

GS/Paint

de Henri Lamiraux

avec

Luc Barthelet, Stéphane Cavril,
Richard Danais, Bernard Gallet

rédaction "Ressources SI"



Garantie et responsabilités

Bien que Version Soft ait testé le programme décrit dans ce manuel et revu son contenu, Version Soft n'offre pas de garantie expresse ou tacite concernant ce manuel ou le programme qui y est décrit, sa qualité, ses performances ou sa capacité à satisfaire à quelque application que ce soit.

En conséquence, le programme et le manuel sont vendus "tels quels", et l'acheteur supporte tous les risques en ce qui concerne leur fonctionnement et leur qualité. Version Soft ne pourra, en aucun cas, être tenu pour responsable des préjudices directs ou indirects, de quelque nature que ce soit, résultant d'une imperfection dans le programme ou le manuel, même si la société a été avisée de la possibilité que de tels préjudices se produisent. En particulier, Version Soft ne pourra encourir aucune responsabilité du fait du programme 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.

Droits d'auteur

Ce manuel et le programme qui est décrit ont été déposés, tous droits réservés. Aux termes de la législation des droits d'auteur, ce manuel et ce programme ne peuvent être copiés, pour tout ou partie, sans le consentement écrit de Version Soft, sauf dans le cadre d'une utilisation normale ou pour faire une copie de sauvegarde. Ces exceptions n'autorisent cependant pas la confection de copies à l'intention d'un tiers, que ce soit ou non pour la vente, mais tout le matériel acheté (avec toutes ses copies de sauvegarde) peut être vendu, donné ou prêté à un tiers. Aux termes de la législation, copie signifie également traduction dans un autre langage ou un autre format.

Copyright Version Soft Paris 1986.

Table des matières

- 3 Avant-propos : comment utiliser ce manuel
- 5 Introduction à GS/Paint
 - 5 Avant de commencer
 - 7 La mise en route
 - 8 Le premier dessin
- 15 La pratique de GS/Paint
 - 15 Enregistrer
 - 18 Accéder à des images de la disquette
 - 19 Sélectionner et déplacer dans le dessin
 - 25 Effacer
 - 28 Faciliter le travail
 - 33 Insérer du texte dans le dessin
 - 36 Imprimer un dessin
- 39 La couleur
 - 39 Couleur de remplissage de fond et de traits
 - 42 Editer un motif de remplissage
 - 44 Constituer votre palette de couleurs
- 55 L'animation
 - 62 Quitter
- 63 Références de GS/Paint
 - 63 Les éléments d'un dessin
 - 64 Les outils pour dessiner
 - 66 Les menus
 - 73 Raccourcis et touches spéciales
- 79 Indications pour aller plus loin
- 81 Glossaire



Avant-propos

Ce manuel vous introduit à l'art du dessin et de la couleur sur GS/Paint.

Lisez-le attentivement, il facilitera votre apprentissage de ce logiciel. La meilleure façon d'apprendre est de créer des dessins, de les faire évoluer.

La **première partie**, "Introduction à GS/Paint", s'adresse tout particulièrement aux personnes non familiarisées avec les micro-ordinateurs.

Des rappels rendent plus aisées vos premières manipulations de la souris et des disquettes.

Un premier dessin vous fait découvrir vos possibilités de fonctionnement de GS/Paint.

La **deuxième partie**, "Pratique de GS/Paint", vous permet de parcourir les riches possibilités de GS/Paint. Vous la parcourez à votre rythme, et vous progressez petit à petit, à l'aide d'exemples, vers une connaissance complète de GS/Paint.

La **troisième partie**, "Références de GS/Paint", peut suffire à ceux qui sont déjà familiarisés avec GS/Paint. Vous pouvez retrouver chacun des éléments ou des outils, tels qu'ils se présentent dans le logiciel.

Cette partie est utile pour préciser la fonction d'un outil.

Les raccourcis et touches spéciales utilisés dans GS/Paint sont décrits ensuite.

Enfin, suit un glossaire de certains termes utilisés.



Introduction à GS/Paint

Avant de commencer

Disquette de travail

Il est conseillé d'avoir une disquette formatée destinée à enregistrer vos dessins. Vous ne pourrez pas **formater** de disquette depuis GS/Paint. Vous devez donc formater une disquette avant de lancer le logiciel. Pour cela, suivez les instructions du manuel de la disquette système (Mouse Desk).

Copie de sécurité de GS /Paint

Il est recommandé de ne pas travailler sur votre disquette programme originale, mais sur un double de celle-ci. Pour faire une copie de sécurité, vous devez, à partir de **Mouse Desk**, choisir la commande **Copie Volume**. Pour plus de renseignements sur la copie de volumes, reportez-vous au manuel utilisateur qui accompagne votre disquette système **Mouse Desk**.

La souris

Reliée au clavier, la souris remplit de nombreuses fonctions dans GS/Paint; elle est très simple à utiliser et son maniement devient vite naturel.

Déplacer le pointeur ...

La souris sert avant tout à déplacer le pointeur à l'écran, mais aussi à dérouler des menus, sélectionner un objet ou le faire glisser.

Dérouler un menu ...

signifie placer le pointeur sur le titre du menu en maintenant le doigt appuyé sur le bouton de la souris. Vous obtenez ainsi l'affichage du menu.

Cliquer ...

signifie appuyer sur le bouton de la souris, pour sélectionner un outil ou une commande, et relâcher.

Faire glisser...

signifie déplacer la souris en maintenant le doigt appuyé sur le bouton.

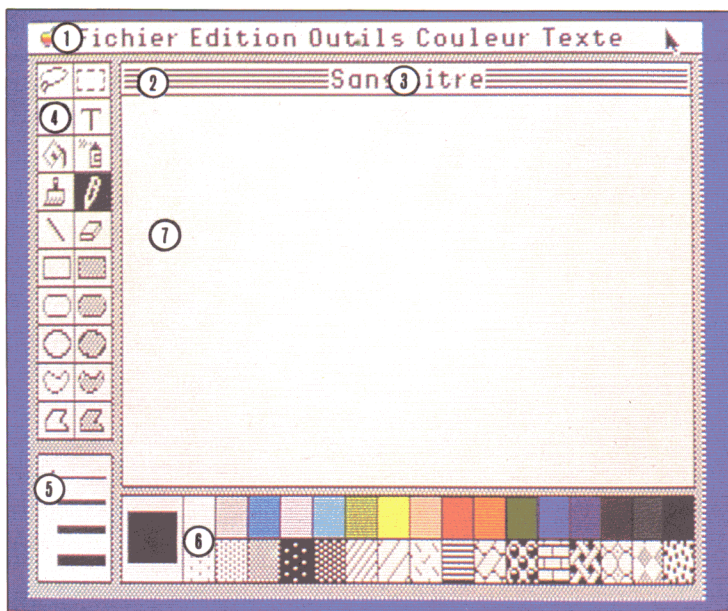
Pour plus de renseignements concernant la souris, [reportez-vous au guide utilisateur.](#)

La mise en route

- Insérez la disquette GS/Paint dans le lecteur de disquettes n°1 et mettez l'Apple IIgs en marche.

Après quelques secondes, un écran sur fond bleu vous rassure : vous travaillez bien avec un AppleII GS sous ProDOS. Puis apparaît l'écran de GS/Paint :

1. La barre des menus contenant six menus de commande.
2. La case de fermeture pour fermer la fenêtre.
3. Le titre du document.
4. Les accessoires de dessin.
5. Les épaisseurs ou motifs de contour ou de traits.
6. La couleur ou le motif sélectionné, les motifs et couleurs disponibles.
7. La fenêtre sur le dessin.



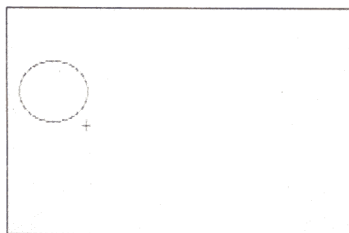
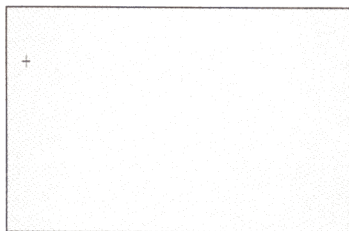
Le premier dessin

Vous trouverez dans cette partie la construction d'un dessin décrite pas à pas. Réalisez cet exemple très simple, c'est l'occasion de vous familiariser avec GS/Paint et de découvrir quelques-unes de ses possibilités.

Dessiner une forme vide



- Cliquez sur la forme ovale vide.
- Placez le pointeur sur la fenêtre, il prend alors la forme d'une croix.
- Maintenez le doigt appuyé sur le bouton de la souris et faites glisser la souris pour obtenir un cercle.
- Relâchez le bouton.



Vous avez dessiné un premier ballon.

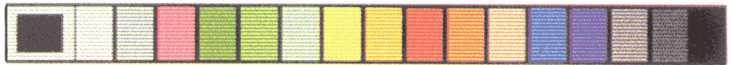
Annuler

Si vous faites une fausse manœuvre, si par exemple vous relâchez le bouton de la souris trop tôt, déroulez le menu Edition et choisissez la commande Annuler. Votre dernière action est annulée. Cette commande très pratique vous permet d'annuler **uniquement la dernière action effectuée.**

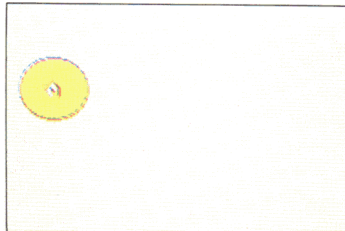
Remplir une zone limitée.



- Cliquez sur le pot de peinture.
- Cliquez sur la couleur jaune.



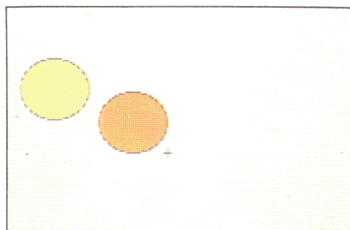
- Placez le pointeur, devenu un pot de peinture, à l'intérieur du ballon puis cliquez. Le ballon est jaune.



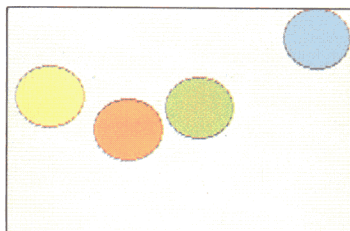
Dessiner une forme pleine.



- Cliquez sur l'ovale plein, puis sur la couleur orange.
- Placez le pointeur sur le dessin, à côté du premier ballon, et dessinez un deuxième ballon. Celui-ci est orange.



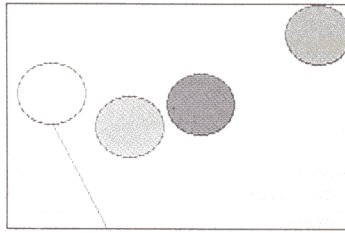
- Cliquez sur le vert et dessinez un troisième ballon.
- Cliquez sur le bleu et dessinez un quatrième ballon séparé des trois autres.



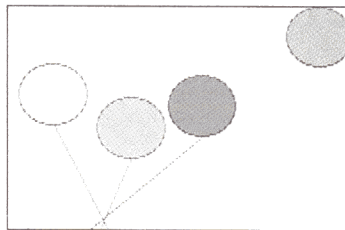
Tirer un trait.



- Cliquez sur la ligne droite.
- Placez le pointeur en forme de croix dans la fenêtre sur le bord inférieur du ballon jaune.
- Appuyez sur le bouton de la souris, faites-la glisser vers le bas. Un trait se forme.
- Relâchez le bouton lorsque son orientation vous convient.



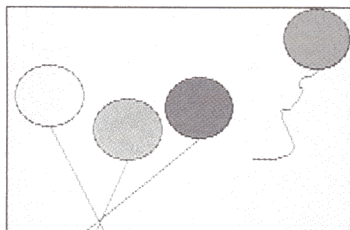
De même dessinez les ficelles des ballons orange et vert.



Tracer avec le crayon.



- Cliquez sur le crayon, puis sur la couleur noire.
- Placez le pointeur dans la fenêtre; il a maintenant la forme du crayon.
- Dessinez la ficelle du ballon qui s'envole, en appuyant sur le bouton de la souris et en la faisant glisser jusqu'à ce que le bout du crayon touche le bord inférieur du ballon bleu.

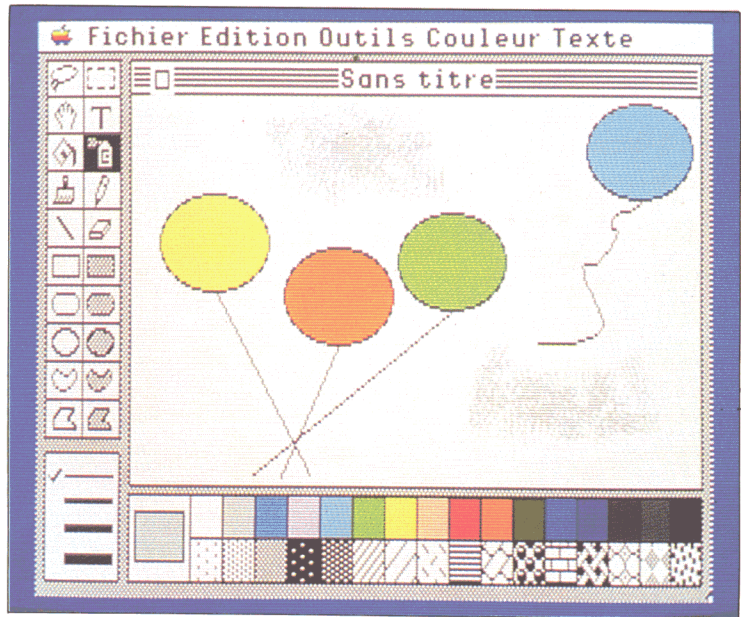


Rappel : n'oubliez pas que la commande **Annuler** est toujours disponible pour revenir sur la dernière action effectuée.

Vaporiser de la couleur.



- Cliquez sur le vaporisateur, puis sur la couleur grise.
- Appuyez sur le bouton de la souris et faites-la glisser dans la fenêtre de manière à former des nuages.



Vous venez de réaliser votre premier dessin. C'est tout simple !

Dans "La pratique de GS/Paint", vous découvrirez comment l'enregistrer, l'imprimer et le modifier à volonté.



La pratique de GS/Paint

Enregistrer

Introduction

Peut-être n'avez-vous pas envie d'enregistrer votre premier dessin sur disquette. Sa réalisation est de toute façon simple et rapide.

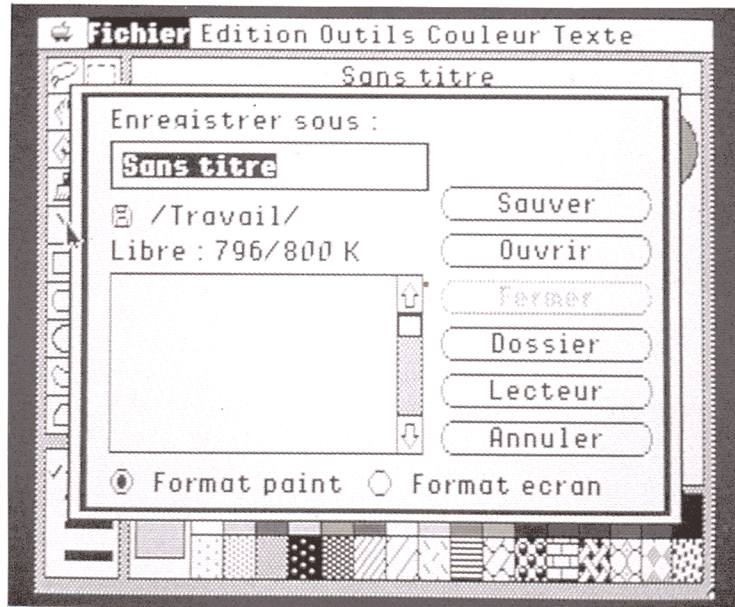
Cependant, l'enregistrement est une tâche essentielle qui vous permet de stocker puis de retravailler un dessin. Vous ne pouvez pas enregistrer de dessin sur votre disquette GS/Paint, celle-ci étant pratiquement pleine. Vous devez donc disposer d'une disquette de travail, formatée, sur laquelle vous stockerez vos dessins.

Remarque : pour formater une disquette, référez-vous au manuel de la disquette système de l'Apple IIGS

Nommer le dessin

- Placez votre disquette de travail dans le lecteur : le lecteur n° 2 si vous disposez de deux lecteurs, sinon, le lecteur n° 1.
- Déroulez le menu **Fichier**.
- Choisissez la commande **Enregistrer sous**.

Une fenêtre de dialogue s'affiche :



- Cliquez dans la case lecteur pour voir apparaître le catalogue de votre disquette de travail, si vous possédez 2 lecteurs.
- Tapez le nom donné au dessin à sauvegarder, **Ballons** par exemple.
- Choisissez le format sous lequel le dessin doit être enregistré :

Le format Paint vous est proposé. Ce format prend en compte toute la page. C'est généralement sous ce format que vous devez enregistrer vos dessins.

Le format écran ne prend en compte que l'écran.

- Cliquez sur **SAUVER**. Le pointeur se transforme en montre, vous montrant par là que vous devez patienter quelques instants, le temps d'enregistrer votre dessin.

Remarque : s'il existe déjà sur la disquette un fichier de même nom, une fenêtre de dialogue s'ouvre, vous proposant de remplacer le fichier déjà stocké par le fichier que vous voulez enregistrer.

Cliquez sur **Oui** pour remplacer le dessin déjà enregistré.

Cliquez sur **Non** pour recommencer l'opération en changeant de nom.

Conseil : tant qu'un dessin n'a pas été enregistré sur disquette, il risque d'être perdu, à l'occasion d'une coupure d'alimentation électrique par exemple. Vous devez donc enregistrer votre dessin rapidement et fréquemment. Lorsqu'un dessin a déjà été enregistré sous un nom, il suffit d'utiliser la commande

Enregistrer pour mettre à jour la version enregistrée. Ainsi, vous ne pouvez perdre que les modifications apportées depuis le dernier enregistrement. Cette habitude peut vous faire gagner du temps, et éviter à votre chef-d'œuvre, unique, d'être perdu.

Accéder à des images de la disquette

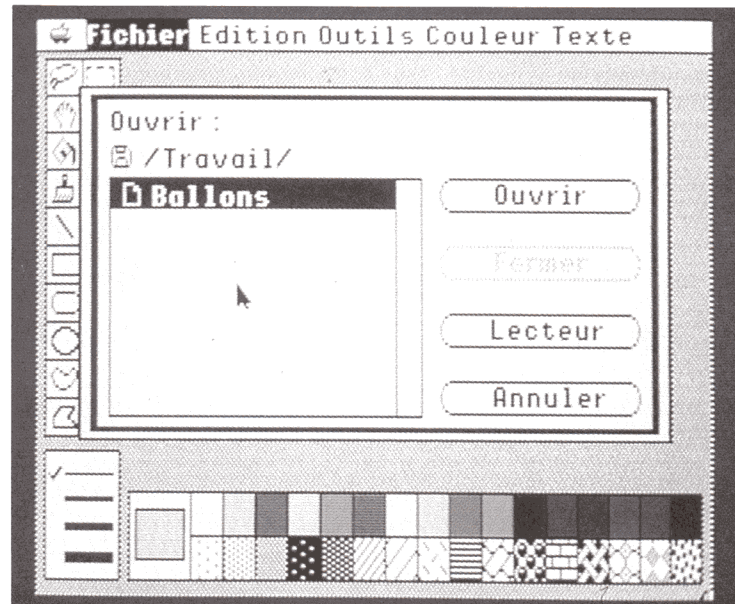
Ouvrir le fichier d'une image

Votre disquette GS/Paint contient déjà des images enregistrées sur la disquette ; vérifiez qu'elle se trouve bien dans un lecteur pour cet exemple.

Voici comment accéder à une image déjà stockée sur la disquette :

- Déroulez le menu **Fichier**.
- Choisissez la commande **Ouvrir**.

Une fenêtre apparaît sur votre écran :



- Cliquez dans la case lecteur pour voir apparaître le catalogue de GS/Paint.
- Cliquez sur **Dessin** pour ouvrir le dossier des images stockées.
- Cliquez sur **Ouvrir**, un nouveau catalogue apparaît.
- Déplacez l'ascenseur pour faire apparaître **Petite-fille**.
- Cliquez sur **Petite-fille**,
puis dans la case **Ouvrir**.

Sélectionner et déplacer dans le dessin

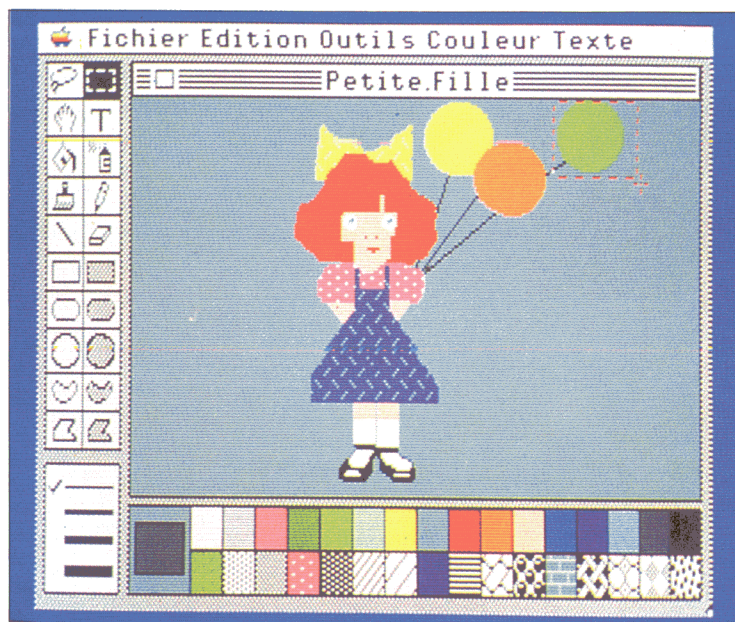
Sélectionner une partie du dessin

Le rectangle de sélection vous permet de sélectionner une partie de votre dessin.



- Cliquez sur le rectangle de sélection.
- Déplacez le pointeur dans la fenêtre, il prend la forme d'une croix.
- Positionnez la croix à gauche, au-dessus du ballon vert.

- Appuyez sur le bouton de la souris et faites glisser vers le bas de façon à encadrer le ballon et sa ficelle.



La sélection est alors indiquée par un rectangle en pointillé qui clignote.

Tant que le cadre clignote, vous pouvez agir sur votre sélection : la déplacer, la retourner, la copier, l'effacer, ou modifier sa taille.

Déplacer la sélection

- Veillez à bien avoir sélectionné une partie du dessin, définie par le cadre clignotant.
- Positionnez le pointeur à l'intérieur : il prend la forme d'une flèche.

- Déplacez votre cadre de sélection et son contenu en faisant glisser la souris sur votre bureau.



- A l'aide du crayon et de la couleur noire, complétez la ficelle du ballon vert.



Modifier une zone sélectionnée

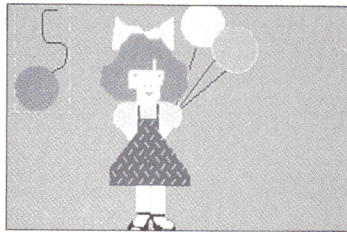
La zone sélectionnée peut être retournée horizontalement, verticalement, ou encore pivoter d'un quart de tour :

- Sélectionnez le ballon vert et sa ficelle.
- Déroulez le menu **Edition**.
- Choisissez par exemple la commande **Retourner horiz.**

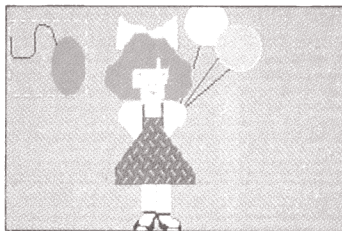
Retourner horizontalement.



Retourner verticalement.



Faire pivoter



- Cliquez en dehors du cadre qui clignote, le ballon n'est plus sélectionné.

Copier, Couper, Coller

Les commandes **Couper**, **Copier** et **Coller** vous permettent de transférer ou recopier une sélection dans un dessin vers une autre partie de ce dessin ou même vers un autre dessin.

Ces trois commandes utilisent le Presse-papiers par où transitent les objets sélectionnés.

Copier la sélection dans le Presse-papiers

- Sélectionnez un ballon de votre dessin.
- Déroulez le menu **Edition**.
- Choisissez la commande **Copier**.

Un double de la sélection a été placé dans le Presse-papiers.

Coller le contenu du Presse-papiers dans le dessin

- Déroulez le menu **Edition**.
- Choisissez la commande **Coller**.

Un double de votre sélection apparaît sur le dessin dans un cadre qui clignote.

Positionner la sélection recollée dans le dessin

- Placez le pointeur à l'intérieur du cadre.
La forme du pointeur est la flèche (et non la croix).
- Appuyez sur le bouton de la souris et maintenez-le appuyé.
- Déplacez la sélection en faisant glisser la souris.
- Relâchez le bouton de la souris quand le positionnement est bon.
- Positionnez le pointeur hors du cadre sélectionné.
- Cliquez pour fixer l'objet.

Rappelez-vous que vous pouvez à tout instant demander l'annulation d'une fausse manœuvre avec la commande **Annuler** du menu **Edition**.

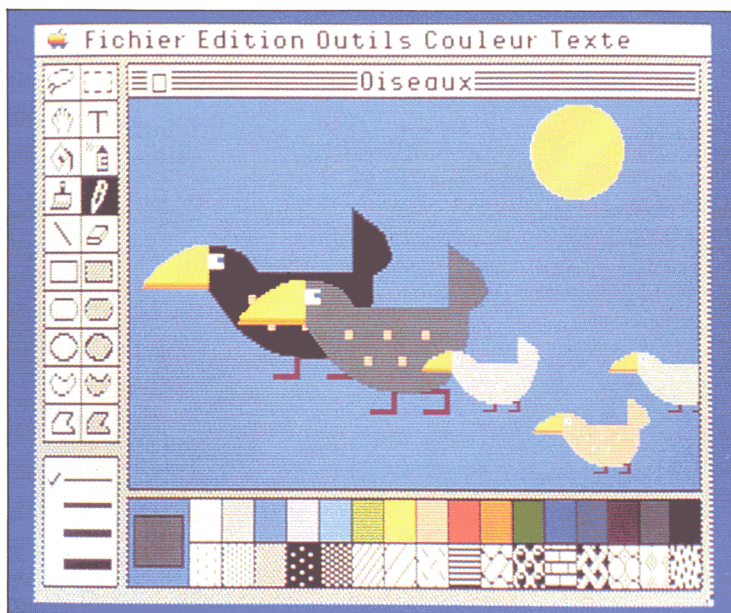
Remarque : vous pouvez si vous le souhaitez re-coller plusieurs fois une sélection qui a été coupée ou copiée dans le Presse-papiers.

Couper la sélection

Procédez de même que pour copier : votre sélection disparaît de l'écran ; elle est sauvée dans le Presse-papiers.

Effacer

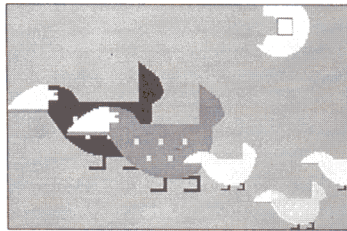
- Ouvrez l'image **oiseaux** de la disquette GS/Paint (consultez le chapitre : "Accéder à des images de la disquette").



Gommer



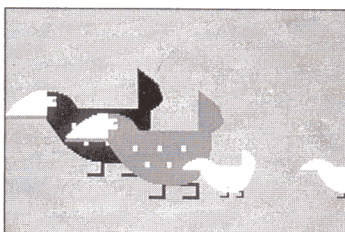
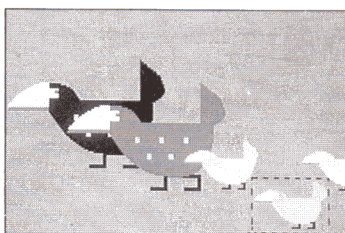
- Cliquez sur la gomme.
- Placez le pointeur qui a la forme d'une gomme, dans la fenêtre, sur le soleil.
- Appuyez sur le bouton de la souris.
- Faites glisser le pointeur sur le soleil. Il s'efface et laisse apparaître le fond.



Effacer une sélection



- Sélectionnez l'oiseau rose pour l'effacer.
- Déroulez le menu **Edition**.
- Choisissez **Effacer**.



Effacer toute la fenêtre



- Vous pouvez effacer toute la fenêtre en faisant un double clic sur la gomme.

Remarque : si nécessaire, demandez immédiatement l'annulation de cette dernière action avec la commande **Annuler** du menu **Edition**, ou la **touche esc** du clavier.

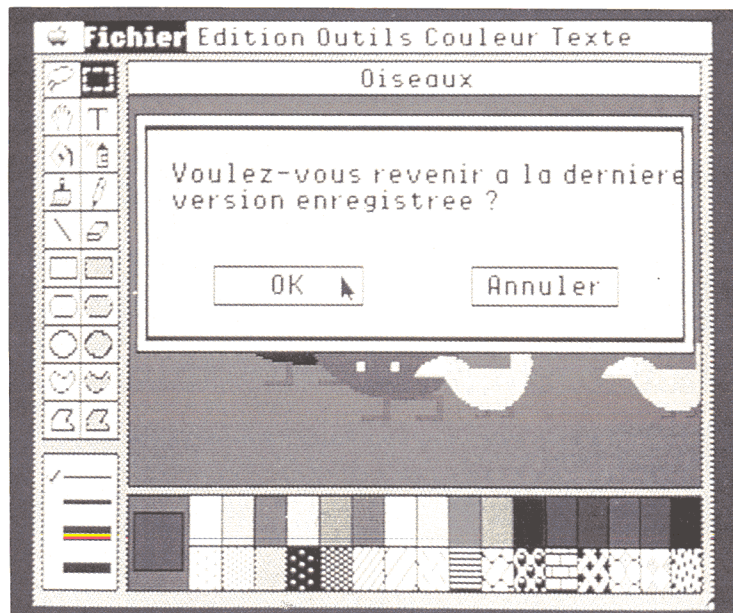
Faciliter le travail

Revenir à la version enregistrée

Vous pouvez à tout instant revenir à la version enregistrée sur la disquette, si vous ne désirez pas continuer votre travail avec vos dernières modifications sur votre dessin. C'est la raison pour laquelle il est conseillé de l'enregistrer souvent.

- Déroulez le menu **Fichier**.
- Choisissez **Version enregistrée**.

Une fenêtre de message s'ouvre sur votre écran.



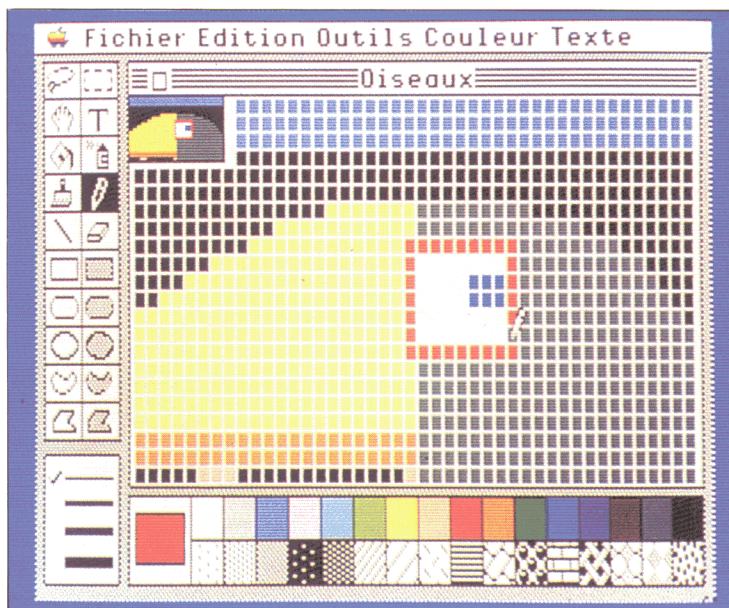
- Cliquez sur **OK** pour confirmer

Le dessin s'affiche à l'écran tel que vous l'avez enregistré la dernière fois.

Travailler sur un détail avec la loupe



- Sélectionnez la partie sur laquelle vous voulez travailler : l'œil de l'oiseau gris.
- Déroulez le menu **Outils**.
- Choisissez **Loupe**.
- Cliquez sur la couleur rouge foncé et sur le crayon.
- Dessinez le contour de l'œil.



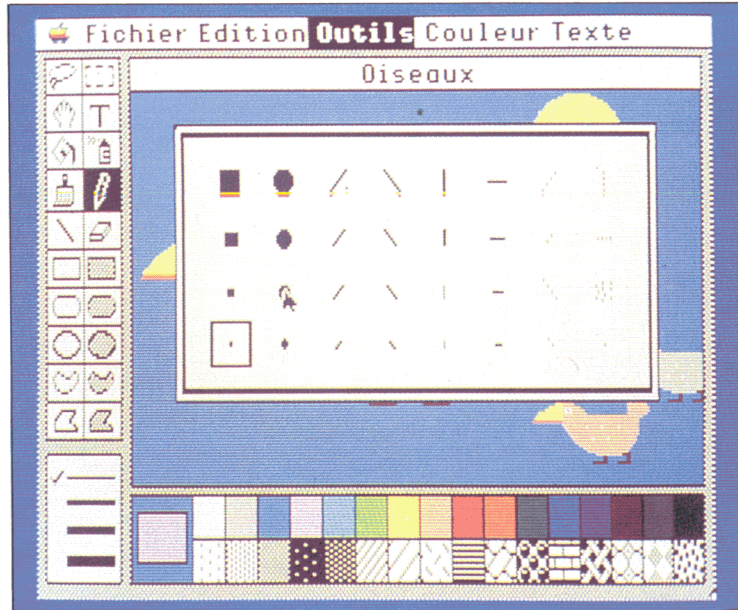
Vous pouvez utiliser en même temps que la loupe tous les accessoires de dessin.

- Cliquez dans le rectangle-témoin taille normale, situé en haut à gauche de la fenêtre, pour revenir à l'affichage normal, ou sélectionnez à nouveau l'option **Loupe** du menu **Outils**.

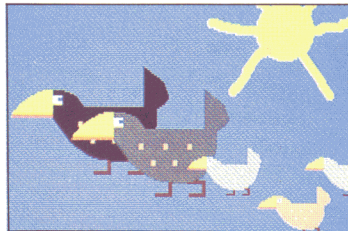
Modifier la forme du pinceau

Le pinceau peut prendre trente-deux formes différentes.

- Déroulez le menu **Outil**.
- Choisissez **Pinceaux**.



- Cliquez sur une forme ronde. La fenêtre de pinceaux se referme.
- Sélectionnez le pinceau.
- Dessinez les rayons du soleil.



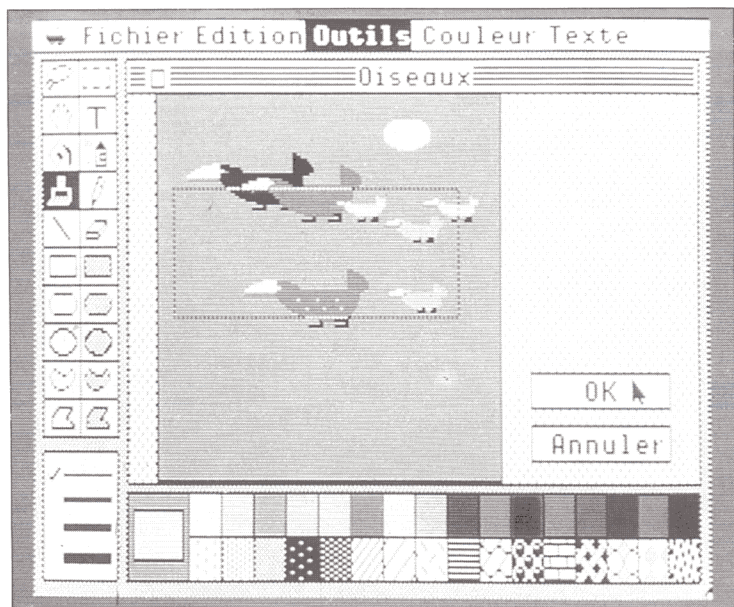
Travailler sur la page entière

Visualiser la page entière

- Déroulez le menu **Outils**.
- Choisissez la commande **Pleine Page**.

Travailler sur une autre partie de la page

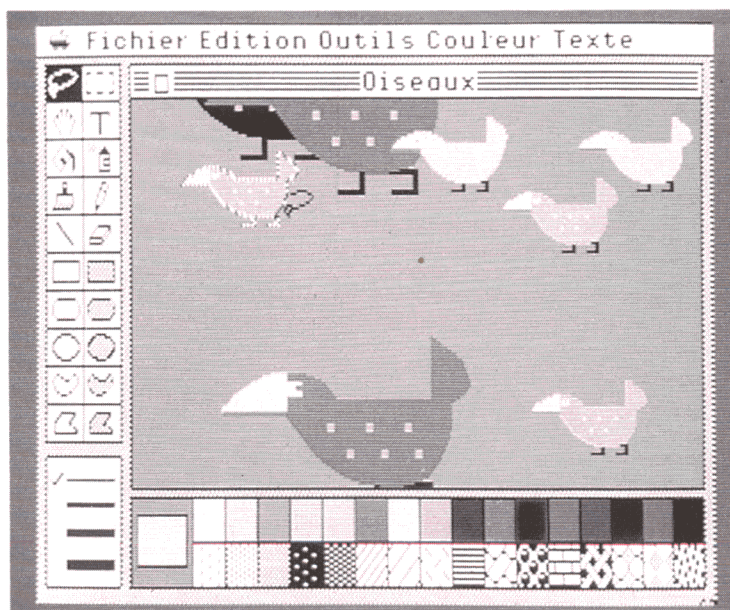
- Positionnez le pointeur dans le rectangle en pointillé qui représente la fenêtre.
- Faites glisser le rectangle en dessous de la partie déjà dessinée.



- Cliquez sur **OK** pour valider votre choix, sinon cliquez sur **Annuler** pour continuer à travailler dans la même fenêtre, sur la même partie du dessin.



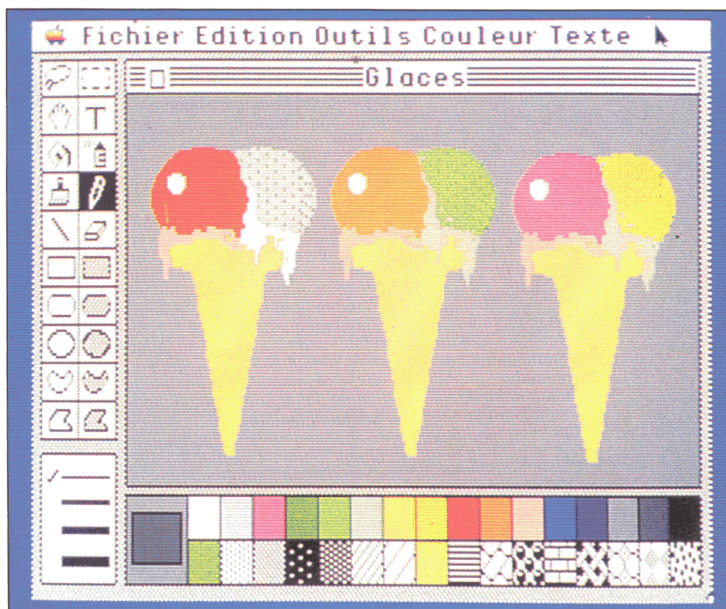
- Sélectionnez l'oiseau rose au bas de l'écran et faites-le glisser sous l'oiseau noir.



Insérer du texte dans le dessin

Vous pouvez insérer du texte à tout endroit de votre dessin.

Ouvrir l'image Glaces de la disquette GS/Paint.



Nous allons, par exemple, désigner les parfums de nos glaces.

Ecrire

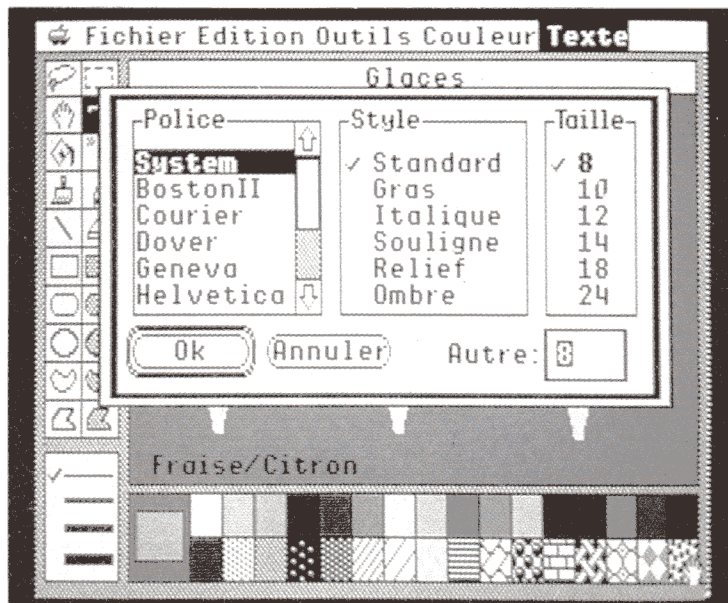


- Cliquez sur l'accessoire.
- Placez le pointeur en forme de curseur texte sous les cornets et cliquez. Vous avez placé le point d'insertion, et tout texte frappé au clavier viendra s'inscrire à la place de ce point.
- Tapez "Fraise/Citron".

Remarque : vous pouvez éditer ou modifier texte, caractère, taille, etc., tant que vous n'avez pas cliqué à nouveau.

Choisir un type de caractère

- Déroulez le menu **Texte**.
- Choisissez la commande **Caractères**.

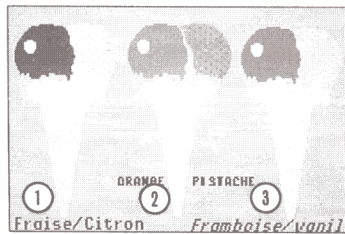


Prenons un exemple :

- Choisissez la police de caractères :
Helvetica dans le cadre Font,
le style Italique dans le cadre Style,
et la taille 8 dans le cadre Taille.
- Cliquez sur **OK**.
- Cliquez sous le second cornet.
- Tapez "Framboise/Vanille".

Vous pouvez choisir une taille comprise entre 1 et 24 .

1. *Système standard 8.*
2. *Boston, gras, 6.*
3. *Helvetica italique 8.*



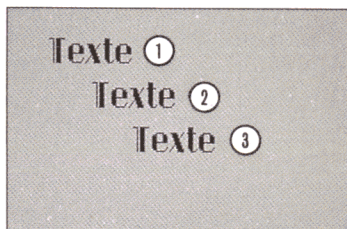
Positionner le texte

Vous pouvez choisir la manière dont le texte viendra s'inscrire par rapport au point d'insertion. Par exemple, il peut être centré.

- Déroulez le menu **Texte**.
- Choisissez **Centrer**.
- Cliquez dans la fenêtre.
- Tapez du texte.

Le texte s'inscrit de telle sorte que le point d'insertion demeure le centre du texte écrit.

1. *Cadré à droite.*
2. *Centré.*
3. *Cadré à gauche.*



L'option **Cadrer à gauche** est l'option par défaut.

Imprimer un dessin

Pour imprimer un dessin, vous devez disposer d'une imprimante matricielle ImageWriter II munie d'un ruban noir ou d'un ruban couleur.

- Vérifiez que l'imprimante est :
 - correctement reliée à l'Apple IIGS,
 - sous tension,
 - en ligne (voyant **Select** allumé).

Pour obtenir plus de renseignements à ce sujet, consultez les guides d'installation qui vous ont été fournis avec l'Apple IIGS et avec votre imprimante.

- Vérifiez que le papier est placé correctement
- Déroulez le menu **Fichier**.
- Choisissez **Imprimer**.

Votre page de dessin s'imprime.

Remarque : si vous disposez de suffisamment de mémoire vive (RAM), l'Apple IIGS stocke le dessin à imprimer dans une partie de cette mémoire et vous permet de continuer à travailler pendant l'impression. Sinon, vous devez attendre la fin de l'impression pour continuer à travailler. Dans ce cas, le pointeur se transforme en petite montre.



La couleur

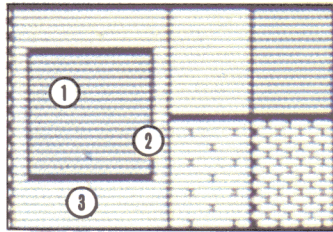
Vous disposez de 16 couleurs différentes au sein d'un même dessin.

Dans un premier temps, vous allez utiliser celles qui sont sur votre écran (la palette standard).

Dans un second temps, vous modifierez vous-même cette palette.

Couleur de remplissage , de fond et de traits

1. *Couleur du motif de remplissage.*
2. *Couleur du motif de trait.*
3. *Couleur du fond.*



Choisir une couleur de remplissage dans la palette standard.

- Cliquez sur la couleur de votre choix : elle s'inscrit dans la zone sélectionnée.

Choisir un motif de remplissage

Vous disposez de 16 motifs différents.

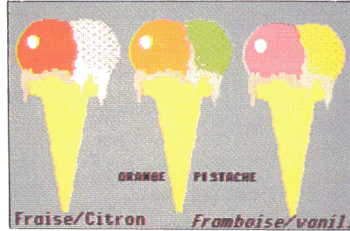


- Positionnez le pointeur sur le motif. Cliquez dessus.

Le motif activé est alors indiqué dans la case de sélection.



- Sélectionnez le pot de peinture et remplissez le cornet central.



Choisir la couleur du fond

La couleur du fond est celle qui apparaît lorsqu'une partie du dessin est déplacée ou effacée. Habituellement il s'agit du blanc, sauf si vous l'avez spécifié.

- Pressez sur la **touche option** et cliquez en même temps sur la couleur rouge de la palette : la couleur sélectionnée pour le fond apparaît alors dans la zone de sélection.

Remarque : à la différence d'une couleur de remplissage, un motif ne peut pas servir de fond pour un dessin.

Choisir la couleur ou le motif des traits et contours

L'épaisseur des traits

- Cliquez sur l'épaisseur des traits dans le cadre de sélection des épaisseurs.

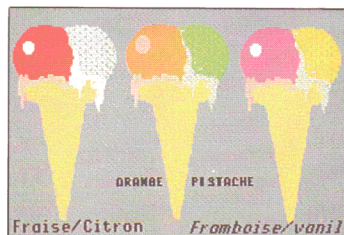
L'épaisseur sélectionnée pour les traits apparaît alors dans le cadre des traits.

La couleur des traits

- Appuyez sur la **touche commande** et cliquez sur la couleur rose.

La couleur sélectionnée pour les traits apparaît alors dans la zone de sélection des traits :

- Cliquez sur la couleur rose pour le remplissage.
- Sélectionnez l'ovale plein.
- Recouvrez le rond blanc de la boule orange, par un rond rose. Ainsi, vous changerez le reflet de la glace.



Le motif des traits

- Appuyez sur la **touche commande** et cliquez sur un motif.

Le motif sélectionné pour les traits apparaît alors dans le cadre des traits :

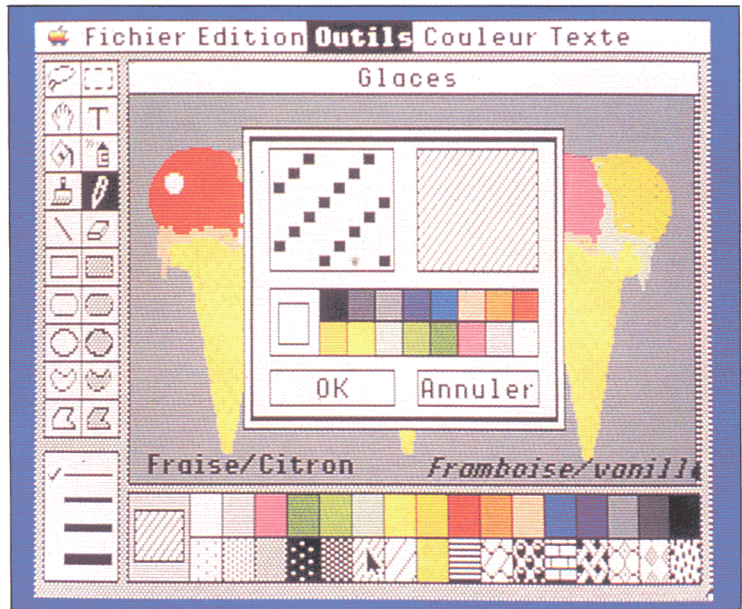
Editer un motif de remplissage

Vous pouvez créer vous-même vos motifs en couleur. Jusqu'à 16 motifs différents peuvent être accessibles en même temps.

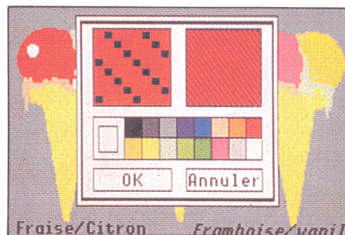


- Sélectionnez le motif à remplacer (ou à modifier) en cliquant dessus.

- Déroulez le menu **Outils**.
- Choisissez la commande **Editer motif**.



- Cliquez alors sur le rouge de la palette située dans la fenêtre d'édition du motif pour le sélectionner.
- Placez des points de rouge dans le détail du motif.



- Cliquez sur **OK** pour remplacer l'ancien motif par le nouveau.

Si vous ne souhaitez pas conserver ce motif, cliquez sur **Annuler** pour conserver le motif original.

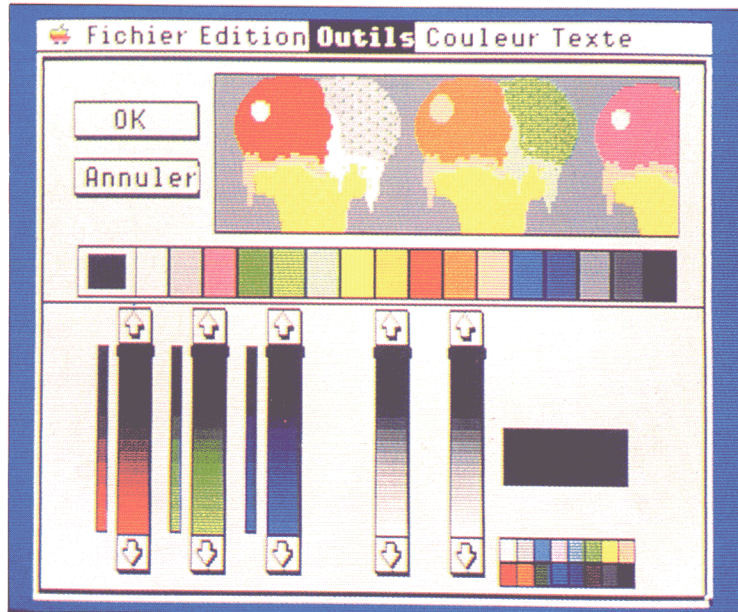
Constituer votre palette de couleurs

Les seize couleurs disponibles dans un dessin ne sont pas forcément les seize couleurs définies par la palette standard; vous pouvez créer chacune d'elles parmi 4 096. Pour chaque dessin, si vous le souhaitez, vous pouvez constituer votre palette de seize couleurs. Pour choisir ces seize couleurs, vous allez éditer la palette standard, puis déterminer le dosage des couleurs élémentaires pour créer d'autres couleurs :

- Cliquez en premier lieu sur la couleur noire.
- Sélectionnez dans le menu **Couleur** la commande **Editer palette**.

L'écran d'édition de la palette apparaît :

1. Une zone d'essai.
2. La palette actuellement active.
3. Les trois témoins de couleurs élémentaires.
4. Les trois nuanciers de couleurs élémentaires.
5. Les deux ascenseurs de blanc et de noir.
6. La couleur témoin définie par les nuanciers.
7. La palette standard.



Le noir et le blanc

Analyser le noir

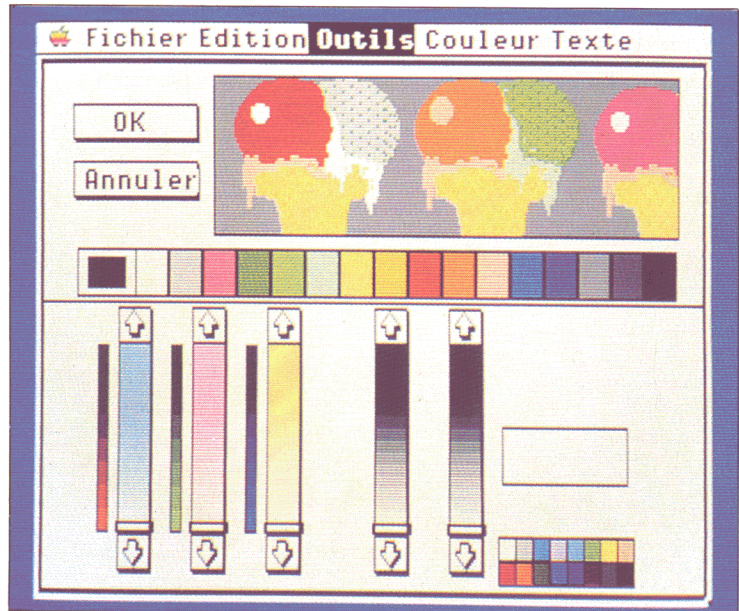
Pour la couleur noire, tous les curseurs sont positionnés vers le haut. Les trois couleurs sont à l'équilibre.

- Déplacez le curseur du noir vers le bas.

Vous obtenez un gris. Les nuanciers des trois couleurs élémentaires se déplacent, chacun d'autant vers le bas : vous obtenez plus de chacune des trois couleurs, c'est-à-dire plus de blanc, le blanc étant la somme des trois. Les trois curseurs se déplacent ensemble.

- Déplacez le curseur du noir au maximum vers le bas.

Vous obtenez du blanc.



Le rouge, le vert et le bleu

Par exemple, analyser le rouge

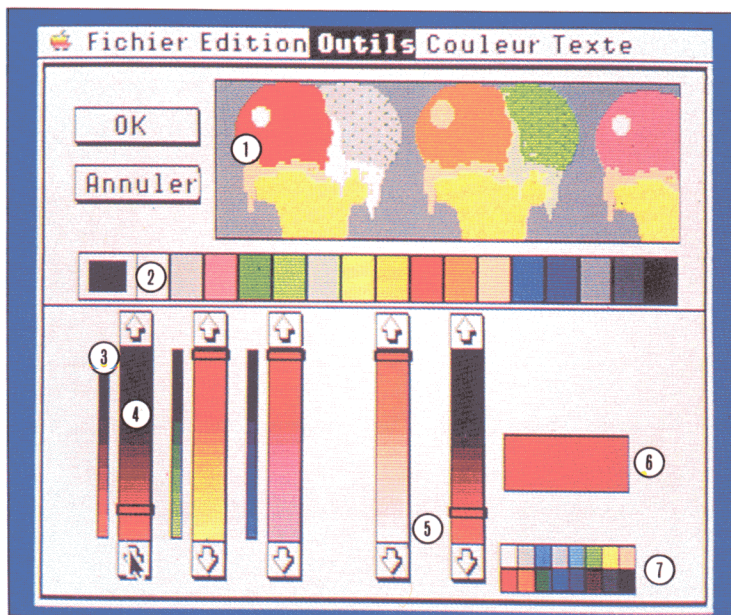
- Commencez par replacer le curseur du noir à la position la plus haute.
- Déplacez le curseur du rouge au maximum vers le bas.

Vous obtenez une couleur rouge dans le rectangle définissant la couleur active.
Les curseurs du vert et du bleu sont restés en position haute : ces deux couleurs n'entrent pas dans la composition du rouge.

- Déplacez un peu le curseur du rouge vers le haut.

Vous obtenez une couleur rouge très sombre proche du marron.

- Modifiez ce rouge en déplaçant le curseur du rouge seulement.



Foncer ou éclaircir une couleur

- Vous avez défini un rouge.
- Déplacez le curseur du blanc ou du noir.

Lorsque l'un de ceux-ci est déplacé, les nuanciers des trois couleurs élémentaires se déplacent d'autant chacun, vers le haut (plus de chacune des trois, c'est-à-dire plus foncé) ou vers le bas (moins de chacune des trois, c'est-à-dire plus clair).

Vous pouvez ainsi obtenir toutes sortes de rouges :

- Déplacez le curseur du blanc ou du noir en cliquant plusieurs fois de suite sur une des deux flèches placées à l'extrémité des deux nuanciers blanc et noir, qui sont actuellement rouges et décrivent un grand nombre de dégradés de rouges.

A la fin vous obtenez un blanc ou un noir pur !

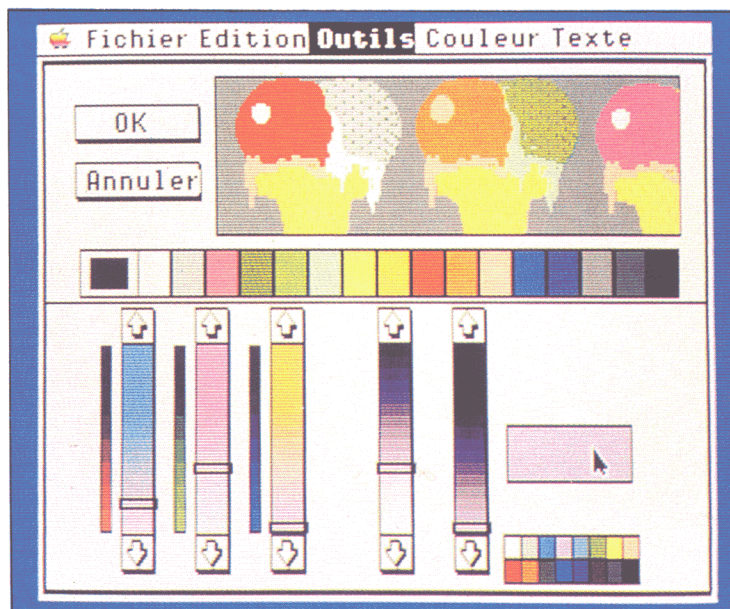
Le nuancier blanc est en fait le prolongement du nuancier noir.

Définir une couleur à partir des trois couleurs élémentaires

- Déplacez le curseur de chacune de ces trois couleurs élémentaires. Plus un curseur est vers le bas, plus la proportion de la couleur indiquée par le témoin fixe est forte.

Rechercher une nuance proche d'une couleur

- Observez les nuanciers.
Les nuanciers des trois couleurs élémentaires (comme ceux du blanc et du noir) évoluent eux-mêmes au cours de votre sélection. Cela vous permet d'explorer avec précision les diverses nuances d'une couleur. Ils fonctionnent chacun comme un nuancier dynamique. Ainsi, l'indicateur du rouge vous permet de connaître quelles sont les diverses couleurs accessibles en agissant seulement à l'aide de l'ascenseur du rouge sur la couleur sélectionnée. Si vous agissez dessus, la couleur obtenue, le mauve, sera aussitôt modifiée. Par conséquent les autres nuanciers évolueront de même pour vous montrer les nuances de ce mauve accessibles en modifiant la part de chaque couleur élémentaire, du noir ou du blanc.



Recopier une couleur dans la palette

Vous pouvez recopier, vers la palette en fonction, l'une des couleurs suivantes :

la couleur "active",
une couleur de la palette standard,
une autre couleur de la palette en fonction,
une couleur de l'un des témoins,
une couleur de l'un des nuanciers.

- Sélectionnez la couleur en positionnant le pointeur sur celle-ci.
- Faites glisser votre sélection jusqu'à la position de la couleur à modifier sur la palette en fonction.
- Si vous ne souhaitez pas conserver cette couleur, vous pouvez toujours cliquer sur **Annuler** pour restituer la couleur originale.

La couleur active est indiquée dans la case couleur témoin.

Constituer une palette

Entraînez-vous à créer de nouvelles couleurs et à définir une nouvelle palette personnelle.

- Cliquez sur **OK** pour remplacer l'ancienne palette par la nouvelle, lorsque celle-ci vous convient.
Vous revenez au dessin.

Remarque : lorsque vous modifiez le blanc et le noir de la palette, la couleur utilisée pour le fond de l'écran est modifiée elle aussi. Par conséquent, soyez prudent dans ces deux modifications, qui risquent parfois de rendre

indistinct le texte de l'écran, du fond de celui-ci, si vous les rendez identiques. Si nécessaire, cliquez sur **Annuler** ou appuyez sur la touche **esc** pour restituer la couleur originale.

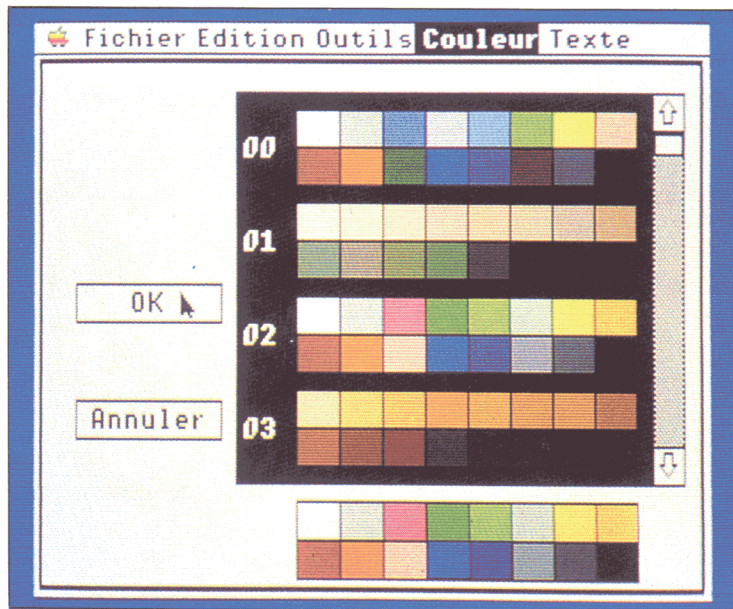
Stocker les différentes palettes

La palette que vous avez créée pour un dessin peut être stockée dans une table des palettes. Vous pouvez stocker jusqu'à 128 palettes différentes.

Pour stocker une nouvelle palette, vous devez d'abord constituer celle-ci, puis la placer dans la table des palettes.

- Déroulez le menu **Couleur**.
- Choisissez **Changer palette**.

La table des palettes s'affiche :



- Choisissez une place vide où stocker votre palette, à l'aide de l'ascenseur.
- Faites glisser la palette à l'endroit désiré. Si une palette se trouve déjà à cette place, elle sera remplacée par la vôtre.
- Cliquez dans la case **OK** pour confirmer la sauvegarde de cette palette.

Attention : lorsque vous modifiez le blanc et le noir de la palette, la couleur utilisée pour le fond de l'écran est modifiée elle aussi. C'est pourquoi vous voyez se modifier l'allure générale de votre écran.

Vous pouvez modifier votre palette alors que votre dessin est déjà réalisé avec une première palette.

Remarque : vous pouvez récupérer une palette de la table et la rendre active en procédant de même. Pour plus de détails, voir plus loin.

Obtenir un effet de solarisation

- Ouvrez l'image Indien de la disquette GS/Paint.
Sans modifier l'image, il est possible de substituer une autre palette de couleurs à la palette active, et d'obtenir de spectaculaires effets de solarisation.

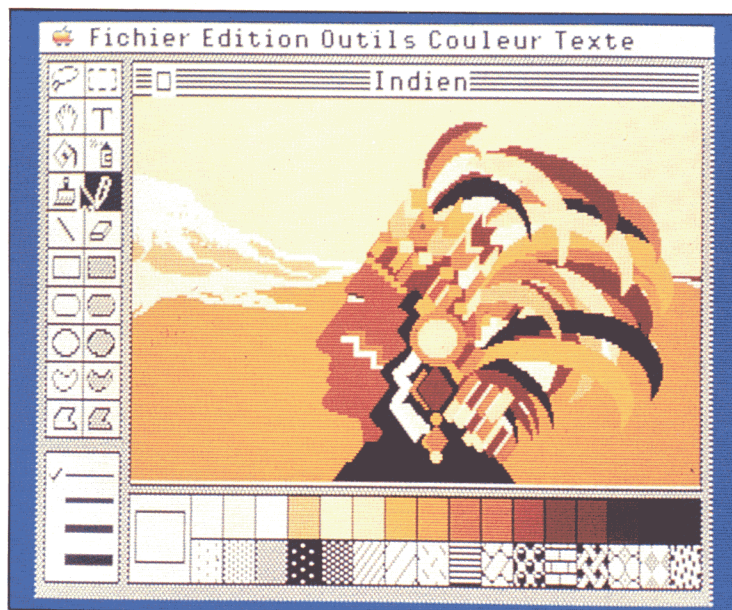
Choisir une palette dans la table des palettes

- Sélectionnez dans le menu **Couleur** la commande **Changer palette**.

La table des palettes s'affiche.

Un ascenseur permet de parcourir la table des palettes.

- Sélectionnez la palette 10 à l'aide du pointeur et faites-la glisser sur la palette active.



Voir l'image sur tout l'écran

Vous pouvez escamoter tous les menus et indications de GS/Paint de votre écran.

- Déroulez le menu **Outils**.
- Choisissez la commande **Plein écran**.

La fenêtre de l'image recouvre tout l'écran.

Pour visualiser à nouveau les menus et accessoires :

- Appuyez sur la **touche Espace** qui fonctionne comme une bascule.

Remarque : la **touche Espace** permet à tout instant de passer en affichage **Plein écran** sans utiliser le menu **Outils**.



L'animation

Vous pouvez créer une animation avec GS/Paint. Cette animation est une suite d'écrans qui s'afficheront les uns après les autres selon l'ordre et la vitesse que vous aurez choisis. Le cycle reprendra automatiquement.

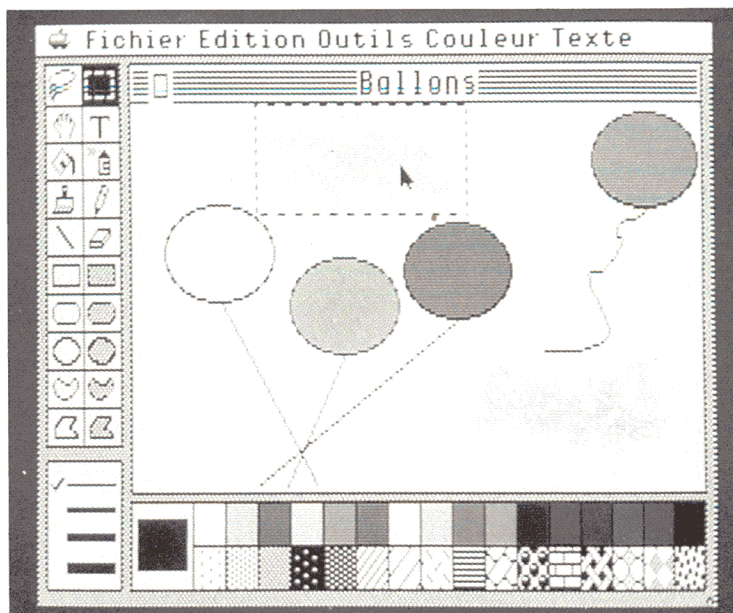
Créer la suite d'images

La première étape consiste à nommer toutes les images de l'animation avec le même préfixe suivi d'un numéro.

- Déroulez le menu **Fichier**.
- Choisissez la commande **Ouvrir**.
- Sélectionnez le dessin "**Ballons**".
Le dessin des ballons est affiché.
- Déroulez le menu **Fichier**.
- Choisissez la commande **Enregistrer sous**.
- Tapez **Ballon10**.
- Choisissez le format **écran** ou le format **paint** (le format **écran** ne prend en compte que l'écran, le format **paint** prend en compte la page entière).
- Cliquez sur **Sauver**.

Ballon10, la première image de l'animation est affichée. Vous allez maintenant créer la deuxième image.

- Cliquez sur le rectangle pointillé de sélection et entourez les nuages.
- Déplacez légèrement votre sélection vers la gauche.



- Sélectionnez ensuite le ballon et déplacez-le également vers la gauche.
- Vous pouvez également sélectionner le ballon à l'aide du lasso.

Ces deux déplacements effectués :

- Déroulez le menu **Fichier**.
- Choisissez la commande **Enregistrer sous**.
- Tapez **Ballon20**.
- Cliquez sur **Sauver**.

Vous avez maintenant deux images à votre disposition et donc la possibilité de créer une animation plutôt sommaire.

Sur le même principe de construction d'images, créez et enregistrez **Ballon30**, **Ballon40**, ...

Remarque : une telle numérotation vous permettra par la suite d'insérer de nouvelles images dans votre animation. Vous pourrez par exemple insérer **Ballon15**.

Vous ne devez pas mettre d'espace entre le préfixe et le numéro.

Compresser les images

Après avoir fermé tout dessin :

- Déroulez le menu **Outils**.
- Choisissez **Compresser**.
- Sélectionnez **Ballon10** ou toute image ayant le préfixe **Ballon**.
- Cliquez sur **Ouvrir**.

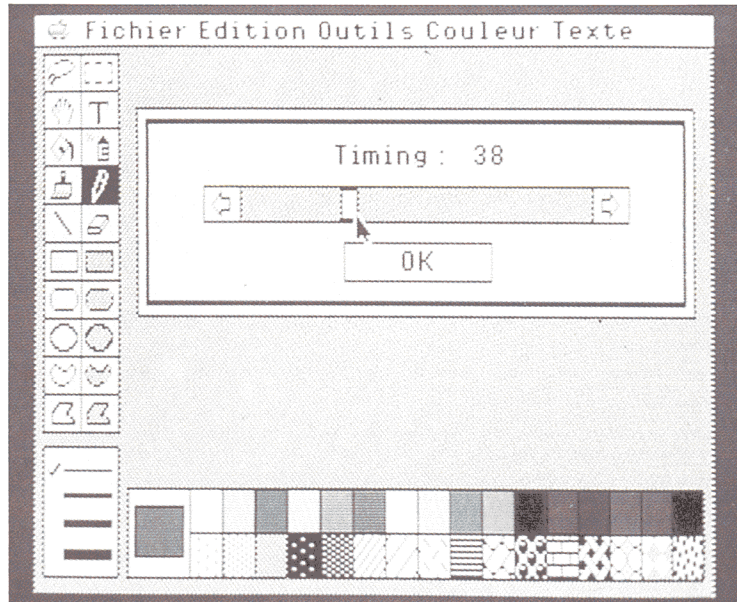
Les images sont compressées, c'est-à-dire stockées sous un format spécial.

La première est entièrement enregistrée. Puis, seules les modifications apportées par rapport à l'image précédente sont enregistrées.

Plus vous apporterez de modifications d'une image à la suivante et plus votre animation occupera d'espace mémoire.

Remarque : vous pouvez sélectionner n'importe quelle image ayant le préfixe Ballon, elle sera reclassée selon sa numérotation.

La fenêtre suivante apparaît :



Choix du tempo

Vous pouvez fixer la durée d'affichage des images de l'animation.

Placez le pointeur sur l'ascenseur et faites-le glisser afin de choisir la vitesse d'enchaînement.

0 correspond au changement d'image le plus rapide

127 correspond au changement d'image le plus lent

- Choisissez 2 par exemple.
- Cliquez sur **OK** pour valider votre choix.

Enregistrer l'animation

Il ne reste plus qu'à enregistrer l'animation. Un nom vous est proposé, composé du préfixe suivi d'un point et du suffixe **show**.

Vous pouvez modifier ce nom ou le conserver.

- Cliquez sur **Sauver** : la compression est enregistrée.

Lancer l'animation

- Déroulez le menu **Outils**.
- Choisissez **Animer**.

La fenêtre de sélection des animations s'affiche.

- Sélectionnez **Ballon.Show**.
- Cliquez sur **Ouvrir**.

L'animation s'exécute en plein écran.
Pour mettre fin à l'animation, cliquez.

Modifier une animation

Modifier la vitesse d'affichage

- Comprimez les images.
- Définissez la nouvelle vitesse d'affichage.
- Enregistrez l'animation.

Modifier une image

- Ouvrez l'image à modifier.
- Apportez les modifications désirées.
- Enregistrez l'image modifiée.
- Comprimez les images.
- Définissez la vitesse d'affichage.
- Enregistrez l'animation.

Insérer une image

- Enregistrez l'image en lui donnant le même préfixe et le numéro correspondant à la position que vous lui attribuez.
- Comprimez les images.
- Définissez la vitesse d'affichage.
- Enregistrez l'animation.

Supprimer une image

Vous pouvez supprimer une ou plusieurs images d'une animation depuis Mouse Desk. Vous devrez pour cela quitter GS/Paint et mettre l'image dans la corbeille.

Quitter

Pour quitter le programme GS/Paint :

- Déroulez le menu **Fichier**.
- Choisissez la commande **Quitter**.

Vous revenez au bureau si vous avez installé GS/Paint sur Mouse Desk, vous pouvez éteindre l'Apple IIGS ou lancer un autre programme.

Remarque : si des modifications ont été apportées au dessin depuis son dernier enregistrement, une fenêtre de dialogue s'ouvre vous demandant si vous voulez enregistrer les modifications avant de quitter. Si vous cliquez sur **Oui**, vous revenez à la procédure d'enregistrement.

Références de GS/Paint

Cette partie a pour but de vous présenter la liste des outils et commandes dont vous disposez. Pour obtenir des informations complémentaires sur leur usage à l'aide d'exemples, consultez "La pratique de GS/Paint".

Les éléments d'un dessin

Un dessin GS/Paint est constituée de trois éléments :

- l'image : d'un format maximum A4 (21x29,7), vous n'en voyez qu'une partie, limitée à la taille de la fenêtre. Cette image est constituée d'un ensemble de points formant une matrice de 320 points de largeur sur 396 points de hauteur ;

- les couleurs : chaque point de l'image est caractérisé par une couleur. Chaque image peut disposer de 16 couleurs différentes.

Ces couleurs, qui constituent une palette, peuvent être modifiées et choisies parmi 4 096 couleurs ;

- la couleur de fond : c'est la couleur de la page sélectionnée avant d'ouvrir le dessin. Si la couleur de fond est modifiée après l'ouverture du dessin, elle n'apparaît qu'après un déplacement ou un effacement.

Les outils pour dessiner

Les accessoires

Vous disposez de 20 accessoires de dessin. Pour utiliser un accessoire :

- cliquez sur son icône puis placez le pointeur à l'endroit du dessin voulu.



Le lasso vous permet de sélectionner une partie de dessin d'une forme quelconque. A la différence du rectangle, le lasso ne sélectionne pas le fond.



Le rectangle de sélection vous permet de sélectionner une partie rectangulaire de dessin.



La main vous permet de faire glisser le document (taille 21x 29,7) sous la fenêtre (taille de l'écran) pour en utiliser une autre partie.



Le T vous permet de taper du texte à l'endroit où vous placez le pointeur.



Le pot de peinture vous permet de remplir une zone délimitée par un contour fermé.



Le vaporisateur vous permet de vaporiser la couleur ou le motif sélectionné.



Le pinceau vous permet de peindre avec la couleur ou le motif sélectionné.



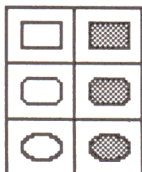
Le crayon vous permet de tracer avec la couleur de trait sélectionnée.



La ligne droite vous permet de tracer des droites de l'épaisseur et de la couleur sélectionnées.



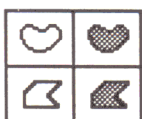
La gomme vous permet d'effacer et de faire apparaître le fond là, où vous la faites glisser.



Formes pleines et formes vides

Le bord de la forme est dessiné dans l'épaisseur et la couleur ou le motif sélectionnés pour les traits. Voir choix des traits.

Le remplissage des formes pleines se fait avec la couleur ou le motif sélectionné pour le remplissage.

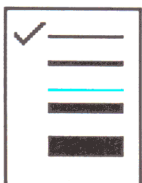


Les formes régulières sont : le rectangle, le rectangle à bords arrondis, l'ovale (ou cercle).

Les formes libres sont de côté droit ou de côté quelconque :

Pour arrêter le tracé du polygone, vous devez cliquer hors de la fenêtre.

Les extrémités du polygone ou de la forme libre sont reliées automatiquement.



Le choix des traits

Cet accessoire vous permet de sélectionner l'épaisseur des traits et contours qui seront dessinés avec les lignes droites et les formes.

Motifs et Couleurs



Les menus

Pour sélectionner une commande d'un menu, déroulez le menu, faites glisser le pointeur sur la commande choisie, puis relâchez le doigt.

Le menu Pomme

A propos de...

vous fournit des renseignements sur le programme : année de création, nom des développeurs, numéro de version.

Aide

vous présente la liste des touches spéciales.

Eventuellement, vous trouvez dans ce menu des accessoires de bureau. Ce sont des utilitaires tels que l'horloge, le calepin ou la calculatrice. Ces accessoires peuvent être installés ou supprimés de la disquette système.

Fichier	
Nouveau	⌘ N
Ouvrir	⌘ O
Fermer	
Enregistrer	⌘ E
Enregistrer sous Version enregistrée	
Imprimer	⌘ I
Quitter	⌘ Q

Le menu Fichier

Nouveau

vous permet d'ouvrir une nouvelle page de dessin sans titre.

- Si un dessin est déjà ouvert, un message vous demande si vous voulez enregistrer les modifications faites sur ce dessin avant de fermer.

Ouvrir

vous permet d'ouvrir un dessin enregistré sur un des disques installés.

- Si un dessin est déjà ouvert, un message vous demande si vous voulez enregistrer les modifications avant de fermer.

Vous devez choisir le nom du dessin à ouvrir dans la fenêtre catalogue

Fermer

vous permet de fermer le dessin ouvert. Si des modifications ont été apportées depuis la dernière sauvegarde de ce dessin, un message vous demande si vous voulez enregistrer les modifications avant de fermer.

Vous pouvez également fermer un dessin en cliquant sur la case de fermeture.

Enregistrer

vous permet de stocker votre dessin sur disque. Si cette opération avait déjà été faite, GS/Paint ne fera qu'une mise à jour de la version déjà enregistrée.

S'il s'agit par contre du premier enregistrement d'un document sans titre, une fenêtre "**Enregistrer**" apparaît alors. Vous devez indiquer le nom sous lequel le dessin sera enregistré.

- Si vous indiquez un nom déjà existant, un message vous demande si vous voulez remplacer le dessin déjà enregistré par le dessin à enregistrer.

Un nom de fichier ne doit ni contenir d'espaces ou de signes de ponctuation, ni commencer par un chiffre.

Vous devez également choisir sous quel format de fichier vous désirez enregistrer votre dessin.

Le format **Paint** permet d'enregistrer la feuille entière (21 x 29,7), c'est le format à choisir habituellement.

Le format **écran** enregistre uniquement le dessin visible à l'écran.

Enregistrer sous...

vous permet d'enregistrer votre dessin sous un autre nom. Vous pouvez ainsi travailler sur un dessin déjà stocké, puis enregistrer votre travail sans modifier le modèle original.

Comme pour la commande **Enregistrer**, vous devez indiquer le nom et le format sous lequel votre dessin doit être enregistré.

Versión enregistrée

vous permet de charger en mémoire la dernière version enregistrée. Toutes les modifications apportées depuis ce dernier enregistrement sont annulées.

Imprimer

vous permet d'imprimer votre dessin. Si vous disposez de suffisamment d'espace mémoire, vous pouvez continuer à travailler pendant l'impression. Sinon, vous devez attendre la fin de l'impression pour continuer à travailler.

Quitter

vous permet de quitter GS/Paint. Si vous avez modifié votre dessin depuis son dernier enregistrement, un message vous demande si vous voulez enregistrer les modifications avant de quitter.

Edition	
Annuler	⇧ Z
Couper	⇧ H
Copier	⇧ C
Coller	⇧ V
Effacer	
Inverser	
Retourner horiz.	
Retourner Vert.	
Faire Pivoter	

Le menu Edition

Annuler

vous permet d'annuler la dernière commande utilisée. L'annulation est impossible avec les commandes du menu **Couleur**.

Couper

vous permet de couper la partie de dessin que vous avez sélectionnée. Cette partie est stockée sur le Presse-papiers, en remplacement de ce qui s'y trouvait auparavant.

Copier

vous permet de copier la partie de dessin que vous avez sélectionnée. La copie est stockée sur le Presse-papiers, en remplacement de ce qui s'y trouvait auparavant.

Coller

vous permet de coller le contenu du Presse-papiers sur le dessin qui est ouvert. Le contenu du Presse-papiers n'en est pas modifié.

Effacer

vous permet d'effacer la partie de dessin sélectionnée. Attention, cette partie n'est pas stockée dans le Presse-papiers.

Inverser

vous permet d'inverser les couleurs dans la partie de dessin que vous avez sélectionnée. Chaque couleur est remplacée par sa couleur symétriquement opposée sur la palette des couleurs.

Retourner horiz.

vous permet de faire pivoter horizontalement sur elle-même la partie de dessin sélectionnée.

Retourner vert.

vous permet de faire pivoter verticalement sur elle-même la partie de dessin sélectionnée.

Faire pivoter

vous permet de faire pivoter d'un quart de tour la partie de dessin sélectionnée.

Outils

Grille
Loupe
Pleine page
Plein écran
Pinceaux
Miroirs
Editer motif

Compresser
Animer

Le menu Outils

Grille

vous permet d'aligner les parties de dessin les unes par rapport aux autres sur une grille invisible.

Loupe

grossit une partie de dessin; cela vous permet de travailler au point par point, avec tous les accessoires. La vue d'ensemble de la partie grossie est rappelée dans le rectangle supérieur gauche. Cliquez dans ce rectangle pour revenir à la taille normale.

Pleine Page

vous permet de faire afficher la feuille (21x29,7) telle qu'elle serait imprimée. Vous pouvez déplacer le dessin sur la feuille. Vous pouvez déplacer la zone visualisée à travers l'écran.

Plein écran

vous permet de visualiser toute la largeur du dessin en cachant les outils et les menus. Le pointeur se transforme en main, c'est le seul accessoire disponible. Appuyez sur la barre d'espace pour faire afficher les outils et les menus.

Pinceaux

vous permet de choisir la taille et la forme du pinceau.

Miroirs

vous permet de dessiner des formes symétriques avec le pinceau. Vous choisissez les axes de symétrie qui seront actifs.

Editer motifs

vous permet de modifier le motif sélectionné. Vous pouvez ainsi créer de nouveaux motifs au point par point.

Compresser

vous permet de sélectionner la première image qui doit faire partie de l'animation. Toutes les images ayant le même préfixe seront compressées automatiquement dans l'ordre de la numérotation.

Animer

vous permet de choisir l'animation à effectuer, et donne l'ordre de lancement.

Couleur

Chercher
Libérer

Editer palette
Changer palette

Le menu Couleur

Chercher

vous permet de mettre en évidence les couleurs utilisées dans un dessin.

Vous placez le pointeur sur une partie de dessin et la couleur de la palette utilisée à cet endroit est encadrée.

Vous placez le pointeur sur une couleur de la palette et toutes les parties de même couleur clignotent.

Libérer

vous permet de remplacer la couleur de remplissage sélectionnée sur le dessin par la couleur du fond.

Editer palette

vous permet de modifier la palette de couleurs active.

Charger palette

vous permet de choisir ou de stocker la palette active parmi 128.

Texte	
Choisir un caractère	
Cadrer à gauche	⊖ G
Centrer	⊖ T
Cadrer à droite	⊖ D

Le menu Texte

Choisir un caractère

vous permet de choisir la police, le style et la taille des caractères actifs.

Cadrer à gauche, Centrer, Cadrer à droite

























vous permettent de choisir la manière dont les caractères viendront s'afficher par rapport au point d'insertion.

Raccourcis et touches spéciales

Les raccourcis par le clavier

Certaines commandes des menus peuvent être appelées directement par le clavier, sans utiliser la souris et dérouler les menus.

La **touche commande** doit être appuyée en même temps qu'une autre touche indiquée dans les menus.

  N	Nouveau
  O	Ouvrir
  E	Enregistrer
  I	Imprimer
  Q	Quitter
  Z	Annuler
  X	Couper
  C	Copier
  V	Coller
  G	Cadrer à gauche
  T	Centrer
  D	Cadrer à droite

La **touche Escape** (esc) est l'équivalent de la commande **Annuler**.

La **touche Delete** est l'équivalent de la commande **Effacer**.

La touche **Enter** permet de "geler" le texte saisi au clavier. Vous ne pouvez plus utiliser la touche **Delete** sur ce texte.

La **Barre d'espace** permet de passer en alternance de l'affichage normal à l'affichage plein écran.

Les raccourcis par le clic

Cliquer sur la case de fermeture indiquée par le symbole □ est l'équivalent de la commande **Fermer** du menu **Fichier**.

Avant d'utiliser la loupe, cliquez avec le crayon sur la partie de dessin que vous voulez voir grossie.

Lorsque la loupe est active, cliquer sur le rectangle en taille réelle fait revenir à l'affichage normal, ce qui équivaut à désélectionner la loupe.

Lors du choix des miroirs du pinceau, cliquer au centre des axes de symétrie équivaut à sélectionner ou désélectionner tous les axes en alternance.

Les raccourcis par double clic

La souris permet d'exécuter directement certaines commandes.

Double clic sur la main, vous obtenez l'affichage pleine page.

Double clic sur :



Sélection de toute la page



Affichage pleine page



Choix du type de caractères



Choix du pinceau



Loupe



Efface la fenêtre



Edite la palette



Edite le motif



Stoppe le tracé du polygone.
Le polygone est fermé automatiquement

Les touches spéciales

Ce sont des touches du clavier qui modifient les commandes de la souris.

Elles permettent en particulier de modifier une forme, une couleur ...

En pressant la **touche Commande** et en cliquant sur une couleur, celle-ci devient la couleur du trait.



Déformation de la sélection par un des coins.



Changement de la couleur des traits et du texte.



Copie multiple de la sélection.



Copie multiple de la sélection.



Changement de la couleur de fond.

Les **touches Commande** et **3** pressées simultanément permettent d'obtenir sur disque une recopie d'écran nommée **Ecran0**. Les images sont numérotées de 0 à 9 puis la numérotation repart de 0.

Les **touches Commande** et **4** pressées simultanément permettent d'obtenir une impression de l'écran à l'imprimante.

Les **touches Commande, Majuscule** et **4** pressées simultanément permettent d'obtenir une impression de la fenêtre à l'imprimante.



Lorsque le crayon est actif :

Presser la **touche Option** permet de transformer le crayon en main.

Le pointeur redevient crayon dès que vous relâchez la **touche Option**.

La **touche Majuscule**, associée à certains accessoires, est une touche de contrainte.



Le déplacement de la sélection est horizontal ou vertical.

Le déplacement de la sélection est horizontal ou vertical.

Le déplacement de la page est horizontal ou vertical.

Le tracé des traits est horizontal ou vertical.

Le tracé des traits est horizontal ou vertical.

La gomme efface horizontalement ou verticalement.

Les côtés du polygone sont horizontaux, verticaux ou obliques.

Les touches **Control**, **Commande** et **Reset**, enfoncées simultanément, vous permettent de redémarrer.

Cette combinaison de touches ne doit être utilisée qu'en cas de problème, lorsqu'aucune autre commande n'est accessible.

En cas de problème, vous pouvez récupérer le dessin qui était chargé. Il suffit pour cela de redémarrer (**Control + Commande + Reset**) et de garder la **touche commande** enfoncée jusqu'à l'affichage du dessin.

Remarque : vous ne devez pas éteindre la machine, car votre dessin serait définitivement perdu.

Indications pour aller plus loin

Transférer des dessins de GS/Paint vers d'autres applications

Les dessins ou parties de dessins coupés ou copiés sont transférés dans le Presse-papiers.

Le Presse-papiers, partie de la mémoire vive (RAM), est conservé sur le disque tant que l'Aple IIGS reste sous tension.

Vous pouvez donc quitter GS/Paint et charger un autre logiciel, GS/Write par exemple, en conservant le contenu du Presse-papiers.

Une fois GS/Write chargé, vous pouvez coller le dessin au point d'insertion et mélanger ainsi texte et graphiques.

La digitalisation d'images

Certaines images exemples existant sur votre disquette n'ont pas été dessinées mais digitalisées ce qui explique la précision de leur détail.



Glossaire

Accessoires de dessin

Les dix outils et les dix formes placés sur le côté gauche de la fenêtre du dessin. Ils sont à votre disposition lorsque vous travaillez sur un dessin.

Animation

Dessin animé composé d'une suite d'images qui s'affichent les unes après les autres de manière répétitive.

Ascenseur

Case blanche placée à l'intérieur d'une bande de défilement. L'ascenseur indique la position relative à l'ensemble du document de la portion affichée de la fenêtre, il indique aussi sa longueur par rapport à la longueur totale du document.

Bande de défilement

Bande rectangulaire verticale placée sur le côté droit de certaines fenêtres.

Barre de titre

Barre horizontale affichée dans la partie supérieure de la fenêtre. Elle contient le titre du dessin.

Caractères (Fenêtre de sélection)

La fenêtre de sélection des caractères vous permet de choisir les caractéristiques typographiques des caractères que vous insérez dans le dessin (Police, style et taille).

Case

Dans une zone de dialogue, rectangle affichant des actions telles que OK, Annuler... Vous devez cliquer dans une case pour valider ou annuler une action comme **Enregistrer sous**.

Case de fermeture

Case située à l'extrémité gauche dans la barre de titre de la fenêtre du document. Vous cliquez sur cette case pour fermer le dessin.

Cliquer

Positionner le pointeur sur un objet, puis appuyer et relâcher le bouton de la souris.

Coller

Replacer dans un document le contenu du presse-papiers (ce que vous avez copié ou coupé).

Commande

Mot ou phrase contenue dans un menu, désignant l'opération à exécuter.

Couleur (de fond)

Couleur de la page sur laquelle vous dessinez. La couleur de fond sélectionnée est indiquée à gauche de la palette de couleurs active.

Couleur (menu)

Le menu Couleur vous permet de créer, d'enregistrer et de sélectionner les palettes de couleur.

Couleur (de remplissage)

La couleur active avec le crayon, le vaporisateur, le pot de peinture et le pinceau. La couleur de remplissage sélectionnée est indiquée à gauche de la palette des couleurs, dans le rectangle central.

Couleur (de trait)

Couleur de traçage des traits droits et des contours de formes. La couleur de trait sélectionnée est indiquée à gauche de la palette de couleurs active, par le trait qui entoure la couleur de remplissage.

Couper

Supprimer un élément sélectionné en choisissant Couper dans le menu Edition. Ce que vous coupez, passe sur le presse-papiers.

Dessin

Un dessin GS/Paint peut contenir du texte ou des images. Il peut être stocké sur un support magnétique.

Disquette

Support magnétique sur lequel l'Apple IIgs enregistre les informations.

Double clic

Positionner le pointeur sur un objet puis appuyer rapidement deux fois sur le bouton de la souris sans la faire glisser.

Enregistrer

Stocker des informations sur une disquette.

Faire glisser

Positionner le pointeur de la souris sur un objet, presser sur le bouton de la souris tout en la déplaçant, puis relâcher le bouton.

Fenêtre

Cadre qui affiche des informations sur le bureau. Le contenu d'un document apparaît sur sa fenêtre. Vous pouvez ouvrir ou fermer une fenêtre.

Flèches de défilement

Flèches situées aux extrémités de la bande de défilement. Quand vous cliquez sur une flèche de défilement, vous faites avancer ou reculer le texte d'une ligne. Quand vous pressez sur une flèche de défilement, vous obtenez un défilement continu.

Format

La manière dont GS/Paint stocke vos dessins sur disquette. Si vous enregistrez votre dessin sous le format GS/Paint, tout le document est enregistré (Format A4). Si vous enregistrez votre dessin sous le format **Ecran**, seule la partie de document correspondant à l'affichage **Plein écran** sera enregistrée.

Grille

Quadrillage invisible de la feuille. Lorsque la grille est active, les éléments ne peuvent être placés que sur les lignes du quadrillage. Cette commande est utile pour aligner exactement des éléments.

Grisé

Les articles ou les titres de menu estompés apparaissent en gris et non en noir. Il est impossible de choisir un article de menu grisé.

Inverse vidéo

Les couleurs de fond et de caractères sont inversées. Quand vous sélectionnez ou choisissez un élément, il apparaît en inverse vidéo.

Lecteur de disquette

Mécanisme qui contient la disquette et qui lit et enregistre les informations sur celle-ci.

Loupe

La loupe vous permet de grossir une partie du dessin et de travailler en point à point. Tous les accessoires de dessin restent disponibles lorsque la loupe est active.

Mémoire

Élément de l'unité centrale qui contient les informations quand vous travaillez.

Menu

Liste des commandes qui apparaissent quand vous pointez et pressez sur un titre de la barre des menus.

Miroirs (du pinceau)

Axes de symétrie horizontal, vertical et obliques que vous sélectionnez au choix pour le pinceau. Le tracé du pinceau est dupliqué par rapport aux axes de symétrie que vous sélectionnez.

Motifs

Les motifs de décoration qui se trouvent sous la palette de couleurs active.

Nuancier

Composé d'une barre de défilement et d'un ascenseur, il représente les nuances que vous pouvez obtenir en modifiant la proportion de l'une des couleurs de base.

Option

Voir touche Option.

Palette de couleurs

Ensemble de seize couleurs.

Palette des motifs

Ensemble de seize motifs.

Palette standard

La première des palettes de couleurs de la table des palettes, celle qui est active lors du démarrage.

Plein écran

Affichage de votre dessin sur tout l'écran, les accessoires et les palettes sont estompés.

Pleine page

Affichage de toute la page sur laquelle vous travaillez.

Point d'insertion

Emplacement du document où une insertion de texte va être effectuée. Vous sélectionnez le point d'insertion en cliquant sur l'emplacement désiré. Le point d'insertion est symbolisé par un trait vertical clignotant.

Pointeur

Petit symbole sur l'écran qui se déplace en fonction des mouvements de la souris. Il peut prendre plusieurs formes selon l'accessoire sélectionné et l'endroit où il se trouve.

Presse-papiers

Emplacement où est contenu le dernier élément coupé ou copié.

Presser

Placer le pointeur sur un objet et maintenir le bouton enfoncé sans déplacer la souris.

Retour

Voir Touche Retour.

Sélection

Le point d'insertion ou les parties de dessin sur lesquels va porter la prochaine action.

Sélectionner

Choisir l'action à effectuer ou l'endroit où l'action doit s'effectuer.

Style

Variation de l'aspect d'un caractère typographique.

Titre de menu

Nom donné à un menu et indiqué dans la barre des menus. Quand vous pressez sur un titre de menu, il apparaît en inverse vidéo et le menu se déroule.



Touche qui, maintenue enfoncée pendant que l'on tape sur une autre touche, permet d'effectuer en raccourcis une commande.



Touche qui permet d'effacer une sélection.



Touche qui, enfoncée, permet de taper du texte en majuscule et d'obtenir les symboles situés sur la partie supérieure des touches de chiffres et de symboles. Cette touche sert aussi à contraindre certaines actions



Touche utilisée pour obtenir les caractères du clavier optionnel.



Touche qui fait passer le point d'insertion au début de la ligne suivante. Utilisée également dans certains cas pour confirmer le choix d'un article.



Touche qui, enclenchée, permet de taper du texte en majuscules.
Fonctionne comme la touche Majuscule mais ne modifie pas les chiffres et les symboles.



Voir Touche Verrouillage.

Zone de dialogue

Rectangle contenant un message vous demandant des informations complémentaires dont GS/Paint a besoin.

Nous remercions Noëlle Lavaivre pour ses illustrations dont nous nous sommes inspirées.