère supplémentaire", à laquelle on accède en tapant Control-X une fois. Ensuite, il faut connaître les touches du

clavier correspondant aux lettres voulues. Voici certaines de ces correspondances :

é = N	è = O
ç = M	à = H
ù = S	ê = P
â = I	ô = Y
û = ^	î = T

Si vous utilisez TimeOut SuperFonts, vous aurez sans doute remarqué que ces trois groupes de caractères correspondent aux commandes <x1>, <x2> et <x3> de SuperFonts.

Peint (Pomme-Ouverte-)

Le curseur est une croix. Le symbole est un petit pot de peinture versant son contenu. Cet outil sert à "remplir" une surface du dessin avec le motif actuel (voir l'option "Motif"). Après avoir sélectionné l'outil, placez le curseur n'importe où à l'intérieur de la zone à remplir, et cliquez.

Attention : La "peinture" remplit la totalité d'une surface fermée. Il faut donc que la zone à remplir soit délimitée par une ligne continue (noir sur blanc ou blanc sur noir). Si la limite est discontinue, la "peinture" s'échappera, et continuera à remplir le reste du dessin. En cas de fausse manœuvre, actionnez Pomme-Ouverte-Z aussitôt après le remplissage.

Gomme (Pomme-Ouverte-G)

Le curseur est un petit carré blanc. On efface en traînant (ou en cliquant) la gomme sur le dessin. Pomme-Ouverte-Z permet de rattraper un coup de gomme malheureux.

Équivalents clavier

Menu 	
Quid	Pomme-Ouverte-1
Menu Fichier	
Nouveau	Pomme-Ouverte-N
Ouvrir	Pomme-Ouverte-O
Sauver	Pomme-Ouverte-S
Sauve sous	Pomme-Ouverte-A
Rappel	Pomme-Ouverte-R
Disk	Pomme-Ouverte-D
Pr-Papier	Pomme-Ouverte-K
Quitter	Pomme-Ouverte-Q
Menu Editer	
Annule	Pomme-Ouverte-Z
Coupe	Pomme-Ouverte-X
Copie	Pomme-Ouverte-C
Colle	Pomme-Ouverte-U
Efface	Pomme-Ouverte-E
Inverse	Pomme-Ouverte-I
Bascule H	Pomme-Ouverte-H
Bascule V	Pomme-Ouverte-V
Menu Extras	
Trame	Pomme-Ouverte-Y

	Loupe	Pomme-Ouverte-F
	Pinceau	Pomme-Ouverte-;
	Motifs	Pomme-Ouverte-'
	Coordonnées	Pomme-Ouverte-W
	Police	Pomme-Ouverte-L
Menu	Outils	
	Cadre	Pomme-Ouverte-P
	Rond	Pomme-Ouverte-0 (zéro)
	Trait	Pomme-Ouverte-.
	Droite	Pomme-Ouverte-/
	Saisie	Pomme-Ouverte-M
	Brosse	Pomme-Ouverte-B
	Txt	Pomme-Ouverte-T
	Peint	Pomme-Ouverte-,
	Gomme	Pomme-Ouverte-G

Annexe — Utilitaires TimeOut

Il s'agit d'une "application" TimeOut qui accompagne tous les produits de la série TimeOut. Elle possède diverses fonctions qui vous faciliteront beaucoup l'utilisation des applications TimeOut.

Les fonctions des Utilitaires

Assurez-vous tout d'abord que le fichier TO.UTILITAIRES a bien été copié sur votre disque d'applications TimeOut. Démarrez AppleWorks, et tapez Pomme-Ouverte-Escape pour appeler le menu TimeOut. Sélectionnez Utilitaires, validez avec RETURN. Le menu suivant apparaît :

Applications TimeOut - Utilitaires

1. Configurer
2. Charger en mémoire
3. Purger de la mémoire
4. Changer de statut
5. Changer le nom
6. Trier le menu
7. Ajouter applications

Nous allons passer en revue ses diverses options.

Configurer

C'est l'option qui permet de modifier les réglages standard de vos applications TimeOut (ce qu'on appelle parfois "valeurs par défaut"), tels que : type de l'imprimante, chemin d'accès aux polices de caractères ou aux fichiers utilisés par l'application, etc. Certaines applications simples n'ont pas besoin de configuration.

Comment configurer ? Sélectionner l'option 1 dans le menu UTILITAIRES, puis sélectionnez l'application à configurer. Si l'application est configurable, un menu sera affiché. Il contiendra les paramètres modifiables pour cette application, ainsi que la valeur actuellement attribuée à chaque paramètre (entre crochets <>).

Sélectionnez le paramètre à modifier, attribuez-lui sa nouvelle valeur (suivez les instructions à l'écran). Il faut que le disque avec le fichier de l'application soit en ligne, pour qu'il puisse être mis à jour. La prochaine fois que vous utiliserez l'application, elle utilisera les nouveaux paramètres. Pour revenir au menu Utilitaires, utilisez ESCAPE.

Charger en mémoire

Les applications TimeOut peuvent résider sur disque, ou s'installer en mémoire. Si, selon la configuration habituelle, une application réside sur disque au démarrage d'AppleWorks, vous pouvez la charger en mémoire pour la durée de la séance de travail.

Choisissez l'option, puis l'application à charger, et validez.

Purger de la mémoire

Si AppleWorks vous envoie un message pour dire qu'il manque de mémoire sur le Bureau, vous pouvez faire de la place en dégageant une application installée en mémoire. Choisissez l'option, puis la ou les applications que vous voulez purger. Notez que la quantité de mémoire disponible affichée à droite et en bas de l'écran augmente après chaque "purge". Les applications purgées résideront sur disque pour le restant de la séance de travail.

Changer le statut

Cette option vous permet de décider si une application résidera habituellement sur disque ou en mémoire.

Le fait de changer le statut ne change rien pour la séance de travail en cours - le nouveau statut s'appliquera au prochain démarrage d'AppleWorks. Pour modifier immédiatement la situation d'une application, utiliser les options "Charger en mémoire" ou "Purger de la mémoire".

Changer le nom

Il vous est possible de modifier le nom de l'application, tel qu'il est affiché sur le menu TimeOut. Vous pouvez le franciser, le rendre plus évocateur ou plus obscur... une seule condition : le nouveau nom ne doit pas être plus long que l'ancien.

Trier le menu

Quand vous installez TimeOut sur votre disque d'AMORCAGE AppleWorks, vous avez le choix de faire trier ou non le menu TimeOut par ordre alphabétique. Si vous n'avez pas fait trier le menu à ce moment-là, cette option vous permet de rattraper l'omission.

Ajouter des applications

Cette option vous donne une grande souplesse de gestion de vos applications TimeOut à partir de plusieurs disquettes. Elle permet d'ajouter de nouvelles applications à tout moment, sans sortir d'AppleWorks, en créant de nouveaux menus d'applications TimeOut.

Vous pouvez fort bien démarrer AppleWorks avec un minimum d'applications TimeOut installées de façon permanente (à la limite, vous pourriez vous contenter des seuls Utilitaires !), puis charger les applications dont vous avez besoin, au fur et à mesure, à partir de leurs disques respectifs.

Procédure : choisissez l'option "Ajouter des applications", et indiquez le disque (ou nom d'accès) des nouvelles applications. Validez. Les noms de toutes les nouvelles applications seront chargés les uns à la suite des autres, et un nouveau menu TimeOut sera créé. Vous pouvez répéter l'opération pour un autre disque : un troisième menu sera créé, et

ainsi de suite.

Les nouveaux menus TimeOut sont créés pour la durée de la séance de travail. Il n'y a pas de limite au nombre de menus que vous pouvez créer ainsi. C'est une pure question de convenance personnelle (et de gestion de disquettes).

Note 1 : cette option ne fait que créer un nouveau Menu. Elle ne recopie pas les applications elles-mêmes sur le disque AppleWorks. Pour pouvoir les utiliser, il faut que le disque qui les contient reste en ligne. Si vous avez besoin de libérer le lecteur (et si vous avez assez de mémoire libre), chargez vos applications en mémoire avec l'option "Charger en mémoire" décrite plus haut.

Note 2 : cette option n'est pas compatible avec Paint, qui doit donc déjà être copié sur le disque des applications TimeOut au démarrage d'AppleWorks.

On circule d'un menu TimeOut à l'autre avec la touche TAB. La même touche TAB permet de permuter les applications dans les options 1 à 4 du menu "Utilitaires".

Table des matières

Chapitre 1	Premier contact	2
Chapitre 2	Comment installer TimeOut	3
	Compatibilité de TimeOut, version française	3
	Une vue d'ensemble	3
	Améliorer AppleWorks	3
	Démarrer AppleWorks	5
	Appel des applications TimeOut	6
	Occupation mémoire	6
Chapitre 3	Paint : Références	7
	Introduction	7
	Menu 	7
	Menu Fichier	8
	Menu Editer	9
	Menu Extras	11
	Menu Outils	12
	Équivalents clavier	14
Annexe A	Utilitaires TimeOut	15