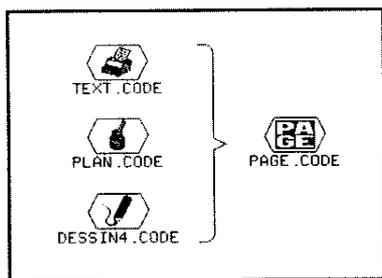


smaky info

PAGE

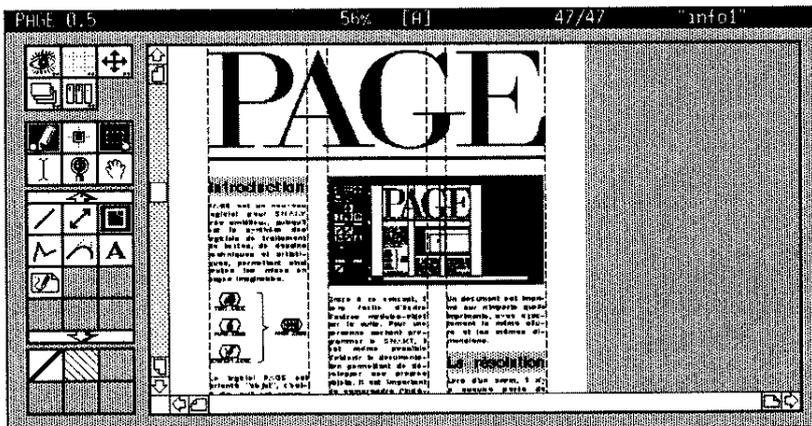
Introduction

PAGE est un nouveau logiciel pour **SMAKY** très ambitieux, puisqu'il est la synthèse des logiciels de **traitement de textes**, de **dessins techniques et artistiques**, permettant ainsi toutes les mises en pages imaginables.



Le logiciel **PAGE** est **orienté "objet"**, c'est-à-dire qu'il est composé d'un programme principal, et d'un nombre variable de **modules-objets**. La version actuelle est composée des objets suivants :

- ▣ droites
- ▣ flèches
- ▣ rectangles
- ▣ polygones
- ▣ courbes de Bézier
- ▣ pavés de texte
- ▣ images DESSIN4



Grâce à ce concept, il sera facile d'écrire d'autres modules-objet par la suite. Pour une personne sachant programmer le **SMAKY**, il est même possible d'obtenir la documentation permettant de développer ses propres objets.

Il est important de comprendre l'indépendance existant entre PAGE et les modules-objets.

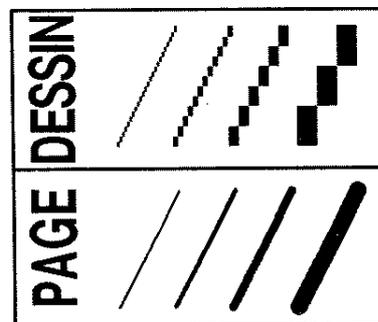
L'impression

Les documents produits par **PAGE** peuvent être imprimés sur une imprimante **laser** (Ricoh) ou à **aiguilles** (Epson).

Un document est imprimé sur n'importe quelle imprimante, **avec exactement la même allure et les mêmes dimensions**.

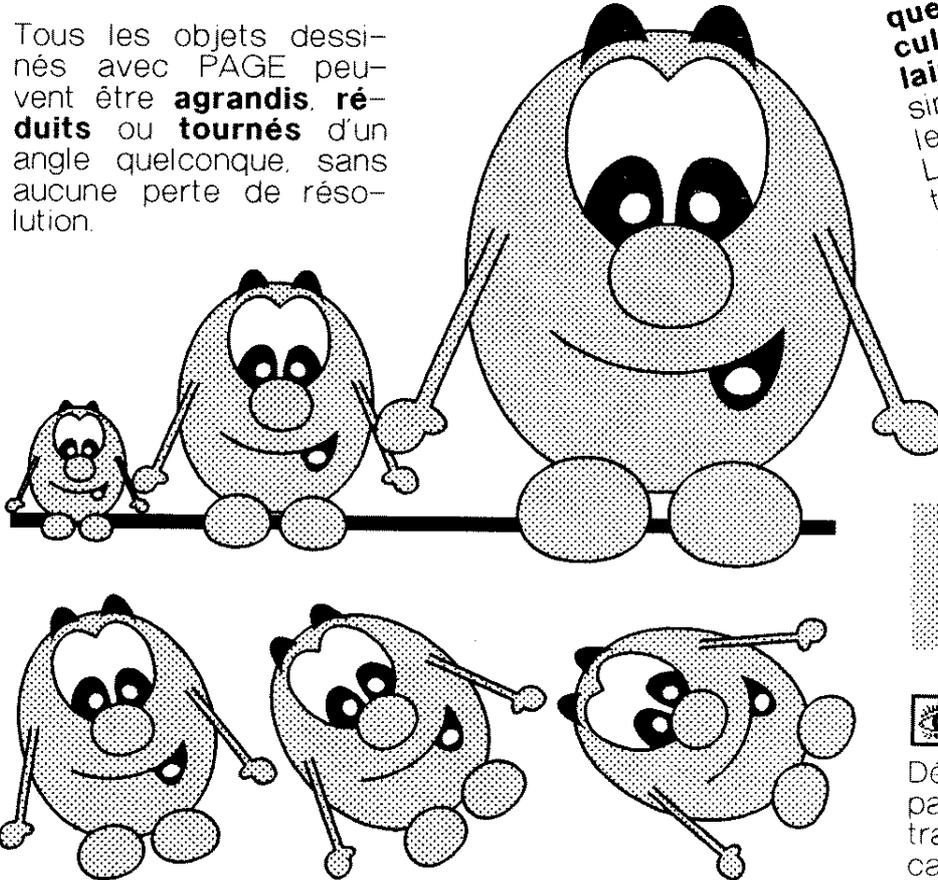
La résolution

Lors d'un zoom, il n'y a **aucune perte de résolution**, contrairement à **DESSIN4** :

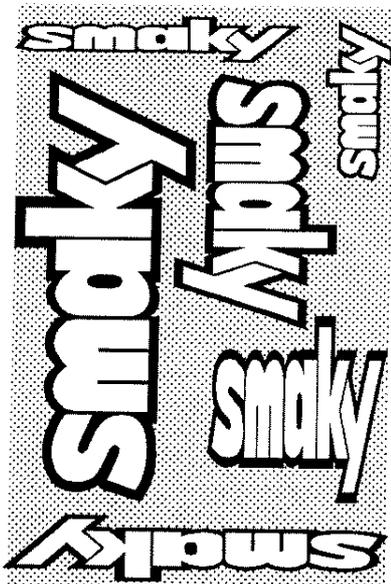


Zoom et tourne

Tous les objets dessinés avec PAGE peuvent être **agrandis**, **réduits** ou **tournés** d'un angle quelconque, sans aucune perte de résolution.



La figure ci-dessous montre le sigle **smaky** avec divers zooms et déformations :



On constate qu'il n'y a jamais d'escaliers !

Un pavé de texte tourné d'un angle quelconque est particulièrement spectaculaire. Il est ainsi très simple d'écrire verticalement par exemple. Lorsque le pavé est tourné, il reste éditable tout à fait normalement.

Choix globaux



Détermine comment la page est **vue**, si les traits, les trames et les caractères sont réels, etc



Choix pour la **grille magnétique**.



Choix des **contraintes**, permettant par exemple de dessiner une droite horizontale, ou de déplacer un groupe d'objets verticalement



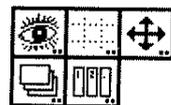
Choix des **calques** visibles et du calque actif.



Choix du nombre de **colonnes** pour les repères magnétiques.

Les icônes

Les icônes à gauche de l'écran permettent de choisir l'outil, l'objet, le trait et la trame, etc.



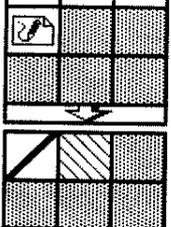
← choix **globaux**



← choix de **l'outil** pour les boutons gauche et droite



← choix de **l'objet**



← états du **trait** et de la **trame** pour l'objet rectangle

Les outils



Le **crayon** permet de dessiner l'objet sélectionné.



La **poignée** capture un objet, pour le déplacer, modifier le trait ou la trame, etc.

Tant que le bouton est maintenu pressé, il est possible de déplacer la souris pour capturer l'objet de son choix.



La **zone** permet d'entourer un groupe d'objets avec un rectangle, puis propose le traditionnel menu détruit déplace duplique, etc.



Le **curseur** sert à corriger un pavé de texte.



La **loupe** agrandi la partie de la page montrée.



La **main** déplace la partie visible. Les ascenseurs peuvent aussi être utilisés.

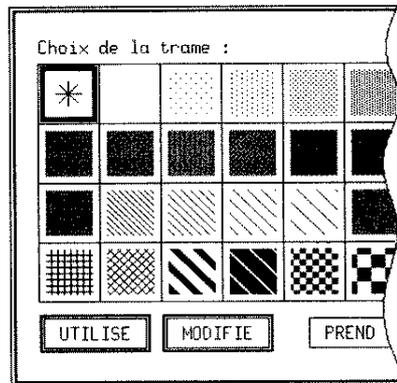
Les objets

Les douze icônes pour les objets varient en fonction des modules-objets présents dans le dossier système (fichiers OPAGE).

Les **flèches** dans les bandes situées en haut et en bas des objets permettent de choisir les objets visibles, s'il y en a plus de douze.

Les états

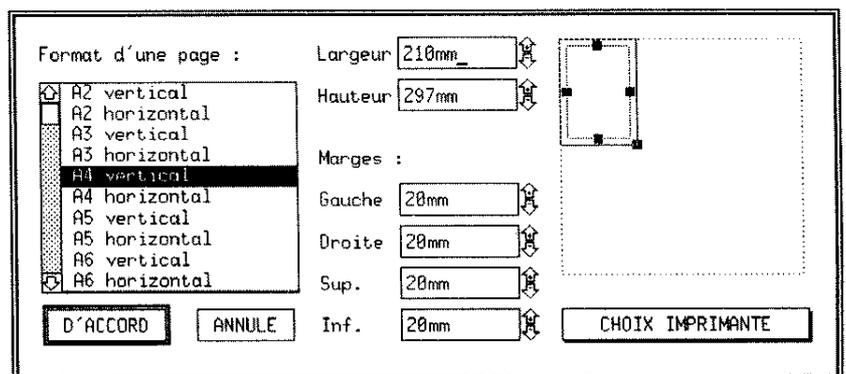
Les six dernières icônes varient en fonction de l'objet sélectionné. Par exemple, une droite ne présente qu'une icône permettant de choisir le **trait**, alors qu'un rectangle présente deux icônes pour choisir le **trait** et la **trame** intérieure.



La figure ci-dessus montre le choix d'une **trame**. Une étoile indique une trame transparente.

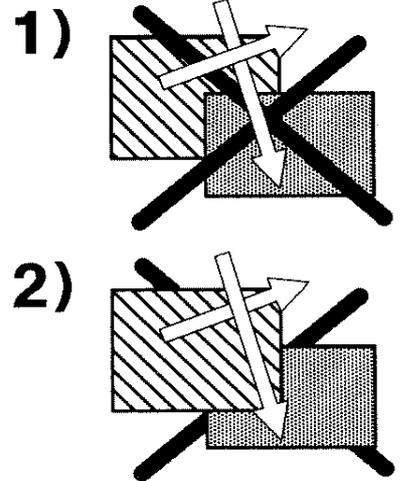
La page

Le format de la page ne dépend pas de l'imprimante, mais uniquement du choix effectué dans PAGE. Par exemple, si vous définissez un format **A3 horizontal** et que votre imprimante utilise du papier **A4 vertical**, l'impression s'effectuera sur deux feuilles.

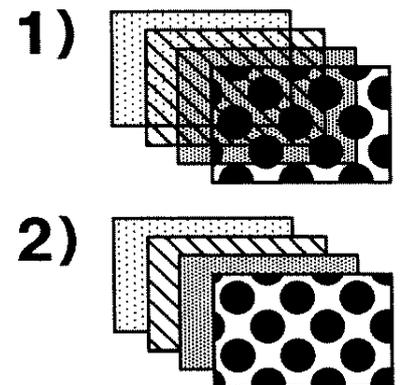


Les couches

Chaque objet dessiné vient se **superposer** par dessus les objets précédents. La figure ci-dessous montre deux fois les mêmes objets, dessinés dans un ordre différent :



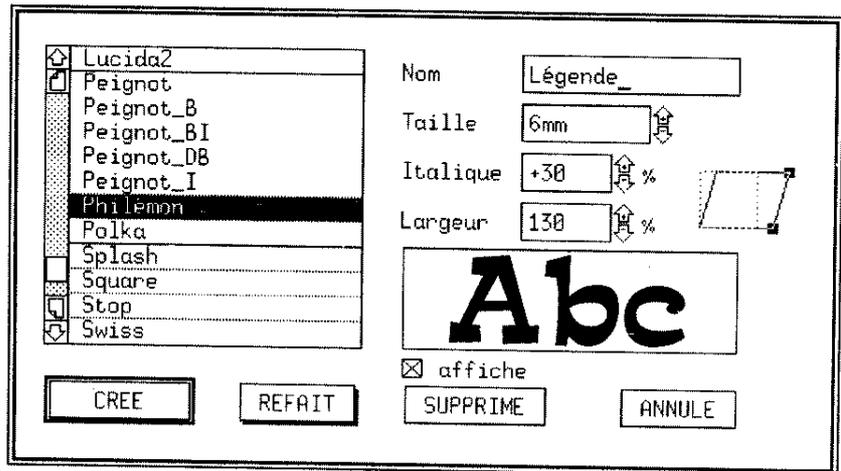
Il est aussi possible de jouer sur la **transparence** ou l'**opacité** d'un objet :



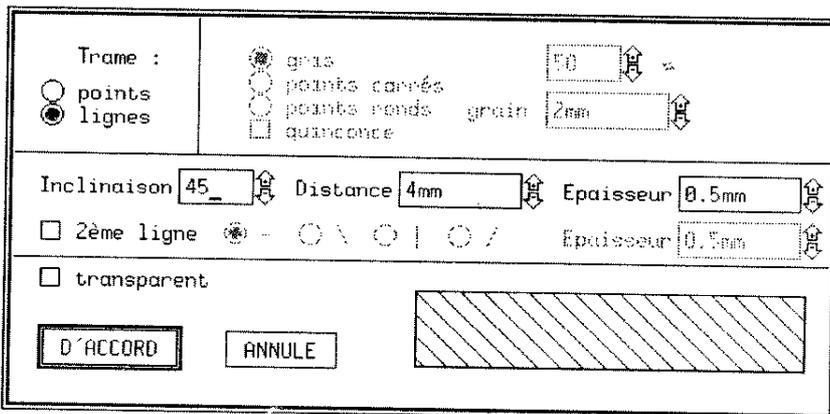
Les unités

Le logiciel PAGE travaille avec des **unités indépendantes de l'imprimante ou de l'écran**, comme le millimètre, le point typographique ou le pouce. Ainsi, un trait est défini par son épaisseur (par exemple 0.2mm).

Une **hachure** est définie par un angle, une distance entre deux hachures et une épaisseur de trait :



Choix d'un caractère typographique incliné (+30%) et élargi (130%).



Les pavés de texte

Le texte frappé au clavier vient se **couler dans un pavé rectangulaire**. Il est aussi possible d'importer un texte réalisé avec les logiciels TEXT ou PLUME.

Les pavés de texte peuvent contenir jusqu'à seize caractères typographiques différents. Les caractères sont disponibles dans **toutes les tailles** comprises entre 1mm et 200mm. Chaque caractère peut être **resserré, élargi, ou incliné** pour créer de l'italique.

Des **recherches et substitutions** sophistiquées permettent de chercher avec des jokers ou d'après une typographie donnée.

Le **dictionnaire électronique** permet de corriger les fautes d'orthographe ou de frappe, directement depuis PAGE, sans utiliser un autre logiciel.

Le travail dans une unité comme le millimètre est particulièrement efficace. On oublie complètement la notion de point sur l'imprimante, pour se concentrer d'avantage sur l'essentiel.

La figure ci-dessous montre la définition d'un objet **flèche** :



Caractères resserrés, normaux et élargis.

