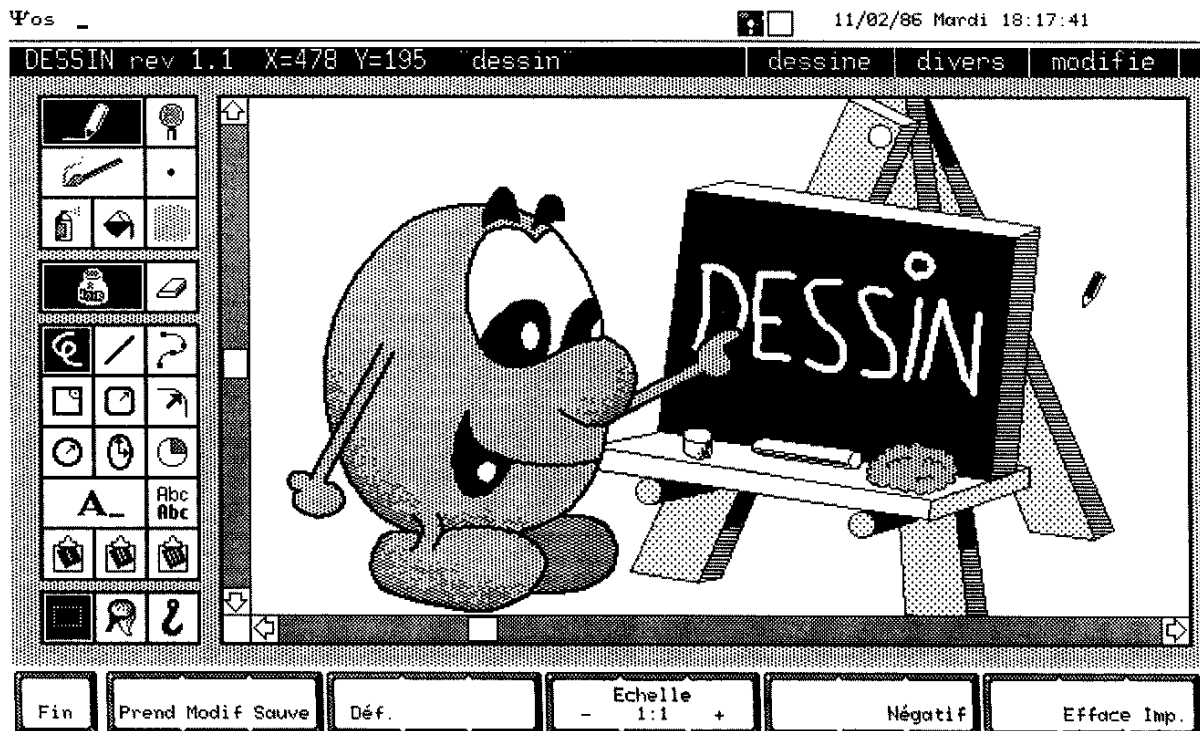


# SMAKY NEWS

20 février 1986

No 27

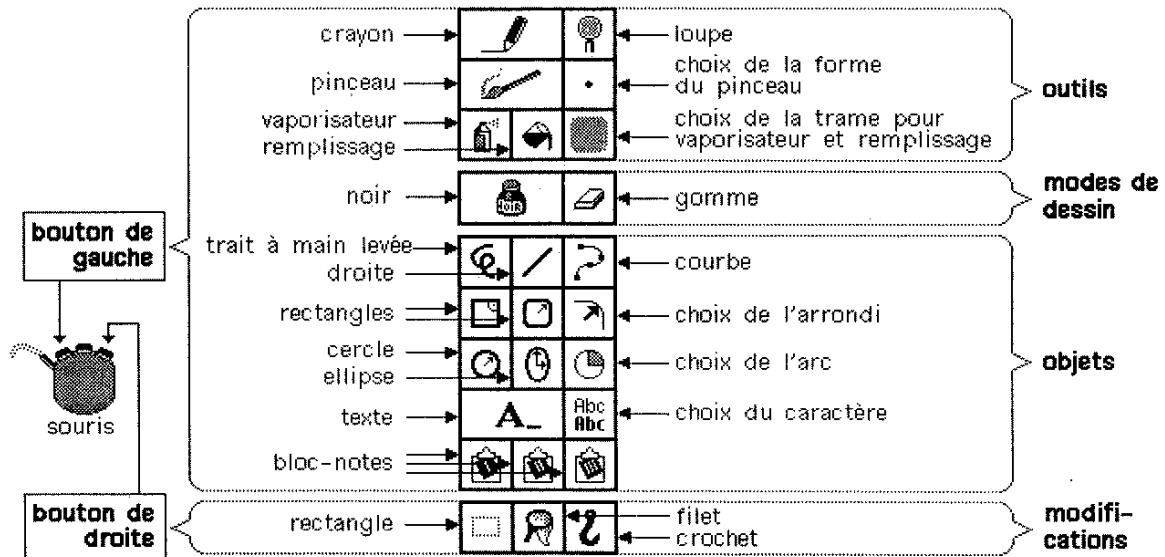
## Programme DESSIN sur SMAKY



L'éditeur graphique DESSIN réalisé par Daniel Roux est idéal pour réaliser des **dessins artistiques**, alors que PLAN est optimisé pour les dessins techniques. Pour cela, DESSIN travaille directement dans les fichiers *images*. Les dessins produits peuvent donc être directement imprimés, ou *collés* dans un texte. Il est aussi possible de travailler dans DESSIN sur des images produites par PLAN (mais pas l'inverse), ou sur des copies d'écran, ce qui est très utile pour la réalisation de notices.

Les trois mots en haut à droite de l'écran (dessine, divers et modifie) indiquent les fonctions des trois boutons de la souris.

La signification des icônes de la partie gauche est la suivante :

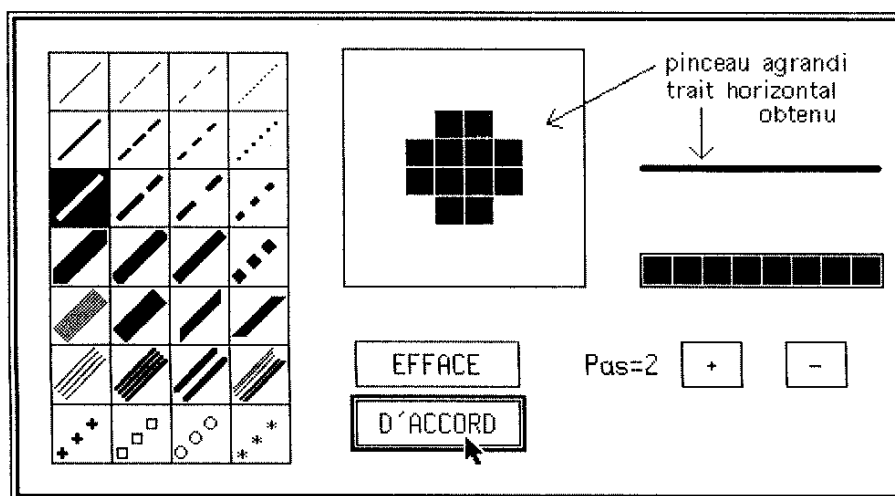


Remarque: Cette explication apparaît sur l'écran en appuyant sur la touche **HELP**. Elle est contenue dans le fichier DESSIN\_H.IMAGE.

Chaque **outil** peut s'utiliser en **mode** noir ou gomme pour dessiner l'**objet** de son choix, sauf quelques exceptions. Par exemple: dessin en noir d'une ellipse avec le pinceau.

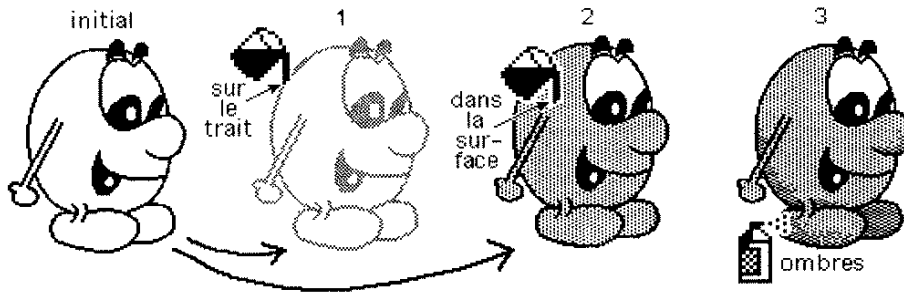
Le **crayon** réalise toujours des traits fin continus, alors que le **pinceau** dessine des traits d'épaisseurs variables avec divers traitillés.

Voici la liste des pinceaux disponibles :

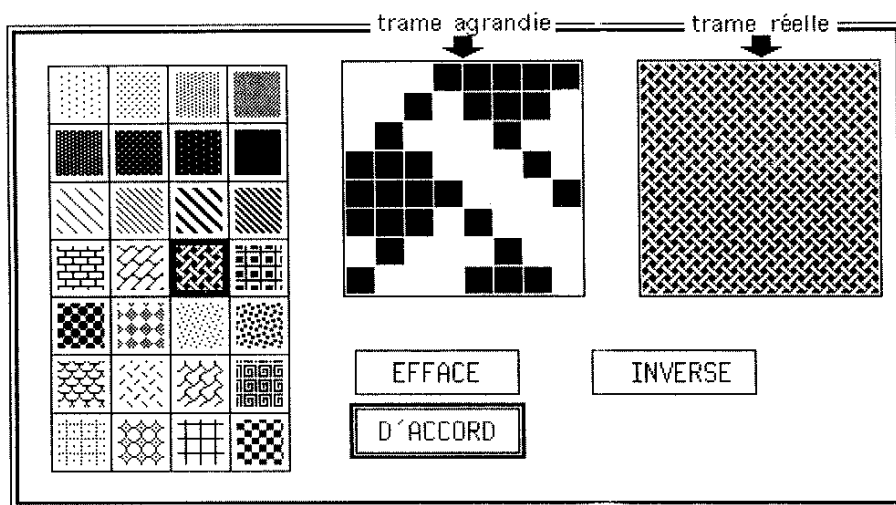


Un **clic** de la souris dans l'un des 4x7 pinceaux de gauche le fait apparaître agrandi à droite. Vous pouvez alors le modifier et inventer ainsi de nouveaux traits, ou simplement l'utiliser avec **D'ACCORD**.

Le **remplissage** permet de couler la trame sélectionnée dans une surface fermée quelconque (voir 2). Le remplissage sur un trait noir *peint* tout le trait avec la trame (voir 1). Le **vaporisateur** projette la trame choisie d'une façon progressive (voir 3).

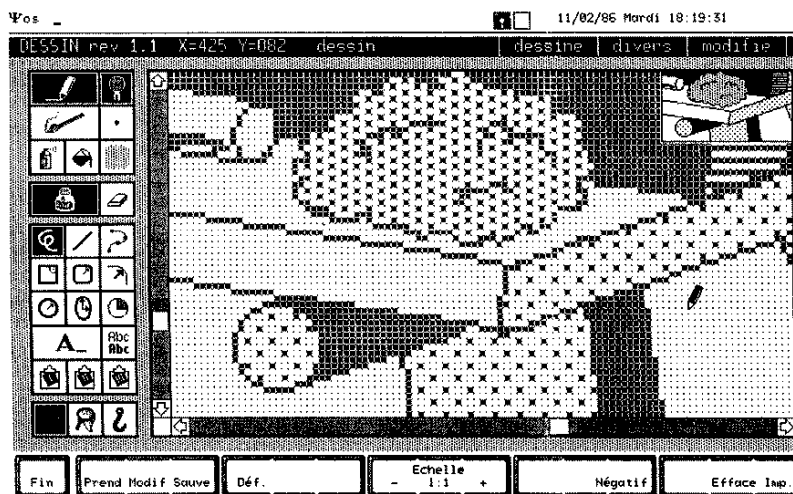


Voici la liste des trames disponibles pour ces deux outils :



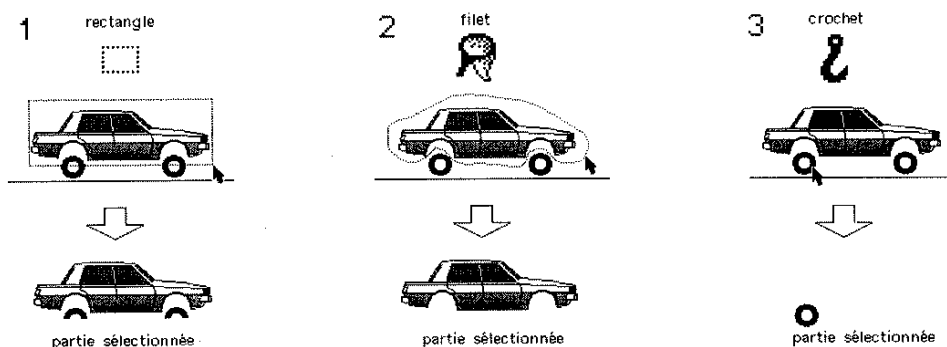
Tout comme pour les pincesaux, il est possible de modifier cette liste pour ces propres besoins. L'environnement complet (pincesaux, trames, objet sélectionné, etc.) est sauvé automatiquement avec chaque dessin dans un fichier ayant l'extension .DDES.

La **loupe** permet le travail *point par point*. Le rectangle en haut à droite représente la partie agrandie. Voici l'éponge du tableau noir de la première page :

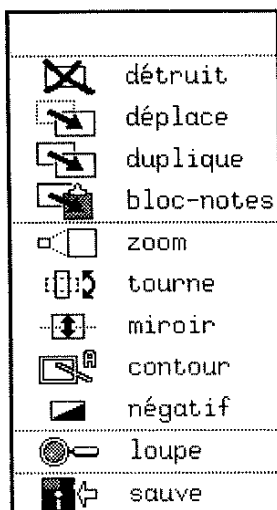


Dans ce mode, **toutes les opérations sont possibles** (crayon, pinceau, vaporisateur, etc.). En mode trait à main levée avec le crayon, un *clic* de la souris (sans bouger) efface un point noir ou noircit un point effacé, quel que soit le mode (noir ou gomme). Les **ascenseurs** déplacent la partie visible. Un nouveau *clic* dans la loupe remet l'échelle 1:1.

Le **bouton de droite** de la souris s'utilise de trois façons différentes pour sélectionner une partie du dessin en vue de la modifier. La façon standard consiste à entourer la partie à modifier par un **rectangle** (voir 1). Le **filet** permet de délimiter à main levée une forme fermée plus complexe (voir 2). Un simple *clic* du bouton de droite avec le **crochet** a pour effet de sélectionner tout l'objet montré (voir 3).

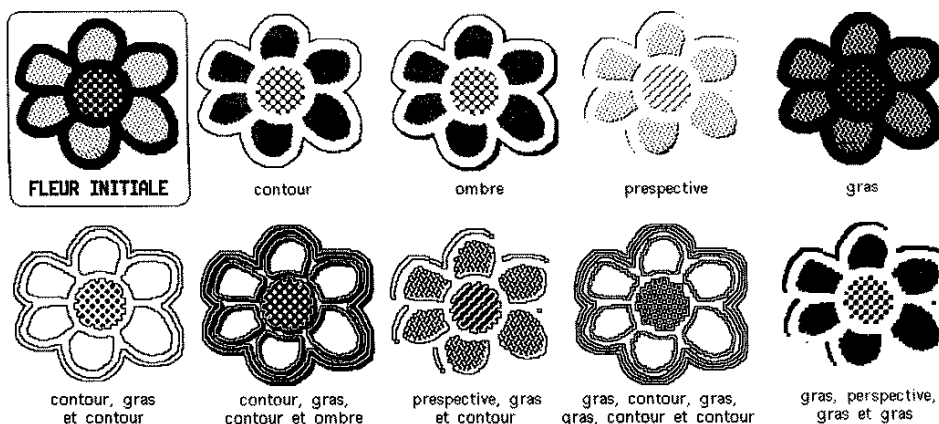


Après l'emploi de l'une de ces trois méthodes, le menu suivant apparaît :



L'opération **bloc-notes** sauve la partie entourée du dessin. Un *clic* de la souris dans l'un des trois bloc-notes en bas à gauche de l'écran permet alors de dessiner son contenu rapidement et plusieurs fois.

L'opération **contour** permet d'extraire le contour d'une forme quelconque, d'ombrer, de construire une vue en perspective ou d'empater (gras). Ces quatre opérations combinées entre elles permettent des effets intéressants :



Une notice complète est en préparation.