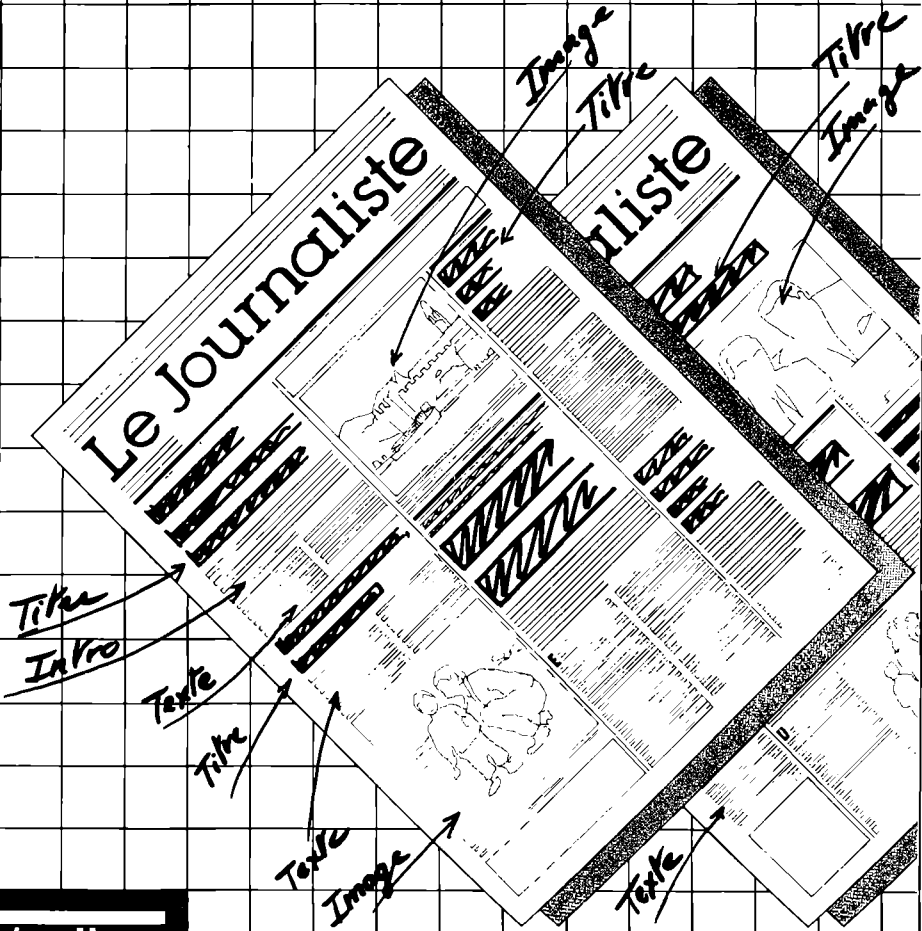


Le Journaliste



Le Journaliste

Le Journaliste
a été conçu et développé par Jean-François Rey
avec
Patrick Audinet, Denis Brouillet et Hervé Le Marchand.

Les fontes et les dessins ont été créés par Bernard Colin, Yvonne
Colin, Daniel Jesu et Jacques-Henri Tournadre.

La documentation a été écrite par Serge Pouts-Lajus.

VERSION T08 - T08D - T09+

DISQUETTES

cedic/nathan

Maquette : Véronique Manoukian

Ce volume porte la référence : 6604311

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie, bande magnétique, microfilm disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Copyright © CEDIC-VIFI 1988
6-10, boulevard Jourdan, 75014 PARIS
Téléphone : (1) 45.65.06.06

SOMMAIRE

INTRODUCTION, 9

LANCEMENT, PREMIÈRE IMPRESSION

- 1 Configuration, 11
- 2 Lancement, 11
- 3 Configuration de l'impression, 12
- 4 Chargement de l'atelier Presse, 13
- 5 Chargement du montage Première, 14
- 6 Impression du montage Première, 15
- 7 L'option Ateliers, 18
- 8 Principe de manipulation des disquettes, 18

PRINCIPES DE BASE

- 1 Souris ou crayon, 19
- 2 Le curseur, 19
- 3 Les formes du curseur, 19
- 4 Les menus du bas d'écran, 20
- 5 Les touches fonction, 20
- 6 L'enchaînement des menus et l'option Sortir, 20
- 7 Préférences, 20
- 8 Impression d'écran, 22

L'ATELIER ARTICLES

- 1 Préparation d'une disquette, 23
- 2 Lancement, 23
- 3 Créer ou charger un article : option Articles, 24
- 4 Sélection de la largeur de l'article, 25
- 5 Forme des paragraphes : option Paragraphe, 26
- 6 Saisie et correction du texte, 27
 - 6.1. Déplacements du curseur d'écriture, 28
 - 6.2. Défilement du texte : le mode rouleau (scroll), 28
 - 6.3. Effacement : les touches EFF, DEL et RAZ, 29
 - 6.4. Insertion, 29
 - 6.5. Remplacement, 29
 - 6.6. Saisie des caractères particuliers, 30

- 7** **Changement de fonte, 30**
 - 7.1. Charger des fontes, 31**
 - 7.2. Prendre une fonte, 32**
- 8** **Approches, 34**
- 9** **Réglage de la ligne de base : option Base, 36**
- 10** **L'option Autres : accès aux planches de dessins, au format et à l'impression, 37**
 - 10.1. Format : changement de la largeur d'un article, 37**
 - 10.2. Clichés : sélection de photos dans les planches, 38**
 - 10.3. Manchettes, 40**
 - 10.4. Imprimer, 41**
- 11** **L'option Photos : sélection et insertion de photos dans l'article, 41**
- 12** **Voir, 43**
- 13** **Sauvegarde, 44**
- 14** **Charger un article enregistré, 45**

L'ATELIER DESSINS

- 1** **Sélection d'une planche de l'album : option Dessins, 47**
- 2** **Les options du premier niveau, 49**
 - 2.1. Tracés et broches, 50**
 - 2.1.1. Tracés de type Ligne, 51**
 - 2.1.2. Tracés de type Segment, 52**
 - 2.1.3. Tracés de type Ligne brisée pleine ou en pointillé, 53**
 - 2.1.4. Tracés de type Carré, Rectangle, Cercle et Ellipse, 53**
 - 2.2. L'option Blocs, 55**
 - 2.2.1. Symétrie verticale et horizontale, 56**
 - 2.2.2. Effacer, 56**
 - 2.2.3. Inverser les couleurs, 57**
 - 2.2.4. Copier, 57**
 - 2.2.5. Déplacer, 58**
 - 2.2.6. Déformer, 59**
 - 2.2.7. Brosse et texture personnelles, 59**
 - 2.3. Loupe, 60**
 - 2.4. Gomme, 62**
 - 2.5. Couper-Coller, 62**
- 3** **Les options du deuxième niveau, 64**
 - 3.1. Les options texture et peindre, 64**
 - 3.1.1. Texture, 64**
 - 3.1.2. Peindre, 64**
 - 3.1.3. Tracés de rectangles pleins, 66**
 - 3.1.4. Texture personnelle, 66**

- 3.2. Effacer, 66
 - 3.3. Grille, 67
 - 3.4. Mode, 68
 - 3.5. Translation d'écran, 69
 - 3.6. Texte, 70
 - 3.7. Fonte, 71
 - 3.8. Sauvegarde, 72
- 4 Raccourcis et fonctions accessibles au clavier, 73
 - 4.1. Raccourcis, 73
 - 4.2. Fonctions accessibles au clavier, 73
 - 4.2.1. Sélection de tout l'écran : la touche E, 73
 - 4.2.2. Répétitions : la touche R, 74
 - 4.3. Ajustement des cadres : pavé des flèches et pavé numérique, 76
 - 4.4. Rappel des anciens cadres : barre d'espacement, 77
 - 4.5. Centrage : la touche C, 78
 - 4.6. Manchettes, 79
 - 4.7. Simulation de la prise de photo : la touche P, 79
 - 4.8. Impression de la planche : la touche ACC-STOP, 80
 - 5 Création d'une planche, 80

L'ATELIER FONTES

- 1 Visite guidée : deux fontes enregistrées, 81
 - 1.1. Sélection de fontes, 82
 - 1.2. Édition des caractères, 84
 - 1.3. Essais, 85
- 2 Création d'une fonte de caractères, 86
 - 2.1. La ligne de base, 88
 - 2.2. Options : tracé, 88
 - 2.3. L'option code, 89
 - 2.4. L'option sélection, 90
 - 2.4.1. Inverser, 91
 - 2.4.2. Remplir, 91
 - 2.4.3. Oublier, 91
 - 2.4.4. Vider, 91
 - 2.4.5. Copier, 91
 - 2.4.6. Symétrie verticale (Symet-Vert), 92
 - 2.4.7. Symétrie horizontale (Symet-Horiz), 92
 - 2.4.8. Déplacer, 92
 - 2.5. Dessin d'une deuxième lettre, 93
 - 2.6. L'option modèle, 93
 - 2.7. Sauvegarde, 94
 - 2.8. Édition dans les deux fenêtres, 94
 - 2.9. Création d'autres caractères, 96
 - 2.10. L'option essais, 96

- 2.11. L'option options, 96
 - 2.11.1. Change code, 96
 - 2.11.2. Blanc, 97
 - 2.11.3. Interligne, 97
 - 2.11.4. Approches, 97
 - 2.11.5. Tracé, 100
 - 2.11.6. Mode, 100
- 2.12. L'option enlever, 101
- 2.13. Les caractères temporaires, 101

L'ATELIER MONTAGES

- 1 Lancement. Création d'un montage, 105
- 2 Chargement des articles, 106
- 3 Montage des articles, 107
 - 3.1. Changement de trames, 108
 - 3.2. Montage d'un article, 108
 - 3.2.1. Lignes d'un article, 108
 - 3.2.2. Pavés, 108
 - 3.2.3. Montage d'un pavé, 109
 - 3.3. Filets, 110
 - 3.4. Informations, 111
 - 3.5. Changements de pages, 111
- 4 Mise au point du montage, 112
 - 4.1. Supprimer, 112
 - 4.1.1. Supprimer un pavé, 112
 - 4.1.2. Supprimer une page, 113
 - 4.1.3. Supprimer un article, 113
 - 4.2. Déplacer, 114
 - 4.3. Folio, 115
 - 4.3.1. Cacher et montrer les folios, 115
 - 4.3.2. Déplacer les folios, 115
 - 4.3.3. Fixation de la valeur de départ pour les folios : la loupe, 116
 - 4.4. Notes, 116
 - 4.4.1. Création d'une note, 116
 - 4.4.2. Cacher et montrer les notes : option Voir Notes, 117
 - 4.4.3. Déplacer une note, 117
 - 4.4.4. Voir et modifier une note : la loupe, 117
 - 4.4.5. Supprimer une note, 118
 - 4.5. Insérer, 118
 - 4.6. Sauvegarde, 118
- 5 Charger un montage et le modifier, 118

L'ATELIER PRESSE

- 1 Avant d'imprimer, 121
- 2 Lancement de l'atelier, 121
- 3 Réglages : options, haut/page, saut/ligne, saut/page, 122
- 4 Chargement d'un montage, 123
- 5 Impression de tout le montage : Imp/journal, 123
- 6 Impression d'une page : Imp/page, 124

CONSEILS POUR RÉUSSIR UN BON JOURNAL

- 1 Tout d'abord réfléchir, 125
- 2 Préparez une disquette, 125
- 3 Créez les illustrations, 125
- 4 Choisissez les fontes, 126
- 5 Composez les articles, 126
- 6 Imprimez les articles, 126
- 7 Montez les articles, 126
- 8 Pour faire des manchettes, 127
- 9 Pour faire du texte noir au blanc, 127
- 10 Lettrines, 128
- 11 Filet horizontal, 128
- 12 Vous avez détruit une planche de dessins par mégarde, 128

ANNEXE A : Le système, gestion des disquettes

- 1 Lecteur A et lecteur B, 129
- 2 Chemin, 130
- 3 Catalogue, 131
- 4 Formater, 132
- 5 Dupliquer, 133
- 6 Copier, 134
- 7 Détruire, 136
- 8 Renommer, 137
- 9 Importer, 137
- 10 Options, 139
- 11 Exemples d'organisation de disquettes, 140

ANNEXE B

- La banque de dessins, 141

ANNEXE C

La banque de fontes, 151

ANNEXE D

Le code ASCII, 159

INTRODUCTION

Concevoir et fabriquer un journal est une activité qui réclame de nombreuses qualités. D'abord, il faut avoir quelque chose à dire, quelque chose à communiquer car un journal est avant tout fait pour être lu par d'autres que ceux qui l'ont fabriqué. Sur le contenu, le logiciel **Le Journaliste**, n'intervient pas, c'est votre affaire propre. Par contre, il vous aide dans tout ce qui concerne la forme du journal et chacun sait que la forme, c'est important lorsqu'on veut communiquer.

En créant votre journal, vous devrez toujours penser aux quatre ingrédients fondamentaux qui en feront le bon goût et peut-être le succès.

Le **texte** doit être découpé en articles ni trop longs, ni trop courts, agréables à lire et riches d'informations.

Les **illustrations** informatives ou distractives éclairent et animent vos articles.

La **typographie** garantit la bonne lisibilité et donne de l'importance aux titres et aux intertitres.

Le **montage** bien équilibré flatte l'œil du lecteur et attire son regard vers ce qui est important.

C'est pour vous permettre de bien traiter ces quatre éléments de base, que **Le Journaliste** est partagé en quatre ateliers indépendants (Articles, Dessins, Fontes, Montages) car il est bien difficile de s'occuper de tout à la fois. A ces quatre ateliers, nous avons ajouté un atelier Presse dans lequel vous imprimerez le premier numéro de votre journal.

Pour bien dominer le logiciel, vous devrez connaître les fonctions de chaque atelier mais il n'est pas exclu que vous finissiez par vous spécialiser dans l'illustration ou la typographie. Ne perdez jamais de vue que ce que vous faites dans un atelier aura toujours des conséquences à l'autre bout de la chaîne.

Il est de coutume d'inciter les nouveaux utilisateurs d'un logiciel à lire attentivement la documentation avant de se lancer dans un logiciel. C'est tout particulièrement vrai avec **Le Journaliste**, car vous devrez manipuler un grand nombre de données dans lesquelles vous risquez de vous perdre si vous n'avez pas les idées suffisamment claires. Vous pouvez démarrer par n'importe quel atelier, mais commencez toujours par lire son mode d'emploi avant de vous y lancer.

LANCEMENT, PREMIÈRE IMPRESSION

Dans cette première partie, vous allez procéder au lancement du **Journaliste** et à l'impression d'un journal de deux pages que nous avons enregistré sur l'une des deux disquettes sur lesquelles sont répartis les programmes et les données du logiciel.

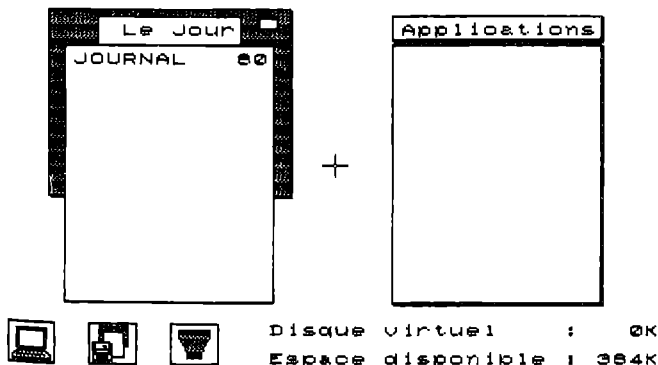
1. CONFIGURATION

Nous supposons que votre micro-ordinateur (TO8, TO8D ou TO9+) est allumé et que vous lui avez raccordé un lecteur de disquettes s'il s'agit d'un TO8, une imprimante ainsi qu'un crayon optique ou une souris.

Si vous disposez d'un seul lecteur placez-y la disquette **Système**. Si vous disposez de deux lecteurs de disquettes, placez la disquette **Système** dans le lecteur A et la disquette **Données** dans le lecteur B (voir l'Annexe A pour la dénomination de ces deux lecteurs).

2. LANCEMENT

Dans le menu d'entrée de votre micro-ordinateur, choisissez l'option **Appel de programme** à l'aide du crayon ou de la souris. Le catalogue qui s'affiche dans la partie gauche du programme ne comporte qu'un fichier appelé **JOURNAL**. Pointez-le à l'aide de la souris ou du crayon.



Pendant quelques instants, le programme se charge dans la mémoire de votre micro. Lorsque le chargement est terminé, la page d'entrée dans le logiciel Le Journaliste s'affiche. Pointez le crayon sur l'écran, enfoncez le bouton de la souris ou frappez une touche du clavier pour faire apparaître le premier menu en bas d'écran.

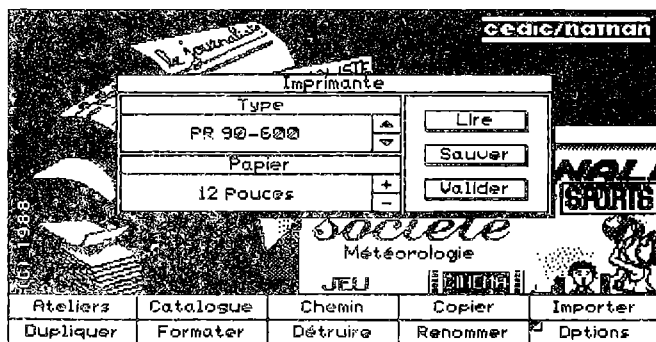


Menu d'entrée dans le logiciel.

A partir de ce point, nous allons procéder pas à pas aux opérations qui aboutiront à l'impression d'un journal. Ceci vous permettra à la fois de bien comprendre les principes du logiciel et de vérifier que votre matériel est bien en ordre.

3. CONFIGURATION DE L'IMPRESSION

Première opération essentielle, configurer le logiciel pour qu'il reconnaisse votre imprimante et tienne compte de la taille du papier qui l'alimente. Pour cela pointez l'option *Options* en bas à droite du menu ou bien enfoncez la touche F10. Une fenêtre s'ouvre.



Fenêtre de configuration de l'impression.

En pointant les flèches qui encadrent chacun des deux cadres (Type et Papier), faites apparaître le nom de votre imprimante et la longueur du papier.

Types d'imprimante

- Mannesman 80PC
- Thomson PR 90-612
- Thomson PR 90-600
- Epson FX+

Longueur du papier

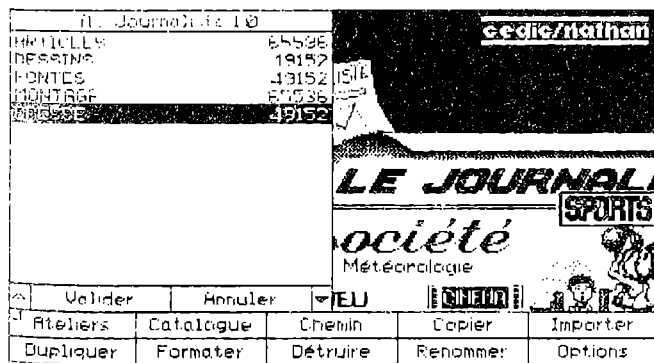
- 8 pouces : 20,3 cm
- A4 : 29,7 cm
- 12 Pouces : 30,5 cm
- 11 Pouces 4/6 : 29,6 cm
- 11 Pouces : 27,9 cm
- 8 Pouces 3/6 : 21,7 cm
- Rouleau

Ces choix étant opérés, pointez les options *Sauver* puis *Valider*.

La fenêtre se referme et vous retrouvez l'écran précédent.

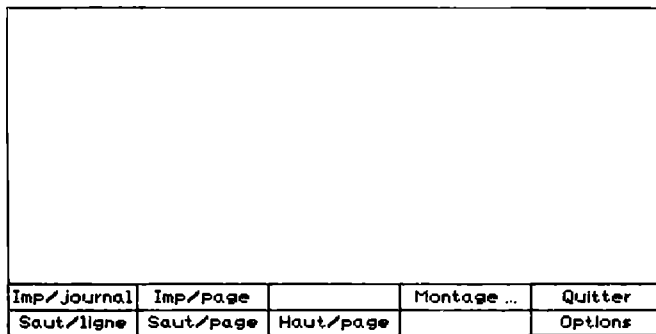
4. CHARGEMENT DE L'ATELIER *Presse*

Pointez l'option *Ateliers* ou enfoncez la touche F1. Une fenêtre s'ouvre à gauche de l'écran où s'inscrivent les noms des cinq ateliers du **Journaliste**. Choisissez le dernier, l'atelier *Presse* grâce auquel vous allez pouvoir imprimer votre premier journal. Pour cela, pointez son nom dans la fenêtre.



Sélection de l'atelier *Presse*.

Pointez ensuite l'option *Valider*. Aussitôt, le lecteur se met en marche pour charger l'atelier demandé.

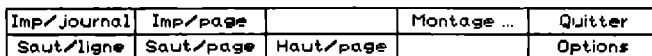
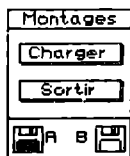


Ecran d'entrée dans l'atelier Presse.

5. CHARGEMENT DU MONTAGE PREMIÈRE

- ☛ *Si vous n'avez qu'un lecteur de disquette, sortez la disquette Système et placez-y la disquette Données.*

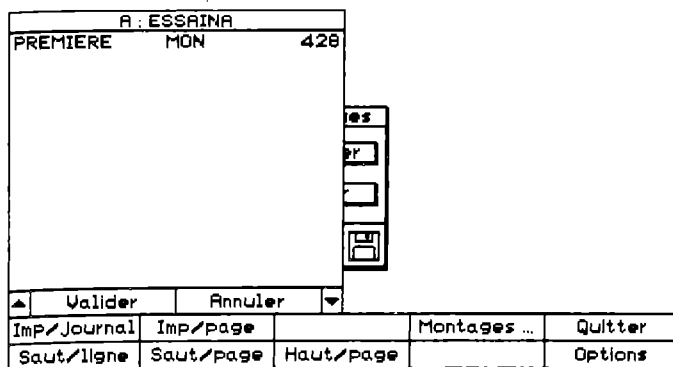
Pointez ensuite l'option *Montages...* ou enfoncez la touche F4. Une fenêtre s'ouvre.



Fenêtre d'appel d'un montage.

- ☛ *Si vous avez deux lecteurs pointez la disquette marquée B et vérifiez que la disquette Données est bien dans le lecteur B.*

Pointez ensuite l'option *Charger*. Une fenêtre catalogue s'ouvre dans laquelle un seul fichier figure appelé PREMIÈRE. C'est lui que vous allez imprimer.



Fenêtre de sélection du montage à imprimer.

Pointez sur PREMIÈRE puis sur l'option *Valider*. Pendant quelques secondes, le fichier se charge en mémoire. Une fenêtre apparaît à droite, vous indiquant de quoi est constitué le journal.

PREMIERE.MON
2 Page(s)
1 (1) -> 2 (2)
8 Article(s)

Imp/ Journal	Imp/ page		Montages ...	Quitter
Saut/ ligne	Saut/ page	Haut/ page		Options

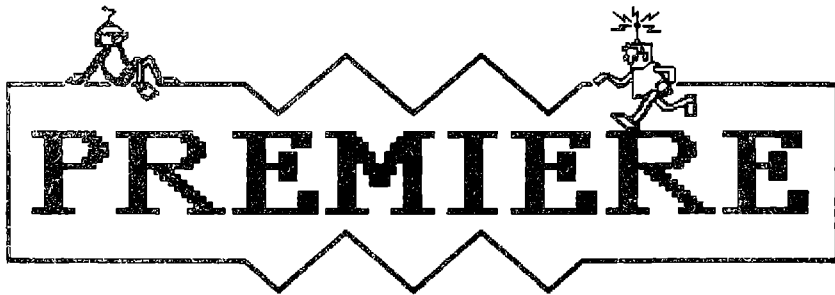
Fenêtre de description du fichier PREMIÈRE.

6. IMPRESSION DU MONTAGE PREMIÈRE

Pointez ensuite l'option *Imp/journal*. A partir de ce moment, le système se charge de l'ensemble des opérations. Il va commencer par charger en mémoire les données nécessaires à l'impression des articles : filets, notes en bas de page, dessins, fontes de caractères puis textes. A chacune de ces étapes, vous verrez apparaître des icônes correspondant au chargement de chacun de ces groupes de données.

Vous n'aurez rien d'autre à faire qu'à regarder les différentes étapes se succéder et pendant que l'imprimante tournera, l'icône qui la représente à l'écran, l'accompagnera.

Après quelques minutes de patience, vous devriez obtenir, sur deux feuilles, le résultat suivant : *Les deux pages du montage PREMIÈRE*.



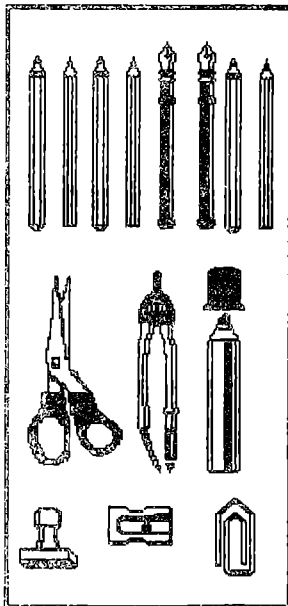
PREMIERE

TOUS JOURNALISTES !

“Donnez-moi une feuille blanche, mon esprit se vide.
Donnez-moi un ordinateur, l'encre me prend de remplir
l'écran de lettres et d'images”.

Que pensez-vous de cette déclaration d'un jeune
rédacteur en chef de journal de classe ?

Pour tout le reste en
revanche, c'est-à-dire pour la
fabrication du premier
exemplaire, vous trouverez
dans les cinq ateliers du
Journaliste, tous les outils
nécessaires : les pinceaux et
les brosses pour dessiner, les
grilles pour créer des
caractères d'écriture, le
traitement de texte pour
écrire, corriger et enregistrer
ainsi qu'une table de montage
très simple d'emploi.

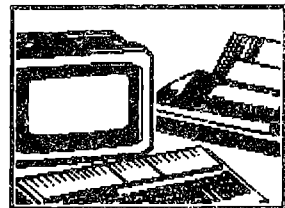


OUI! votre premier
journal imprimé avec le logiciel
Le Journaliste. Nous sommes
certains qu'il ne sera pas le
dernier.

Depuis la première presse de
Gutenberg, quel progrès !
Avec un micro-ordinateur et
une imprimante, vous disposez
aujourd'hui de l'équivalent
d'un atelier graphique. Vous
pouvez composer vos articles,
créer des illustrations et des
fontes de caractères, monter
ensemble les articles sur
plusieurs pages et les
imprimer.

N'attendez pas du logiciel qu'il
fasse tout le travail à votre
place ! Vous devez toujours
chercher par vous-même les
informations, constituer une
équipe de rédacteurs, imprimer
le journal en de nombreux
exemplaires et le diffuser.

Lorsqu'on crée un journal,
même pour une diffusion très
limitée, il faut avant tout
penser aux lecteurs, à leur
plaisir et à leur information. Ils
aimeront votre journal s'il est
bien présenté, bien imprimé et
bien illustré. Dans les
ingrédients qui entrent dans la
composition d'un journal, rien
ne doit être laissé au hasard :
ni la forme, ni le fond. Le
logiciel Le Journaliste s'occupe
de la forme jusque dans ses
plus infimes détails. Et vous
laissez le reste ...



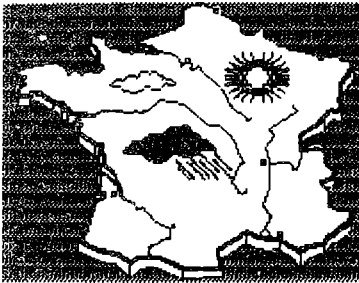


METEO



Jeu 16 ju n 1988:

Temps a priori incertain sur l'ensemble du pays. L'anticyclone des Açores s'étant égaré au-dessus des Bermudes et notre grenouille ayant attrapé le mouche, c'est la tortue LOGO qui vient d'échever la carte du mois dernier que nous vous présentons aujourd'hui.



TF1 : Aucun programme n'a pu trouver assez de place entre les publicités.

A2 : Suite à un arrêt de travail d'une certaine catégorie du personnel, un programme minimum est assuré.

FR3 : Pour des raisons de concurrence avec les autres chaînes, la direction refuse de communiquer le contenu de ses programmes.

CANAL + : Les programmes n'ont pu être décodés.

LA 5 : Rediffusion des émissions de la veille.

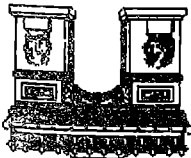
M6 : Consulter les journaux américains.



Demain, on fête les Hervé !



ÉCHECS

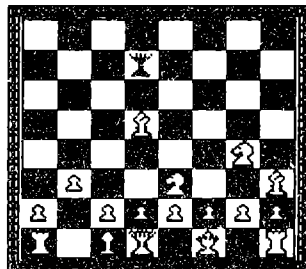


N DUEL

au sommet e vu s'affronter à Paris les deux meilleurs joueurs d'échecs du moment, à savoir l'américain Mat Kingrock et le russe Echeck Drov.

Le joueur de sort de la délégation soviétique s'étant blessé avec l'une de ses épingles, Drov

décidait solement d'ajourner la partie en cours, peu confiant dans sa légère position dominante sur les noirs :



Votre premier journal étant imprimé, pointez l'option *Quitter* qui vous ramènera au premier menu.

7. L'OPTION ATELIERS

Le **Journaliste** est organisé en cinq *Ateliers*. Chacun d'eux se présente sur la disquette sous la forme d'un fichier portant un nom significatif :

- *Articles*
- *Dessins*
- *Fontes*
- *Montages*
- *Presse*

Pour entrer dans un atelier, pointez l'option *Ateliers* ou enfoncez la touche F1. Aussitôt une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pouvez choisir l'un des cinq ateliers disponibles.

Les quatre premiers ateliers (*Articles*, *Dessins*, *Fontes*, *Montages*) sont les ateliers de création. Ils constituent l'essentiel de cette documentation. Nous rappellerons à chaque fois comment y accéder : à partir de l'option *Ateliers* du menu d'entrée.

8. PRINCIPE DE MANIPULATION DES DISQUETTES

Le **Journaliste** vous est livré sur deux disquettes :

- la disquette **Système** contient les programmes de chaque atelier,
- la disquette **Données** contient les planches de dessins et les fontes de caractères.

En utilisant le logiciel, vous créez vous-même des textes, des dessins et des pages montées qui devront être enregistrés sur d'autres disquettes.

- ☞ *Nous vous conseillons de ne pas utiliser les disquettes Journaliste pour enregistrer vos textes. Vous devrez préparer et utiliser vos propres disquettes que vous étiquetterez en fonction de ce qu'elles contiennent.*

Nous n'avons pas voulu commencer cette documentation en décrivant les principes de gestion des disquettes car nous supposons que vous souhaitez dans un premier temps découvrir les fonctions de chaque atelier.

Mais dès que vous souhaiterez créer votre premier journal, vous devrez impérativement vous reporter à l'Annexe A.

- ☞ *Pour tout ce qui concerne les enregistrements sur disquette : reportez-vous à l'Annexe A.*

Précisons, avant d'aller plus loin, que le système d'exploitation des disquettes du **Journaliste** est un système spécial. Vous ne pouvez pas utiliser le système Thomson pour copier ou formater.

PRINCIPES DE BASE

Dans ce chapitre, nous indiquons les principes mis en œuvre tout au long du logiciel. Sa lecture est vivement recommandée au départ si l'on souhaite gagner du temps pour la suite.

1. SOURIS OU CRAYON

Toutes les fonctionnalités du logiciel sont accessibles aussi bien avec la souris qu'avec le crayon optique. Le logiciel reconnaît au lancement lequel des deux périphériques est connecté.

Si la souris et le crayon sont connectés au départ, c'est la souris qui sera prise en compte. Mais dans ce cas, vous pourrez passer au crayon grâce à l'option *Préférences* (voir plus loin).

2. LE CURSEUR

Pour donner vos instructions au logiciel, vous utiliserez le clavier, le crayon ou la souris. La position courante du crayon ou de la souris vous est indiquée par une petite flèche, le curseur, qui suit sur l'écran les déplacements de votre main. Si le crayon n'est pas appuyé sur l'écran ou si le bouton de la souris n'est pas enfoncé, on dira que vous *visez*. Lorsque vous appuyez le crayon sur l'écran ou lorsque vous enfoncez le bouton de la souris, on dira que vous *pointez* : c'est en pointant seulement que vous donnez un ordre au logiciel.

3. LES FORMES DU CURSEUR

Le curseur peut prendre deux formes :

- Une **flèche** si la zone où vous vous trouvez est active : il se passera quelque chose si vous pointez.
- Un **point d'exclamation** si la zone où vous vous trouvez est inactive : il ne se passera rien si vous pointez.

4. LES MENUS DU BAS D'ÉCRAN

A tout moment, le bas de l'écran est occupé par une barre de menu qui réunit sur une ou deux lignes, un maximum de dix options que vous pouvez sélectionner. Ces options sont décrites par un mot. Pour opérer la sélection, il suffit d'amener le curseur sur le mot et de pointer. Le plus souvent, vous voyez que votre option est prise en compte lorsque le coin supérieur gauche de l'option que vous avez visée, apparaît retourné.

5. LES TOUCHES FONCTION

Les dix options du bas d'écran sont également accessibles par les touches fonction suivant la correspondance suivante.

F1	F2	F3	F4	F5
F6	F7	F8	F9	F10

Les touches F6 à F10 sont accessibles en gardant appuyée la touche Shift marquée d'un triangle vert.

6. L'ENCHAINEMENT DES MENUS ET L'OPTION *Sortir*

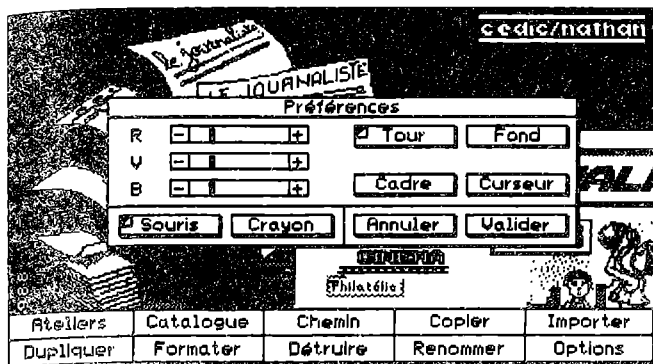
Les menus sont organisés de façon arborescente. A certains niveaux, certaines options ouvrent une autre barre de menu en bas d'écran. On revient au menu précédent en sélectionnant l'option *Sortir* toujours située en haut et à droite (touche F5). On quitte un atelier par l'option *Quitter*.

7. PRÉFÉRENCES

Grâce à l'option *Préférences*, vous pourrez procéder à des réglages de couleur et choisir de travailler avec le crayon optique ou la souris. Cette option est accessible à tout moment dans le logiciel. Pour cette raison, on y accède d'une façon assez particulière mais qui est toujours la même.

- ☛ *Pour accéder à l'option Préférences, enfoncez la touche ACC puis la touche barre d'espacement.*

A partir de l'écran de lancement, appelez l'option *Préférences*. Vous verrez alors s'ouvrir la fenêtre suivante.



La fenêtre de l'option *Préférences*.

La ligne du bas de cette fenêtre comporte quatre options que vous devez tout de suite apprendre à sélectionner à partir du clavier ; vous en verrez l'utilité un peu plus loin. Chacune d'entre elles est associée à une touche fonction.

Souris : F1 *Crayon* : F2 *Annuler* : F3 *Valider* : F4

Vous pouvez d'ores et déjà vérifier que tout fonctionne bien en appuyant sur F4 : la fenêtre disparaît. Vous avez validé les *Préférences*. Pour ouvrir à nouveau, il suffit d'enfoncer successivement les touches ACC et barre d'espace comme précédemment.

Si une souris est connectée, le coin du cadre marqué *Souris* est "retourné" afin de vous montrer que c'est elle qui est active. Vous pouvez le vérifier en déplaçant la flèche sur l'écran. Ce principe du "coin retourné" est appliqué dans tout le logiciel afin de vous montrer clairement les options actives.

Si un crayon seul est connecté, c'est le coin du cadre *Crayon* qui est retourné. Si une souris et un crayon sont connectés, c'est toujours la souris qui prend le dessus. Mais vous pouvez passer au crayon en cliquant sur le cadre *Crayon* ou inversement, sélectionner la souris avec le crayon.

Ce serait une bien mauvaise idée de sélectionner le crayon ou la souris si vous ne disposez pas de ce périphérique. A ce moment-là, vous perdrez la main. C'est alors qu'il sera bien utile de connaître la correspondance entre les options et les touches fonction. Appuyez alors sur F3 qui annulera votre sélection malencontreuse et vous permettra de revenir aux choix initiaux. Vous pourrez vous trouver dans une situation du même type si vous aviez sélectionné des couleurs foncées avec le crayon optique qui ne serait plus capable de les lire. Dans ce cas également, pensez à la touche F3.

Les autres cadres de la fenêtre *Préférences* servent à régler les couleurs. Quatre couleurs interviennent :

- **Tour** : c'est la couleur du bord extérieur de l'écran.
- **Fond** : c'est la couleur de l'écran.
- **Cadre** : c'est la couleur de l'écriture et des cadres.
- **Curseur** : c'est la couleur de la flèche, écho de la souris ou du crayon.

Pour régler ces quatre couleurs, vous agirez sur les trois cadres marqués R (rouge), V (vert) et B (bleu) en pointant l'une des petites barres verticales et en la déplaçant entre les signes + et - . Vous verrez au moment où vous ferez ce déplacement, son effet immédiat sur l'une des quatre parties d'écran concernée.

Le plus simple consiste à faire des expériences. Il faudra être prudent si vous utilisez un crayon qui se trouvera souvent inactif sur des couleurs trop sombres : dans ce cas, **F3** ! Sachez toutefois que les trois barres collées à gauche (-) donnent du noir et collées à droite (+), du blanc. Entre ces deux extrêmes, vous avez 4096 teintes différentes.

L'option *Préférences* vous permet essentiellement de choisir des couleurs d'écran qui s'accomoderont à la fois à vos goûts et à vos yeux.

Lorsque tout est à votre convenance, enfoncez la touche **F4** ou sélectionnez l'option *Valider* qui vous permettra de revenir à la page en-tête.

Il est possible de sauvegarder sur disquette, la configuration de l'option *Préférences* (reportez-vous à l'Annexe A).

8. IMPRESSION D'ÉCRAN

A tout moment, vous pouvez obtenir une copie d'écran sur imprimante en appuyant sur **ACC-STOP**.

L'ATELIER ARTICLES

Cet atelier est le plus important. C'est ici que vous rédigerez les articles qui seront la base de votre journal. Un article comprend du texte et des illustrations. Le texte peut être écrit avec différentes fontes, les illustrations sont sélectionnées à partir des dessins (voir l'atelier *Dessins*).

Si vous souhaitez exploiter toutes les fonctions de l'atelier *Articles*, il est souhaitable que vous preniez connaissance au préalable des possibilités des ateliers *Dessins* et *Fontes* dans lesquels vous pourrez exploiter les fontes et les planches de dessins enregistrées sur la disquette *Données*. Ces données figurent intégralement dans deux annexes à la fin de cette documentation. Les dessins et les fontes qui interviendront dans vos articles peuvent être, soit les dessins et les fontes de la disquette *Données*, soit des dessins et des fontes que vous créerez dans les ateliers.

1. PRÉPARATION D'UNE DISQUETTE

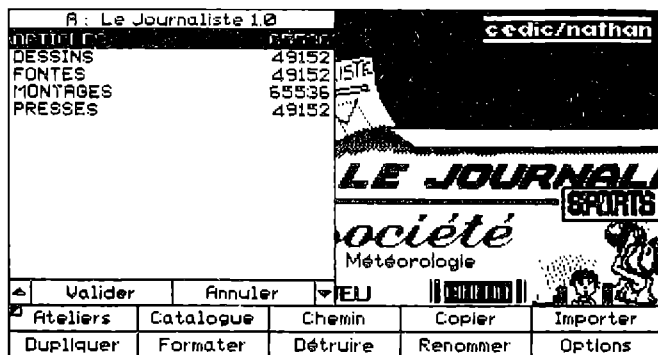
Avant de procéder à la rédaction d'articles, il est indispensable que vous disposiez d'une disquette préparée sur laquelle vous allez pouvoir enregistrer.

☛ *N'utilisez jamais la disquette Données pour enregistrer vos articles.*

La disquette sur laquelle les articles vont être enregistrés doit être formatée. L'opération de formatage est décrite dans l'Annexe A.

2. LANCEMENT

Placez-vous au menu d'entrée dans le logiciel. Vérifiez que la disquette *Système* est dans le lecteur. Pointez l'option *Ateliers*. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle apparaissent les noms des cinq ateliers. *Articles* est le premier dans l'ordre alphabétique. Pointez-le, il passe en vidéo inverse.

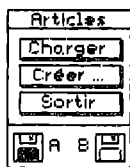


Sélection de Articles dans l'option Ateliers.

En bas de cette fenêtre, pointez l'option *Valider*. Pendant quelques secondes, le lecteur se met en marche et charge le programme de l'atelier *Articles*. Les dix options qui figurent en bas de l'écran d'entrée dans l'atelier vont être détaillées dans ce chapitre. La première à laquelle nous allons nous intéresser est l'option *Articles...* qui permettra, aussi bien de créer un nouvel article que de charger un article déjà enregistré afin de le corriger ou de le compléter.

3. CRÉER OU CHARGER UN ARTICLE : OPTION *Articles...*

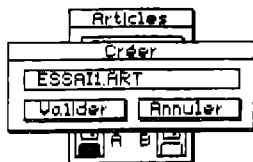
Pointez *Articles...* Une fenêtre s'ouvre vous donnant le choix entre *Créer*, *Charger* et *Sortir* qui revient à annuler la commande.



Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Fenêtre de choix de l'option Articles...

Choisissez l'option *Créer*. La procédure de chargement d'un article déjà enregistré sera décrite à la fin de ce chapitre. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous allez devoir donner un nom à votre article. Ce nom vous permettra de le retrouver, une fois qu'il sera enregistré sur la disquette. Pour notre exemple, nous avons choisi le nom *ESSAI1.ART*. L'extension *ART* distingue les fichiers d'articles sur la disquette.



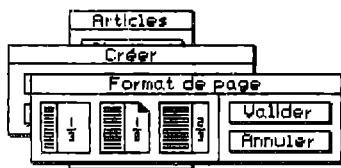
Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Fenêtre de choix d'un nom d'article.

Après avoir saisi le nom, appuyez la touche ENTRÉE puis pointez l'option *Valider*. A ce niveau, vous pouvez encore, soit pointer *Annuler* pour revenir au menu précédent, soit pointer le cadre où le nom est inscrit afin de le modifier.

4. SÉLECTION DE LA LARGEUR DE L'ARTICLE

Aussitôt après avoir choisi le nom de l'article, vous devrez choisir la largeur de la colonne dans laquelle vous créerez votre article. Ce choix est important pour le montage de l'article dans la page du journal. L'atelier *Articles* vous offre trois largeurs différentes. Mesurées en fraction de la page imprimée, ces largeurs seront désignées par : 1/3, 1/2, 2/3.



Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Fenêtre de choix de la largeur de l'article.
1/3, 1/2, 2/3.

- ☛ *La création des articles de largeur 1 appelés manchettes est décrite plus loin.*

Le choix de la largeur de l'article est déterminé par la position que vous lui réservez dans le montage. La largeur que vous fixez pourra être modifiée par la suite mais mieux vaut bien se décider au départ.

5. FORME DES PARAGRAPHES : OPTION *Paragraphe*

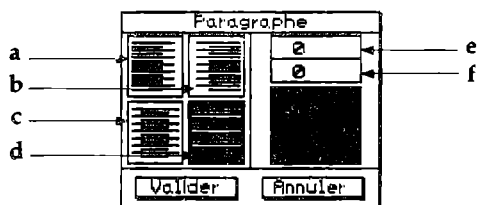
Un texte est constitué d'une suite de paragraphes. Le début et la fin d'un paragraphe sont marqués par un saut de ligne obtenu en enfonçant la touche **ENTRÉE**.

La forme d'un paragraphe est déterminée par trois éléments :

- la disposition des lignes : au fer à gauche, au fer à droite, centré ou justifié,
- la marge gauche,
- le découvert, c'est-à-dire, la marge de la première ligne du paragraphe.

On dit qu'un texte est au fer (ou en drapeau) lorsque les premiers caractères de chaque ligne (**fer à gauche**) ou les derniers caractères de chaque ligne (**fer à droite**) sont alignés verticalement. On dit qu'un texte est **justifié** lorsqu'il est à la fois au fer à gauche et à droite. La justification est obtenue en équilibrant les espaces entre les mots de chaque ligne. Le logiciel ne fait pas de césure automatique en fin de ligne. Par contre, vous pourrez modifier les espaces entre deux caractères (voir l'option *Approches*).

Pointez l'option *Paragraphe*.



Volr	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

La fenêtre forme d'un *Paragraphe*.

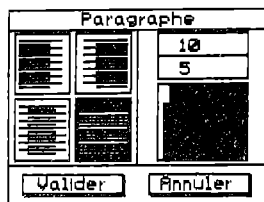
- a. Fer à gauche
- b. Fer à droite
- c. Centré
- d. Justifié
- e. Valeur du découvert
- f. Valeur de la marge

Par défaut, tous les paragraphes sont justifiés avec un découvert et une marge nuls.

Pour modifier la présentation d'un paragraphe, vous pourrez :

- placer le curseur à un endroit quelconque dans le paragraphe,
- pointer l'une des quatre formes de paragraphe,
- pointer la case *découvert* et y inscrire un nombre,
- pointer la case *marge* et y inscrire un nombre.

La forme ombrée traduit graphiquement le format de votre paragraphe.



Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Réglage d'un paragraphe. Justifié, découvert 10, marge 5.

Lorsque vous validez cette fenêtre (pointez l'option *Valider*), le texte se réaffiche à partir de la première ligne du paragraphe modifié mais ne vous inquiétez pas, le texte de l'article est inchangé.

- ☛ *Lorsque vous saisissez votre texte, il sera toujours présenté au fer à gauche. Si votre choix de présentation est différent, vous pourrez le voir de deux façons différentes : à l'écran grâce à l'option Voir et au moment de l'impression.*


6. SAISIE ET CORRECTION DU TEXTE

La saisie du texte de l'article se fait d'une façon très naturelle. Vous vous contentez de taper la suite des lettres au clavier. Le programme se charge lui-même des passages à la ligne sans couper les mots. Au moment où vous arrivez au bout d'une ligne, elle s'efface, puis est aussitôt réaffichée et le mot qui ne tenait pas sur cette ligne est rejeté automatiquement à la ligne suivante.

Ce passage à la ligne provoque un peu de retard à l'affichage des caractères que vous êtes en train de frapper mais ces caractères sont en permanence enregistrés par le programme et vous n'en perdrez jamais aucun.

6.1. DÉPLACEMENTS DU CURSEUR D'ÉCRITURE

Vous pouvez déplacer le curseur d'écriture de deux façons différentes : soit avec les flèches, soit avec la souris (ou le crayon).

 *A tout moment, vous pouvez déplacer le curseur souris-crayon sur tout l'écran. Les zones actives sont celles où du texte est affiché ainsi que la barre des options.*

Le plus simple pour amener le curseur à un endroit du texte où vous souhaitez apporter une correction est de pointer sur l'écran avec la souris ou le crayon. Mais si cet endroit est très proche de la position actuelle du curseur, il est plus simple et plus rapide d'opérer ce déplacement au clavier. Les touches concernées sont les suivantes :

- ↑ : déplace le curseur sur la ligne supérieure.
- ↓ : déplace le curseur sur la ligne inférieure.
- : déplace le curseur d'un caractère à droite.
- ← : déplace le curseur d'un caractère à gauche.
- ⇐ : place le curseur en début de ligne.
- ACC-** ⇐ : déplace le curseur en fin de ligne.

Notez bien que le curseur se place toujours juste après un caractère affiché. La présence de sauts de ligne (fin de paragraphe) et de lignes courtes peut provoquer des déplacements inattendus mais logiques : par exemple, si le curseur est en bout de ligne, la flèche droite le fera passer au début de la ligne suivante.

6.2. DÉFILEMENT DU TEXTE : LE MODE ROULEAU (scroll)

Un article commence en haut de l'écran. Lorsque vous arriverez au bout de la dernière ligne de l'écran, tout le texte sera décalé vers le haut de façon à libérer une ligne pour vous permettre de poursuivre. La première ligne disparaît de l'écran mais est toujours présente en mémoire. L'article est donc une longue feuille dont vous ne voyez qu'une partie. Vous ne pouvez déplacer cette fenêtre qu'avec les touches fléchées du clavier.

- Pour monter dans le texte, amenez le curseur sur la première ligne de l'écran et enfoncez la touche ↑.
- Pour descendre dans le texte, amenez le curseur sur la dernière ligne de l'écran et enfoncez la touche ↓.
- Pour faire un saut vers le bas équivalent à un écran entier, tapez **ACC** puis ↓.
- Pour faire un saut vers le haut équivalent à un écran entier, tapez **ACC** puis ↑.

6.3. EFFACEMENT : LES TOUCHES EFF, DEL et RAZ

EFF : efface le caractère à gauche du curseur.
DEL : efface le caractère à droite du curseur.
RAZ : efface toute la ligne à droite du curseur.

Les caractères supprimés dans une ligne peuvent éventuellement laisser de la place pour faire remonter sur cette ligne, le premier mot de la ligne suivante. Ce reformatage du texte n'est effectué que :

- lorsque vous enfoncez **EFF** alors que le curseur se trouve au début de la ligne,
- lorsque vous enfoncez une touche fléchée de déplacement vertical,
- lorsque vous remplacez le curseur à l'aide de la souris.

Le reformatage prend quelques secondes suivant la taille du paragraphe.

6.4. INSERTION

L'éditeur de texte fonctionne suivant deux modes : le mode insertion est le mode par défaut celui par lequel on entre dans l'atelier. Il est recommandé de rester dans ce mode le plus souvent possible. En mode insertion, le caractère frappé au clavier s'affiche à la position du curseur en poussant tous ceux qui le suivent.

L'insertion de caractères dans une ligne provoque régulièrement le passage du dernier mot de cette ligne à la ligne suivante. Ce passage prend également un peu de temps mais les caractères frappés pendant ce calcul sont restitués dès que l'affichage est remis à jour.

☞ *En mode insertion, pour remplacer un caractère par un autre, amenez le curseur devant le caractère à remplacer, effacez-le avec la touche EFF puis frappez le bon caractère.*

6.5. REMPLACEMENT

C'est le deuxième mode de l'éditeur. On l'obtient avec la touche **INS**. On revient au mode insertion de la même façon.

☞ *La touche **INS** déclenche le changement de mode et fonctionne en bascule.*

En mode remplacement, le curseur prend la forme d'un crochet tourné vers la droite. Dans ce mode, le caractère frappé recouvre le caractère devant le curseur.

6.6. SAISIE DES CARACTÈRES PARTICULIERS

a. Caractères absents

Dans les fontes de petite taille (Standard, Rome, Bâton et Script), tous les caractères du clavier sont définis. En revanche, dans les fontes de grande taille utilisées pour les titres, certains caractères du clavier ne sont pas définis (par exemple les minuscules).

☞ *Si un ? s'affiche à la place du caractère frappé, c'est que ce caractère n'existe pas dans la fonte en cours.*

Si vous en avez besoin pour votre article, passez dans l'atelier *Fontes* et créez-le.

b. Lettres accentuées

Certaines lettres accentuées ne sont pas sur le clavier (ê, û, ë).

Pour obtenir une lettre accentuée non présente sur la clavier tapez dans cet ordre :

- ACC,
- le caractère accent,
- la lettre minuscule.

Exemple :

ê s'obtient en tapant successivement (clavier en minuscules) : ACC, ^, e.

c. Code ASCII

Il est possible que soient définis dans une fonte des caractères non accessibles au clavier. Pour les obtenir à l'écran, il faut se reporter à leur code ASCII (voir Annexe D).

☞ *Tout caractère peut être obtenu en tapant ACC suivi de trois chiffres correspondant au code ASCII du caractère désiré.*

Exemple :

Pour afficher A, on peut taper : ACC-0-6-5

Pour afficher ê, on peut taper : ACC-1-3-6

7. CHANGEMENT DE FONTE

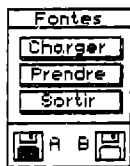
Les fontes de caractères (également appelées polices) enrichissent la présentation de votre article. Elles sont particulièrement utiles pour donner de l'importance aux titres. Toutes les fontes disponibles sur la disquette *Données* figurent dans l'Annexe C de cette documentation. Consultez-la avant de choisir celle qui vous convient.

7.1. CHARGER DES FONTES

Avant de procéder à des changements de fontes, créez un article. Dans la suite nous supposerons que l'écran est vide avec le curseur sur la première ligne.

Pour utiliser les fontes de la disquette *Données*, vous avez deux possibilités : soit vous chargez chaque fonte au moment où vous en avez besoin, soit vous chargez plusieurs fontes au début et vous les prenez à chaque fois que vous en avez besoin.

Pointez l'option *Fontes...*



Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Fenêtre de l'option *Fontes...*

Placez la disquette *Données* ou toute autre disquette contenant des fontes enregistrées dans le lecteur. Vous pouvez choisir le lecteur A ou le lecteur B en pointant (voir Annexe A). Pointez *Charger*. Une fenêtre s'ouvre sur la gauche de l'écran dans laquelle s'inscrivent les noms des fontes enregistrées sur la disquette. Les extensions qui suivent le nom de chaque fonte précisent si la fonte est normale (NOR), grasse (GRA) ou italique (ITA). Le nombre indique le nombre d'octets qu'occupe la fonte sur la disquette.

A : DONNEES		
ANGLAISE	NOR	7641
ANGLE	NOR	5028
BANNIERE	NOR	2377
BATON	NOR	1323
BROADWAY	NOR	4455
BRODERIE	GRA	5376
BRODERIE	NOR	5584
CITY	NOR	3493
CLASSIC	GRA	3222
CLASSIC	010	4207
COSY	GRA	1991
DIDOT	NOR	4751
DIGITAL	NOR	3161
FLORENCE	GRA	1714

▲	Valider	Annuler	▼
---	---------	---------	---

Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Fenêtre de sélection d'une fonte.

En pointant les deux flèches en bas de cette fenêtre vous vous déplacez dans le catalogue des fontes. Vous pouvez également utiliser les flèches du clavier. Pointez la fonte PHARAON. Pointez ensuite l'option *Valider* en bas de la fenêtre qui se referme.

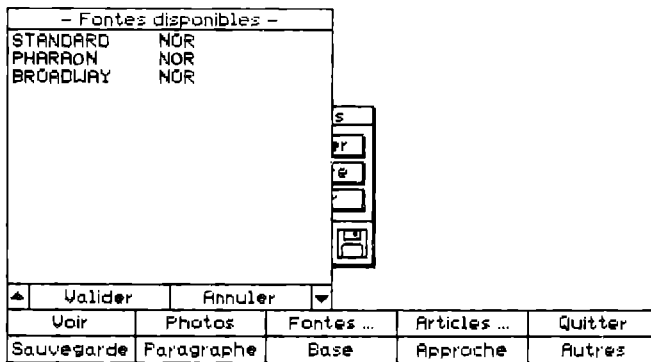
Avant d'utiliser la fonte PHARAON, nous allons charger une deuxième fonte. Dans la fenêtre initiale, pointez l'option *Charger*. Vous retrouverez le catalogue des fontes dans lequel vous choisirez une autre fonte, par exemple, la fonte appelée BROADWAY. Pointez son nom puis *Valider*.

Vous avez donc chargé en mémoire les fontes PHARAON et BROADWAY. Elles y resteront pendant toute la session. Comme les fontes occupent de la place en mémoire, ne chargez que celles dont vous avez vraiment besoin.

7.2. PRENDRE UNE FONTE

En plus des deux fontes que vous chargez, vous disposez toujours d'une fonte de base dont le nom est STANDARD. C'est avec cette fonte que sont écrits les noms des options, c'est avec elle que nous avons travaillé dans la première partie de ce chapitre.

Dans la fenêtre que vous retrouvez, choisissez l'option *Prendre*. Dans la fenêtre catalogue des fontes disponibles en mémoire, vous ne serez donc pas étonné de trouver trois fontes.



Fenêtre "Prendre une fonte".

Vous procéderez de la même façon que pour charger une fonte. Pointez le nom de la fonte avec laquelle vous voulez écrire, par exemple PHARAON. Pointez ensuite *Valider* pour retourner en édition.

A l'endroit où se trouve le curseur, les caractères que vous frapperez seront écrits dans la nouvelle fonte avec les mêmes fonctions d'édition.

A tout moment, vous pouvez *prendre* une fonte préalablement chargée. Notez bien, cependant l'important principe suivant :

- ☞ *Les caractères s'affichent dans la fonte qu'on vient de prendre, à partir de la position du curseur. Si vous frappez un autre caractère qu'un caractère affichable, la prise de fonte est annulée.*

Enfonchez la touche ENTRÉE et prenez la fonte BROADWAY (option *Fontes...*, option *Prendre* puis fonte BROADWAY). Les caractères frappés à partir de la position du curseur seront affichés dans la fonte BROADWAY.

LA FONTE PHARAON

LA FONTE
BROADWAY

Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Les fontes PHARAON et BROADWAY.

Il est possible de la même façon de placer plusieurs caractères dans des fontes différentes sur la même ligne et éventuellement dans le même mot. Pour cela, il suffit de prendre les fontes au bon moment, c'est-à-dire quand le curseur est au bon endroit.

Lorsque le texte de l'article est constitué de plusieurs fontes, les principes suivants s'appliquent tant qu'on ne prend pas de nouvelles fontes.

- *Si le curseur est placé entre deux caractères dans la même fonte, le caractère frappé sera affiché dans cette fonte.*
- *Si le curseur est placé entre deux caractères dans des fontes différentes, le caractère s'affiche dans l'une ou l'autre de ces fontes suivant que le curseur vient de la droite ou de la gauche.*

Grâce à ce second principe, il est possible, entre deux caractères de fontes différentes, d'insérer des caractères dans l'une ou l'autre de ces fontes.

AB|DE ABC|DE

Lorsque le curseur vient de la gauche, placé entre le grand B et le petit D, l'insertion du C se fait dans la grande fonte.

AB|DE ABC|DE

Lorsque le curseur vient de la droite, placé entre le grand B et le petit D, l'insertion du C se fait dans la petite fonte.

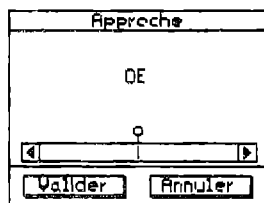
8. APPROCHES

L'approche est l'espace séparant deux caractères.

Toutes les approches sont définies (mais redéfinissables) dans l'atelier *Fontes* pour chaque caractère dans chaque fonte. Cependant, dans certains cas, il peut être intéressant de rectifier l'approche entre deux caractères. Commençons par le cas le plus simple, celui des lettres liées. Soit donc le mot OEUF : il est souhaitable de diminuer l'approche entre le O et le E.

Pointez l'option *Approche*. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous allez pouvoir rapprocher ou éloigner la lettre E. Précisément, cette option permet de régler l'approche gauche du caractère de droite.

UN OEUF



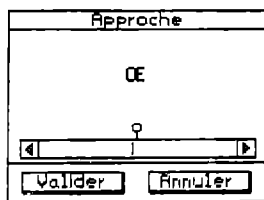
Voix	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Fenêtre de réglage des approches.

Pointez sur la flèche gauche pour rapprocher le E du O jusqu'à ce que les deux caractères se touchent.

- ☛ *La limite de rectification des approches dépend de la dimension des caractères.*

UN OEUF



Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Approche rectifiée dans la fenêtre.

UN OEUF

Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Approche rectifiée dans le texte après validation.

Lorsque l'approche est convenable, pointez *Valider* et vous retrouvez votre texte avec l'approche rectifiée. Notez bien que le curseur peut être replacé entre les deux caractères qui semblent collés.

On peut également rectifier les approches entre deux caractères écrits dans des polices différentes.

Certaines tentatives de modification d'approche peuvent échouer (l'option reste inactive lorsque vous la pointez). Voici trois de ces cas.

- Il n'y a pas de caractère à droite du curseur (fin de ligne).
- Le curseur est devant un dessin (voir plus loin).
- Le curseur est à gauche d'un changement de police. Pour rendre l'option active, avancez le curseur vers la droite, puis revenez en arrière jusqu'au même point.

9. RÉGLAGE DE LA LIGNE DE BASE : OPTION *Base*

La ligne de base est celle sur laquelle s'appuient les caractères du texte. C'est l'équivalent de la ligne d'écriture des cahiers d'écolier. L'option *Base* permet de la faire apparaître et de la déplacer vers le haut ou vers le bas. C'est très utile par exemple pour écrire des indices ou des exposants dans les expressions mathématiques.

Pointez *Base* à l'endroit où vous souhaitez modifier la ligne de base.

LE JOURNALISTE™

LE JOURNALISTE

Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Modification de la ligne de base pour écrire un exposant.

- Tapez JOURNALISTE,
- Pointez *Base*,
- Appuyez la flèche vers le haut (plusieurs fois),
- Appuyez ENTRÉE,
- Frappez TM,
- Pointez *Base*,
- Appuyez sur la flèche ↓ pour ramener la ligne de base à sa position initiale,
- Appuyez ENTRÉE.

Les limites de déplacement de la ligne de base sont liées à la taille de la fonte. Une fois la ligne de base modifiée, les caractères suivants sont affichés sur cette nouvelle ligne de base jusqu'à une nouvelle consigne. On peut enchaîner plusieurs changements de ligne de base pour écrire sous forme de vague.

Le principe d'héritage de fonte décrit au paragraphe précédent est identique dans les cas de changement de ligne de base. Suivant que le curseur vient de la gauche ou de la droite, il hérite de la ligne de base du caractère de gauche ou de droite.

- ☛ *Si vous changez la ligne de base au milieu d'une ligne, tous les caractères à droite du curseur ont leur ligne de base modifiée relativement à celle que vous changez.*

10. L'OPTION *Autres...* : accès aux planches de dessins, au format et à l'impression

Cette option ouvre sur un second niveau de commandes dans lesquelles sont réunies les commandes permettant de :

- changer la largeur de l'article (*Format*),
- prendre des photos dans les planches de dessins (*Clichés*),
- sélectionner des manchettes dans les planches de dessins (*Manchettes*),
- imprimer (*Imprimer*).

10.1. FORMAT : changement de la largeur d'un article

A tout moment, vous pouvez changer la largeur d'un article. Mais avant de le faire, prenez soin de vérifier que ce changement ne risque pas d'affecter les éléments constituant votre article.

Si vous diminuez la largeur d'un article :

- Les dessins présents risquent de ne plus tenir : un message vous demandera si vous acceptez de perdre ces dessins.
- Les décalages des dessins sont ramenés à zéro pour ceux qui déborderaient.
- Le texte risque de ne plus tenir en mémoire dans le cas d'un article très long.

☞ *Si vous réduisez la largeur de votre article, il est fortement recommandé de procéder à une sauvegarde avant de commander le changement de largeur.*

Pointez *Format*. La même fenêtre qui vous a servi à définir la largeur de l'article au moment de la création, s'ouvre.

A tout moment, vous pouvez changer la largeur d'un article. Mais avant de le faire, prenez soin de vérifier que ce changement ne risque pas d'affecter les éléments constituant votre article.



Format	Clichés	Manchettes	Imprimer	Sortir

Fenêtre de changement de largeur.

L'opération prend plus ou moins de temps suivant la taille de votre article.

10.2. CLICHÉS : sélection de photos dans les planches

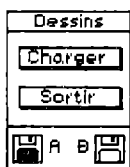
☛ *Avant d'envisager d'insérer des dessins dans votre article, nous vous encourageons à commencer par apprendre les principales fonctionnalités de l'atelier Dessins pour y préparer dans des planches spéciales, les dessins que vous souhaitez insérer.*

En effet, dans l'atelier *Articles*, l'option *Clichés* ne vous permettra que de sélectionner des parties de planches et non de les modifier, ce qui est possible dans l'atelier *Dessins*. C'est le principe même du logiciel de séparer les tâches.

Préparez donc la disquette où sont enregistrées les planches dont vous souhaitez placer un ou plusieurs morceaux dans votre article. La meilleure formule consiste à copier au préalable ces planches sur la disquette sur laquelle vous enregistrerez également les articles du journal (voir l'Annexe A pour l'option *Copier*).

Pointez l'option *Clichés...* Un second menu apparaît en bas de l'écran et votre article disparaît de l'écran. C'est sur ce nouvel écran que s'afficheront les planches de dessins que vous chargerez.

Dans la barre de commande, pointez l'option *Dessins...*

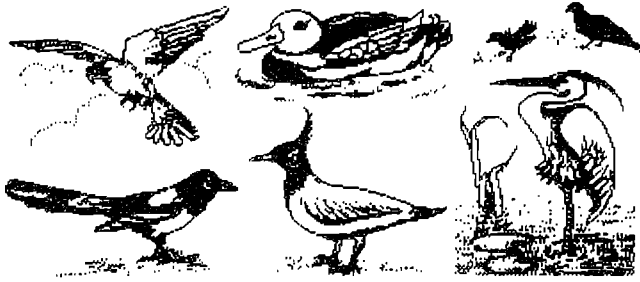


Dessins...				Sortir
<====>				

La fenêtre de chargement des dessins.

Notez dès à présent que vous pouvez retourner à l'écran précédent en pointant l'option *Sortir*.

Choisissez *Charger* et le lecteur dans lequel est placée la disquette contenant les planches. Une fenêtre catalogue s'ouvre dans laquelle vous choisissez une planche en pointant son nom puis l'option *Valider*. Aussitôt, la planche se charge en mémoire et apparaît sur l'écran. Imaginons que vous ayez choisi de charger la planche *Oiseaux*.



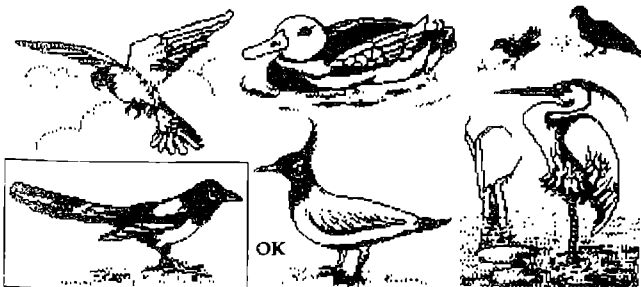
Dessins...				Sortir
<====>				

La planche Oiseaux chargée.

☞ Notez dès à présent que l'option double flèche vous permet de passer de la partie droite à la partie gauche de la planche et vice-versa (voir l'atelier Dessins).

Vous devez maintenant sélectionner la partie de cette planche que vous souhaitez insérer dans votre article. Vous procédez de la même façon que pour les sélections de l'atelier Dessins. Avec la flèche, pointez successivement deux sommets opposés d'un rectangle. Lorsque cette sélection est opérée, vous pouvez :

- Ajuster la position et la taille du cadre en pointant ou avec les touches du clavier (flèches pour la position, chiffres pour la forme). Reportez-vous aux explications détaillées données dans l'atelier Dessins.
- Interrompre votre sélection en appuyant la touche STOP.
- Pointer le curseur OK pour valider votre sélection



Dessins...				Sortir
<====>				

Sélection d'une photo dans la planche Oiseaux.

Dès que vous aurez pointé OK, la photo est rangée en mémoire. Vous pouvez alors, soit sélectionner une seconde photo, soit charger une planche pour y prendre une autre photo.

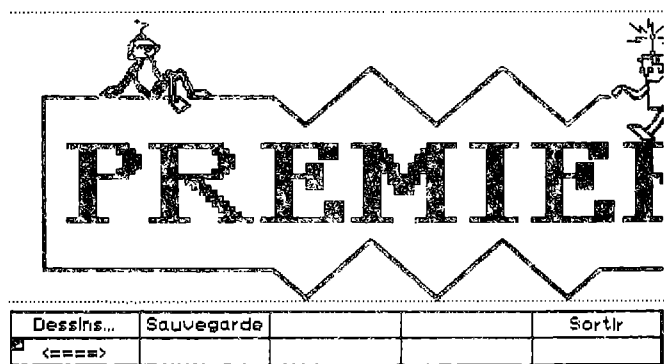
10.3. MANCHETTES

☞ *Les manchettes sont des articles de largeur 1, correspondant à toute la largeur de la feuille imprimée. Elles sont considérées comme des articles mais doivent être conçues au préalable dans l'atelier Dessins.*

Une manchette est un article occupant toute la largeur de la page imprimée, ce qui correspond à environ un écran et un tiers. Les manchettes doivent être prises dans une planche de dessins. Pour que les manchettes correspondent exactement à ce que vous attendez, c'est-à-dire pour qu'elles occupent effectivement toute la largeur de la page imprimée, il faut qu'elles soient créées dans l'atelier *Dessins* en utilisant la totalité de la page (option *double flèche*).

Pointez l'option *Manchettes*. Vous obtenez le même écran que pour l'option *Clichés* avec en plus une possibilité de sauvegarde. En effet, la manchette n'apparaîtra pas dans l'article lui-même qui n'a jamais la largeur suffisante. Par contre, c'est seulement dans cet atelier que vous pourrez l'enregistrer.

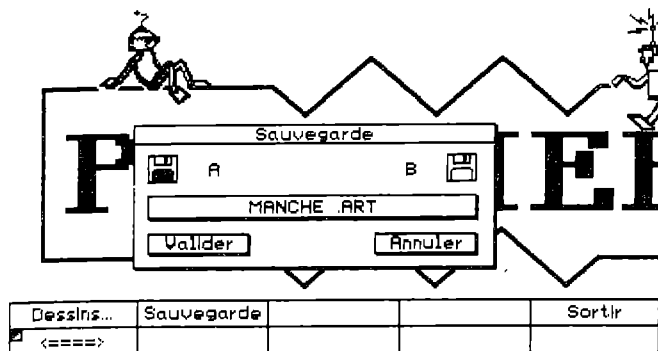
Pointez *Dessins...* puis l'option *Charger* et sélectionnez la planche spéciale que vous avez créée dans le but d'en faire une manchette. Pointez ensuite *Valider*.



Sélection d'une manchette.

Pour sélectionner une manchette, vous allez encadrer le dessin en haut et en bas. Pointez un peu au-dessus du dessin. Un trait pointillé apparaît puis un second qui suit votre main et que vous devrez pointer sous la partie la plus basse du dessin. Vous pouvez également commencer par le bas et remonter. Lorsque vous avez pointé le second trait horizontal, vous pouvez, soit valider en pointant sur OK, soit ajuster l'encadrement en repointant sur la croix fléchée.

Lorsque votre sélection vous semble correcte, pointez *Sauvegarde* et choisissez un nom pour votre manchette dans la fenêtre qui s'ouvre.



Fenêtre de sauvegarde d'une manchette.

Pour revenir au menu précédent, pointez sur *Sortir*.

10.4. IMPRIMER

Comme son nom l'indique, cette option vous permet d'imprimer votre article dans son état actuel.

- ☞ *Avant de procéder à une impression, vous devez avoir choisi une bonne configuration d'imprimante et de papier (voir le premier chapitre).*

Pointez l'option *Imprimer*. Après quelques secondes, votre article réapparaît à l'écran à partir du début puis l'impression commence. Tout l'article défilera alternativement à l'écran puis sur l'imprimante. Vous pourrez ainsi facilement vous relire avant de continuer votre rédaction. L'impression d'article est également très utile avant de procéder au montage, pour évaluer la taille d'un article et son occupation dans la page.

- ☞ *On peut interrompre l'impression en frappant une touche du clavier. Une fenêtre vous demande alors de confirmer l'interruption.*

11. L'OPTION *Photos* : sélection et insertion de photos dans l'article

Sortez des options accessibles par l'option *Autres* en pointant l'option *Sortir*. Nous revenons aux options de premier niveau.

Placez le curseur d'écriture à l'endroit où vous souhaitez placer l'une des photos que vous avez prises. Pointez l'option *Photos*.

L'article s'efface, vous retrouvez la première photo prise dans *Clichés*.



Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Sélection d'une photo.

Vous pouvez faire défiler les photos prises en pointant les deux flèches à l'extrémité droite de l'écran ou en enfonçant les touches correspondantes du clavier. Lorsque vous êtes sur la bonne photo, c'est-à-dire celle que vous souhaitez insérer à l'endroit où vous avez laissé le curseur, pointez sur la lettre **O**, appuyez la touche **O** ou la touche **ENTRÉE**.

Pour sortir sans sélectionner de photo, pointez sur la lettre **N**, appuyez la touche **N** ou la touche **STOP**.

Un exemple de photo



insérée dans un texte

Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Insertion dans le texte de la photo sélectionnée.

Vous retrouvez alors votre photo à l'endroit exact où vous aviez laissé le curseur d'écriture. Si ce curseur se trouvait au milieu d'une ligne, cette ligne est coupée par la photo.

Le curseur d'écriture clignote devant la photo.

- ☞ *Considérez chaque photo de l'article comme un gros caractère occupant toute une ligne.*

Vous pouvez l'effacer en plaçant le curseur avant le premier caractère de la ligne suivante et en appuyant EFF. Vous pouvez placer le curseur devant la photo et appuyer sur ENTRÉE pour la faire descendre. La seule différence avec un caractère, c'est que...

... vous ne pouvez pas, quelle que soit la taille de la photo, écrire d'autres caractères sur la même ligne.

Par contre, vous pouvez déplacer la photo horizontalement. Amenez le curseur devant la photo (au clavier ou en pointant à sa hauteur). Pointez ensuite de nouveau sur la photo. Un cadre clignotant apparaît que vous pouvez déplacer **horizontalement** avec la souris ou le crayon en visant sur l'écran puis en pointant. Lorsque le cadre est fixé, vous avez deux possibilités pour ajuster sa position.

- En pointant à l'intérieur du cadre (curseur en forme de croix fléchée) pour reprendre le déplacement.
- En utilisant les deux flèches horizontales du clavier.

Pour valider la position, vous avez également deux possibilités :

- Pointez en dehors du cadre (curseur OK).
- Appuyez la touche ENTRÉE.

A ce moment la photo se réaffiche dans la position que vous venez de valider. Vous pouvez reprendre la position horizontale d'une photo à tout moment.

- ☞ *Pour déplacer une photo dans le texte, effacez-la (touche EFF avec le curseur au début de la ligne suivante) placez le curseur d'écriture à la bonne position dans le texte puis passez par Photos pour reprendre la photo.*

12. VOIR

Cette option permet de voir la présentation des paragraphes justifiés, centrés ou au fer à droite, tels qu'ils seront imprimés. Dans ce mode, c'est-à-dire lorsque le coin de l'option Voir est retourné, vous ne pouvez que vous déplacer dans le texte. Il faut revenir au mode normal pour continuer la saisie.

Le mode voir est un mode de consultation. Seules, les touches de déplacement sont actives. Pour reprendre la saisie, annulez le mode Voir en pointant. L'option voir fonctionne en bascule.

⌘ Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

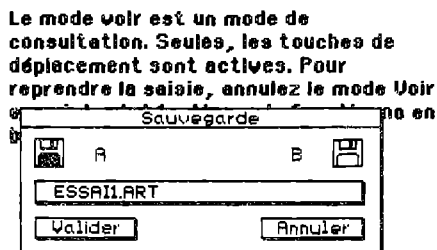
Exemple de texte justifié dans le mode Voir.

☞ **Le mode Voir est un mode de consultation. Seules, les touches de déplacement sont actives. Pour reprendre la saisie, annulez le mode Voir en pointant. L'option Voir fonctionne en bascule.**

13. SAUVEGARDE

Cette option permet de sauvegarder l'article en cours sur une disquette. Si vous avez pris le soin de passer par l'option *Articles...* pour *Créer* votre article, vous retrouverez le nom que vous lui aviez donné à cette occasion. Sinon, vous devrez choisir un nom à la place de celui qui vous sera proposé par défaut. Ce nom doit contenir moins de neuf lettres. Il est vivement conseillé de lui ajouter l'extension ART pour le distinguer plus facilement sur la disquette.

Placez la disquette sur laquelle vous souhaitez enregistrer votre article dans le lecteur (A ou B) et pointez l'option *Sauvegarde*.



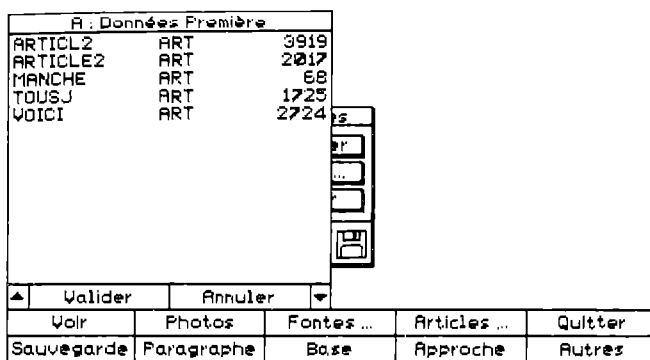
⌘ Voir	Photos	Fontes ...	Articles ...	Quitter
Sauvegarde	Paragraphe	Base	Approche	Autres

Fenêtre de sauvegarde d'un article.

14. CHARGER UN ARTICLE ENREGISTRÉ

Retour à la case départ avec l'option *Articles...* qui nous a servi à créer un article. Lorsque vous entrez dans l'atelier *Articles* pour reprendre un article enregistré sur une disquette, vous devrez :

- placer la disquette contenant l'article dans le lecteur (A ou B),
- pointer l'option *Articles...*,
- dans la fenêtre, pointer l'option *Charger*,
- dans la fenêtre catalogue qui s'ouvre à gauche de l'écran, pointer le nom de l'article que vous souhaitez charger. S'il ne s'y trouve pas, pointer *Annuler*, changer de disquette et recommencer,
- pointer l'option *Valider*.



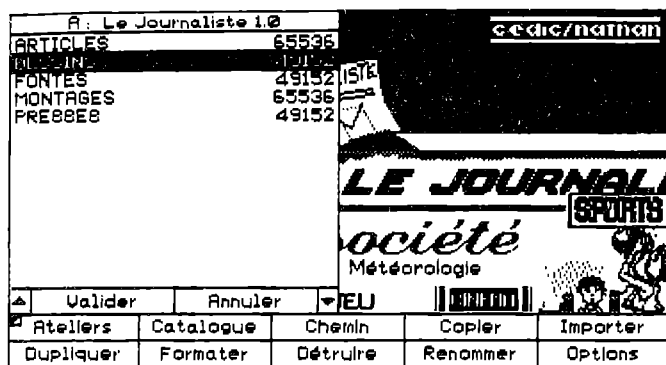
Fenêtre de sélection d'un article à charger.

Le temps de chargement dépend de la taille de l'article. Il s'affiche toujours à l'écran par la première ligne. Dès qu'apparaît le curseur d'écriture, vous pouvez reprendre la main et exploiter toutes les fonctions décrites ci-dessus.

- ☞ *Le logiciel conserve automatiquement la version précédente de votre article. Ce fichier de sauvegarde porte le même nom que votre article mais il a pour extension "BAK". Si vous désirez reprendre cette version de votre article, nous vous conseillons au préalable de renommer le fichier BAK en prenant soin de ne pas utiliser l'extension "BAK".*

L'ATELIER DESSINS

Placez-vous au menu d'entrée du logiciel. Pointez l'option *Ateliers*, sélectionnez le fichier *DESSINS* puis pointez l'option *Valider*. Pendant quelques secondes, le programme se charge en mémoire.



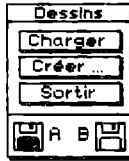
Appel de l'atelier Dessins.

Pour décrire toutes les fonctions de l'atelier Dessin, nous partirons de certaines planches de l'album puis nous indiquerons à la fin de ce chapitre, comment créer une nouvelle planche.

Notez bien dès à présent que toutes les manipulations se font avec le crayon optique ou la souris. Toutefois un certain nombre de manœuvres peuvent être faites avec les touches du clavier. Elles sont toutes décrites en détail en fin de chapitre.

1. SÉLECTION D'UNE PLANCHE DE L'ALBUM : OPTION Dessins...

En entrant dans l'atelier Dessins, vous rencontrez l'écran habituel avec son bandeau de commande. Nous allons commencer par charger une planche de l'album. Placez la disquette *Données* dans le lecteur B si vous avez deux lecteurs ou dans votre lecteur si vous n'en avez qu'un. Pointez l'option *Dessins...* qui vous permettra soit de charger une planche de l'album, soit de créer une nouvelle planche.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Fenêtre d'entrée dans l'option Dessins...

Une fenêtre s'ouvre qui vous permet de choisir entre ces deux possibilités. Choisissez l'option *Charger* sur le lecteur (A ou B) où se trouve la disquette contenant des planches de dessins. Aussitôt, la fenêtre *Catalogue* s'ouvre dans laquelle vous allez sélectionner une planche de dessins. Toutes les planches de l'album sont des fichiers portant l'extension *DES*.

Les deux flèches en bas de la fenêtre permettent de faire défiler la liste complète des planches enregistrées. Choisissez le fichier *ARTS*.

A : PLANCHES		
AFRIQUE1	DES	4003
AFRIQUE2	DES	5479
ALIMENTS	DES	3873
AMERIC1	DES	5681
AMERIC2	DES	6143
AMERIC3	DES	5633
ANIMAUX1	DES	2386
ANIMAUX2	DES	2977
ANIMAUX3	DES	3630
ANIMAUX4	DES	2991
ANIMAUX5	DES	2585
ARBRES	DES	4279
ARMES	DES	3319

▲	Valider	Annuler	▼
---	---------	---------	---

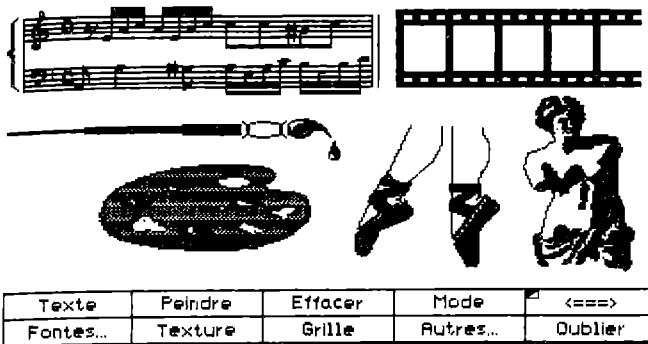
Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Sélection de la planche *ARTS*.

Pointez ensuite l'option *Valider*. Le lecteur se met en marche pour charger la planche sélectionnée.

Les fonctions de l'éditeur sont réparties sur deux niveaux. L'option *Autres...* permet d'accéder au deuxième niveau. De la même façon, lorsque vous êtes au deuxième niveau, l'option *Autres...* vous fait revenir au premier niveau.

Pointez l'option *Autres...*



La planche Art et le deuxième niveau de l'éditeur graphique.

L'option *Autres...* vous permet ensuite de revenir au premier niveau.

Nous allons décrire chaque option de l'éditeur graphique en commençant par celles du premier niveau.

- ☛ *Notez bien que dans tout l'éditeur graphique, le curseur prend une forme particulière qui dépend de l'option que vous avez sélectionnée et avec laquelle vous êtes en train d'opérer. Ce curseur comporte lorsque c'est nécessaire, une petite croix dont le centre vous permet de viser avec précision.*

2. LES OPTIONS DU PREMIER NIVEAU

Avant de commencer le passage en revue de chacune des fonctionnalités de l'atelier Dessins, notez bien les conseils suivants qui pourront vous être utiles pour corriger une fausse manœuvre :

Corrections :

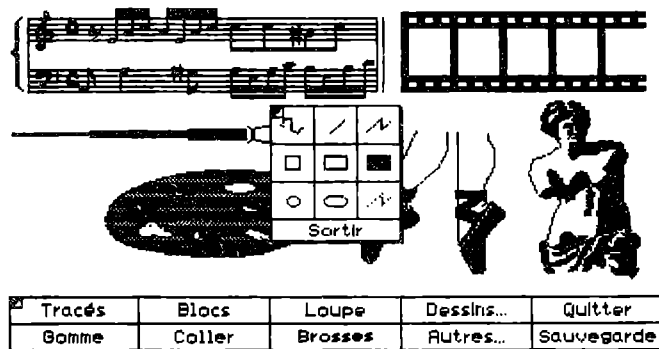
- Pour effacer le dernier tracé : touche EFF ou option *Oublier* au deuxième niveau. Cette fonction est en bascule (oublier deux fois ramène au point de départ).
- Pour effacer tout l'écran : touche ACC puis touche EFF ou option *Effacer* au deuxième niveau.
- Pour interrompre une action en cours : touche STOP.

2.1. TRACÉS ET BROSSES

Ces deux options doivent être décrites ensemble.

- *Tracés* est l'option principale de dessin. Elle permet de dessiner des lignes, des droites, des rectangles, des carrés, des cercles et des ellipses.
- *Brosses* définit la forme du pinceau avec lequel les lignes sont dessinées.

Pointez l'option *Tracés*. Une fenêtre s'ouvre qui vous propose neuf types de tracés différents.



La fenêtre de sélection de tracé.

Par défaut c'est l'option *Ligne* qui est sélectionnée.

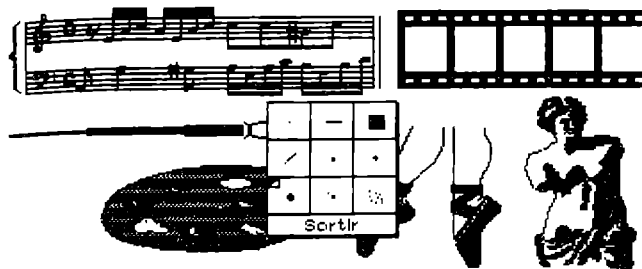
- Ligne*
- Segment*
- Ligne brisée*
- Carré*
- Rectangle*
- Rectangle plein*
- Cercle*
- Ellipse*
- Ligne brisée en pointillé*

a	b	c
d	e	f
g	h	i

Lorsqu'on entre dans cette fenêtre, on peut, soit pointer l'un des neuf types de tracé proposés, soit refermer la fenêtre en pointant l'option *Sortir* ou en appuyant la touche STOP.

Pour l'instant, ne choisissez pas de type de tracé mais pointez *Sortir*.

Pointez ensuite l'option *Brosses*. Une fenêtre s'ouvre qui vous propose neuf brosses différentes, c'est-à-dire neuf formes de pinceau.



<input type="checkbox"/> Tracés	Blacs	Loupe	Dessins...	Quitter
<input type="checkbox"/> Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

La fenêtre de sélection des brosses.

Par défaut, la brosse ronde est sélectionnée.

- a. Point
- b. Trait horizontal
- c. Gros carré plein
- d. Trait oblique
- e. Petit carré
- f. Croix
- g. Ronde
- h. Trait double
- i. Brosse personnelle

a	b	c
d	e	f
g	h	i

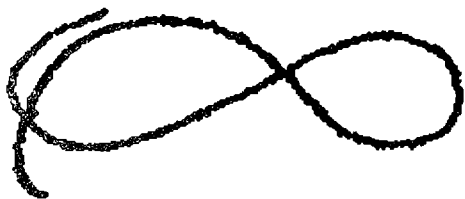
Lorsqu'on entre dans cette fenêtre, on peut, soit pointer l'un des neuf types de brosses proposées, soit refermer la fenêtre en pointant l'option *Sortir* ou en appuyant la touche STOP.

☞ *Le principe de définition de la brosse personnelle est décrit plus loin, dans l'option Blocs.*

A partir de ces deux options, de nombreuses variations sont possibles. On choisit d'abord une brosse puis un type de tracé. Nous laissons de côté pour l'instant le mode de tracé comportant un remplissage (rectangle plein).

2.1.1. Tracés de type Ligne

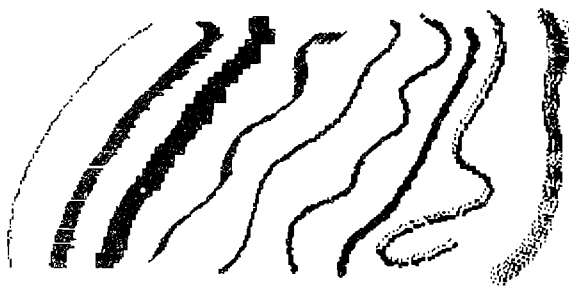
Par défaut, la brosse est ronde, le type de tracé est la ligne. Vous dessinez sur l'écran exactement comme on le fait avec un pinceau.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Dessin d'une ligne avec la brosse ronde.

Vous pouvez à présent pointer l'option *Brosses* pour changer la forme du pinceau. Il suffit de pointer l'une des formes de la fenêtre qui se referme après cette sélection. Vous revenez sur l'écran pour dessiner avec ce nouveau pinceau. Il est inutile de repasser dans l'option *Tracés*.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

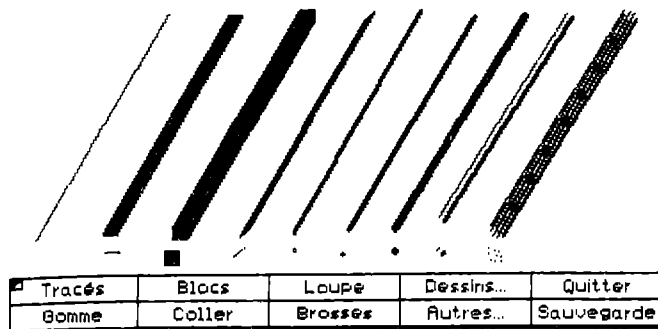
Neuf lignes avec neuf brosses différentes.

2.1.2. Tracés de type Segment

Pointez *Tracés* puis sélectionnez le type *Segment* (b).

Quel que soit le pochoir sélectionné, la manœuvre se déroule de la même façon. Notez que le curseur prend une forme particulière. Le centre de la petite croix va vous permettre de viser la première extrémité du segment. Dès que vous avez pointé, le curseur prend la forme OK. Il suit les déplacements de votre main à la manière d'un élastique attaché à la première extrémité. Tant que vous n'avez pas fixé la deuxième extrémité, la forme du segment ne tient pas compte du pochoir sélectionné.

Pointez une deuxième fois pour marquer la deuxième extrémité du segment. Le segment se trace alors avec la forme choisie dans l'option *Brosses*.



Neuf segments tracés avec neuf brosses différentes.

- ☞ Pour interrompre le tracé d'un segment, si par exemple, vous n'êtes pas satisfait de la première extrémité, appuyez sur STOP ou pointez une option autre que Brosses.

2.1.3. Tracés de type Ligne brisée pleine ou en pointillé

Pointez *Tracés* puis le type *Ligne brisée* (c) ou ligne brisée en pointillé (i).

Ce type de tracé consiste simplement à faire se succéder une suite de tracés de type segment de telle façon que chaque sélection d'extrémité donne le départ pour un nouveau segment.

Notez que l'on peut changer de brosse en cours de travail de façon à obtenir une ligne brisée dont chaque segment a une forme différente des autres.

- ☞ Pour interrompre le tracé d'une ligne brisée, enfoncez la touche STOP.

2.1.4. Tracés de type Carré, Rectangle, Cercle et Ellipse

Pointez *Tracés* puis le type désiré.

Chacun de ces types de tracé se déroule de la même façon. Seuls le curseur et la forme obtenue changent. L'opération se déroule en quatre temps.

A. Sélection du premier point

On sélectionne le premier point de la forme en amenant le curseur à l'endroit choisi et en pointant. Il s'agit de :

- Pour *Carré* et *Rectangle* : l'un des quatre sommets.
- Pour *Cercle* et *Ellipse* : le centre.

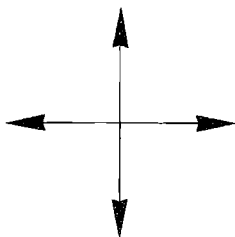
B. Sélection du deuxième point

Dès que le premier point est sélectionné, la forme se dessine et suit le déplacement de votre main en clignotant suivant le principe de l'élastique. Plus précisément, voici comment est définie la forme à partir du premier point et de la position du curseur :

- Pour *Carré* : le sommet opposé au premier, le plus proche du curseur qui donne un carré.
- Pour *Rectangle* : le sommet opposé au premier est exactement sur le centre de la croix du curseur.
- Pour *Cercle* : comme pour *Carré* mais la forme est le cercle inscrit dans ce carré.
- Pour *Ellipse* : comme pour *Rectangle* mais la forme est l'ellipse inscrite dans ce rectangle.

C. Rectification de la position de la forme

Lorsque le deuxième point est marqué, la forme cesse de clignoter mais elle ne se trace pas encore avec la brosse en cours. Si votre curseur reste à l'extérieur de la forme, il marque OK. Vous avez la possibilité de situer précisément la forme sur l'écran. Pour cela, amenez le curseur à l'intérieur. Il change alors de forme.



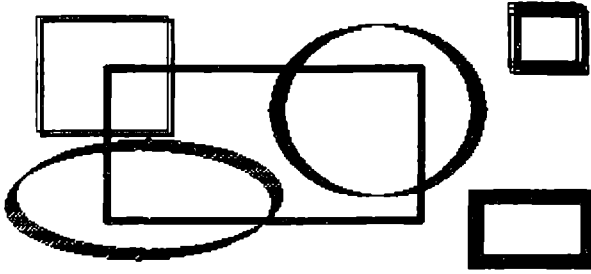
Le curseur à l'intérieur de la forme permet d'en rectifier la position.

Si vous pointez, la forme se remet à clignoter, le curseur devient une petite croix et vous avez alors la possibilité de déplacer la forme toute entière sur l'écran. Ce déplacement peut également se faire avec beaucoup de précision en utilisant les touches du clavier (voir à la fin de ce chapitre). Lorsque vous êtes sûr de vous, pointez à l'intérieur et revenez à l'extérieur.

D. Validation

Le curseur marque OK. Pointez pour signaler que vous êtes sûr de vous. La forme se dessine alors avec la brosse choisie.

Notez bien que juste avant de pointer sur OK, vous pouvez revenir dans la fenêtre *Brosses* pour choisir la forme du tracé.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Différentes formes tracées avec différentes brosses.

- ⚡ Notez bien que vous pouvez effacer une forme tracée en enfonçant la touche **EFF**. Seule la dernière forme tracée s'effacera en respectant celles qu'elle recouvrait éventuellement.

2.2. L'OPTION BLOCS

Pour décrire cette option, nous allons rappeler la planche *ARTS* en utilisant l'option *Dessins* comme au début.

Pointez l'option *Blocs*. Une fenêtre s'ouvre.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

La fenêtre de sélection de l'option *Blocs*.

- Copier
- Déplacer
- Déformer
- Symétrie verticale
- Symétrie horizontale
- Brosse et texture personnelles
- Effacer
- Inverser les couleurs
- Couper

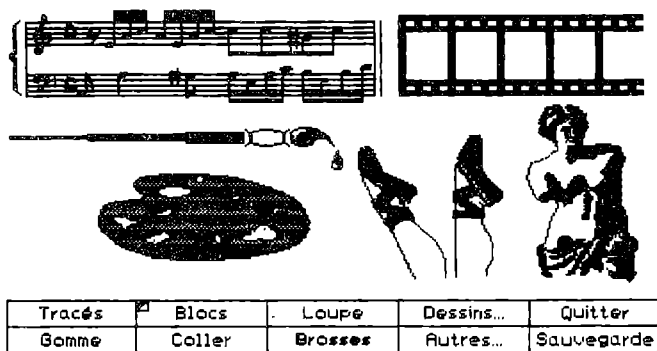
a	b	c
d	e	f
g	h	i

Nous allons ici décrire le rôle et le mode de fonctionnement de huit de ces neuf options. L'option *Couper* sera décrite plus loin avec l'option *Coller*.

Les trois options supérieures (*Copier*, *Déplacer*, *Déformer*) font intervenir deux cadres de sélection et sont un peu plus difficiles à utiliser que les six autres. Nous commençons donc par le plus simple. Dans la suite, nous décrirons le fonctionnement de chaque option, nous donnerons un exemple obtenu à partir de la planche *Arts*. Enfoncez la touche **EFF** pour retrouver la planche intacte après chaque opération.

2.2.1. Symétrie verticale et horizontale

Pointez *Blocs* puis le pictogramme *Symétrie verticale* (d). Pointez les deux sommets d'une fenêtre de sélection puis situez précisément la fenêtre sélectionnée comme dans l'option *Tracé de rectangle* décrite précédemment. Lorsque vous êtes satisfait, validez à l'extérieur du cadre sur le curseur *OK*.

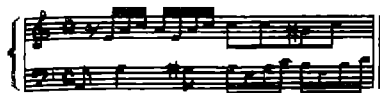


Symétrie verticale sur la palette.

Symétrie horizontale sur les pieds de danseuse.

2.2.2. Effacer

Pointez *Blocs* puis le pictogramme *Effacer* (g). Sélectionnez la fenêtre à effacer comme dans *Symétries* et validez à l'extérieur du cadre sur le curseur *OK*. En cas de remords, la touche **EFF**.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Effacement de la pellicule.

2.2.3. Inverser les couleurs

Pointez *Blocs* puis le pictogramme *Inverser* (h). Sélectionnez la fenêtre à effacer comme dans *Symétries* et validez à l'extérieur du cadre sur le curseur OK. En cas de remords, la touche EFF.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Inversion des couleurs de la portée musicale.

2.2.4. Copier

Cette option fait intervenir deux cadres. Le premier est celui de l'image à copier (le modèle), le second celui de l'endroit où le modèle doit être recopié (le but). L'opération se déroule donc en quatre temps.

Sélection du cadre modèle

Comme précédemment mais cette fois le bord du cadre est en pointillé. Dès que vous avez fixé le deuxième sommet, le clignotement cesse. Vous ne pouvez pas pour l'instant rectifier la position du cadre modèle.

Sélection du cadre but

Visez ensuite le coin supérieur gauche du cadre but. Il se dessine en trait plein. Il a bien sûr la même taille que le cadre modèle.

Rectification des cadres

Avant de valider, vous pouvez rectifier la position de chacun des deux cadres. Pour cela, vous amenez le curseur à l'intérieur de l'un d'eux et lorsque la croix fléchée apparaît, vous pouvez pointer. Le cadre se remet à clignoter et suit le déplacement de votre main. Pointez pour le fixer.

Validation

Lorsque la position de chaque cadre vous paraît correcte, placez le curseur à l'extérieur des cadres et pointez sur OK. La copie du cadre modèle dans le cadre but s'opère.

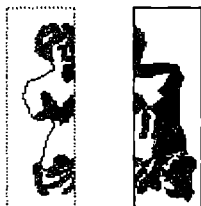


Tracés	<input checked="" type="checkbox"/>	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme		Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Copie de la Vénus de Milo.

2.2.5. Déplacer

Le principe est strictement le même que pour l'option *Copier* : sélection d'un cadre modèle puis d'un cadre but, rectification des positions, validation. La seule différence est à la fin lorsque la commande s'exécute. Dans l'option *Déplacer*, le contenu du cadre modèle s'efface et est reproduit dans le cadre but.



Tracés	<input checked="" type="checkbox"/>	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme		Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Déplacement de la moitié droite de la Vénus de Milo.

2.2.6. Déformer

Cette option permet de recopier le contenu d'un cadre rectangulaire dans un autre, de taille différente. Elle permet donc toutes sortes de transformations de réduction ou d'agrandissement. La différence avec les options *Copier* et *Déplacer* tient donc à ce que le cadre but doit être défini par deux points et non par un seul. A cette différence près, l'opération se déroule de la même façon :

- sélection du premier coin du cadre modèle (clignotement),
- sélection du coin opposé du cadre modèle (fin du clignotement),
- sélection du premier coin du cadre but (clignotement),
- sélection du coin opposé du cadre but (fin du clignotement),
- rectification de la position des cadres,
- validation sur le curseur OK.

Bien entendu, le résultat peut être très surprenant.

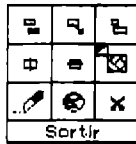


Tracés	<input checked="" type="checkbox"/>	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme		Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Déformations de la Vénus de Milo.

2.2.7. Brosse et texture personnelles

Le principe de la brosse a été décrit plus haut, celui des textures sera décrit avec les options du deuxième niveau. En fait il s'agit du même motif que vous pouvez créer et modifier à votre guise. Pour définir une brosse personnelle, pointez l'option *Blocs* puis le pictogramme *Brosse personnelle*.



Tracés	<input checked="" type="checkbox"/>	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme		Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

La fenêtre Blocs et le pictogramme Brosse personnelle.

Lorsque vous ramenez le curseur dans l'écran, un petit carré clignotant suit le déplacement de votre main. C'est grâce à lui que vous allez pouvoir créer une nouvelle brosse. Pointez une zone de l'écran comportant un motif qui vous paraît intéressant pour définir une brosse personnelle. Pointez. Rectifiez éventuellement la position du cadre puis validez à l'extérieur en pointant sur le curseur OK.

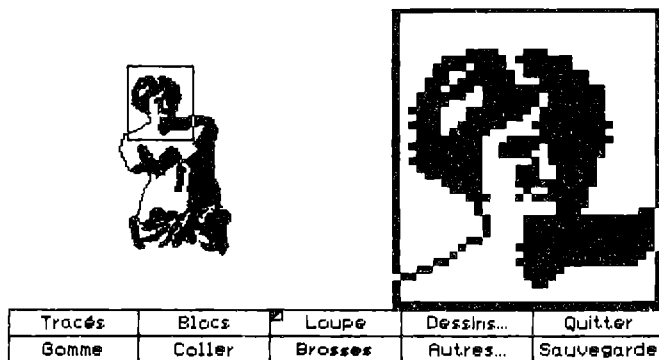
Dès lors, la brosse personnelle est remplacée par le motif se trouvant dans le cadre au moment où vous avez validé. Vous pouvez vous en servir exactement de la même façon que les autres. Notons au passage que ce motif servira également de texture personnelle. Nous en parlerons plus loin.

La méthode que nous venons de décrire pour créer une brosse personnelle est difficile dans la mesure où les brosses sont définies dans une grille de petite taille (8 x 8). La fonction *Loupe* qui suit peut être utilisée pour créer une brosse personnelle avec plus de précision.

2.3. LOUPE

Cette option permet de travailler finement un dessin au niveau du point d'écran (pixel). La précision du crayon, de la souris et de l'œil humain rend en effet très difficile le travail à ce niveau.

Pointez l'option *Loupe*. Lorsque vous amenez le curseur sur l'image, un rectangle clignotant de taille fixe suit les déplacements de votre main. Lorsque le rectangle est placé sur la zone que vous souhaitez modifier, pointez. Une fenêtre s'ouvre alors dans la partie d'écran opposée à la zone sélectionnée.



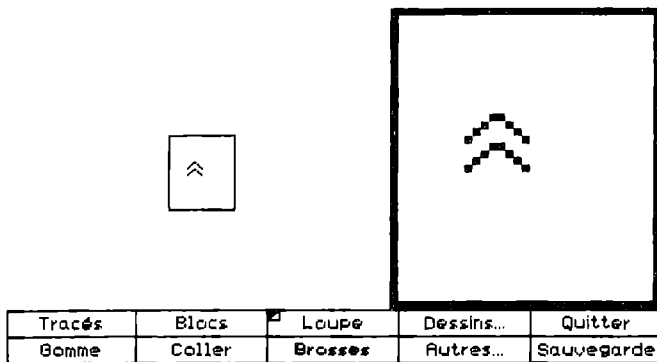
Travail à la loupe sur une zone d'écran.

Lorsque le curseur est dans la fenêtre de travail, il prend la forme d'un crayon dont la pointe va vous permettre d'allumer et d'éteindre des points. Lorsque vous pointez un point allumé, il s'éteint et vice-versa. De cette façon, vous pouvez travailler avec beaucoup de précision. Les modifications sont instantanément reproduites dans la zone sous la loupe de façon à ce que vous puissiez juger du résultat en permanence.

Lorsque vous estimez que vos modifications sont achevées, sortez le curseur de la fenêtre d'édition et pointez sur *OK*. La fenêtre d'édition disparaît et vous retrouvez le cadre clignotant avec lequel vous pourrez sélectionner une autre zone. Pour quitter le mode *Loupe*, pointez une autre option.

Méthode pour créer une brosse personnelle à l'aide de la loupe

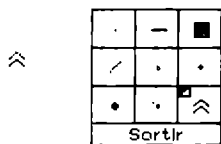
- Pointez *Loupe*.
- Choisissez une zone vierge et validez.
- Dans la fenêtre d'édition de la loupe, dessinez votre trame dans un pavé 8 x 8.



Création d'une brosse personnelle grâce à la loupe.

- Validez en pointant *OK* à l'extérieur.
- Pointez *Blocs..*
- Pointez le pictogramme *Brosse personnelle* (voir plus haut).
- Pointez le cadre sur le motif dessiné grâce à l'option *Loupe*.
- Pour ajuster le cadre très précisément, utilisez éventuellement les touches fléchées du clavier.

Vérifiez dans *Brosses* que le nouveau motif a été correctement enregistré.



<input checked="" type="checkbox"/> Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

La nouvelle brosse dans la fenêtre de sélection.

Une autre méthode consiste à utiliser une fonte de caractères spécialement créée pour fabriquer une brosse personnelle (voir l'option *Texte*).

24. GOMME

Cette option permet d'effacer des points allumés de l'écran. Son mode de fonctionnement est exactement le même que celui de l'option *Tracés* avec le type *Ligne* (voir plus haut). C'est-à-dire que l'on doit choisir la brosse avec laquelle on va effacer. Bien entendu, dans cette option, les points allumés sous le curseur sont effacés avec la forme du pinceau lorsqu'on pointe.

2.5. COUPER-COLLER

L'option *Couper* que nous avons laissée de côté dans la description de l'option *Blocs*, va maintenant être décrite conjointement avec l'option *Coller* à laquelle elle est associée.

Cette fonction permet de transporter un motif d'une planche de l'album dans une autre. En la répétant, on peut créer une nouvelle planche en rassemblant des motifs extraits de différentes planches. C'est ce que nous allons faire. Imaginons que l'on souhaite prendre la Vénus de Milo dans la planche *ARTS* et l'amener dans la planche représentant les monuments de Paris. Procédez de la façon suivante.

A. Couper

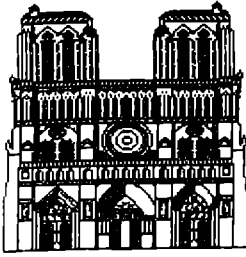
Chargez la planche *ARTS* (option *Dessins..*). Pointez l'option *Blocs* et sélectionnez le pictogramme *Couper* (une paire de ciseaux en bas à droite). Sélectionnez ensuite la Vénus de Milo en pointant les extrémités opposées du cadre. Comme pour les options *Copier* ou *Déplacer*, vous pouvez rectifier la position du cadre en pointant à l'intérieur. Puis, pointez à l'extérieur sur le curseur *OK*.

Le cadre disparaît. Le découpage est effectif. Vous ne percevez rien à l'écran car le motif sélectionné a été enregistré dans la mémoire.

B. Coller

Nous allons coller dans une autre planche, le motif que nous venons de couper. Pour cela, pointez l'option *Dessins* puis dans le catalogue, choisissez de charger la planche *PARIS1*.

La planche *PARIS1* est pleine. Pour faire de la place à la nouvelle arrivante, sélectionnez *Blocs* puis l'option *Effacer* (en bas à gauche). Sélectionnez toute la fenêtre à droite de Notre-Dame et validez.



Tracés	<input checked="" type="checkbox"/> Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

La planche Monuments prête à recevoir la Vénus de Milo.

Sélectionnez l'option *Coller*. Amenez le curseur à l'endroit où vous souhaitez coller. Un cadre ayant exactement les dimensions de celui à l'aide duquel vous avez découpé la Vénus, suit vos déplacements. Pointez. Éventuellement, repointez à l'intérieur pour rectifier la position puis sortez du cadre et pointez sur le curseur *OK*. La Vénus de Milo apparaît, elle a été collée.

Tant que vous ne sélectionnez pas une autre option, vous restez dans le mode *Coller* de telle sorte que vous pouvez coller la Vénus plusieurs fois à plusieurs endroits.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	<input checked="" type="checkbox"/> Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

La Vénus de Milo collée plusieurs fois.

3. LES OPTIONS DU DEUXIÈME NIVEAU

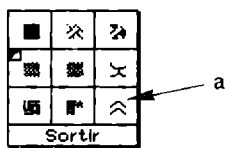
On accède à ces options en pointant l'option *Autres...* dans le menu du premier niveau.

3.1. LES OPTIONS TEXTURE ET PEINDRE

Peindre, c'est remplir une surface. Le genre de peinture proposé dans l'atelier de dessin est beaucoup plus étendu que ce qu'il est possible de faire avec un pinceau sur du papier. Commençons par définir la texture.

3.1.1. Texture

Pointez l'option *Texture*. Une fenêtre s'ouvre proposant neuf types de texture différents parmi lesquels on reconnaît la texture personnelle dont le motif est identique à celui de la brosse personnelle (voir plus haut la description de l'option *Brosse personnelle*).



Texte	Peindre	Effacer	Mode	<input checked="" type="checkbox"/> <===>
Fontes...	Texture	Grille	Autres...	Oublier

La fenêtre de sélection des textures.

a. Texture personnelle

Le mode de fonctionnement est exactement le même que celui des brosses. Neuf types de texture sont proposés que vous pouvez sélectionner en les pointant.

La texture retenue définit la façon dont s'effectuera la peinture. Vous pourrez peindre deux types de zones d'écran : les zones allumées (en bleu) ou les zones non allumées (en blanc). Pour peindre une zone, il suffit de désigner l'un de ses points. S'il s'agit d'un point bleu, la peinture agira sur tous les points bleus à partir de celui désigné. S'il s'agit d'un point blanc, la peinture agira sur tous les points blancs à partir de celui désigné.

3.1.2. Peindre

Après avoir choisi la texture, pointez *Peindre*. Amenez la pointe du pinceau-curseur sur l'un des points de la zone à peindre et pointez. Notez bien que c'est la

pointe du pinceau qui désigne le début de la zone à peindre et qu'il faut bien prendre garde à choisir un point bleu ou un point blanc suivant ce que l'on veut peindre.

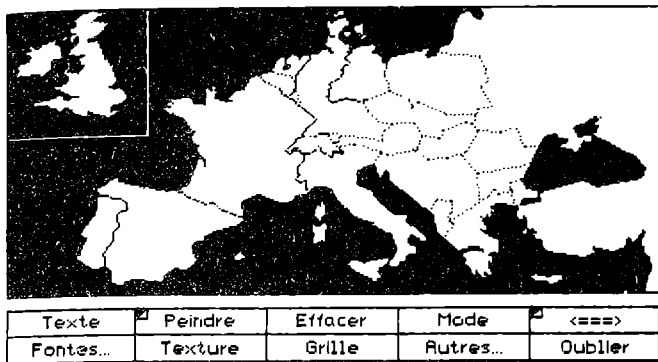
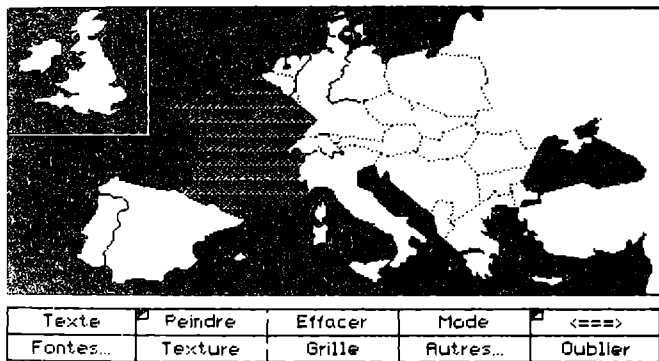
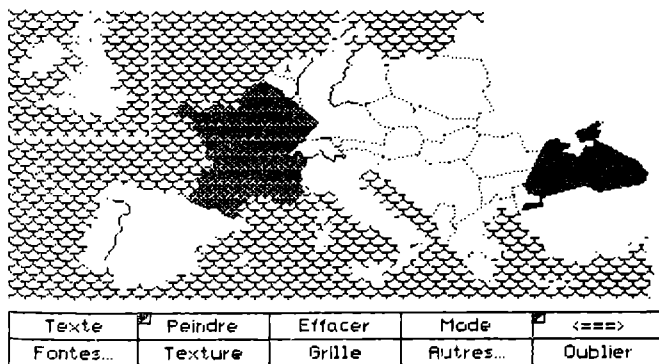


Planche initiale.



Remplissage d'une zone blanche.



Remplissage d'une zone colorée.

Notez bien

- Vous pouvez changer de texture entre deux "coups de peinture".
- Si le bord de la zone peinte est "troué", la peinture déborde sur tout l'écran. Pour l'interrompre, pointez un endroit quelconque de l'écran. Pour faire disparaître les conséquences de l'accident, enfoncez la touche EFF.
- Si la zone à peindre est très compliquée et si la texture comporte des trous, il est possible que le remplissage s'arrête avant que tout soit recouvert. Dans ce cas, repointez dans la zone restant à peindre.

3.1.3. Tracés de rectangles pleins

Nous avons laissé de côté, dans la description des options du premier niveau, le tracé de type rectangle plein (option *Tracés*). Il fonctionne exactement comme le type rectangle mais dans ce cas l'intérieur est rempli avec la texture sélectionnée (niveau 2).

3.1.4. Texture personnelle

Le motif de la texture personnelle est identique à celui de la brosse personnelle. Pour le définir, il faut revenir au premier niveau et sélectionner le pictogramme de *Brosse et Texture personnelles* dans l'option Blocs (voir plus haut).

3.2. EFFACER

Cette option efface tout l'écran. Si vous la pointez par mégarde, ce qui peut sur le coup paraître catastrophique, vous pouvez réparer facilement de deux façons :

- Pointez l'option *Oublier*.
- Appuyez sur la touche EFF du clavier.

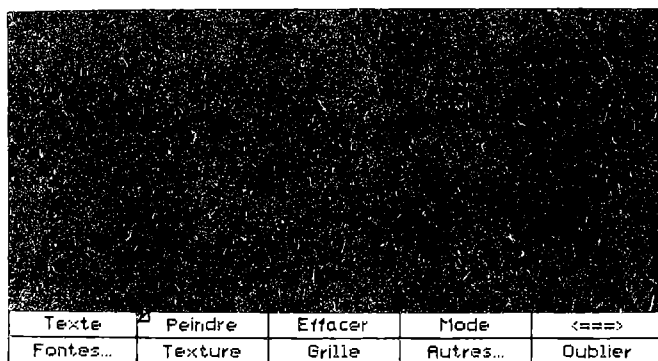
Attention : la récupération doit être effectuée immédiatement. Dès que vous aurez fait un autre tracé, vous ne pourrez plus retrouver l'ancien écran.

3.3. GRILLE

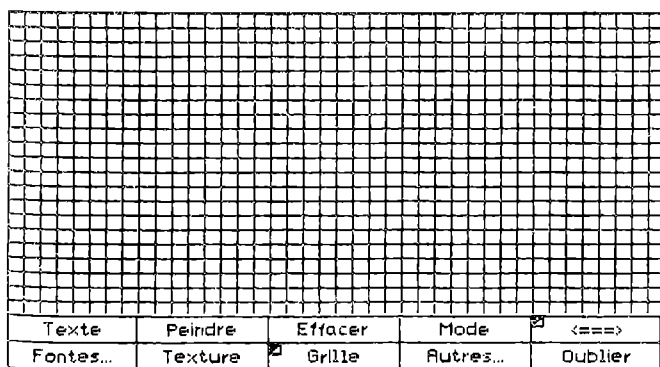
Dans toutes les fonctions décrites précédemment, vous pouvez désigner chaque point de l'écran. Vous vous êtes sans doute rendu compte que la main qui tremble, le crayon ou la souris qui ne réagissent pas exactement comme on le souhaite font que certains tracés de précision peuvent être problématiques. L'option *Loupe* permet la correction de certains détails. L'option *Grille* peut, elle aussi, apporter de l'aide dans certains cas.

Pour rendre la grille active, il suffit de pointer l'option *Grille*. Le coin retourné atteste de sa prise en compte. Pour désactiver la grille, il suffit de repointer l'option *Grille* et le coin retourné disparaît (on dit qu'il s'agit d'un système de bascule).

Lorsque la grille n'est pas active, vous pouvez désigner chaque point de l'écran. Lorsqu'elle est active, vous ne pouvez désigner qu'un point sur 8, aussi bien verticalement qu'horizontalement.



Grille inactive : chaque point de l'écran est accessible.



Grille active : seuls les nœuds du quadrillage 8 x 8 sont actifs.

La grille est très utile avec l'option *Tracés* et en particulier avec les types *Ligne* et *Ligne brisée*. Dans le mode *Grille*, il sera plus facile de tracer des droites verticales, horizontales et à 45 degrés puisque les sauts se font de huit en huit points.

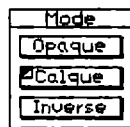
- Options concernées par le mode *Grille* :
Tracés, Blocs, Coller, Texte.

- Ne sont pas concernées :
Loupe, Gomme, Peindre, Effacer.

3.4. MODE

Cette option est très importante pour tout ce qui concerne les options impliquant qu'un dessin est susceptible d'en recouvrir un autre. L'option *Mode* permet de choisir parmi trois types de recouvrement. Il est possible de changer de mode à tout moment.

Pointez l'option *Mode*. Une fenêtre s'ouvre.



Texte	Peindre	Effacer	Mode	<input checked="" type="checkbox"/>	<===>
Fontes...	Texture	Grille	Autres...		Oublier

La fenêtre de choix du mode.

Le mode *Opaque*

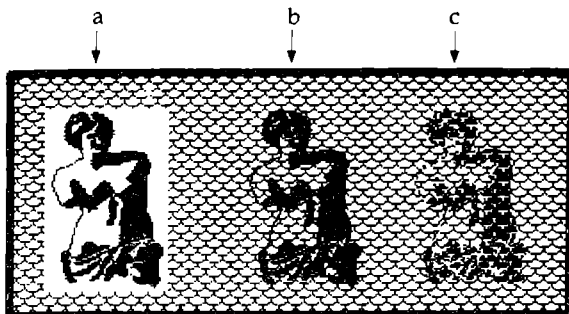
Dans ce mode, l'image qui recouvre remplace complètement celle sur laquelle elle est posée, comme si elle était dessinée sur du papier non transparent.

Le mode *Calque*

Dans ce mode, imaginez que l'image qui recouvre est dessinée sur du papier transparent : elle laisse donc visibles les points colorés de la zone qu'elle recouvre.

Le mode *Inverse*

Ce mode est peu naturel. Lorsqu'un point allumé du dessin recouvre un point allumé du fond, il l'éteint. Ce système permet en quelque sorte de voir les deux dessins en même temps.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	<input checked="" type="checkbox"/> Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

a. Mode Opaque

b. Mode Calque

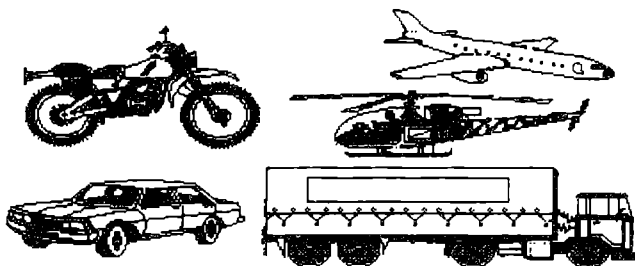
c. Mode Inverse

☞ Le choix du mode influe sur les fonctions de tracé du premier niveau. En général, il vaut mieux se placer en mode Calque.

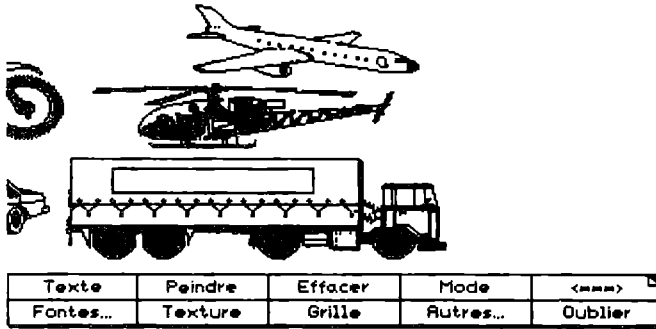
3.5. TRANSLATION D'ÉCRAN

Vous allez maintenant découvrir que les planches de l'album dépassent les limites de l'écran. L'option du menu de second niveau représentée par le pictogramme *Double-flèche* permet de cadrer l'écran sur le bord gauche ou le bord droit de la planche.

Cette option peut donc être pointée de deux façons différentes : dans sa partie droite ou sa partie gauche. Le coin retourné change alors de côté.



Texte	Peindre	Effacer	Mode	<input checked="" type="checkbox"/> <==>
Fontes...	Texture	Grille	Autres...	Oublier



Le coin retourné indique la partie visible de la planche. Une planche de l'album correspond à la largeur maximum d'impression.

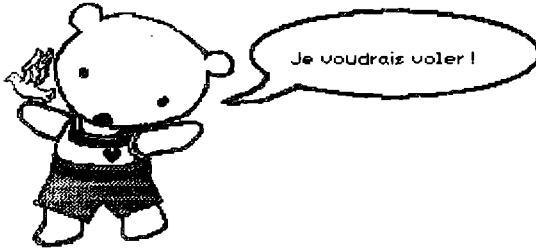
Notez bien

- *Toutes les fonctions de tracé n'agissent que dans la partie visible de la planche. Il est par exemple impossible de pointer une extrémité d'un segment dans la partie gauche et l'autre dans la partie droite. Mais ...*
- *On peut couper dans la partie gauche et coller dans la partie droite.*

3.6. TEXTE

Cette option permet simplement d'intégrer du texte dans les dessins. Pointez l'option *Texte*. Sur l'écran, le curseur prend la forme du curseur de l'éditeur d'articles. Seule différence, un petit trait horizontal vous indique précisément la position de la ligne de base.

Amenez le curseur à l'endroit où vous souhaitez écrire. Pointez pour fixer la position. Le curseur prend alors la forme *OK*. Si la position ne vous satisfait pas, vous pouvez l'affiner à l'aide des flèches du clavier ou reprendre le curseur d'écriture en le pointant. Lorsque la position est correcte, pointez sur *OK*. Le curseur se met à clignoter, signe que vous pouvez écrire votre texte au clavier.



☐ Texte	Peindre	Effacer	Made	<===>
Fontes...	Texture	Grille	Autres...	Oublier

Intégration d'un texte dans un dessin.

☞ *Notez bien*

- *La fonte de caractères disponible au départ est la fonte standard, celle qui est utilisée dans les libellés des options.*
- *Vous ne pouvez écrire que sur une ligne, vous buterez sur le bord droit de l'écran.*
- *Sur la ligne, toutes les fonctions d'édition (correction, insertion) sont accessibles mais elles détruisent le fond.*
- *Pour écrire sur plusieurs lignes, vous devrez placer le curseur plusieurs fois au début de chaque ligne. Pour vous aider, il est utile de se placer en mode Grille.*

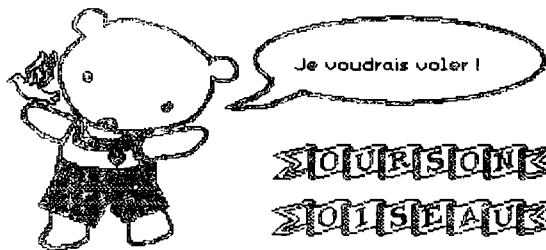
3.7. FONTES

Cette option fonctionne comme dans l'éditeur d'articles.

- On **charge** la ou les fontes dont on a besoin.
- On **prend** la fonte lorsqu'on veut écrire.
- On **sort** pour retourner dans la planche.

La fenêtre qui s'ouvre lorsque vous pointez l'option *Fontes* propose donc ces trois possibilités. Vous pouvez commencer par charger plusieurs fontes en prenant soin de placer dans le lecteur, la disquette qui les contient.

On ne peut évidemment prendre qu'une seule fonte à la fois.

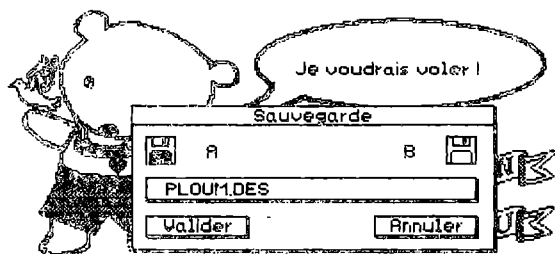


Tracés	<input checked="" type="checkbox"/>	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme		Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Intégration de textes avec les fontes Standard et Bannière.

3.8. SAUVEGARDE

Vous pouvez, à tout moment, sauvegarder sur une disquette la planche en cours d'édition. Pointez *Sauvegarde*. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle le nom de la planche est rappelé.



Tracés	<input checked="" type="checkbox"/>	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme		Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Fenêtre de l'option Sauvegarde.

Pointez dans la zone du nom pour le modifier, *Annuler* pour retourner à l'atelier *Dessin* ou *Valider* pour enregistrer le dessin sur disquette.

4. RACCOURCIS ET FONCTIONS ACCESSIBLES AU CLAVIER

Pour faciliter la manipulation de l'éditeur graphique, un certain nombre de fonctions ont été ajoutées qui ne sont accessibles qu'au clavier. De plus, l'accès à certaines options du menu ont été doublées au clavier (raccourcis) pour éviter de passer d'un niveau à l'autre pour activer une seule option. C'est en particulier très utile pour les fonctions *Brosses* et *Textures* qui servent souvent et ne se trouvent pas au même niveau.

4.1. RACCOURCIS

ENTRÉE : raccourci de la validation sur le curseur *OK*.

EFF : raccourci de l'option *Oublier*.

ACC-EFF : raccourci de l'option *Effacer*.

ACC-F5 : raccourci de l'option *Mode*. Dans la fenêtre de sélection du mode, on pourra également prendre le raccourci *O* pour *Opaque*, *C* pour *Calque*, *I* pour *Inverse*.

B : raccourci de l'option *Brosses*.

T : raccourci de l'option *Textures*.

4.2. FONCTIONS ACCESSIBLES AU CLAVIER

☞ *La touche STOP interrompt toute action en cours.*

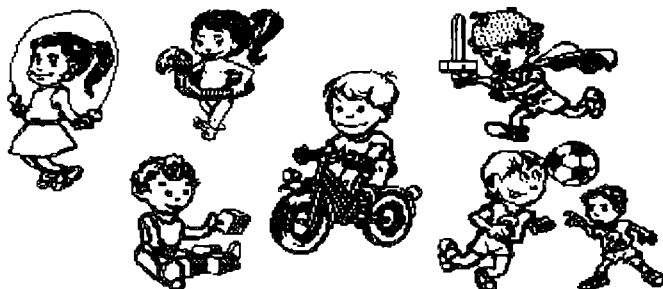
4.2.1. Sélection de tout l'écran : la touche *E*

Il est assez difficile de sélectionner tout l'écran avec le crayon ou la souris. De toute façon, même si l'on y parvient, il faut bien valider avec le clavier puisqu'il ne reste pas de place sur l'écran pour pointer le curseur *OK*.

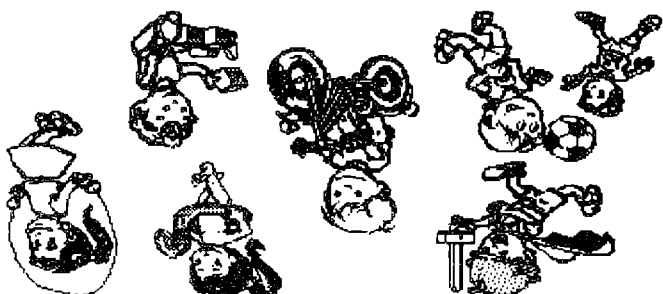
La sélection de tout l'écran est possible dans :

- Tracés : Rectangle et rectangle plein.
- Blocs : Symétrie verticale, symétrie horizontale, effacement, inversion des couleurs.

Dans ces options, au moment où le curseur est sur l'écran avec la forme associée, appuyez sur la touche *E*.



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde



Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Retournement de tout l'écran : pointez l'option Blocs, pointez le pictogramme symétrie horizontale, appuyez la touche E puis la touche ENTRÉE.

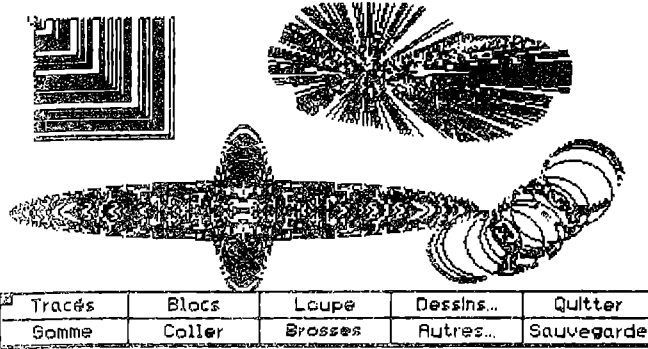
4.2.2. Répétitions : la touche R

Cette fonction spectaculaire peut être mise en œuvre en déplaçant en même temps le crayon ou la souris pendant que vous maintenez enfoncée la touche R. On peut faire des répétitions avec les fonctions de l'option Tracés et de l'option Coller.

4.2.2.1. Répétitions de tracés

Le principe de fonctionnement est très simple. Sélectionnez l'une des options de Tracés (sauf Ligne) et utilisez-la comme d'habitude. Entre le moment où vous avez sélectionné le premier point et celui où vous sélectionnez le deuxième, vous pouvez enfoncer la touche R. Tant que vous laissez cette touche enfoncée, tandis que vous déplacez la main pour marquer le deuxième point, les formes ne s'effacent plus et laissent la trace de leur passage sur l'écran.

- ☛ Notez bien que dans le mode Répétition de tracés, le tracé se fait toujours en mode Inverse (voir plus haut). De plus, la brosse n'est pas prise en compte. Vous avez donc intérêt, avant de commencer, à choisir la brosse réduite à un point.



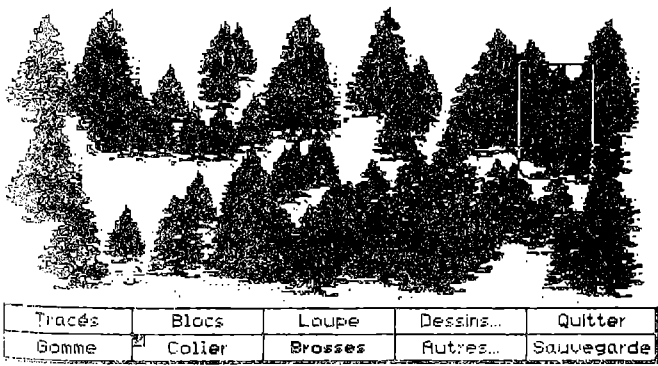
Quelques tracés obtenus en utilisant le mode Répétition.

4.2.2.2. Répétitions avec Coller

Ce type de répétition fonctionne dans les trois modes (Opaque, Calque et Inverse). Le principe est le même que pour les tracés. Pointez Couper (pictogramme ciseaux) dans l'option Blocs. Coupez un petit morceau d'image. Pointez ensuite l'option Coller.

Tant que vous n'enfonchez pas la touche R, la fonction Coller fonctionne comme d'habitude. Dès que vous appuyez la touche R et tant que vous la maintenez enfoncée, le motif découpé s'inscrit sur l'écran en suivant les déplacements de votre main.

Ce système est très pratique pour remplir des formes sans régularité (arbres, nuages, etc).



Utilisation de la répétition dans Coller.

4.3. AJUSTEMENT DES CADRES : Pavé des flèches et pavé numérique

Certaines fonctions des options (Tracés, Blocs, Coller) exigent que vous marquez des points sur l'écran de façon à définir des formes (carrés, rectangles, cercles ou ellipses). Pour toutes ces opérations, la précision du crayon ou de la souris peut s'avérer insuffisante. Le clavier vous sera alors d'un grand secours. Les fonctions concernées sont toutes celles qui exigent que vous validiez sur le curseur OK.

Lorsque vous avez posé une forme sur l'écran, avant de pointer sur le curseur OK, vous pouvez procéder à deux types d'ajustement :

La position de la forme grâce aux quatre flèches du clavier

Avant de pointer OK, déplacez la forme en haut, en bas, à droite ou à gauche avec les flèches correspondantes du clavier. Lorsque la position est correcte, appuyez sur ENTRÉE ou pointez sur OK.

- ☞ *Notez bien : lorsque la fonction utilise deux cadres (copier, déformer, etc.), le cadre sur lequel agissent les commandes de déplacement du clavier est le cadre destination (en trait plein). Pour déplacer le cadre en pointillé, vous devez placer le curseur à l'intérieur de celui-ci (curseur croix-flèches).*

La dimension de la forme grâce aux touches numériques

Avant de pointer OK, ajustez les dimensions de la forme en utilisant les huit touches du clavier numérique. Ces commandes concernent le sommet inférieur droit.

1 : diagonale bas gauche	6 : droite
2 : bas	7 : diagonale haut gauche
3 : diagonale bas droite	8 : haut
4 : gauche	9 : diagonale haut droite
5 : rien	

☞ *Notez bien*

- *En cas de fonction à double cadre, la remarque faite plus haut s'applique.*
- *Pour le tracé de Cercle et de Carré, seules les touches 3 et 7 sont actives (déplacements diagonaux).*
- *Pour les fonctions dans lesquelles les cadres doivent être de même taille (Copier, Déplacer) ou dans la fonction Coller (cadre imposé), les touches numériques 1, 7, 3 et 9 ne sont pas actives.*

4.4. RAPPEL DES ANCIENS CADRES : Barre d'espacement

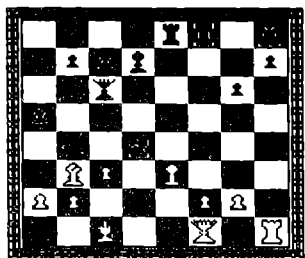
Il peut arriver que vous deviez copier, déplacer ou coller des parties d'écran ayant la même dimension. Prenons un exemple que nous allons développer : l'une des planches de l'album propose un échiquier avec ses pièces. Proposons-nous d'installer les pièces. Il va falloir copier de nombreuses fois des zones d'écran de même taille. Toutes ces manœuvres vont pouvoir être réalisées au clavier très facilement.

☞ *Principe de fonctionnement : pour toute fonction faisant appel à un ou deux cadres, un cercle ou une ellipse de tailles variables, l'appui sur la barre d'espacement rappelle la dernière forme sélectionnée dans cette fonction, à la même position. Si la fonction utilise deux cadres, le premier appui rappelle le cadre modèle, le second le cadre but.*

Appliquons ce principe à notre partie d'échecs. Revenez dans le menu d'entrée dans l'atelier graphique et chargez la planche *Echecs*.

Suivez la démarche suivante pour installer les pièces sur l'échiquier. Vous constaterez qu'après la sélection des premières pièces, presque toutes les commandes se font au clavier.

- Placez-vous dans le mode *Grille* et en mode *Opaque*.
- Pointez l'option *Blocs*. Pointez le pictogramme *Copier*.
- Sélectionnez le pion blanc sur fond noir comme modèle.
- Sélectionnez une case noire comme but.
- Appuyez ENTRÉE. Le pion blanc est copié sur l'échiquier.
- Appuyez deux fois sur la barre d'espacement : les deux cadres précédents réapparaissent dans la même position.
- Avec les flèches déplacez le cadre but sur une case noire voisine. Appuyez sur ENTRÉE. Un second pion blanc vient se placer sur l'échiquier.
- Vous pouvez ainsi placer tous les pions blancs sur des cases noires. Pour placer d'autres pièces, vous devrez reprendre votre souris ou votre crayon pour poser le cadre modèle. Mais rappelez toujours les deux cadres en appuyant deux fois sur la barre d'espacement.



Les blancs jouent et gagnent.

Mais ...Mieux vaut réfléchir
avant de prendre le cavalier.

Texte	Peindre	Effacer	Mode	<==>
Fontes...	Texture	Grille	Autres...	Oublier

Pièces placées sur l'échiquier avec intégration de texte.

On peut donc très facilement illustrer un journal avec des problèmes d'échecs.

Dans les fonctions de tracé, la barre d'espace permet de rappeler :

- le dernier point extrémité pour les options *Segment* et *Ligne Brisée*,
- la dernière figure tracée pour les cercles, ellipses, carrés et rectangles. De cette façon, on peut dessiner facilement plusieurs figures identiques.

☛ *Dans l'option Texte, la barre d'espace rappelle l'ancienne position du curseur. C'est particulièrement utile pour poursuivre sur la partie droite de la planche, un texte commencé sur la partie gauche.*

4.5. CENTRAGE : LA TOUCHE C

En appuyant sur la touche C, le dessin sera centré dans l'ensemble de la planche (environ un écran et demi). C'est utile pour centrer un titre (voir l'atelier *Articles*).

Le Journaliste

Tracés	Blocs	Loupe	Dessins...	Quitter
Gomme	Coller	Brosses	Autres...	Sauvegarde

Saisie du texte.

Le Journaliste

Texte	Peindre	Effacer	Mode	<===>
Fontes...	Texture	Grille	Autres...	Oublier

Après centrage, partie gauche.

Le Journaliste

Texte	Peindre	Effacer	Mode	<===>
Fontes...	Texture	Grille	Autres...	Oublier

Après centrage, partie droite.

4.6. MANCHETTES

Les manchettes sont des articles occupant toute la largeur d'une planche (environ un écran et demi). Ils sont créés dans l'atelier *Dessins* mais ils sont sélectionnés et sauvegardés dans l'atelier *Articles* (voir ce chapitre).

4.7. SIMULATION DE LA PRISE DE PHOTO : LA TOUCHE P

La taille de la photo que vous souhaitez inclure dans votre article dépend du format de ce dernier. Pour vous aider, le logiciel met à votre disposition une simulation de la prise de photo telle qu'elle existe dans l'atelier *Articles*.

En appuyant sur la touche **P**, le logiciel vous demande tout d'abord de sélectionner le format de l'article qui contiendra la photo (1/3, 1/2, 2/3).

Après validation, vous pouvez sélectionner une zone rectangulaire qui correspond à une photo dont la taille est acceptable pour votre article. La sélection de la zone se déroule comme dans les autres options de sélection (cf § 2.1.4).

En retour, vous retrouverez l'option du logiciel qui a été interrompue par l'appui de la touche P.

4.8. IMPRESSION DE LA PLANCHE : LA TOUCHE ACC-STOP

Cette touche déclenche l'impression de toute la planche.

5. CRÉATION D'UNE PLANCHE

Deux possibilités vous sont offertes : en entrant dans l'atelier, vous avez une page blanche sur laquelle vous pouvez dessiner. L'option *Sauvegarde* vous permettra de lui donner un nom.

Vous pouvez également pointer l'option *Dessins...* et choisir *Créer* dans la fenêtre qui s'ouvre (voir au début de ce chapitre). Une fenêtre vous obligera alors à donner un nom à votre dessin et c'est ce nom que vous retrouverez à chaque appel de l'option *Sauvegarde*.

L'ATELIER FONTES

Il a beaucoup été question dans les chapitres précédents, de *fontes* de caractères ainsi appelées en référence aux anciens caractères de l'imprimerie traditionnelle qui étaient fondus dans le plomb. Une fonte de caractères est l'ensemble des signes qui composent une écriture. Elle est constituée des lettres de l'alphabet bien sûr, majuscules et minuscules, mais également des chiffres, des signes de ponctuation et d'un certain nombre de caractères spéciaux.

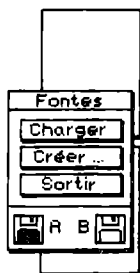
Le Journaliste vous est livré avec 31 fontes que vous avez déjà eu l'occasion d'utiliser pour la rédaction des articles. Ces fontes ont des tailles variables suivant qu'elles sont destinées à des titres ou à du texte courant. Elles peuvent également être plus ou moins complètes : certaines d'entre elles ne comportent que les 26 caractères majuscules, d'autres jusqu'à 70 caractères différents.

Pour vous permettre de comprendre les principes de fonctionnement de l'éditeur de caractères et tout autant les règles typographiques qui ont été appliquées à la création de ces fontes, le plus simple consiste à voir de près celles qui sont enregistrées sur la disquette *Données*. Dans cette première partie de la visite, nous nous contenterons de voir les caractères un à un, d'en modifier certains et de constater immédiatement les effets de ces modifications. Dans une seconde partie, vous apprendrez à utiliser les fonctions qui vous permettront de créer de nouvelles fontes et de les utiliser dans le traitement de texte.

1. VISITE GUIDÉE : DEUX FONTES ENREGISTRÉES

Pour accéder à l'éditeur de Fontes, revenez à la page en-tête, sélectionnez l'option *Ateliers* puis pointez *Fontes*.

Vous arrivez alors dans l'atelier. Placez dans le lecteur, la disquette *Données*. Pour charger les fontes, pointez l'option *Fontes*, une fenêtre s'ouvre.



Code	Modèle	Sélection	Fontes ...	Quitter
Sauvegarde	Options	Essais	Enlever	Abandon

Ecran d'entrée dans l'éditeur de caractères. Fenêtre de sélection.

Pointez l'option *Charger*. Une fenêtre s'ouvre donnant la liste des fontes enregistrées sur le disque.

A : DONNEES		
ANGLAISE	NOR	7841
ANGLE	NOR	5028
BANNIERE	NOR	2377
BATON	NOR	1923
BROADWAY	NOR	4465
BRODERIE	GRA	6376
BRODERIE	NOR	5584
CITY	NOR	3493
CLASSIC	GRA	3224
CLASSIC	OMB	4207
COSY	GRA	1991
DIDOT	NOR	4761
DIGITAL	NOR	3161
FLORENCE	GRA	1714

▲	Valider	Annuler	▼
Code	Modèle	Sélection	Fontes ...
Sauvegarde	Options	Essais	Enlever
			Abandon

Catalogue des fontes.

Derrière chaque nom, figurent les extensions NOR, GRA ou ITA qui sont des abréviations, ainsi que la taille mémoire occupée par chaque fonte :

- NOR : Normal
- GRA : Gras
- ITA : Italique

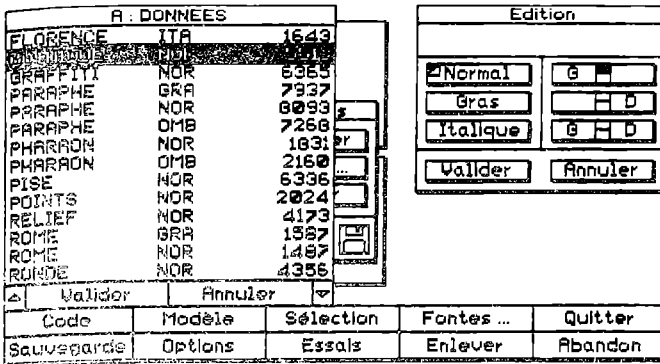
Une même fonte de caractères peut exister dans ces trois modes.

Les deux flèches en bas de la fenêtre permettent de faire défiler la liste complète des fontes enregistrées lorsqu'elle ne tient pas sur l'écran.

1.1. SÉLECTION DE FONTES

L'éditeur de Fontes vous permet de travailler simultanément sur deux fontes. L'une sur la partie droite de l'écran, l'autre sur la partie gauche.

Pour choisir une fonte, il suffit de pointer l'un des noms de la fenêtre. Choisissons par exemple le caractère Gothique. Il passe alors en vidéo inverse. Pour le charger en mémoire, pointez la commande *Valider*. Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors à droite de l'écran.



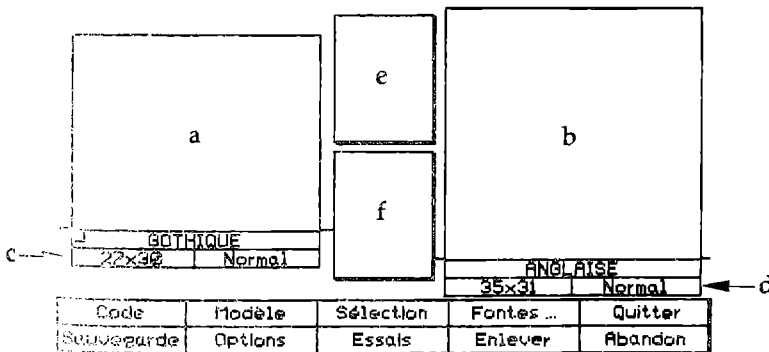
Fenêtre de choix du type et des zones d'édition.

Les trois cadres de gauche vous permettront de choisir le type lorsque vous créerez vos propres fontes. Les trois cadres de droite vous permettent de charger la fonte que vous venez de sélectionner, à gauche, à droite ou des deux côtés. Choisissez à gauche. Pour confirmer votre choix, vous devez pointer le cadre *Valider*. C'est à ce moment que la fonte est chargée en mémoire.

Avant de voir les caractères qui la composent, nous allons charger une autre fonte dans la partie droite de l'écran. Procédez comme pour charger la fonte *Gothique* et choisissez la fonte *Anglaise* dans le catalogue. Lorsque la fenêtre s'ouvre à droite de l'écran, vous pointerez le cadre *Droite*, puis vous validerez.

Les deux fontes sont dans la mémoire et vous allez pouvoir les voir et les modifier. Pointez *Annuler* dans la partie inférieure de la fenêtre *Catalogue*.

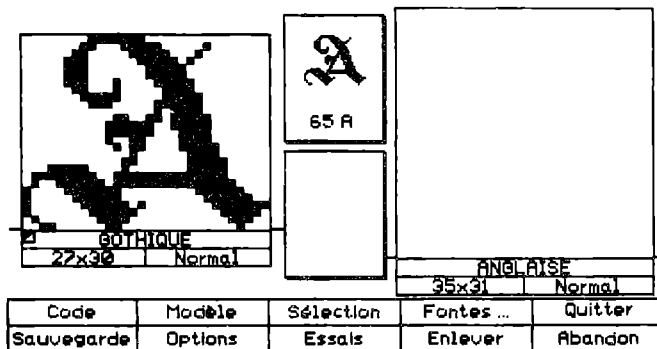
Vous obtenez l'écran suivant :



- Cadre d'édition de la fonte *Gothique*.
- Cadre d'édition de la fonte *Anglaise*.
- Taille et type de la fonte *Gothique*.
- Taille et type de la fonte *Anglaise*.
- Cadre des caractères *Gothique* en taille réelle.
- Cadre des caractères *Anglaise* en taille réelle.

1.2. ÉDITION DES CARACTÈRES

Le coin retourné atteste que c'est la fonte *Gothique* qui est prise en compte. Pour voir un caractère, pointez l'option *Code*. Une fenêtre s'ouvre qui vous demande d'indiquer le caractère que vous souhaitez éditer. Deux possibilités s'offrent à vous. La première, la plus naturelle, consiste à taper la lettre qui vous intéresse. Par exemple le A majuscule : tapez A puis ENTRÉE et le tour est joué. Vous obtenez l'écran suivant :

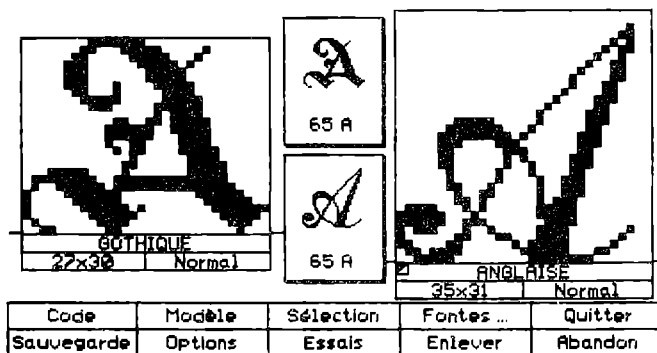


Édition du caractère A dans la fonte Gothique.

A gauche, la fenêtre d'édition avec le caractère grossi. Au milieu et en haut, le caractère en taille réelle tel que vous l'utiliserez dans le traitement de texte. Sous lui, le rappel de la lettre et à gauche le code ASCII : 65. C'est ce code que vous pouvez indiquer dans la fenêtre *Code* et qui constitue la deuxième possibilité d'appel des caractères en édition.

(La table des codes ASCII est donnée en annexe.)

Passez maintenant dans la partie droite de l'écran en pointant le rectangle marqué *Anglaise*. Le coin retourné bascule de *Gothique* vers *Anglaise*. Procédez comme précédemment pour éditer le caractère A dans cette fonte et dans la partie droite de l'écran. Pointez *Code* puis tapez A ou le code 65. Vous obtenez l'écran suivant :



Édition du caractère A dans la fonte Anglaise.

Vous pouvez à votre gré appeler tous les caractères de la fonte. S'il arrive qu'un caractère appelé donne une fenêtre d'édition vide, c'est que ce caractère n'est pas défini.

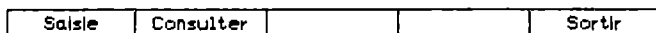
Les options offertes dans le menu inférieur seront détaillées dans la seconde partie de ce chapitre. Pour l'instant, nous nous contenterons de l'option *Essais* qui vous permet d'écrire quelques lignes avec l'une des fontes. Assurez-vous que le coin retourné est sur le cadre *Anglaise* puis pointez l'option *Essais*.

1.3. ESSAIS

La fenêtre d'essais comporte des lignes d'écriture dont le nombre dépend de la hauteur de la fonte. La fonte *Anglaise* étant haute, il n'y a que quatre lignes.

La ligne portant le signe > est celle où vous écrirez. Pointez l'option *Saisie*. Le curseur d'écriture apparaît sur la première ligne. Vous êtes alors sous traitement de texte et vous pouvez taper ce que bon vous semble, mais sur une seule ligne.

Le Journaliste.

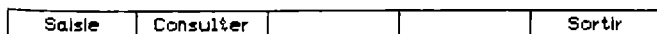


Exemple de saisie sur une ligne.

Les fonctionnalités de l'éditeur sont les mêmes que dans le traitement de texte. Pour quitter l'édition, appuyez sur ENTRÉE. Vous pouvez alors pointer une autre ligne puis l'option *Saisie* pour écrire sur une autre ligne.

Vous pouvez également pointer l'option *Consulter* afin de voir défiler les caractères définis dans la fonte.

Le Journaliste.



Fenêtre de consultation.

La fenêtre de consultation s'ouvre sur le caractère A qui vous est donné sous trois formes : dans la fonte en cours d'édition, dans la fonte standard afin de vous aider à découvrir d'éventuelles anomalies, et dans son code ASCII. Pour balayer la fonte, vous pouvez pointer les flèches montantes ou descendantes, agir sur les flèches verticales du clavier ou encore, pointer la zone où est inscrit le code ASCII et corriger celui qui est affiché en n'utilisant que la forme numérique.

Vous quitterez la fenêtre de consultation en appuyant sur ENTRÉE.

Vous quitterez le module *Essais* en pointant *Sortir*.

Vous revenez à l'écran d'édition des fontes. Dans la seconde partie, nous allons voir l'ensemble des fonctionnalités d'édition, c'est-à-dire de création ou de modification des caractères.

2. CRÉATION D'UNE FONTE DE CARACTÈRES

Pour faire le tour de toutes les fonctions d'édition, nous allons créer une nouvelle fonte en l'éditant à la fois dans la partie gauche et dans la partie droite.

Pointez l'option *Fontes*. Si vous n'avez pas pu résister à la tentation de faire des essais dans les fenêtres d'édition, une fenêtre s'ouvrira qui vous invitera à enregistrer vos modifications. Répondez-y *Non* car il est peu probable qu'à ce niveau, vous ayez été guidé par d'autre motivation qu'une simple curiosité. Vous retrouvez la fenêtre déjà rencontrée. Cette fois, choisissez l'option *Créer*.

Vous devrez alors donner le **nom** de la fonte et les dimensions de la grille dans laquelle elle sera créée.

Une fois le nom saisi, pointez sur *Valider* : la fenêtre de positionnement (gauche/droite) s'affiche dans laquelle vous pouvez choisir deux des six options proposées. Nous choisissons *Normal* et *G-D* car nous voulons éditer une fonte de type normal, à la fois dans les fenêtres droite et gauche. Pointez ensuite sur *Valider* et vous serez invité à indiquer la taille de la fenêtre d'édition, d'abord la hauteur, puis la largeur (Ht x Lg).

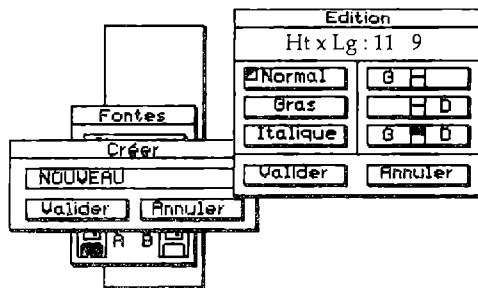
☞ Remarque sur la taille de la fenêtre d'édition :

En toute logique, on pourrait imaginer que la taille de la fenêtre d'édition soit directement en rapport avec celle des caractères de la fonte. Ce n'est pas tout à fait le cas. En réalité chaque caractère est considéré en fonction de la place réelle qu'il occupe. Vous pouvez créer de petits caractères dans de grandes fenêtres d'édition. On peut cependant conseiller de choisir des dimensions qui permettront de bien visualiser la taille de chaque caractère (en largeur, le m, en hauteur le l pour la partie haute et le p pour la partie basse). D'une façon générale, il vaut mieux prévoir trop grand que trop petit.

Si l'on décide de créer un caractère d'écriture de texte courant, on peut par exemple prendre 11 en hauteur et 9 en largeur. L'essentiel étant de respecter les proportions entre les différents caractères de l'alphabet. Pour indiquer la taille choisie, il suffit d'écrire ces deux nombres en les séparant par un caractère quelconque, par exemple l'espace.

La dimension de la grille doit tenir compte des caractères les plus hauts au-dessus de la ligne de base et des caractères les plus bas au-dessous de la ligne de base. Pour notre exemple, la ligne de base prévoit 9 caractères au-dessus et 2 au-dessous.

Vous devez aboutir à l'écran suivant :



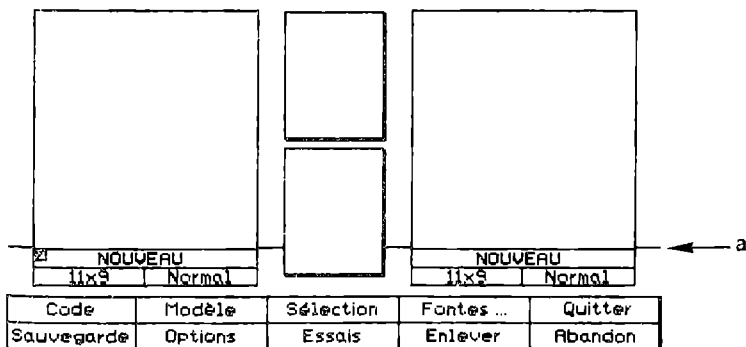
Code	Modèle	Sélection	Fontes ...	Quitter
Sauvegarde	Options	Essais	Enlever	Abandon

Création de la fonte NOUVEAU à gauche et à droite, type Normal, dans une grille 11 x 9.

Les dimensions maximales pour la grille d'édition sont :

- 35 en hauteur.
- 31 en largeur.

Après avoir enfoncé la touche ENTRÉE, vous retrouvez les fenêtres d'édition déjà vues dans la partie précédente. Ici c'est la même fonte qui sera éditée des deux côtés.




a. La ligne de base.

Commençons tout de suite par la ligne de base.

2.1. LA LIGNE DE BASE

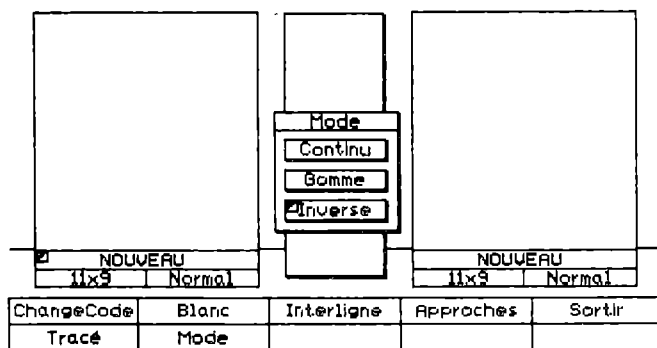
C'est tout simplement la ligne sur laquelle les lettres seront posées, celle qui figure sur les cahiers d'écolier. Certaines parties des lettres sont au-dessus, d'autres au-dessous de la ligne de base.

La position occupée actuellement par la ligne de base ne convient pas pour des caractères minuscules comme le *p* ou le *f*. Il faudra la relever.

 *Pour déplacer la ligne de base, utilisez les touches fléchées du clavier. Vous pouvez opérer ce déplacement à tout moment. La position de la ligne de base est propre à chaque caractère. Il est donc possible de la laisser en bas pour les caractères qui ne passent pas sous elle et de la remonter uniquement quand cela est nécessaire.*

2.2. OPTIONS : TRACÉ

Avant de créer votre premier caractère, il est intéressant d'examiner les différents types de tracé offerts par l'éditeur. Pour en prendre connaissance, pointez l'option *Options*. Vous accédez à un second menu dans lequel vous pointerez l'option *Tracé*. Une fenêtre s'ouvre qui vous propose trois types de tracé.



Fenêtre de choix du tracé.

Tracé Continu : c'est le plus intéressant si vous utilisez un crayon optique. Dans ce cas, le trait suivra votre crayon. Mais vous ne pourrez pas effacer avec ce mode de tracé.

Tracé Gomme : c'est l'équivalent du tracé continu à ceci près qu'il met du blanc sur les cases colorées.

Tracé Inverse : c'est le plus commode pour débiter et si vous disposez d'une souris. Si vous pointez une case vide, elle se marque, et si vous pointez une case pleine, elle se vide. C'est dans ce mode que l'on se trouve à chaque fois que l'on entre dans l'atelier *Fontes*.

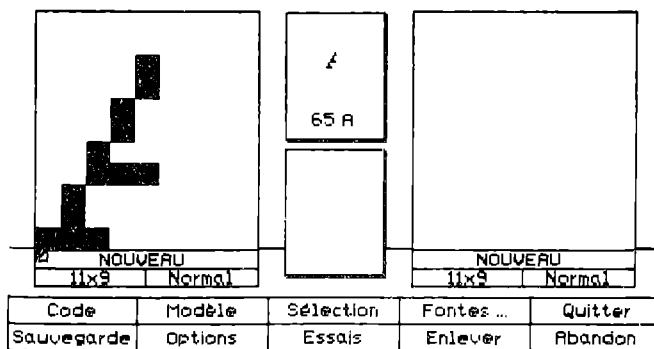
Il est clair qu'il vous sera sans doute agréable, suivant vos besoins et le type de lettre que vous créez, de passer d'un mode à l'autre.

- ☛ **Raccourci de changement de mode de tracé.**
Si vous souhaitez changer souvent de mode de tracé, vous ouvrirez directement la fenêtre de choix en faisant ACC puis F4 sans passer par les options Options et Tracé.

2.3. L'OPTION CODE

Pour bien comprendre l'ensemble des fonctions de l'éditeur, il est nécessaire de créer rapidement un ou deux caractères. Pointez l'option *Code*. Une fenêtre s'ouvre dans la partie gauche : c'est elle qui est active comme en témoigne le coin retourné. Comme dans la partie précédente, répondez soit en tapant la lettre soit en tapant le code ASCII. Prenons l'exemple de la lettre A.

Lorsque la fenêtre se referme, vous pouvez dessiner votre caractère. Nous supposons ici que vous êtes en mode inverse (voir précédemment). Vous pouvez alors dessiner votre caractère point par point dans la grille gauche. Commençons par la partie gauche. Voici une possibilité.



Création de la moitié gauche du caractère A.

La lettre **A** possède un axe de symétrie vertical. L'une des fonctions de l'éditeur vous permet d'obtenir directement la partie droite à partir de la partie gauche.

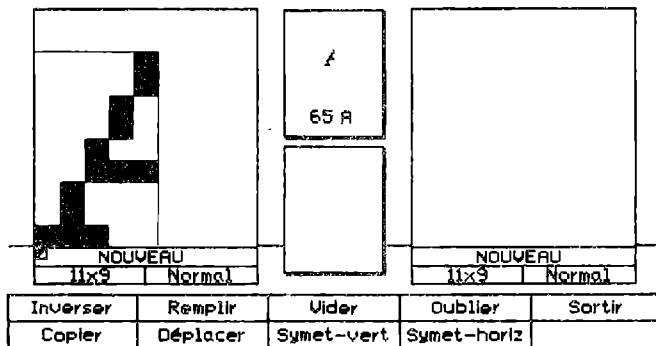
☞ Si vous voulez refermer la fenêtre Code, tapez directement sur **ENTRÉE** ce qui annulera la commande.

2.4. L'OPTION SÉLECTION

Cette option vous donne accès à un nouveau menu. Notez tout de suite que pour retourner au menu principal de l'éditeur de fontes, vous devrez pointer l'option *Sortir*.

Dans toute cette partie, vous êtes en option *Sélection*. Vous allez sélectionner une partie rectangulaire de la grille d'édition active. Pour cela vous devrez pointer successivement deux sommets opposés d'un rectangle. Lorsque vous aurez pointé le premier sommet, un rectangle clignotant apparaîtra qui suivra votre geste. Il se figera lorsque vous pointerez une seconde fois. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat (cela peut arriver au début), vous pouvez recommencer immédiatement en repointant deux nouveaux sommets.

Pour notre lettre, nous allons sélectionner le rectangle qui contient tous les points déjà allumés sauf le sommet de la lettre.



Sélection d'une partie du caractère.

A partir de cette sélection, nous allons passer en revue toutes les options offertes par le sous-menu *Sélection*. Notez bien que toutes ces options n'agissent que sur la partie sélectionnée.

2.4.1. Inverser

Cette option éteint les points allumés et allume les points éteints dans la sélection. En la faisant agir deux fois de suite, vous vous retrouvez dans l'état initial.

2.4.2. Remplir

Cette option allume tous les points éteints et laisse les autres inchangés. Elle remplit donc la zone sélectionnée.

Vous pouvez craindre dans un premier temps que cette opération vous ait fait perdre votre travail préalable. Ce n'est pas le cas grâce à la précieuse option *Oublier*.

2.4.3. Oublier

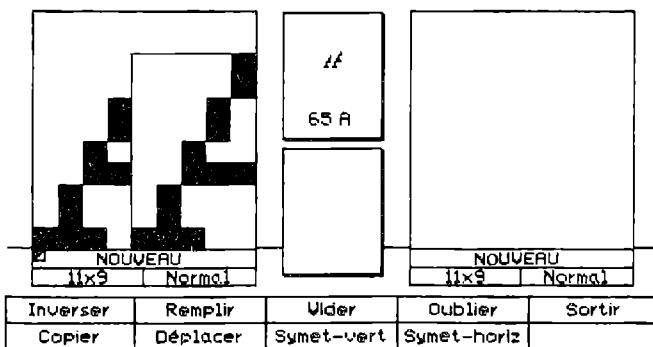
Cette option restitue la zone sélectionnée telle qu'elle était avant la dernière action. Elle permet donc de réparer les conséquences de fausses manœuvres.

2.4.4. Vider

Cette option éteint tous les points allumés et laisse les autres inchangés. Elle vide donc la zone sélectionnée. Pensez alors à la fonction *Oublier* décrite précédemment.

2.4.5. Copier

Cette option permet de recopier le contenu de la zone sélectionnée dans la fenêtre d'édition. Lorsque vous avez pointé *Copier* et que vous visez la fenêtre d'édition, un rectangle ayant la taille du rectangle de sélection suit votre geste. Lorsque vous pointez une seconde fois, la partie sélectionnée est recopiée dans le rectangle déplacé.

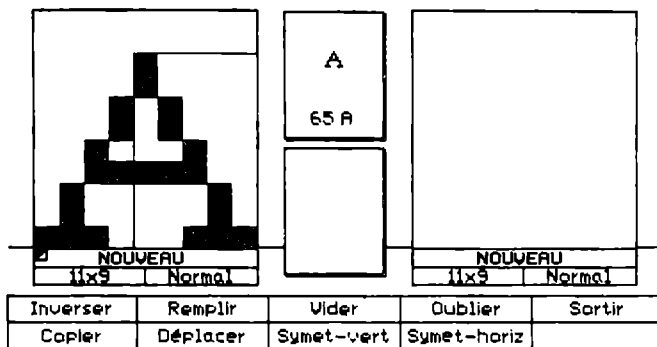


Recopie de la zone sélectionnée.

2.4.6. Symétrie verticale (Symet-Vert)

Cette option opère une symétrie des points du rectangle sélectionné par rapport à son axe vertical.

Sur notre exemple, après avoir sélectionné la partie droite de la lettre qui vient d'être recopiée, vous pointerez l'option *Symet-Vert*. La symétrie agit et vous obtenez alors très exactement ce que vous souhaitiez.



Symétrie verticale de la zone sélectionnée.

Avant de retourner au menu principal, nous allons examiner l'effet des deux dernières options du sous-menu *Sélection*.

2.4.7. Symétrie horizontale (Symet-Horiz)

Cette option opère une symétrie des points du rectangle sélectionné par rapport à son axe horizontal.

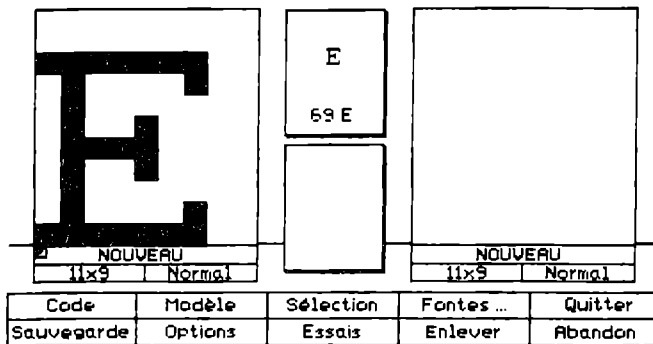
2.4.8. Déplacer

Cette option agit comme l'option *Copier* mais elle efface le contenu de l'ancien rectangle sélectionné. Elle permet donc de déplacer d'un coup toute une zone à l'intérieur de la fenêtre.

Vous devez bien entendu essayer toutes ces fonctions afin d'être sûr de bien les connaître avant de vous lancer dans la création d'une fonte complète qui demande du temps, du soin et de la patience.

2.5. DESSIN D'UNE DEUXIÈME LETTRE

Choisissons de dessiner la lettre E. Pour cela, pointez l'option *Code* et tapez E. Une grille vierge apparaît que vous pouvez remplir de la façon suivante.



Création du caractère E.

Le E étant fait, on peut immédiatement penser à la lettre F qui lui ressemble beaucoup. Nous allons donc nous servir de E comme modèle pour F.

2.6. L'OPTION MODÈLE

Cette option permet de construire un caractère à partir d'un autre déjà créé. Dans notre exemple, on crée le F à partir du E en suivant la stratégie suivante :

- pointez *code* et tapez F,
- pointez *Modèle* et tapez E,
- pointez *Sélection*,
- sélectionnez la barre inférieure de la lettre,
- pointez *Vider*,
- pointez *Sortir*.

Notez bien qu'au moment où vous appelez E comme modèle pour F, vous aurez la désagréable impression de lire dans la fenêtre centrale supérieure que la lettre F a momentanément la forme d'un E. Il est important dans ces moments de bien savoir ce que vous êtes en train de faire, c'est-à-dire qui est le modèle de qui.

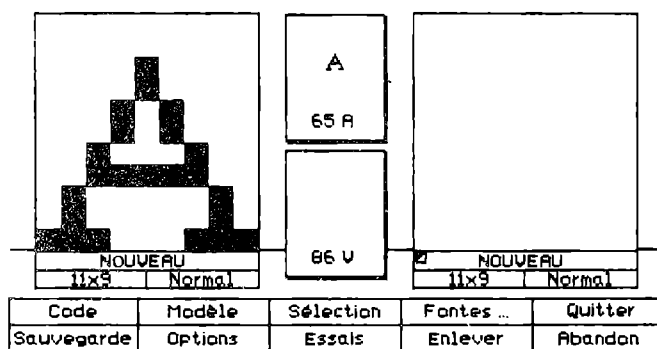
Vous disposez maintenant de trois lettres. Ce ne fut pas un travail considérable mais il serait dommage de le perdre. Vérifiez donc que votre disquette est bien en place et sauvegardez.

2.7. SAUVEGARDE

Cette option permet de sauvegarder le travail en cours sans sortir de l'éditeur. Vous pouvez vous en servir aussi souvent que vous le voulez, elle n'interrompt votre travail que pendant quelques secondes.

2.8. ÉDITION DANS LES DEUX FENÊTRES

À tout moment, vous pouvez éditer deux caractères dans les deux fenêtres. Choisissons par exemple de créer le caractère **V** dans la fenêtre de droite. Nous allons nous servir du caractère **A** déjà créé en l'éditant dans la fenêtre de gauche. Pour cela pointez *Code* et demandez **A**. Rendez maintenant la fenêtre de droite active en pointant le bandeau inférieur (voir partie précédente). Le coin retourné passe à droite. Pointez *Code* et demandez le **V**. Vous avez maintenant le **A** à gauche et le **V** à droite.

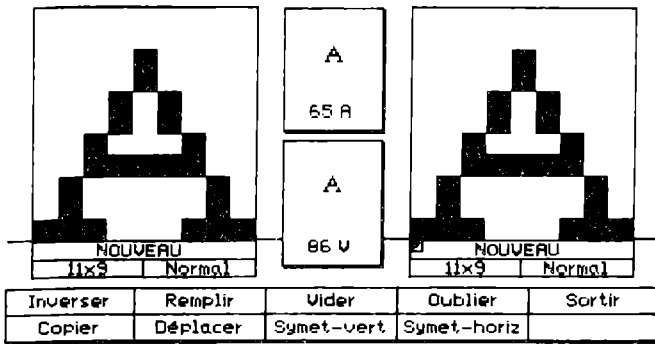


Édition simultanée de deux caractères différents de la même fonte.

☞ **Principe important à retenir :**
il est impossible d'éditer le même caractère dans les deux fenêtres.

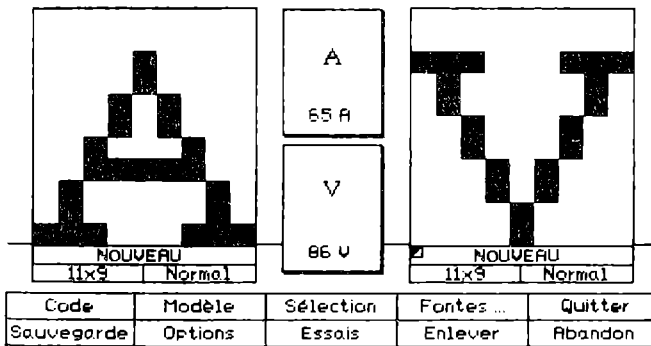
Pour créer le **V**, nous allons partir du **A**, le recopier de la fenêtre gauche dans la fenêtre droite, le retourner par une symétrie horizontale et supprimer la barre horizontale. Suivez les instructions suivantes :

- pointez *Sélection*,
- activez la fenêtre gauche,
- sélectionnez tout le caractère **A**,
- pointez *Copier*,
- activez la fenêtre droite,
- placez le rectangle de copie à gauche de la fenêtre droite et sur la ligne de base et pointez. Le **A** apparaît dans la fenêtre droite.



Le caractère A recopié dans la fenêtre d'édition du caractère V.

- sélectionnez tout le caractère dans la fenêtre droite,
- pointez *Symet-Horiz*,
- sélectionnez la barre horizontale du A retourné dans la fenêtre droite,
- pointez *Vider*,
- pointez *Sortir*.



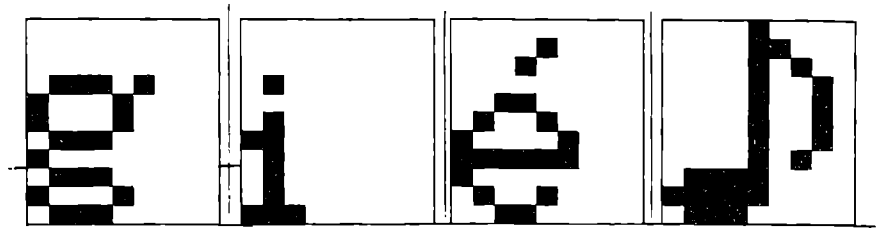
Création des caractères A et V.

Si au cours de cette rapide mais délicate manœuvre, vous commettez des erreurs, vous pouvez toujours revenir au menu principal et les rectifier au "point par point". La méthode que nous venons de décrire est sans doute la plus rapide mais elle demande un peu d'habitude.

Notez également que vous auriez pu aboutir au même résultat en restant dans la fenêtre gauche et en utilisant l'option *Modèle*. L'édition simultanée dans les deux fenêtres permet de comparer directement deux caractères pour les mises au point.

2.9. CRÉATION D'AUTRES CARACTÈRES

Ne serait-ce que pour créer les 26 lettres majuscules et les 26 lettres minuscules, il vous faudra un peu de temps. Voici trois caractères minuscules : l'un passe sous la ligne de base, l'autre est très étroit, le troisième est une lettre accentuée. Le quatrième caractère est un caractère fantaisie que nous avons décidé d'associer à la touche *.



Quatre nouveaux caractères.

L'éditeur de fontes vous laisse libre d'associer n'importe quel dessin de caractère à n'importe quelle touche du clavier, plus précisément à n'importe quel code ASCII.

2.10. L'OPTION ESSAIS

Lorsque vous aurez créé quelques caractères, vous aurez envie de voir ce qu'ils donneront dans l'atelier *Articles* quand ils seront écrits les uns à côté des autres. Pointez *Essais*.

Les principes de fonctionnement ont été décrits dans la première partie de ce chapitre.

2.11. L'OPTION OPTIONS

Comme *Sélection*, *Options* ouvre sur un menu secondaire dont nous allons examiner chacune des composantes.

2.11.1. Change Code

Elle joue le rôle inverse de l'option *Modèle* et vous permet de rectifier une erreur lorsque vous désirez rectifier le code d'un caractère déjà créé.

2.11.2. Blanc

Cette option permet de fixer la taille en pixels de l'intervalle séparant deux mots. Cette option définit la taille du caractère associé à la barre d'espacement. Dans la fenêtre qui s'ouvre, vous verrez s'inscrire la valeur actuelle du blanc. Vous pouvez la modifier à condition de ne pas dépasser la valeur 31.

Il faut noter que la taille de l'espace séparant deux mots est un facteur important pour le confort de lecture. Trop serrés, les mots ont du mal à être distingués. Trop écartés, la ligne a tendance à se lézarder. On considère que le blanc équivalent à 1/3 de la hauteur de la fonte est le meilleur. Pour notre exemple, la hauteur étant de 12, on pourra choisir un blanc de 4.

2.11.3. Interligne

L'interligne est l'espace séparant deux lignes de texte. Plus précisément, l'interligne est l'espace séparant la partie inférieure de la fonte (éventuellement sous la ligne de base) et la partie supérieure de la ligne suivante.

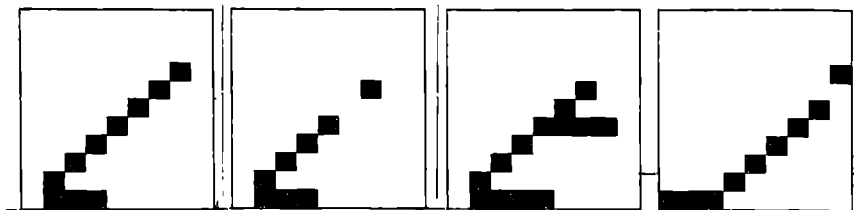
Comme le blanc, l'interligne est un facteur de lisibilité. Les deux extrêmes (interligne très petit et interligne très grand) sont à proscrire. Contrairement au blanc, il n'y a pas de règle stricte pour choisir le bon interligne. Une grande fonte demandera un plus grand interligne qu'une petite mais on peut considérer qu'un bon interligne doit être choisi entre 1 et 6 pixels.

Vous fixez l'interligne dans une fenêtre semblable à celle qui a permis de choisir le blanc. L'option *Essai* ne prend pas en compte l'interligne choisi. Vous ne pourrez le voir que dans l'atelier *Articles*.

2.11.4. Approches

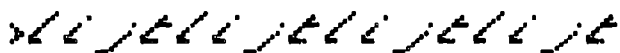
Avec les approches, nous abordons des règles typographiques assez subtiles. Les approches sont les espaces entre les lettres. Il en a déjà été question dans la description de l'atelier *Articles*.

Il a été alors question de la rectification d'approche entre deux caractères particuliers dont la succession pose problème, par exemple A et V. Nous allons examiner ici le cas des caractères italiques dont la forme penchée exige que les approches soient définies avec précision en fonction des caractères eux-mêmes. Pour illustrer cette question, nous allons créer quatre caractères minuscules : *l*, *i*, *j*, *t*.



Quatre caractères italiques

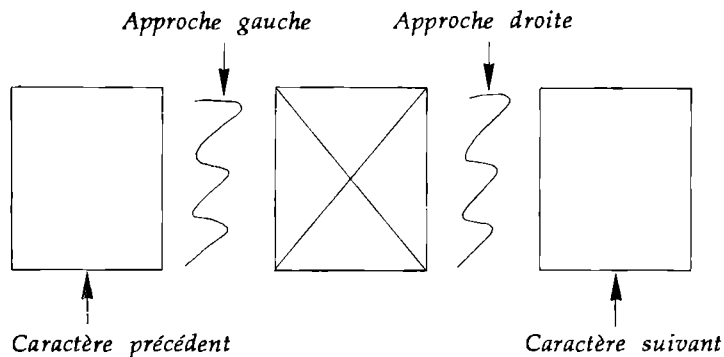
Pointez l'option *Essais* et tapez ces lettres à la suite.



Essai des caractères italiques.

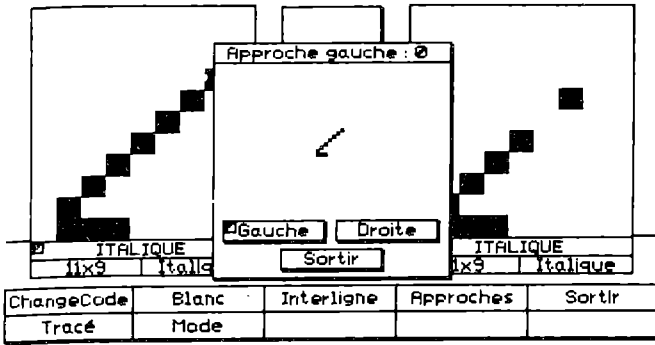
Il est clair que les espaces séparant les lettres sont trop importants. Grâce à l'option *Approche*, il va être possible de modifier cet espace de façon à ce que les lettres "rentrent" les unes dans les autres.

Chaque caractère possède une *approche gauche* et une *approche droite* qui déterminent les espaces entre le caractère précédent et le caractère suivant.



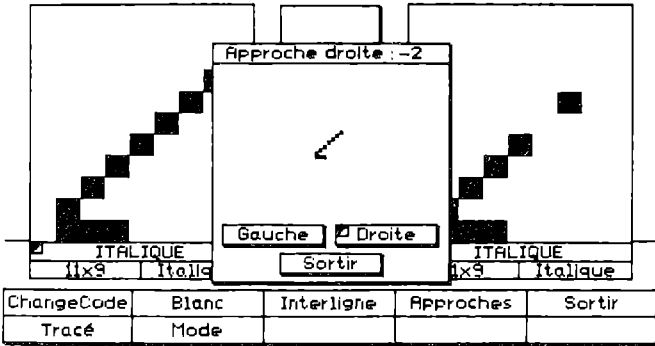
Rectification des approches de *l*

Pour faire rentrer le caractère suivant le *l*, nous allons modifier les approches de la lettre *l*. Dans le menu principal, mettez en édition la lettre *l* dans la fenêtre gauche par exemple. Pointez successivement *Option* et *Approches*. La fenêtre de réglage des approches s'ouvre.



Fenêtre de rectification des approches.

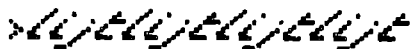
Le coin retourné est sur l'approche gauche. Pointez *Droite* pour régler l'approche droite. Pour cela, vous agirez en utilisant les flèches du clavier ← et →. Lorsque l'approche droite est négative ou nulle, le caractère suivant *rentrera* dans le *l*. Réglez l'approche droite à la valeur -2.



Approches rectifiées du caractère *l*.

Pour valider ces choix, appuyez la touche ENTRÉE ou pointez la case *Sortir*. Les quatre lettres italiques peuvent faire l'objet du même traitement : réglez leur approche droite à -2. Pour la lettre *f* qui possède une partie gauche sous la ligne de base, il est intéressant de rectifier également l'approche gauche de façon à faire rentrer le caractère précédent un *f* sous la partie gauche de la lettre.

Pour constater l'effet de ces modifications, revenez à la page *Essais* par *Sortir* puis *Essais*. Ressaisissez les lettres dans le même ordre et constatez que le résultat est plus agréable à l'œil. Ces réglages d'approche permettront également d'inscrire plus de caractères par ligne.



Edition des caractères italiques avec les approches modifiées.

Lorsque vous écrivez, le curseur se place légèrement à l'intérieur du caractère courant, signe que le caractère voisin s'appuie à l'intérieur.

Pour voir des jeux d'approches très étudiés, vous pouvez vous reporter à la fonte *Anglaise* dans laquelle les caractères sont à la fois penchés et doivent être liés les uns aux autres.

2.11.5. Tracé

Cette option a été décrite dans la première partie.

2.11.6. Mode

Cette option intervient au niveau des copies et déplacements dans l'option *Sélection*. Imaginons que vous ayez sélectionné une zone de la grille d'édition dans laquelle il existe un motif dessiné et que vous souhaitez la copier ou déplacer. Imaginons également que la zone d'arrivée, celle où vous allez poser le motif soit elle-même occupée par un autre motif. Le problème est de savoir comment va se faire la superposition. Trois choix vous sont offerts qui sont accessibles dans l'option *Mode*.

- *Opaque* : la zone déplacée remplace complètement celle qu'elle recouvre.
- *Transparent* : les points allumés de la zone d'arrivée restent allumés.
- *Inverse* : les points allumés de la zone déplacée inversent ceux qu'ils recouvrent.

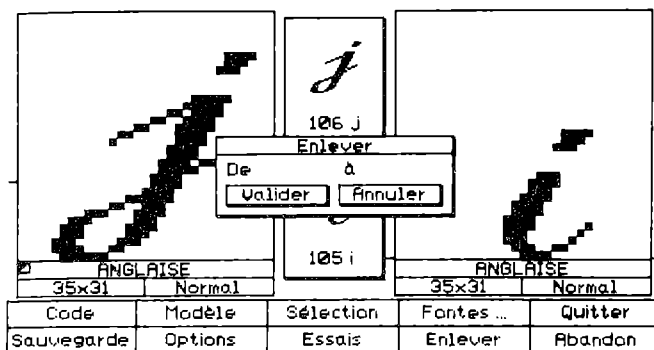
Cette option a été également décrite dans l'atelier *Dessins*.

☛ **Raccourci de changement de Mode.**

Si vous souhaitez changer souvent de mode de tracé, vous ouvrirez directement la fenêtre de choix en faisant ACC puis F5 sans passer par les options Options et Mode.

2.12. L'OPTION ENLEVER

Elle permet simplement de supprimer certains des caractères édités lorsque vous aurez décidé qu'ils ne méritent pas d'être enregistrés. En pointant cette option, ou en enfonçant la touche F9, vous obtenez la fenêtre suivante.



Fenêtre de suppression de caractères.

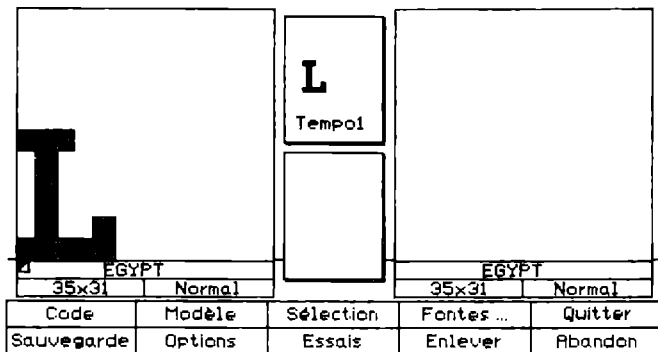
Pointez derrière **De** pour donner le premier caractère que vous voulez enlever puis derrière **à** pour indiquer le dernier. Vous pointez ensuite *Valider* ou *Annuler*.

2.13. LES CARACTÈRES TEMPORAIRES

C'est la seule option de l'éditeur de Fontes qui n'apparaît dans aucun menu de bas d'écran. Elle est réservée aux perfectionnistes et sert lors de la mise au point de caractères difficiles. Lorsqu'on crée un caractère, il faut à la fois se demander si le caractère pris isolément est agréable mais il faut également prendre garde à ce qu'il donnera, encadré par d'autres.

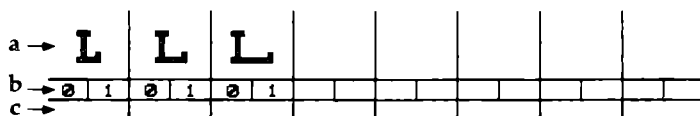
L'éditeur de Fontes vous permet de créer huit caractères temporaires. Ils sont reconnus par l'option *Code* lorsque le code proposé est précédé de la lettre T. Les huit caractères temporaires portent donc les noms T1, T2, T3, T4, T5, T6, T7, T8.

Imaginons que vous souhaitiez créer la lettre L mais que vous ayez quelques doutes sur la longueur de la barre horizontale. Vous pouvez créer trois caractères temporaires nommés successivement T1, T2, T3. Après la mise en édition de T1 obtenue en répondant T1 dans la fenêtre *Code*, on dessine un L avec une barre horizontale courte.

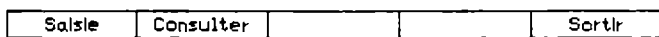


Création d'un caractère temporaire.

En prenant ce caractère comme modèle, on crée les caractères T2 et T3 en allongeant la barre horizontale. Passons maintenant dans la page *Essais*. Elle se présente alors de la façon suivante.



>



- a. *Caractères temporaires.*
- b. *Approches gauche et droite.*
- c. *Cases du caractère associé.*

Sous le caractère lui-même où figure la ligne de base, les approches sont rappelées. C'est intéressant si les différents caractères temporaires ne diffèrent que par ces paramètres. Sous les approches, une case est réservée au caractère associé. Il ne faut pas oublier qu'aucun des caractères temporaires n'est associé à la touche L. Nous devons choisir trois touches. Prenons des caractères non créés, par exemple, les chiffres 1, 2 et 3. Pointez successivement dans ces trois cases et tapez 1, 2 puis 3 dans les zones correspondantes. Les caractères temporaires sont à présent associés aux touches 1, 2 et 3.

L		L		L									
0	1	0	1	0	1								
1		2		3									

ALLEE
ALLEE
ALLEE

Saisie	Consulter			Sortir
--------	-----------	--	--	--------

Touches associées aux caractères temporaires.

Si l'on considère que le caractère temporaire T2 est le meilleur, il suffira de revenir au menu principal en choisissant T2 comme modèle pour L.

Ⓜ *Les caractères temporaires ne sont pas enregistrés.*

L'ATELIER MONTAGES

Dans cet atelier, vous placerez vos articles sur les pages du futur journal. Il est évidemment nécessaire que vous disposiez d'une disquette de données contenant des articles réalisés dans l'atelier Articles.

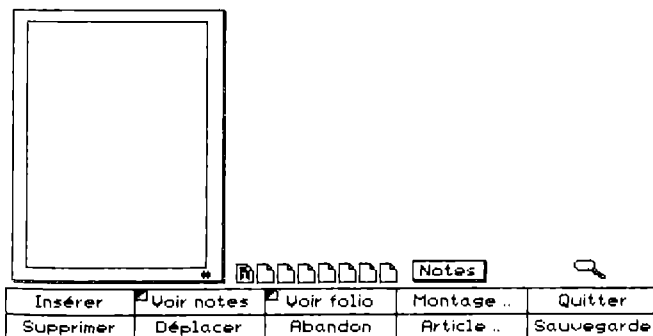
Le principe du montage est très simple et comporte trois phases :

1. Vous chargerez les articles entrant dans la composition du journal. Vous pourrez les charger tous au début ou progressivement les uns après les autres.
2. Vous procéderez au montage proprement dit tel qu'il est décrit dans ce chapitre.
3. Vous enregistrerez votre montage sur disquette sous la forme d'un fichier *Montage*.

1. LANCEMENT. CRÉATION D'UN MONTAGE

Placez la disquette *Système* dans le lecteur. Placez-vous au menu d'entrée du logiciel. Pointez l'option *Ateliers*, sélectionnez le fichier *MONTAGES* puis pointez l'option *Valider*.

L'écran de l'atelier Montages se présente comme à l'habitude avec dix commandes accessibles dans un bandeau. La première opération que vous devrez toujours exécuter avant de commencer le montage proprement dit est le chargement des articles.



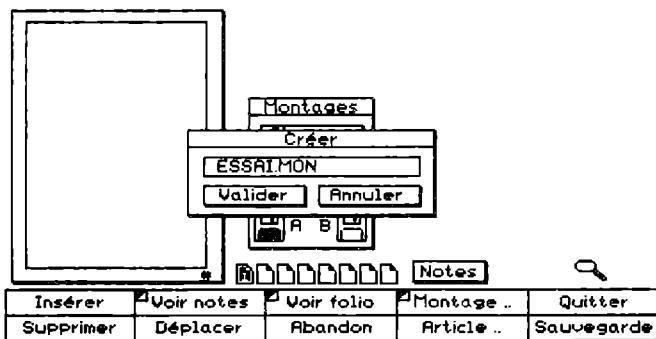
Ecran d'arrivée dans l'atelier Montages.

A partir du menu d'entrée, vous pouvez, soit créer un nouveau montage, soit charger un montage déjà enregistré. Nous allons commencer par détailler le processus de création d'un montage et vous trouverez dans la dernière partie de ce chapitre, les principes de chargement d'un montage déjà existant.

Pour monter un journal, il est évidemment nécessaire que vous ayez préalablement rédigé des articles. Le mieux est que ces articles soient tous enregistrés sur la même disquette. Une fois, l'atelier Montages chargé, il vous suffira de placer la disquette contenant vos articles dans le lecteur.

Si les articles que vous souhaitez monter sont répartis sur plusieurs disquettes, vous devrez introduire ces disquettes les unes après les autres pour charger les articles les uns après les autres.

Pointez l'option *Montages....* Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez le lecteur dans lequel vous avez placé la disquette de données puis pointez l'option *Créer*. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pourrez indiquer le nom que vous donnez au montage que vous allez réaliser. Ce processus est le même que celui des autres ateliers.



Fenêtre de création d'un nouveau montage.

2. CHARGEMENT DES ARTICLES

Dans le menu en bas d'écran, pointez l'option *Articles*. Le catalogue des fichiers *Articles* présents sur la disquette (reconnaissables à l'extension *ART*) s'ouvre comme à l'habitude sur la gauche de l'écran.

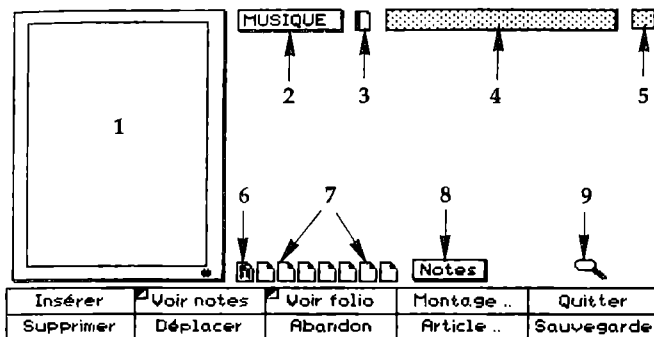
Pointez un article qui vous intéresse puis l'option *Valider*. L'article est alors chargé en mémoire. Si d'autres articles présents sur la disquette doivent être montés ensemble, chargez-les de la même façon.

- ☞ *Vous ne pouvez pas monter ni charger plus de huit articles. Si vous avez chargé un article par erreur, vous pourrez le supprimer plus tard et le remplacer par un autre.*

Vous n'êtes pas obligé non plus de charger au début, tous les articles à monter. Vous pourrez faire appel à l'option *Articles...* à n'importe quel moment du montage.

3. MONTAGE DES ARTICLES

L'écran comporte quatre zones. En bas de l'écran, la zone des commandes habituelle. A gauche, la page en cours de montage. A droite, la zone des articles disponibles pour le montage, au-dessous la liste des pages montées ou à monter.



1. Page en cours de montage.
2. Nom de l'article.
3. Rappel de la largeur de l'article (ici 1/3).
4. Représentation de la longueur de l'article restant à monter.
5. Changement de trame.
6. Icône de la page en cours de montage.
7. Icône des pages non montées.
8. Saisie des notes.
9. Loupe pour la modification des notes et des folios.

Au départ, la page en cours de montage est la page 1, vierge. La plupart des fonctions de montage sont accessibles sans faire appel au menu, en pointant directement sur l'écran.

3.1. CHANGEMENT DE TRAMES

Lorsque vous chargez un article, une trame lui est automatiquement affectée par le programme. Si ces choix ne vous conviennent pas, vous pourrez à tout moment pointer les rectangles à l'extrême droite de l'écran pour changer les trames. Prenez soin cependant de ne pas affecter la même trame à deux articles différents, le programme ne s'y perdra pas, mais vous certainement ...

3.2. MONTAGE D'UN ARTICLE

Un article se présente sous la forme d'une bande dont la largeur et la longueur sont déterminées. Chaque article pourra être monté en un ou plusieurs morceaux sur une ou plusieurs pages.

3.2.1. Lignes d'un article

Pointez l'icône de largeur d'un article. Vous verrez s'inscrire le nombre de lignes que comporte l'article. Pointez le rectangle horizontal tramé : le même nombre s'y inscrit. Tout l'article reste en effet à monter.

Les lignes d'un article n'ont pas forcément la même hauteur à cause des changements de fontes ou des insertions d'images. Imaginez donc un article comme une bande, coupée par des traits horizontaux correspondant à chaque ligne.

3.2.2. Pavés

Le montage va consister à dérouler chaque article sur une ou plusieurs pages. La bande éventuellement longue que constitue un article pourra être montée en plusieurs morceaux, les pavés. C'est vous-même qui déciderez de l'emplacement et de la longueur de chaque pavé. Pour monter un pavé, vous procéderez en quatre étapes :

- vous pointerez le nom de l'article,
- vous pointerez sur une page la position du sommet du pavé,
- vous tirerez l'article vers le bas,
- vous pointerez la position inférieure du pavé.

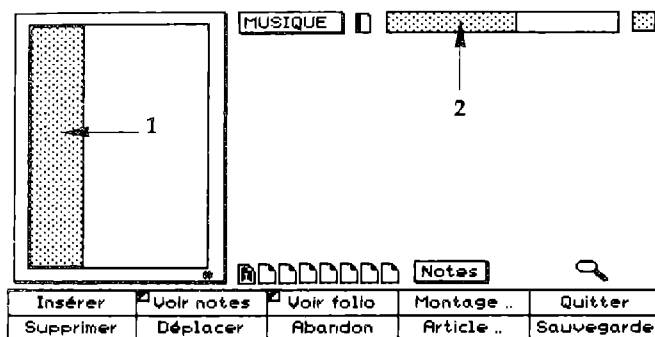
Pendant que vous tirerez l'article vers le bas, vous verrez apparaître en bas du pavé, au fur et à mesure que vous le tirerez, le trait horizontal correspondant à la dernière ligne du pavé. Vous verrez également s'inscrire, en bas et à droite de la page, le numéro de cette ligne. Lorsque la fin de l'article sera atteinte, ce trait horizontal apparaîtra comme un trait plein mais vous pourrez continuer à tirer l'article (voir plus loin).

3.2.3. Montage d'un pavé

Pointez sur le nom d'un article. Il passe en inverse vidéo et la forme du curseur devient un trait horizontal dont la longueur est la largeur de l'article, c'est-à-dire 1/3. Amenez ce trait sur la page en cours. Vous pouvez vous déplacer verticalement. En revanche, horizontalement, le trait fait des sauts correspondant aux trois colonnes disponibles pour tout article de largeur 1/3.

Pointez pour placer le début de l'article. Un cadre pointillé apparaît qui va vous permettre de tirer votre article vers le bas. Lorsque vous avez atteint la position souhaitée, pointez et un cadre tramé comme l'article apparaît.

- ☞ Si vous éprouvez quelques difficultés à bien placer les limites du pavé (notamment avec le crayon optique), vous pourrez procéder à des ajustements au clavier grâce à l'option Déplacer (voir plus loin).

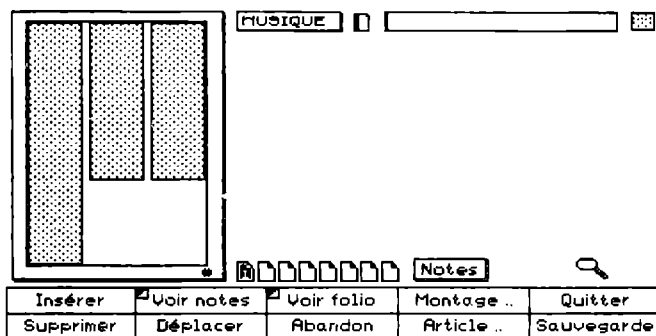


1. Premier pavé de l'article Musique.
2. Longueur non montée de l'article Musique.

- ☞ *Ajustement au clavier* : le bord haut d'un pavé étant posé au crayon ou à la souris, vous pouvez tirer le bas du pavé en utilisant les touches du clavier pour plus de précision. Sortez le curseur de la page en cours de montage et appuyez sur la flèche bas pour descendre ou la flèche haut pour monter. Vous pouvez fixer la position en appuyant sur ENTRÉE.

Dès que la première partie de l'article est posée, vous observerez que le rectangle tramé à droite du nom de l'article diminue de taille proportionnellement au pavé que vous venez de poser. Vous êtes de cette façon tenu informé en permanence de la quantité disponible pour chaque article. C'est lorsque toutes les bandes seront vides que vous pourrez considérer votre journal comme entièrement monté.

Pour poursuivre le montage sur la deuxième colonne, procédez comme précédemment : pointez le nom de l'article, amenez le curseur au sommet de la deuxième colonne, pointez, tirez, pointez. Recommencez avec la suite de l'article sur la troisième colonne.

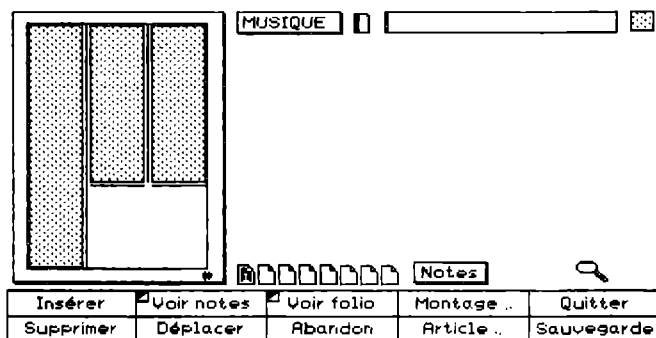


Montage d'un article sur trois colonnes.

3.3. FILETS

A tout moment, on peut poser des filets pour séparer les pavés montés. Il suffit pour cela de pointer à l'extérieur du pavé, le plus près possible d'un bord. Pour supprimer un filet, il suffit de le pointer.

Lorsque vous procédez à une modification de montage dans une page (suppression ou ajout d'un pavé), tous les filets de la page disparaissent et vous devez les remettre.



Pose de filets de séparation.

3.4. INFORMATIONS

A tout moment, en pointant sur certaines zones de la table de montage, on obtient des informations numériques sur les articles en cours de montage et sur les pavés montés. En voici la liste.

Information	Zone à pointer
Nombre de lignes de l'article	L'icône de largeur
Nombre de lignes restant à monter	Le rectangle horizontal tramé
Numéro d'ordre d'un pavé	Le centre du pavé
Le numéro d'ordre de la première ligne d'un pavé	Le coin supérieur gauche du pavé
Le numéro d'ordre de la dernière ligne d'un pavé	Le coin inférieur droit du pavé

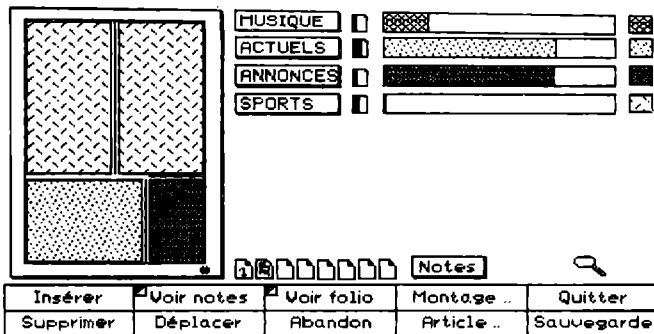
Ces informations vous aideront à faire des montages très précis, par exemple en égalisant des colonnes.

3.5. CHANGEMENTS DE PAGES

Vous pouvez étaler votre montage sur huit pages représentées par des icônes au-dessus de la zone menu. Le chiffre en vidéo inverse est celui de la page en cours de montage. Après avoir monté la page 1, vous ne pouvez monter que la page 2. Si vous en pointez une autre, vous serez amené de force sur la page 2.

Dès l'instant où vous avez ouvert une page, elle est considérée comme étant en cours de montage même si vous n'y posez aucun pavé. Vous pourrez alors ouvrir la page suivante.

Sur la page 2, nous avons monté des articles et posé des filets de la façon suivante.



Exemple de montage de la page 2.

Le montage de ces deux pages nous a permis de voir les fonctions principales de l'atelier *Montages*. Passons maintenant aux fonctions accessibles par le menu du bas d'écran.

4. MISE AU POINT DU MONTAGE

Un montage comporte en général plusieurs articles montés sur plusieurs pages. Pour la mise au point et les corrections, l'atelier *Montages*, vous offre des fonctions accessibles en bas d'écran.

4.1. SUPPRIMER

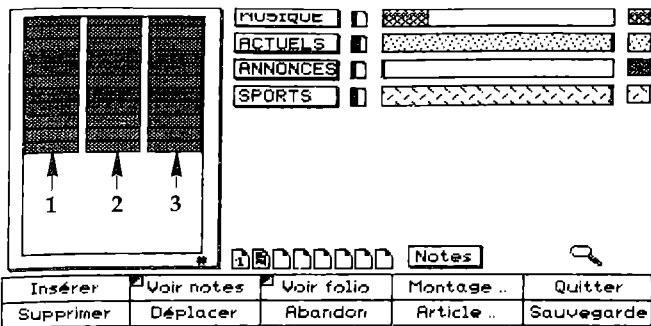
L'option *Supprimer* s'applique aux pavés, aux pages ou aux articles.

4.1.1. Supprimer un pavé

- ☛ *Lorsqu'on supprime un pavé, on supprime du même coup tous les pavés qui le suivent dans le même article.*

Cette particularité vous empêchera de supprimer un pavé au milieu d'un article.

Pointez l'option *Supprimer*. Le curseur prend la forme d'une croix. Pointez le pavé à supprimer.



Suppression d'un pavé.

1. Pavé 1
2. Pavé 2
3. Pavé 3

Lorsqu'on supprime le pavé 2, on supprime également le pavé 3.

Si les pavés suivant celui que vous supprimez, se trouvent sur d'autres pages que la page en cours, ils seront également supprimés de ces pages. Quand on supprime un pavé, les filets disparaissent.

4.1.2. Supprimer une page

Il est impossible de supprimer une page contenant au moins un pavé. On ne peut supprimer qu'une page blanche. Pointez n'importe où dans cette page blanche. Aussitôt, la page est supprimée et si elle est suivie de pages numérotées, toutes sont décalées d'un rang à gauche (on le voit sur les icônes de pages).

Pour supprimer une page montée avec plusieurs pavés, vous devrez donc supprimer successivement chaque pavé puis la page blanche.

Lorsque vous avez supprimé une page ou un pavé, vous sortez de l'option *Supprimer*. Pour y retourner, pointez de nouveau l'option *Supprimer*. Cette précaution vous empêche de supprimer par erreur.

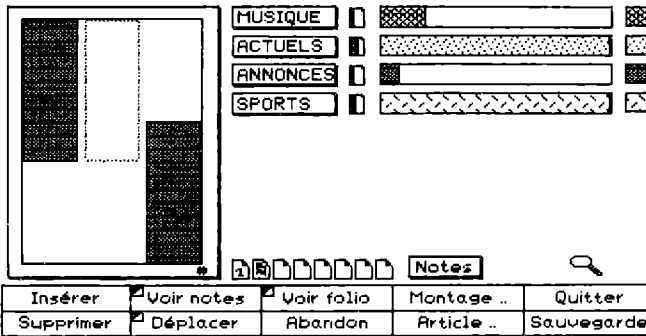
4.1.3. Supprimer un article

On ne peut pas supprimer un article dont une partie est déjà montée. Dans le cas où vous avez chargé un article par erreur, vous pouvez le supprimer de la liste. Pour cela, pointez l'option *Supprimer* puis pointez le nom de l'article. La liste des articles disponibles est aussitôt réorganisée.

4.2. DÉPLACER

Cette option permet de déplacer un pavé à l'intérieur d'une page ou vers une autre page. Elle est surtout utile pour affiner la position verticale d'un pavé car cette option est doublée au clavier.

Placez-vous sur la page contenant le pavé à déplacer. Pointez l'option *Déplacer*. Pointez ensuite le pavé à déplacer. Aussitôt, un cadre pointillé clignotant suit votre main. Il vous suffit d'ajuster ce cadre sur le nouvel emplacement libre et de pointer. L'ancien pavé disparaît et réapparaît au nouvel emplacement. Les filets éventuels sont supprimés.



Déplacement d'un pavé.

Déplacement au clavier

Pour ajuster la position au clavier, procédez comme précédemment jusqu'à obtenir le pavé pointillé clignotant puis **sortez le curseur de la page en cours de montage**. Dès lors, vous pouvez déplacer le pavé avec les flèches du clavier.

Les flèches horizontales font sauter de colonne en colonne. Les flèches verticales vous permettent d'affiner la position. La touche ENTRÉE valide la position.

Déplacer vers une autre page

Pour changer un pavé de page, pointez *Déplacer*, puis le pavé à déplacer, puis l'icône de la page destination. Procédez ensuite de la même façon.

4.3. FOLIO

Les folios sont les numéros que l'on place en général en bas des pages montées et qui permettent de les classer et de constituer des sommaires ou des index. Les opérations permises sur les folios sont de trois types :

- les cacher ou les montrer,
- déplacer leur position,
- fixer la valeur de départ.

4.3.1. Cacher et montrer les folios (Voir Folio)

Lorsqu'on entre dans l'atelier *Montage*, les folios sont visibles. Ils sont représentés par un # en bas à droite de chaque page et l'option *Voir Folio* est active (coin retourné). Pour cacher les folios, c'est-à-dire pour qu'ils ne soient pas imprimés, pointez l'option *Voir Folio*. Le coin retourné et le signe # disparaissent.

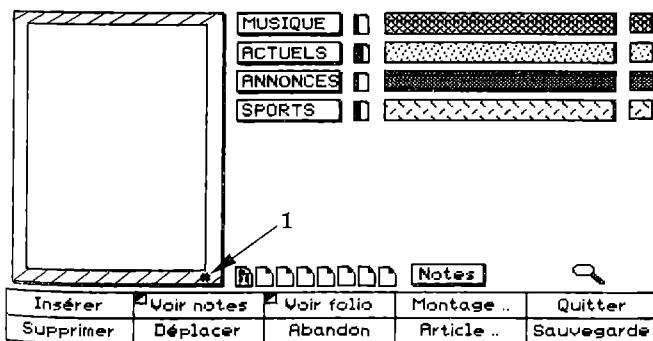
☞ *Pour cacher les folios, il faut les cacher sur chaque page du montage.*

Pour les faire réapparaître, pointez de nouveau l'option *Voir Folio*. Cette commande agit donc en bascule.

4.3.2. Déplacer les folios

Validez l'option *Voir Folio* de façon à les rendre visibles. Pointez sur le signe # dans n'importe quelle page montée. Le curseur prend la forme #. Vous pouvez alors choisir une nouvelle position sur laquelle il vous suffira de pointer.

☞ *Les seules positions permises sont dans les marges de haut et de bas de page. La position des folios est la même dans toutes les pages.*



1. Position des folios par défaut.

Hachures : zones permises.

4.3.3. Fixation de la valeur de départ pour les folios : la loupe

Cette fonction est intéressante lorsque vous déciderez de réunir plusieurs fichiers de montage pour constituer un seul journal. Le premier fichier sera par exemple folioté de 1 à 8 et le suivant de 9 à 16.

☛ Par défaut la valeur de départ (folio de la première page) est 1.

Pour modifier cette valeur de départ :

- Validez l'option *Voir Folio* (signe # visible).
- Pointez le signe # sur une page quelconque.
- Amenez le signe # sur l'icône loupe en bas de l'écran à droite et pointez.

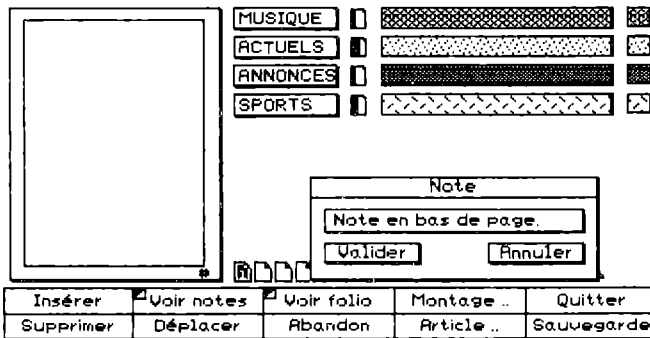
Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pourrez saisir la nouvelle valeur de départ des folios (entre 1 et 120), celle de la première page montée. Les folios des pages suivantes seront alors calculés automatiquement de un en un.

4.4. NOTES

Comme pour les folios, les notes peuvent être placées en bas ou en haut de page. Vous pouvez les créer, les cacher ou les montrer, les déplacer ou les modifier.

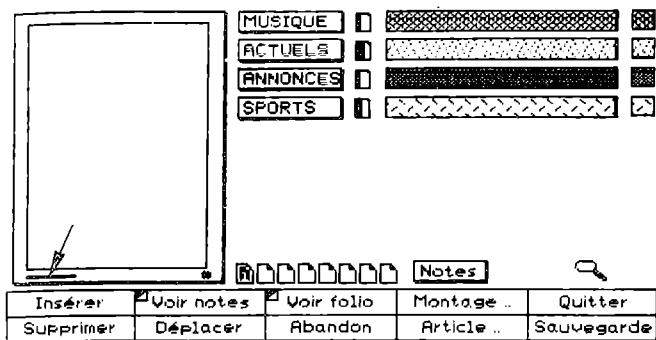
4.4.1. Création d'une note

Pointez l'option *Note* à la droite des huit icônes de pages. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous allez pouvoir saisir le texte d'une note sur une ligne. Pointez dans le cadre vide pour saisir le texte.



Fenêtre de création d'une Note.

Pointez ensuite l'option *Valider*. La fenêtre s'efface et le curseur prend la forme d'un trait épais horizontal dont la longueur correspond à celle du texte de la note. Pointez dans la zone permise (marges haut et bas) pour poser la note où vous le souhaitez.



Pose d'une note en bas de page.

Vous pouvez poser un maximum de 10 notes dans la limite de la surface permise.

4.4.2. Cacher et montrer les notes : option *Voir Notes*

L'option *Voir Notes* dans le bandeau de commande fonctionne de la même façon que l'option *Voir Folio*. Comme il peut y avoir plusieurs notes sur une même page, l'option *Voir Notes* agit sur toutes les notes de la page en cours de montage.

4.4.3. Déplacer une note

Pour déplacer une note, il faut évidemment qu'elle soit visible (option *Voir Notes*). Comme pour le folio, pointez la note que vous souhaitez déplacer. Il vous suffit alors de la poser sur un endroit libre de la zone permise.

4.4.4. Voir et modifier une note : la loupe

Pour voir ou modifier une note, il faut évidemment qu'elle soit visible (option *Voir Notes*). Comme pour le folio, pointez la note que vous souhaitez voir ou modifier. Amenez le curseur dont la forme est celle de la note et pointez sur la loupe. Vous retrouvez la même fenêtre que celle qui vous a permis de la créer. Pour modifier le texte, pointez dans la fenêtre texte. Puis pointez *Valider*. Si vous ne souhaitez pas faire de modification, pointez *Annuler*.

4.4.5. Supprimer une note

Pour supprimer une note, vous pouvez utiliser l'option loupe et vider le contenu de la fenêtre texte. Une méthode plus rapide est possible :

- pointez la note à supprimer,
- amenez le curseur en dehors de la page et pointez.

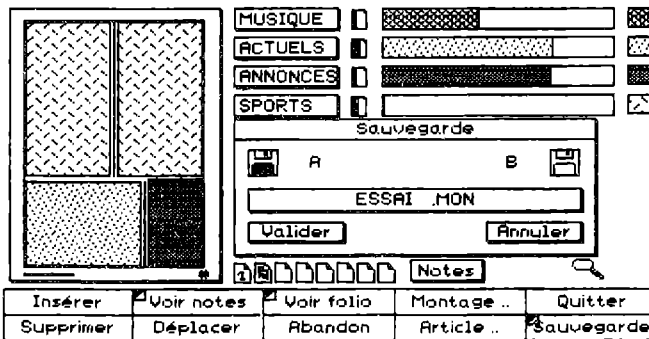
☞ Une note supprimée sur une page est supprimée sur toutes les pages.

4.5 INSÉRER

Il s'agit d'insérer une page vierge dans le montage. Pointez l'option *Insérer*. Pointez ensuite une icône de page. Une page vierge sera insérée à l'endroit que vous désignez. Toutes les pages suivantes, y compris celle que vous désignez seront décalées. Si les huit pages sont montées, vous ne pouvez pas insérer.

4.6 SAUVEGARDE

Cette option permet de sauvegarder le montage en cours ou terminé. Lorsque vous pointez *Sauvegarde*, une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pourrez indiquer le nom que vous souhaitez donner au montage que vous venez de réaliser. Si le nom proposé vous convient, vous pourrez vous contenter de pointer *Valider* et le fichier de montage sera enregistré sous le même nom.



Fenêtre de sauvegarde.

5. CHARGER UN MONTAGE ET LE MODIFIER

Une fois que vous aurez imprimé votre montage, il est possible que vous y trouviez certaines imperfections. Par exemple des défauts d'équilibrage ou des fautes d'orthographe. Si vous ne souhaitez intervenir que dans la disposition des articles dans le montage, vous n'aurez pas de problèmes.

En revanche...

- ☞ *Si vous modifiez, dans l'atelier Articles, l'un des articles entrant dans la composition d'un montage, vous devrez remonter cet article car sa longueur a pu changer. Les autres articles restent en place.*

Pour charger un fichier *Montage* déjà enregistré :

- Assurez-vous que la disquette contenant le montage est dans le lecteur.
- Pointez l'option *Montages...*
- Choisissez le lecteur (A ou B).
- Pointez l'option *Charger*.
- Dans la fenêtre catalogue, pointez le fichier de montage (extension *MON*).
- Pointez l'option *Valider* en bas de la fenêtre catalogue.

Tous les articles intervenant dans le montage sont alors chargés en mémoire et leur nom apparaît au fur et à mesure. Si l'un de ces articles est absent, vous serez invité à placer dans le lecteur la disquette qui le contient. Si vous ne la retrouvez pas, vous pourrez poursuivre le chargement en pointant *Annuler* et dans ce cas, l'article non chargé ne sera pas présent dans le montage. Suivez donc le conseil suivant.

- ☞ *Enregistrez de préférence sur la même disquette chaque montage et tous les articles qui y interviennent.*

L'ATELIER PRESSE

L'impression est l'étape ultime de la rédaction d'un journal ; c'est par l'impression que nous avons commencé cette documentation et c'est par elle que nous la terminons. L'atelier *Presse* est le plus simple ; la plupart des problèmes se posent à l'extérieur du logiciel, au niveau de l'imprimante et du papier. Relisez éventuellement le premier chapitre pour retrouver les principes de fonctionnement de l'atelier.

Avant de décrire les fonctions de l'atelier *Presse*, commençons par rappeler les conditions de configuration.

1. AVANT D'IMPRIMER

Avant d'imprimer, vous devez prendre soin autant de votre imprimante et du papier qui l'alimente (voir le premier chapitre) que de la disquette contenant les données qui vont être imprimées.

En effet, c'est un montage que vous allez imprimer. Ce montage contient des filets, des notes de bas ou de haut de page, des textes, des illustrations et des fontes. Si tous ces éléments sont présents sur la même disquette, le chargement du montage à imprimer sera plus rapide. Dans le cas contraire, l'atelier vous réclamera au fur et à mesure, les données dont il a besoin. Vous devez donc, avant d'imprimer un journal, vous assurer que vous avez près de vous, les disquettes contenant l'ensemble des données.

Si vous avez deux lecteurs, vérifiez également que deux fichiers du montage portant le même nom ne figurent pas sur les deux disquettes.

2. LANCEMENT DE L'ATELIER

Comme pour les autres ateliers :

- placez la disquette **système** dans le lecteur,
- revenez à l'écran de départ,
- pointez l'option *Ateliers*,
- dans la fenêtre catalogue pointez **PRESSE**.

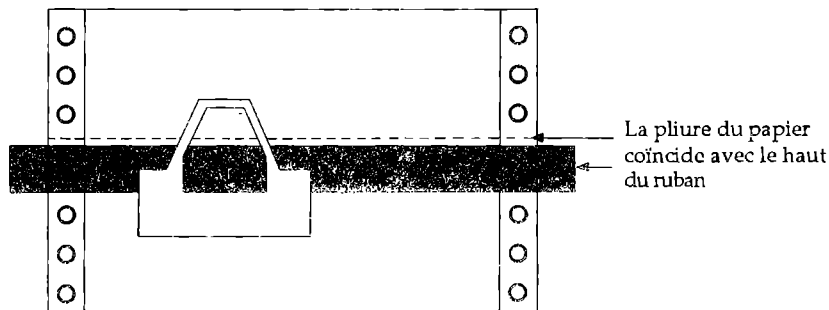
Imp/journal	Imp/page		Montages ...	Quitter
Saut/ligne	Saut/page	Haut/page		Options

Ecran d'entrée dans l'atelier Presse.

3. RÉGLAGES : OPTIONS, HAUT/PAGE, SAUT/LIGNE, SAUT/PAGE

Dans le menu d'entrée de l'atelier *Presse*, vous retrouvez, en bas à droite, l'option *Options* grâce à laquelle vous pourrez vérifier le type d'imprimante et la longueur du papier.

Pointez l'option *Haut/page*. Un message vous invite à régler le papier dans l'imprimante. Ce réglage consiste à placer le haut de la feuille juste au-dessus de la tête de l'imprimante.



Réglage du haut de la feuille.

Pour vous aider à effectuer ce réglage, vous pouvez faire avancer le papier très progressivement en pointant l'option *Saut/ligne*. A chaque fois que vous pointerez, le papier avancera d'environ 4 mm.

Vous pouvez également faire avancer le papier d'une page entière en pointant l'option *Saut/page*. C'est une façon simple de vous assurer que la configuration faite dans *Options* est correcte. Placez le papier en haut de page. Pointez *Saut/page*. Le papier doit avancer exactement d'une page et la tête d'impression doit être située exactement à la même hauteur, une page plus loin.

4. CHARGEMENT D'UN MONTAGE

Placez dans le lecteur, la disquette contenant le montage que vous souhaitez imprimer puis pointez l'option *Montages...* Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pointerez *Charger* et éventuellement la disquette marquée B si vous disposez de deux lecteurs.

Une fenêtre catalogue s'ouvre dans laquelle sont inscrits les noms des montages enregistrés sur la disquette. Pointez ensuite l'option *Valider*.

Une fenêtre d'informations apparaît.

1	→	ESSAI .MON
2	→	4 Page(s)
3	→	1 (12) → 4 (15)
4	→	3 Article(s)

Imp/journal	Imp/page		Montages ...	Quitter
Saut/ligne	Saut/page	Haut/page		Options

Fenêtre d'informations sur le montage à imprimer

1. Nom du montage
2. Nombre de pages
3. Foliotage
4. Nombre d'articles

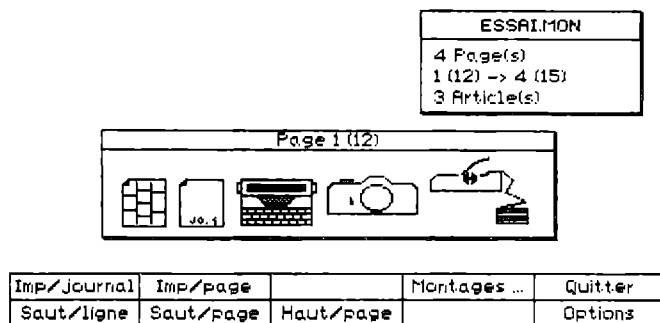
Dans la ligne foliotage, sont indiqués entre parenthèses, le folio de la première page du montage et celui de la dernière.

5. IMPRESSION DE TOUT LE MONTAGE : *Imp/journal*

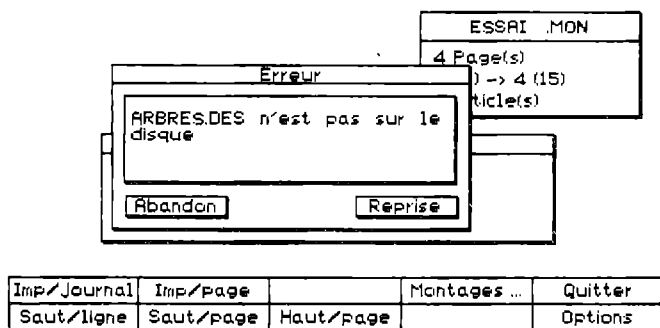
Pour imprimer à la suite toutes les pages du montage, pointez l'option *Imp/journal*. Aussitôt une fenêtre s'ouvre et le montage est chargé en mémoire. Suivant le nombre de pages et d'articles, ce chargement prend plus ou moins de temps. Pour vous aider à patienter, des icônes apparaissent successivement vous indiquant les chargements successifs :

- des filets,
- des notes de bas et de haut de page, le folio,
- des dessins,
- des textes.

Au moment où l'impression commence, une imprimante (animée !) apparaît.



Si l'un des fichiers intervenant dans le montage n'est pas présent sur le disque, vous obtiendrez le message suivant :



Placez la disquette contenant le fichier dans le lecteur et pointez *Reprise*. Si vous éprouvez quelques difficultés à retrouver la disquette réclamée, pointez *Abandon*, qui vous permettra de retourner au menu d'entrée dans l'atelier *Presse*. Ce genre de réclamation peut intervenir plusieurs fois pendant le chargement des données. C'est sans inconvénient pour le logiciel mais ce peut être désagréable pour vous si vos données sont très dispersées. C'est pour cette raison que nous vous avons conseillé de les regrouper, soit au moment de la sauvegarde dans chaque atelier, soit à l'aide de la fonction *Copier* du système (voir Annexe A).

6. IMPRESSION D'UNE PAGE : *Imp/page*

Vous pouvez imprimer une seule page du montage chargé en pointant *Imp/page*. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pourrez saisir le numéro de la page qui vous intéresse.

- ☛ *Le numéro de la page à imprimer est le numéro d'ordre et non le numéro de folio.*

CONSEILS POUR RÉUSSIR UN BON JOURNAL

Ces conseils sont donnés dans le désordre et vont des considérations générales aux détails particuliers dans tel ou tel atelier.

1. TOUT D'ABORD RÉFLÉCHIR

Ne commettez pas cette erreur courante. Ne commencez pas à travailler avec le logiciel sans avoir une idée précise des articles, des illustrations, des fontes de caractères et du type de montage que vous allez utiliser.

Pensez d'abord au contenu des articles bien sûr mais ne commencez pas par les rédiger. Commencez toujours par travailler les illustrations, ce que les professionnels appellent l'iconographie. Les images sont nécessaires mais elles prendront de la place. Pensez à chaque article et demandez-vous s'il a besoin d'iconographie et dans ce cas, laquelle et avec quelle importance.

Vous vous rendrez compte à l'usage (mais mieux vaut en tenir compte tout de suite), que tous les problèmes se ramènent à l'occupation de la page et dans ce contexte, tous les éléments qui y interviennent sont liés. La taille des textes dépend aussi de la fonte choisie et de la largeur de l'article. Les dessins doivent également tenir compte de la largeur des articles.

2. PRÉPAREZ UNE DISQUETTE

Lorsque vous envisagez de créer un journal, commencez par formater une disquette vierge (voir Annexe A). Toutes les données entrant dans la composition de ce journal seront réunies sur cette disquette. Cette précaution accélérera considérablement votre travail.

3. CRÉEZ LES ILLUSTRATIONS

Consultez la banque de dessins et repérez ceux qui vous intéressent dans les planches. Si vous ne trouvez pas les dessins dont vous avez besoin, créez-les sur de nouvelles planches. Réunissez les dessins qui vous sont nécessaires dans une ou plusieurs planches que vous enregistrerez ou copierez (voir Annexe A) sur la disquette journal.

Au moment où vous sélectionnez les dessins, pensez à la largeur des colonnes dans lesquelles ils devront être placés (cf § 4.7. dans l'atelier *Dessins*).

Si le dessin que vous prenez dans la banque ou que vous créez s'avère trop petit ou trop grand par rapport à la place que vous lui réservez, utilisez l'option *Déformer* dans *Blocs* de l'atelier *Dessins*.

4. CHOISISSEZ LES FONTES

Consultez la banque de fontes (Annexe C). Choisissez celles qui vous intéressent. Allez dans l'atelier *Fontes* pour vérifier que tous les caractères dont vous aurez besoin existent dans la fonte. Dans le cas contraire, créez ceux qui manquent et enregistrez cette nouvelle version de la fonte sur votre disquette journal.

5. COMPOSEZ LES ARTICLES

Si vous avez suivi les conseils précédents, au moment d'attaquer la rédaction des articles vous disposez d'une disquette de données sur laquelle sont enregistrés les fontes et les dessins dont vous aurez besoin. Dans l'atelier *Articles*, composez vos articles les uns après les autres en commençant par charger les fontes et les dessins (options *Fontes* et *Dessins*).

Prenez les fontes au fur et à mesure de vos besoins. Pour les dessins en revanche, nous vous conseillons de ne les prendre qu'après avoir saisi tout le texte car le passage des dessins de grande taille occupe beaucoup de place dans l'écran et gêne la vision du texte.

6. IMPRIMEZ LES ARTICLES

Dans l'atelier *Articles*, utilisez l'option d'impression qui fonctionne plus vite que celle de l'atelier *Presse* et vous donne un texte "au kilomètre" qui vous permettra de corriger et d'évaluer la longueur et l'harmonie des fontes.

7. MONTEZ LES ARTICLES

Le montage est en fait une opération assez rapide. Avant de composer vos articles, vous aviez déjà une idée sur la façon dont ils seraient montés. La seule incertitude est sur leurs longueurs respectives. Créez un montage et commencez par charger tous les articles qui le constitueront. Si vous devez monter plus de huit articles (limite maximum), raisonnez par pages et créez plusieurs montages.

Tirez chaque article sur les pages de façon à voir leurs longueurs. Faites votre premier montage au mieux et enregistrez-le tel quel même si le découpage est incomplet ou ne vous satisfait pas totalement. Vous déciderez des modifications à partir de la version imprimée de ce premier montage. Il en effet très peu probable qu'il soit le bon.

8. POUR FAIRE DES MANCHETTES

L'option *Manchettes* de l'atelier *Articles* vous permet de créer des articles de largeur 1 (toute la page imprimée). En fait ces articles sont des dessins. Vous devez donc les préparer dans l'atelier *Dessins*. Aucune des fontes que l'on peut créer dans l'atelier *Fontes* n'est assez grande pour occuper une telle largeur.

Pour créer de très grands titres, prenez une fonte quelconque et utilisez, dans l'option *Blocs*, la fonction *Déformation* qui vous permettra d'agrandir sur tout l'écran, le titre que vous aurez écrit dans un coin.

LE JOURNAL

LE JOURNAL

Exemple de grossissement de titre avec l'option Déformation dans Blocs.

La difficulté principale consiste à faire des agrandissements sur tout l'écran avec les problèmes de recollement que cela introduit.

N'oubliez pas l'option de centrage (touche C) pour centrer le contenu de la manchette dans l'article.

9. POUR FAIRE DU TEXTE NOIR AU BLANC

Dans l'atelier *Dessins*, conjuguez les options *Texte* et *Inversion des couleurs* pour obtenir des textes en blanc sur fond noir. Ce type d'écriture ne peut être obtenu que dans l'atelier *Dessins*.



Texte en noir au blanc.

10. LETTRINES

Une lettrine est la grosse lettre qui commence un paragraphe. Pour obtenir un effet intéressant, choisissez une fonte n'ayant aucun caractère sous la ligne de base (par exemple BRODERIE ou BROADWAY). De cette façon, l'interligne entre la première et la deuxième ligne sera minimum.

Il était une fois ...

Lettrine.

11. FILET HORIZONTAL

Vous pouvez placer des filets horizontaux dans le montage, entre les articles. Vous pouvez également en placer dans l'atelier *Articles* en utilisant le caractère trait horizontal (ne pas confondre avec le signe moins). Les approches droite et gauche de ce caractère ont été mises à zéro dans l'atelier *Fontes*.

LE JOURNALISTE

Filet horizontal dans l'atelier Articles.

12. VOUS AVEZ DÉTRUIT UNE PLANCHE DE DESSINS PAR MÉGARDE

... et cette planche intervenait justement dans un article auquel vous tenez beaucoup. Au chargement, la planche absente sur le disque est réclamée et le chargement ne se poursuivra pas tant que vous ne la fournirez pas.

N'attendez pas de miracle, nous ne vous indiquerons pas comment ressusciter votre planche. Pointez *Annuler*.

Vous avez perdu les photos de l'article mais vous aimeriez retrouver votre texte. Pour cela, créez une planche quelconque en lui donnant le nom de celle que vous avez détruite et qui vous est réclamée. L'article pourra être rechargé avec de mauvaises photos à la place des bonnes puisqu'elles sont prises dans une planche différente. Mais peu importe. Enlevez-les du texte (EFF) et sauvegardez. Vous avez récupéré le texte, il ne vous reste plus qu'à refaire votre planche.

ANNEXE A

LE SYSTÈME, GESTION DES DISQUETTES

Chaque machine est équipée d'un lecteur de disquettes. Il est possible d'ajouter un deuxième lecteur qui facilite l'utilisation du logiciel mais ce n'est pas obligatoire. Les descriptions qui suivent concernent aussi bien les machines équipées d'un lecteur que celles équipées de deux lecteurs.

1. LECTEUR A ET LECTEUR B

Dans les options de manipulation des disquettes, il sera toujours fait mention de deux lecteurs, le *lecteur A* et le *lecteur B*.

- ☞ *Si vous n'avez qu'un lecteur, lecteur A et lecteur B désignent votre unique lecteur.*
Si vous avez deux lecteurs, lecteur A désigne le lecteur interne (TO8D et TO9+) ou le lecteur connecté à l'unité centrale (TO8), lecteur B désigne le lecteur externe (TO8D et TO9+) ou le lecteur connecté au lecteur A (TO8).

Dans le cas d'un unique lecteur, *lecteur A* et *lecteur B* vous permettront en fait de distinguer deux disquettes dans toute manipulation de fichier qui fait intervenir deux disquettes ; par exemple lorsqu'il s'agit de copier un fichier d'une disquette sur une autre. Par contre, dans une manipulation qui ne concerne qu'une disquette, par exemple pour formater, le choix entre *lecteur A* et *lecteur B* est sans importance.

Le système est conçu de telle façon qu'il décèle et vous signale la plupart des erreurs de manipulation. Des messages vous sont adressés pour vous donner des consignes ou vous signaler des erreurs, par exemple lorsque vous introduisez une autre disquette que celle que le système vous réclame.

Les options du système *Journaliste* sont accessibles au menu d'entrée dans le logiciel.

L'une des options les plus importantes est l'option *Catalogue* qui donne la liste des fichiers disponibles sur une disquette. Rappelons que les fichiers produits par le *Journaliste* sont de quatre types différents.

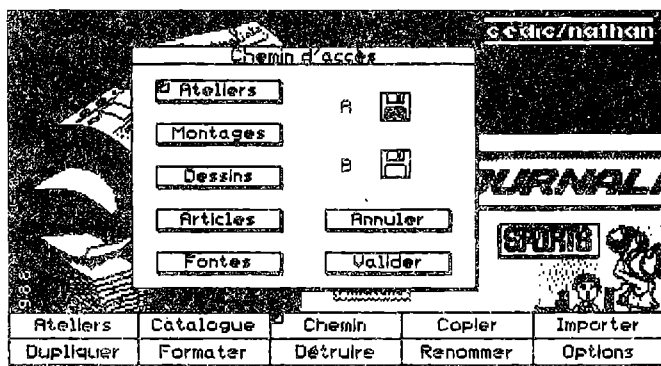
- Articles (extension ART)
- Dessins (extension DES)
- Fontes (extension ITA, NOR ou GRA)
- Montages (extensions MON)

En plus de ces fichiers de données, il existe des fichiers programmes correspondant aux cinq ateliers dont le nom est affiché sans extension.

Au total, une même disquette peut contenir cinq types de fichiers, éventuellement en grand nombre. Grâce à l'option *Chemin*, vous pourrez dire à quel type de fichier vous vous intéressez afin que le système ne vous présente que ceux-là.

2. CHEMIN

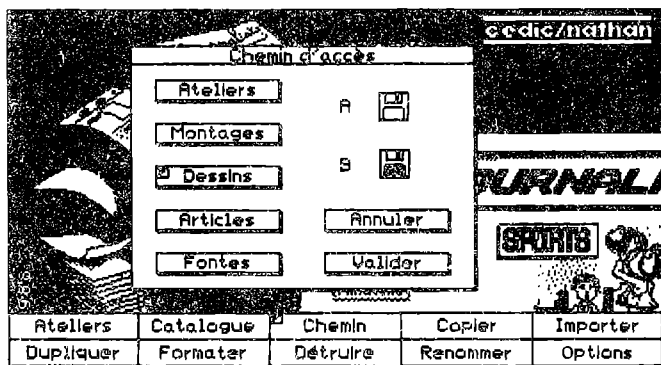
C'est l'option la plus importante du système. Pointez *Chemin*.



La fenêtre de sélection d'un *Chemin*.

A droite, deux disquettes représentent le lecteur A et le lecteur B. Pour sélectionner l'un ou l'autre, il vous suffit de pointer l'icône correspondante. A gauche, les cinq types de fichiers que vous pourrez également choisir en pointant.

Au départ, le chemin est toujours sur les fichiers *Ateliers* du lecteur A. Vous pouvez le modifier, par exemple, de la façon suivante.



Chemin pour lire les fichiers Dessins sur le lecteur B.

Rappelons que si vous ne disposez que d'un lecteur, *lecteur A* et *lecteur B* désignent votre unique lecteur.

Lorsque vous êtes satisfait de votre choix, pointez l'option *Valider*. Chaque fois que vous pointerez l'option *Chemin*, vous constaterez que le choix que vous avez fait est conservé tant que vous ne le changez pas. Au total, vous disposez de dix chemins différents : cinq types sur deux disques.

Nous vous encourageons à vérifier souvent le chemin en cours lorsque vous travaillez sur les fichiers.

3. CATALOGUE

Après avoir choisi un chemin (par exemple *Dessins* sur le *lecteur B*), introduisez une disquette contenant des fichiers *Dessins* dans le *lecteur B* puis pointez *Catalogue*.

B : PLANCHES			cedric/nathan	
AFRIQUE1	DES	4003		
AFRIQUE2	DES	5479		
ALIMENTS	DES	3073		
AMERIC1	DES	5681		
AMERIC2	DES	6143		
AMERIC3	DES	5633		
ANIMAUX1	DES	2386		
ANIMAUX2	DES	2977		
ANIMAUX3	DES	3630		
ANIMAUX4	DES	2991		
ANIMAUX5	DES	2585		
ARBRES	DES	4279		
ARMES	DES	3319		
ARTS	DES	3087		
▲	Valider	Annuler	▼	Philatélie
Ateliers	Catalogue	Chemin	Copier	Importer
Dupliquer	Formater	Détruire	Renommer	Options

Le catalogue des fichiers *Dessins* du *lecteur B*.

L'option *Catalogue* est une simple option de consultation. Les fichiers sont toujours triés dans l'ordre alphabétique. L'extension DES vous confirme qu'il s'agit bien de fichiers de Dessins. Le nombre qui suit l'extension donne la taille en octets de chaque fichier.

☞ En pointant la partie supérieure de la fenêtre catalogue où s'inscrit le nom de la disquette, vous obtenez le rappel du chemin ainsi que la place disponible sur la disquette mesurée en kilo octets.

Chaque page peut afficher 14 noms de fichiers. Pour vous déplacer dans la liste, pointez les flèches haut et bas dans la partie inférieure de la fenêtre. Vous obtenez le même résultat avec deux touches du clavier : flèche haut et flèche bas.

De la même façon, en modifiant le *Chemin*, vous pourrez obtenir le catalogue des fichiers Articles (ART), Montages (MON), Fontes et Ateliers présents sur une disquette.

☞ *Une disquette ne peut pas contenir plus de 127 fichiers par chemin.*

Lorsque la fenêtre de l'option *Catalogue* est ouverte, vous ne pouvez rien faire d'autre que la refermer en pointant *Valider* ou *Annuler* qui auront le même effet, fermer la fenêtre et revenir au choix des options.

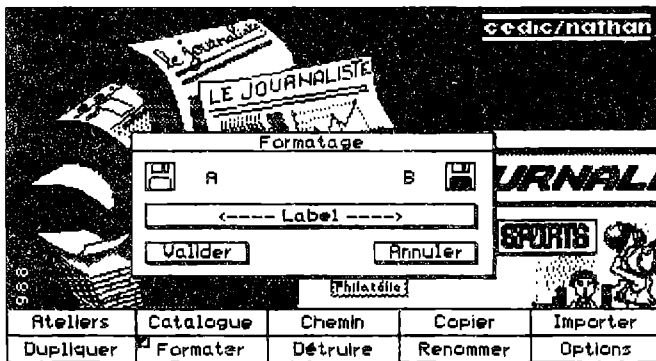
4. FORMATER

Pour pouvoir enregistrer des fichiers sur une nouvelle disquette, il faut la préparer par l'opération de formatage. Notez bien :

☞ *Pour formater une disquette Journaliste, il est nécessaire d'utiliser l'option Formater du Système Journaliste. Le formatage du système Thomson n'est pas compatible.*

Préparez une disquette neuve ou une disquette à recycler : le formatage en effacera tout le contenu. Insérez cette disquette dans le lecteur.

Pointez l'option *Formater*.



Fenêtre de l'option *Formater*.

Commencez en choisissant le lecteur (A ou B) dans lequel vous avez placé la disquette à formater. Ce choix est sans importance si vous n'avez qu'un lecteur.

Pointez ensuite la fenêtre *Label* dans laquelle vous inscrirez un nom pour le disque, par exemple le titre du journal que vous envisagez d'y enregistrer. Tapez-y un nom ayant au maximum vingt caractères. Finissez avec la touche ENTRÉE puis pointez l'option *Valider*. Le formatage se déroule alors et dure environ 80 secondes.

5. DUPLIQUER

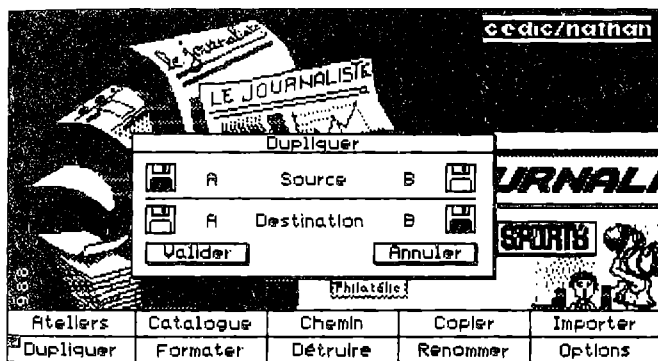
Cette opération consiste à recopier le contenu d'une disquette (disquette *source*) dans une autre (disquette *destination*). Elle doit être faite avec beaucoup de précautions car elle peut avoir des conséquences désastreuses si vous recopiez une disquette vide sur une disquette pleine alors que vous souhaitiez faire le contraire ! Il est conseillé de protéger la disquette source avant la duplication.

La duplication de disquette est recommandée pour conserver des doubles de fichiers représentant beaucoup de travail et qu'un accident pourrait détruire.

Considérons les deux disquettes suivantes :

- **Source** : la disquette contenant les planches de dessins
- **Destination** : une disquette que vous venez de formater

Pointez l'option *Dupliquer*.



Fenêtre de l'option *Dupliquer*.

Disque source en A. Disque destination en B.

Sur la ligne *Source*, pointez le disque A ou le disque B pour désigner le lecteur dans lequel vous mettez la disquette source. Sur la ligne *Destination*, pointez le disque A ou le disque B pour désigner le lecteur dans lequel vous mettez la disquette destination.

Conseil

Pour éviter tout risque d'erreur, choisissez systématiquement le lecteur A comme source et le lecteur B comme destination.

Si vous avez deux lecteurs, placez le disque source dans le lecteur A et le disque destination dans le lecteur B. Si vous n'avez qu'un lecteur, placez-y le disque source.

Lorsque tout est en place (prenez le temps de bien le vérifier), pointez l'option *Valider*. Un premier message vous invite à placer le disque source en A. Faites-le si ce n'est déjà fait. Pointez *Suite*. Après deux minutes pendant lesquelles le contenu de la disquette sera lu, un second message vous demandera de placer le disque destination en B. Ces demandes pourront être répétées plusieurs fois jusqu'à ce que le contenu de la disquette source ait été recopié totalement dans la disquette destination.

Vous pouvez ensuite vérifier avec l'option *Catalogue* que l'opération s'est convenablement déroulée.

Attention

Si la disquette destination n'est pas formatée, la duplication commencera par un formatage, sans avertissement.

6. COPIER

Cette option permet de copier un fichier d'une disquette dans une autre ou dans elle-même. Avec l'option *Détruire*, elle vous permettra très facilement de faire le "ménage" dans vos disquettes en regroupant certains fichiers. Nous en donnerons quelques exemples avec des conseils à la fin de cette annexe.

Placez dans le lecteur défini par *Chemin*, la disquette contenant le fichier que vous souhaitez copier. Ici nous supposons que le chemin est *Dessins* sur le lecteur A.

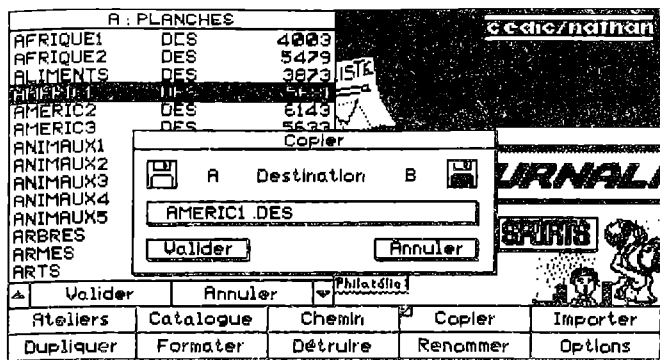
Pointez l'option *Copier*. Le catalogue de la disquette source s'affiche, pointez le nom du fichier que vous souhaitez copier.

B : PLANCHES			ceac/nathan	
AFRIQUE1	DES	4003		
AFRIQUE2	DES	5479		
ALIMENTS	DES	3073		
AMERIC1	DES	5143		
AMERIC2	DES	5143		
AMERIC3	DES	5633		
ANIMAUX1	DES	2966		
ANIMAUX2	DES	2977		
ANIMAUX3	DES	3630		
ANIMAUX4	DES	2991		
ANIMAUX5	DES	2585		
ARBRES	DES	4279		
ARMES	DES	3319		
ARTS	DES	3067		

▲	Valider	Annuler	▼	Philatélie
Ateliers	Catalogue	Chemin	Copier	Importer
Dupliquer	Formater	Détruire	Renommer	Options

Sélection du fichier à copier.

Pointez ensuite l'option *Valider*. Une fenêtre s'ouvre.



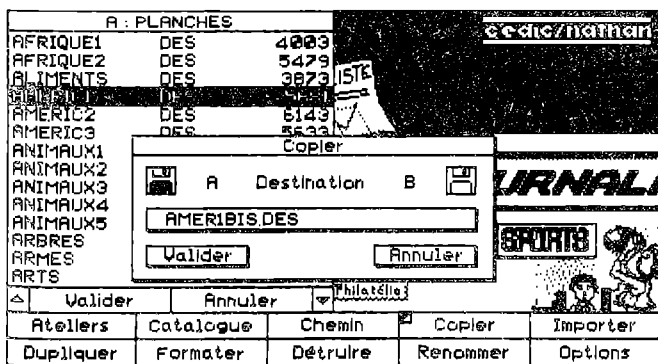
Fenêtre de l'option *Copier*.

Deux cas de figure se présentent.

A. COPIER SUR LA MÊME DISQUETTE

Vous souhaitez copier le fichier sur la même disquette (source). Vous devez alors choisir le lecteur *destination* identique au lecteur *source* (A dans notre exemple). Mais vous devez également changer le nom du fichier car cela n'aurait pas de sens de recopier un fichier sur lui-même.

Pour procéder au changement de nom, pointez la fenêtre portant le nom du fichier et inscrivez-y un nouveau nom. Utilisez l'extension prévue (DES pour *Dessins*) de préférence mais ce n'est pas une obligation. Choisissez un nom ayant au maximum huit lettres pour le duplicata, appuyez ENTRÉE puis pointez l'option *Valider*.



Copie sur la même disquette. Changement de nom.

La copie se fera sans que vous ayez à intervenir.

B. COPIER VERS UNE AUTRE DISQUETTE

Choisissez le fichier à copier comme précédemment. Mais dans la fenêtre de sélection, choisissez un autre lecteur que celui déterminé dans *Chemin*. Vous êtes libre dans ce cas de changer ou non le nom du fichier à copier.

Pointez l'option *Valider*. Le fichier sera d'abord lu sur le disque *source*. Un message vous demandera ensuite de placer le disque *destination*. Le fichier sera ensuite écrit sur ce disque puis un second message vous invitera à remettre le disque source.

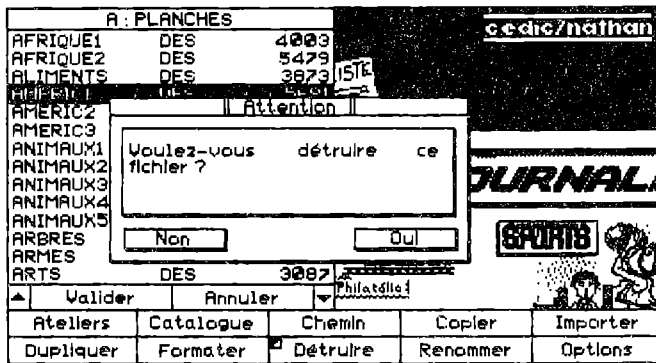
A la fin d'une opération de copie de fichier, le système reste sous l'option *Copier* car le plus souvent, vous procéderez à plusieurs copies de suite.

Pour sortir de l'option *Copier*, pointez *Annuler*.

7. DÉTRUIRE

Le "ménage" dont il était question plus haut passe souvent par la destruction de fichiers provisoires dont vous n'avez plus besoin.

Pointez l'option *Détruire*. Comme dans l'option *Copier*, le catalogue de la disquette s'affiche. Pointez le nom du fichier que vous souhaitez détruire. Une fenêtre s'ouvre.



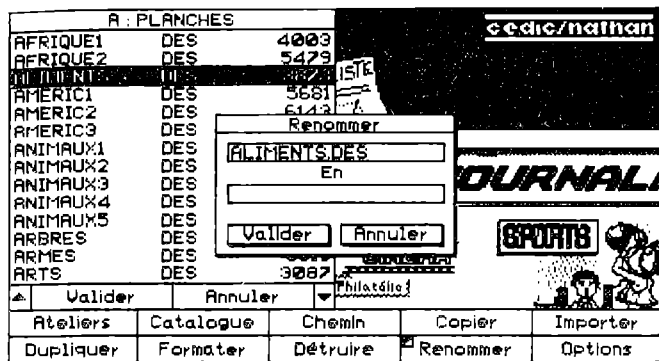
Fenêtre d'avertissement avant la destruction d'un fichier.

Si vous êtes sûr de votre fait, pointez *Oui* et le fichier sera aussitôt détruit. Dans le cas contraire, pointez *Non*.

Comme dans *Copier*, en sortant d'une destruction de fichier, vous restez dans l'option *Détruire* afin de pouvoir facilement détruire successivement plusieurs fichiers. Sortez en pointant *Annuler*.

8. RENOMMER

Autre option utile, celle qui consiste à changer le nom d'un fichier. Placez dans le lecteur défini dans *Chemin*, la disquette contenant le fichier à renommer. Pointez l'option *Renommer*. Comme dans *Copier* et *Détruire*, choisissez dans le catalogue le fichier qui vous intéresse. Pointez *Valider*. Une fenêtre s'ouvre.



Fenêtre de changement du nom d'un fichier.

Le nom du fichier vous est rappelé. Pointez la fenêtre sous le mot *en* et saisissez le nouveau nom du fichier. Pensez à l'extension et à ne pas dépasser huit lettres pour le nom proprement dit. Finissez avec ENTRÉE. Pointez ensuite *Valider*. Le changement de nom se fait alors.

La fenêtre s'efface et comme dans les options précédentes, vous pouvez renommer un autre fichier ou quitter l'option en pointant *Annuler*.

9. IMPORTER

Cette option vous permet de récupérer pour le *Journaliste* des fichiers produits sous d'autres applications. Elle présente un intérêt particulier dans deux cas :

- un dessin créé avec le logiciel *Colorpoint* (FIL),
- un texte créé avec n'importe quel éditeur ou traitement de texte et sauvegardé sous la forme d'un fichier ASCII.

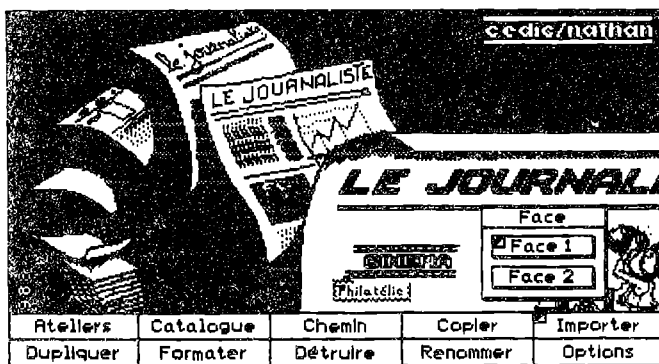
Dans le premier cas, le fichier sera transformé en un fichier *Dessin* et vous pourrez le reprendre dans l'atelier *Dessins*. Dans le deuxième cas, le fichier sera transformé en un fichier *Article* et vous pourrez le reprendre dans l'atelier *Articles*.

Pour réaliser une opération *Importer*, vous devez impérativement disposer de deux disquettes :

- Une disquette source au format *Thomson*, c'est-à-dire formatée sous le système Thomson et contenant des fichiers d'autres applications que *Le Journaliste*.
- Une disquette destination au format *Journaliste*, c'est-à-dire formatée sous le système *Journaliste*.

☛ *La disquette contenant les fichiers à importer devra impérativement être placée dans le lecteur A si vous possédez deux lecteurs de disquettes.*

Placez la disquette contenant le ou les fichiers à importer dans le lecteur A. Cette disquette est nécessairement au format Thomson. Elle comporte deux faces gérées séparément ce qui n'est pas le cas des disquettes au format *Journaliste*. Pointez l'option *Importer*.



Fenêtre de choix de la face du disque.

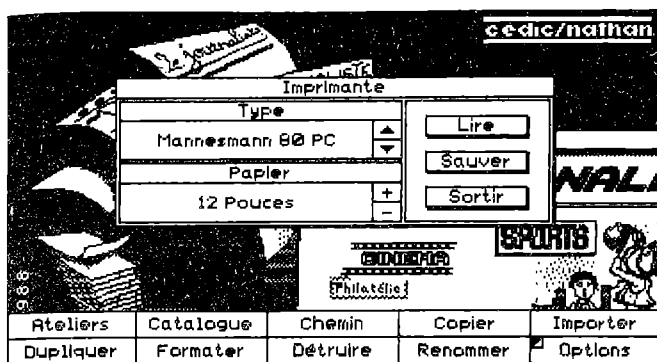
Choisissez une face de la disquette en pointant sur *Face 1* ou *Face 2*. Le catalogue de la face que vous avez choisie s'affiche.

Pointez le fichier que vous souhaitez importer. Ne vous souciez pas de la nature de ce fichier. S'il s'agit d'un fichier *Colorpeint*, il sera reconnu comme tel et transformé automatiquement en fichier *Dessin*. Des messages vous demanderont d'introduire successivement la disquette *destination* (format *Journaliste*) puis de remettre la disquette *source*.

Vous pourrez ensuite importer d'autres fichiers ou quitter l'option en pointant *Annuler*.

10. OPTIONS

Cette option permet de choisir le type d'imprimante et la longueur du papier.



Fenêtre de configuration de l'impression.

Les flèches à droite de chacune des fenêtres intitulées *Type* et *Papier* permettent de faire défiler les différents types d'imprimantes et le format de papier. Le format de papier dit **A4** correspond aux feuilles volantes les plus répandues et doit être retenu si vous souhaitez imprimer votre journal en feuille à feuille.

Lorsque le type d'imprimante et le format de papier vous conviennent, vous avez trois possibilités :

- **Sortir** avec les deux options sélectionnées prises en compte pour la durée de la séance.
- **Sauver** sur le disque les options d'impression qui seront activées au chargement du logiciel.
- **Lire** les options enregistrées sur le disque.

Ces deux dernières possibilités vous permettent de configurer l'impression de façon définitive, en fonction de l'imprimante et du papier que vous utilisez habituellement.

Ⓜ *Vous pouvez sauver sur le disque les couleurs de l'écran, lorsque la fenêtre de choix des options d'impression est ouverte. Appelez la fenêtre Préférences (ACC-ESPACE, voir chapitre 1). Choisissez les couleurs qui vous conviennent le mieux, pointez Valider puis pointez Sauver dans la fenêtre de choix des options d'impression. Vous retrouverez ces couleurs à chaque chargement du logiciel.*

11. EXEMPLES D'ORGANISATION DE DISQUETTES

Le logiciel vous est livré en deux disquettes :

- une disquette *Programme* contenant le système et les cinq ateliers,
- une disquette *Données* contenant les planches de dessins et les fontes.

Vous pouvez choisir de répartir l'ensemble des fichiers d'une autre façon mais nous vous invitons à ne pas modifier le contenu des deux disquettes originales et de vous contenter de copier ces fichiers sur des disquettes personnelles.

Voici deux suggestions pour ces disquettes personnelles.

• Une disquette *Dessins* contenant :

- l'atelier *Dessins*,
- une sélection de *Dessins* pris dans la banque et parmi ceux que vous avez ou que vous allez créer.

Pour copier l'atelier *Dessins*, choisissez le *Chemin Ateliers* sur la disquette *Programme* puis l'option *Copier*. Pour copier les fichiers *Dessins*, choisissez le *Chemin Dessins* sur la disquette *Données* puis l'option *Copier*.

• Une disquette *Journal* ne contenant que les données entrant dans la composition d'un journal que vous créez, c'est-à-dire :

- les articles créés dans l'atelier *Articles* et que vous enregistrerez systématiquement sur votre disquette *Journal* ;
- les planches d'où sont extraits les dessins inclus dans vos articles ;
- les *Fontes* utilisées dans les textes de vos articles ;
- les *Montages* de vos articles.

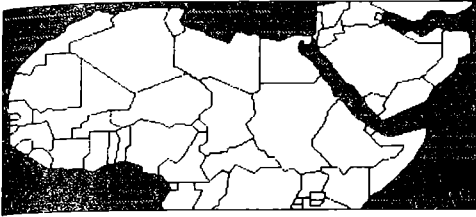
De cette façon, l'impression de votre journal sera considérablement facilitée puisque toutes les données entrant dans sa composition (textes, fontes, dessins, montages) seront toutes présentes sur la même disquette. L'atelier *Presse* ne vous demandera donc pas d'introduire successivement différentes disquettes de données.

☛ *Rappel*

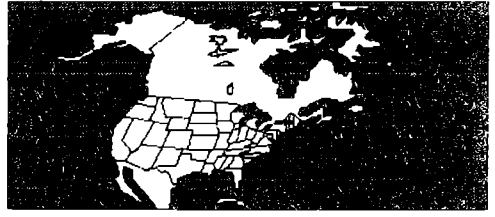
Toutes les manipulations de fichiers doivent être faites à partir du système de la disquette d'origine.

ANNEXE B

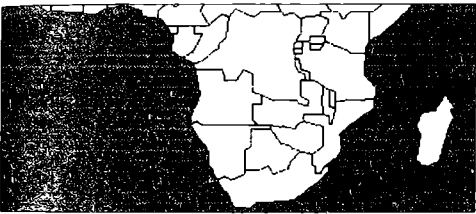
LA BANQUE DE DESSINS



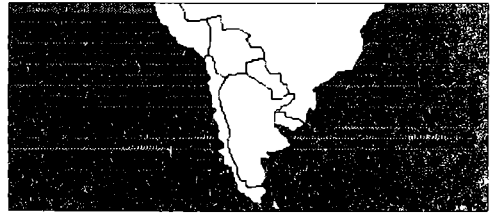
AFRIQUE 1



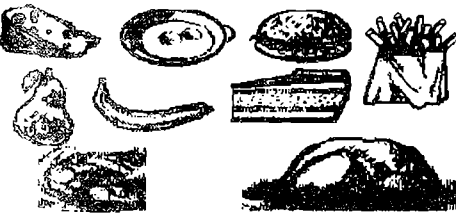
AMERIC 2



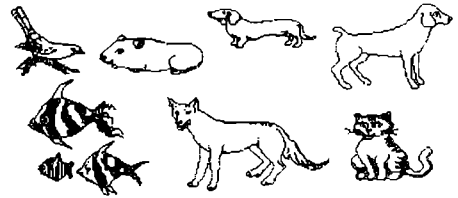
AFRIQUE 2



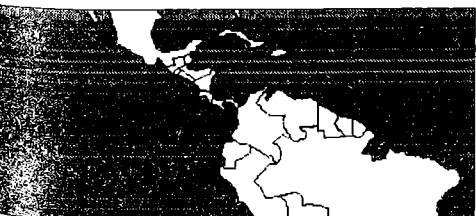
AMERIC 3



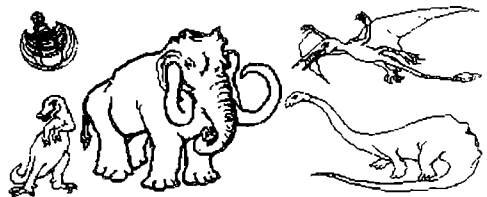
ALIMENTS



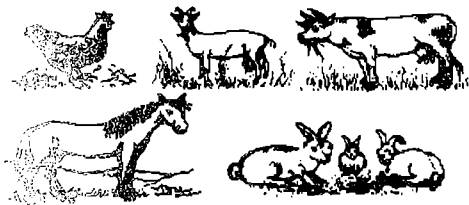
ANIMAUX 1



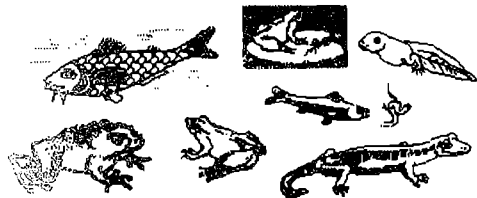
AMERIC 1



ANIMAUX 2



ANIMAUX 3



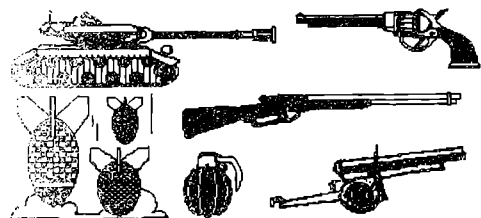
ANIMAUX 4



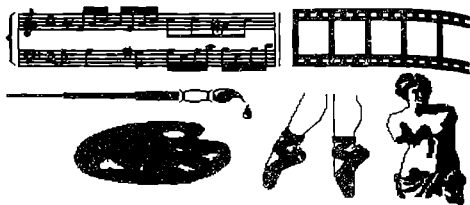
ANIMAUX 5



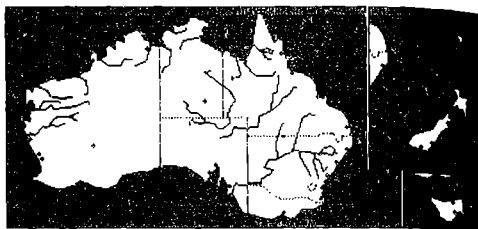
ARBRES



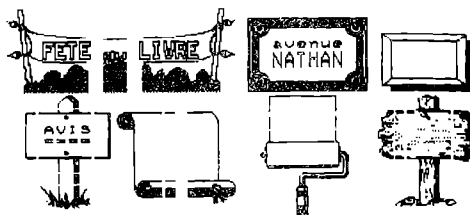
ARMES



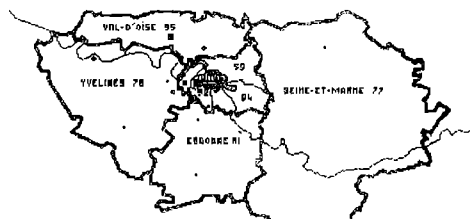
ARTS



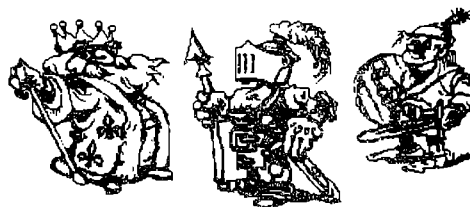
AUSTRAL



AVIS



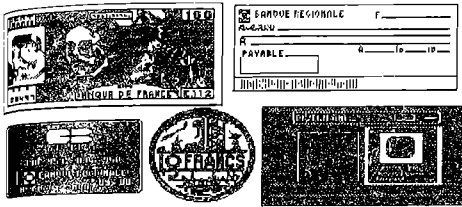
BANLIEUE



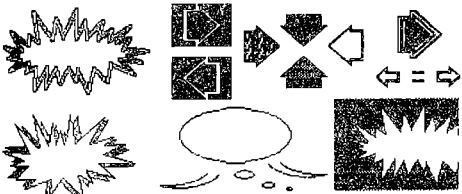
BEDS 1



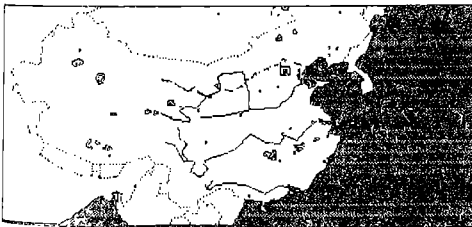
BEDE 2



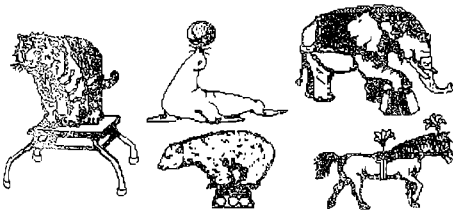
BILLETS



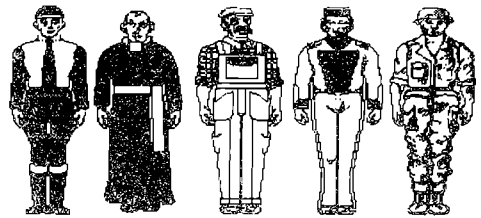
BULLES



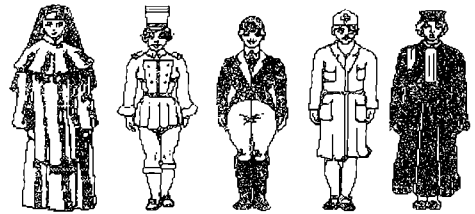
CHINE



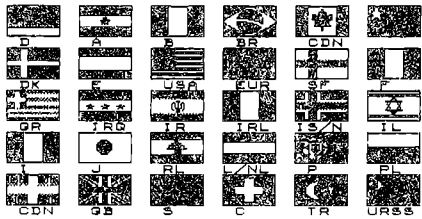
CIRQUE



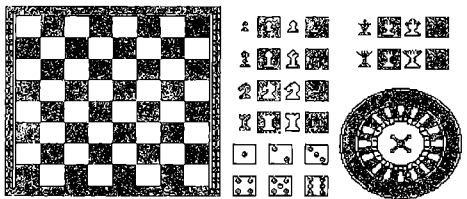
COSTUMES 1



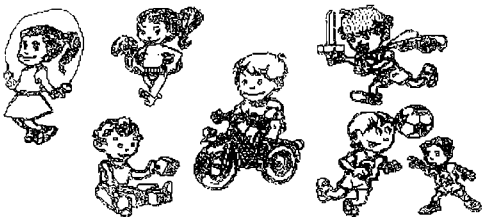
COSTUMES 2



DRAPEAUX



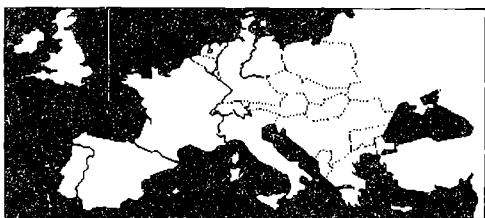
ECHECS



ENFANTS 1



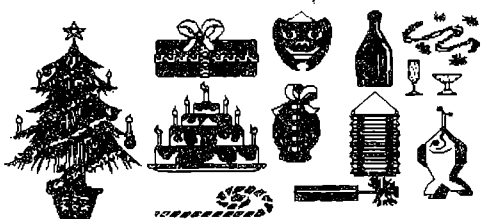
ENFANTS 2



EUROPE



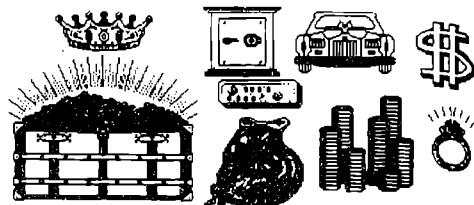
FEMMES



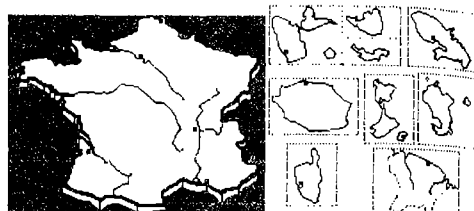
FETE



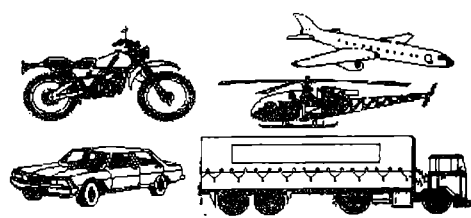
FLEURS



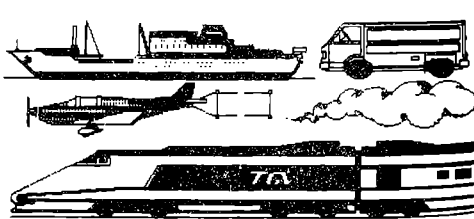
FORTUNE



FRANCE



FRET 1



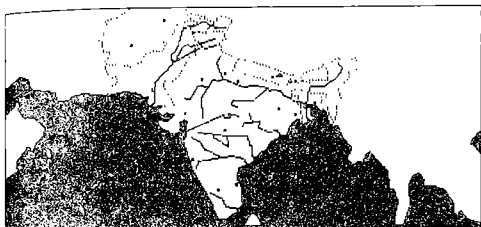
FRET 2



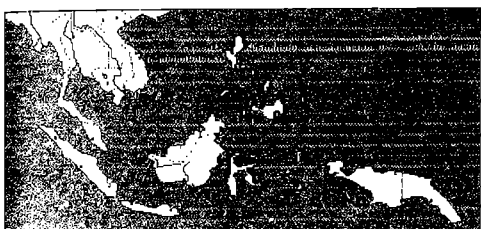
GENS



HOMMES



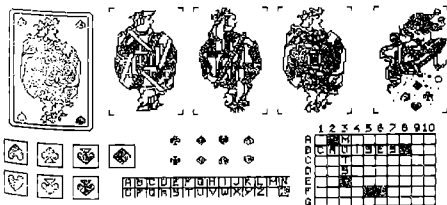
INDE



INDONES



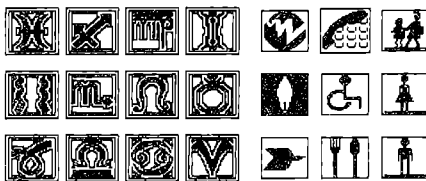
INSECTES



JEUX 1



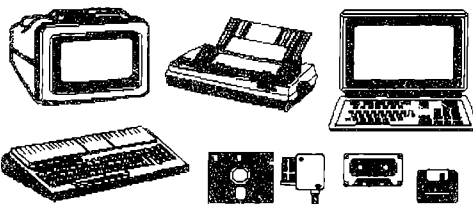
JEUX 2



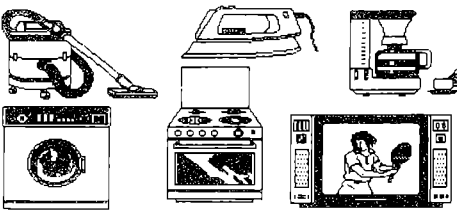
LOGOS 1



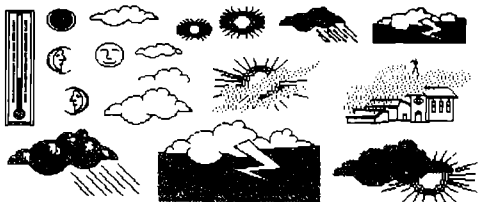
LOGOS 2



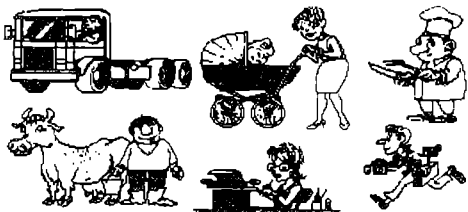
MEDIAS



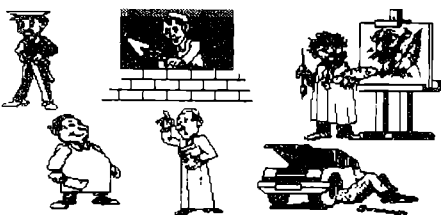
MENAGER



METEO



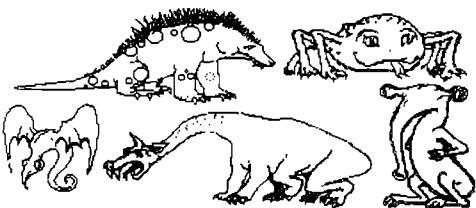
METIERS 1



METIERS 2



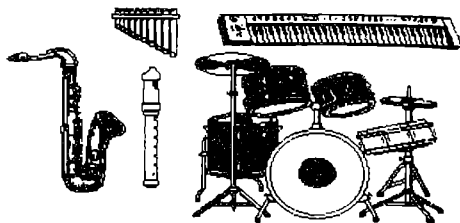
MODE



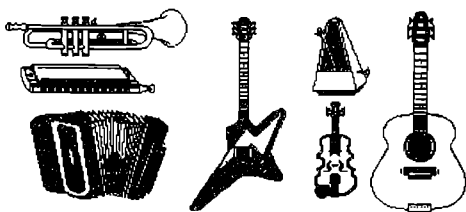
MONSTRES



MORBIDE



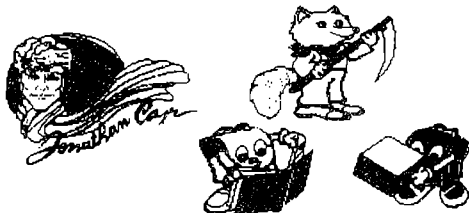
MUSIQUE 1



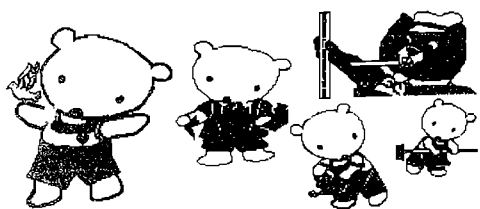
MUSIQUE 2



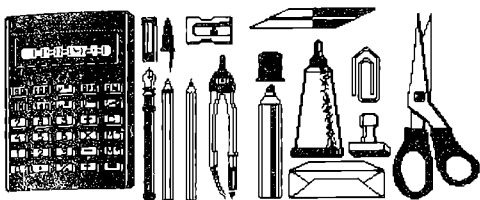
MYTHES



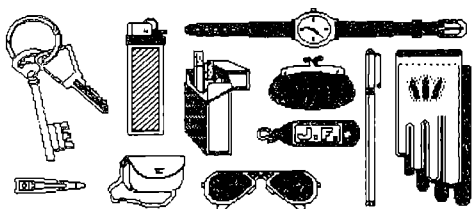
NATHAN 1



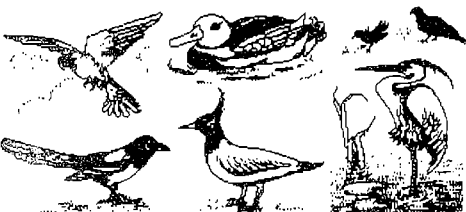
NATHAN 2



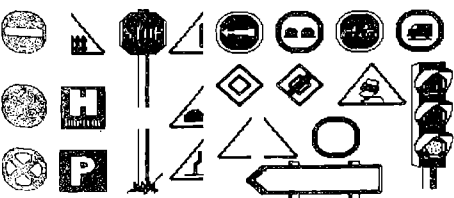
OBJETS 1



OBJETS 2



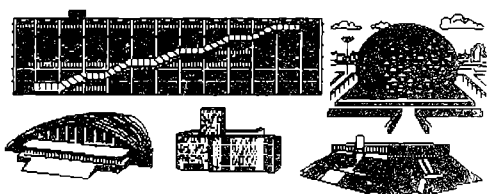
OISEAUX



PANNEAUX



PARIS 1



PARIS 2



PLANTES 1



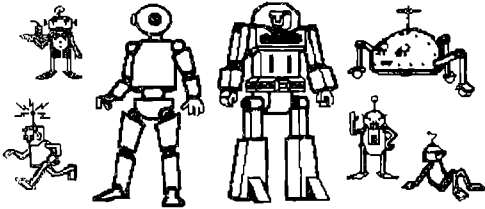
PLANTES 2



POISSONS



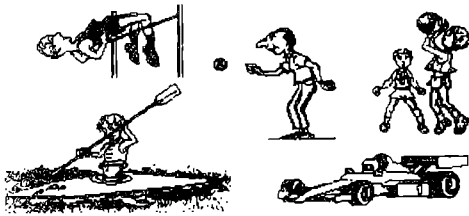
REPTILES



ROBOTS



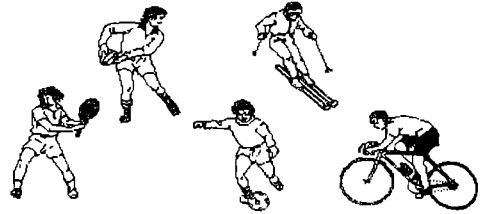
RONGEURS



SPORTS 1



SPORTS 2



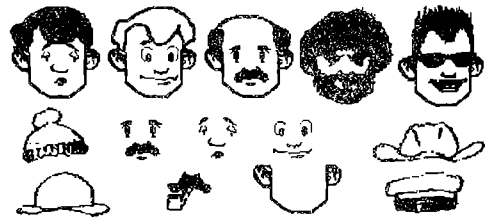
SPORTS 3



TROLLS



URSS



VISAGES 1



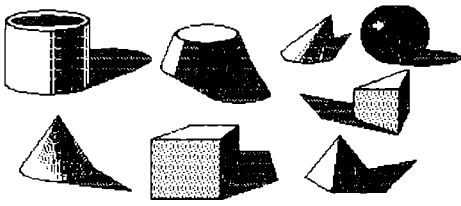
VISAGES 2



VISAGES 3



VISAGES 4



VOLUMES

*Vive la
typographie !
1988.*

ANGLAISE NOR

**VIVE LA
TYPOGRAPHIE !
1988.**

ANGLE NOR

*Vive la typographie !
1988.*

BATON NOR

VIVE LA TYPOGRAPHIE
1988

BANNIERE NOR

VIVE LA
TYPOGRAPHIE !
1988.

BROADWAY NOR

VIVE LA
TYPOGRAPHIE
1988

BRODERIE GRA

VIVE LA
TYPOGRAPHIE
1988

BRODERIE NOR

**VIVE LA
TYPOGRAPHIE !**

1988.

CITY NOR

Vive la typographie !

1988.

CLASSIC GRA

Vive la typographie !

1988.

CLASSIC OMB

Vive la typographie !

1988.

COSY GRA

**VIVE LA
TYPOGRAPHIE !
1988.**

DIDOT NOR

VIVE LA TYPOGRAPHIE !
1988

DIGITAL NOR

vive la typographie !

1988.

FLORENCE GRA

vive la typographie !

1988.

FLORENCE ITA

Vive la typographie !

1988.

GOTHIQUE NOR

VIVE LA
TYPOGRAPHIE !

GRAFFITI NOR

VIVE LA
TYPOGRAPHIE !!
1988..

KHEOPS NOR

Vive la typographie !
1988.

PARAPHE GRA

Vive la typographie !
1988.

PARAPHE NOR

Vive la
typographie !
1988.

PARAPHE OMB

**VIVE LA TYPOGRAPHIE !
1988.**

PHARAON NOR

Vive la typographie !

1988.

PISE NOR

**VIVE LA
TYPOGRAPHIE !
1988.**

POINTS NOR

**VIVE LA
TYPOGRAPHIE !
1988.**

RELIEF NOR

**Uive la typographie !
1988.**

ROME NOR

Vive la typographie !

1988.

RONDE NOR

Vive la typographie !

1988.

SCRIPT NOR

Vive la typographie !

1988.

STANLEY NOR



TRAMES NOR

VIVE LA

TYPOGRAPHIE !

1988.

WESTERN NOR

ANNEXE D

LE CODE ASCII

VAL. DÉCI	→	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240
↓	VAL. HÉXA	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	⚡	0	@	P	`	p	Ç	É						
1	1	!	1	A	Q	a	q	ü							
2	2	"	2	B	R	b	r	é							
3	3	#	3	C	S	c	s	â	ô						
4	4	\$	4	D	T	d	t	ä	ö						
5	5	%	5	E	U	e	u	à	ò						
6	6	&	6	F	V	f	v	á	ú						
7	7	'	7	G	W	g	w	ç	ù						
8	8	(8	H	X	h	x	ê							
9	9)	9	I	Y	i	y	ë							
10	A	*	:	J	Z	j	z	è							
11	B	+	;	K	[k	l	ï							
12	C	,	<	L	\	l	l	î							
13	D	-	=	M]	m	l	ì							
14	E	.	>	N	^	n	~	Ä							
15	F	/	?	O	_	o	⏏	Å							

Le Journaliste

Avec le Journaliste, créez votre journal

Ecrivez avec le traitement de texte, choisissez la largeur de la colonne et les polices de caractères.

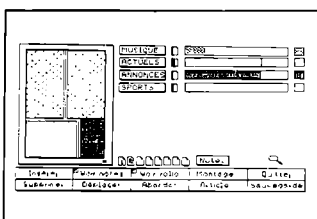
Dans le traitement de texte du Journaliste, les caractères occupent un espace qui tient compte de leur forme : les *i* sont plus étroits que les *m*. L'espacement proportionnel est la garantie d'une bonne lisibilité. Les changements de police et l'insertion de dessins dans le texte permettent d'enrichir le texte avant le montage.

ARTICLES.

Rédiger des articles en utilisant différentes fontes de caractères et en les illustrant à l'aide de Dessins extraits des planches.



Un traitement de texte pour rédiger les articles de votre publication.



Un atelier de montage pour la mise en page des textes et des illustrations.

Et une documentation complète pour s'initier au traitement de texte, à la micro-édition et à la typographie.

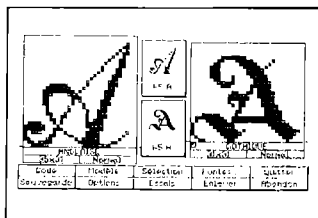
Avec le Journaliste, découvrez la micro-édition

Illustrez en incluant dans le texte des images choisies dans l'album ou en créant de nouveaux motifs.

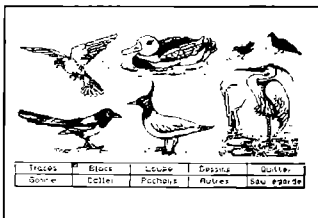
Inclure des images dans un texte, illustrer un poème, un exposé. Enfin l'outil informatique donne sa pleine mesure, en permettant aux utilisateurs de tous âges, de produire des documents imprimés clairs et attrayants, sans autres limites que celles de leur imagination.

Montez en assemblant textes et images sur plusieurs pages et plusieurs colonnes.

Avant d'être un texte et des illustrations, un journal est d'abord une maquette, c'est-à-dire un principe de juxtaposition de l'écrit et de l'image. L'atelier de montage vous donne à tout instant une vision globale de l'équilibre de votre composition et vous permet de la corriger autant que vous le voulez.



Trente polices de caractères pour enrichir le texte et les titres. Un éditeur pour modifier ou créer de nouvelles polices.



Une banque d'images : quatre-vingts planches thématiques, plusieurs centaines de dessins.