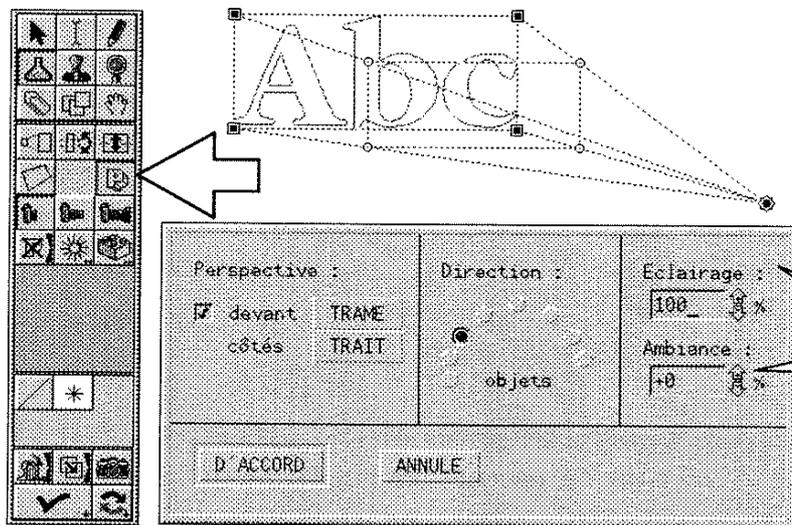


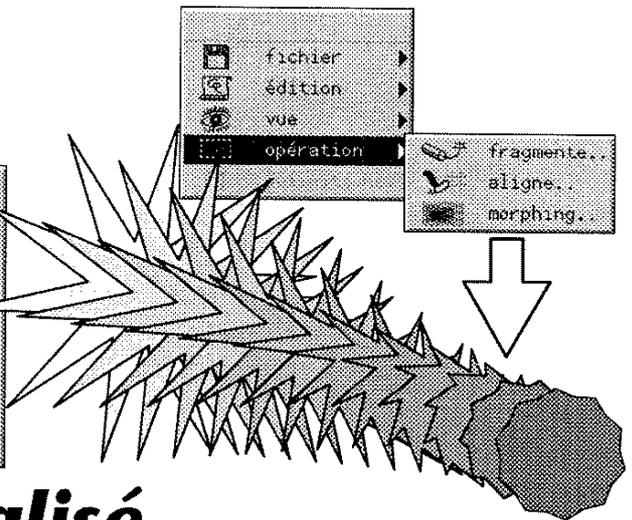
smakytinfo

Page 5.5

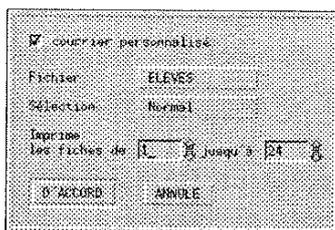
Perspectives



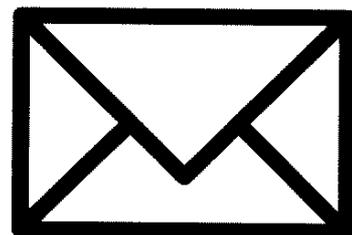
Morphing



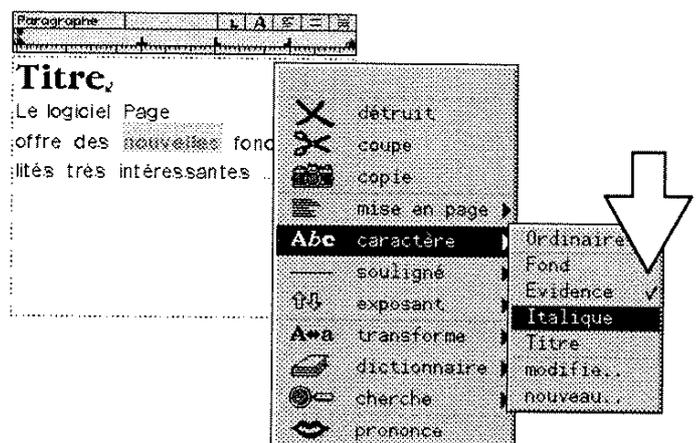
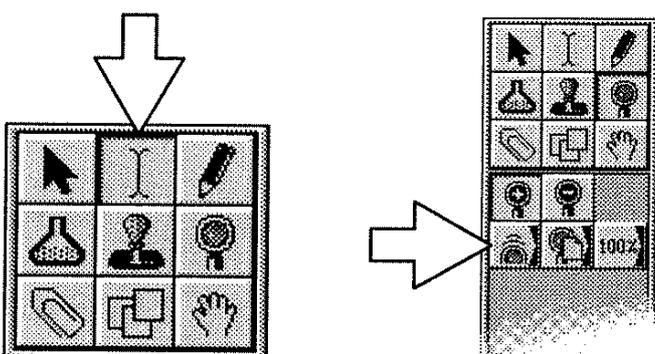
Courrier personnalisé



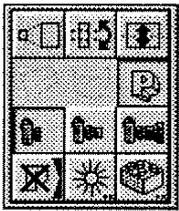
Nom	Prénom
Durand	Jean
Mathey	Françoise
Moret	Sergio
Rebetz	Alexandre
Tchang	Alain



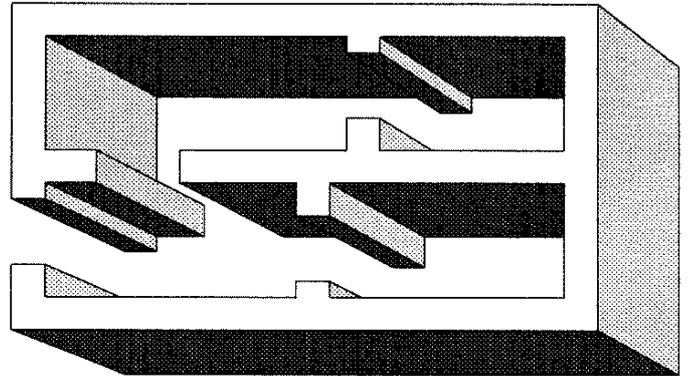
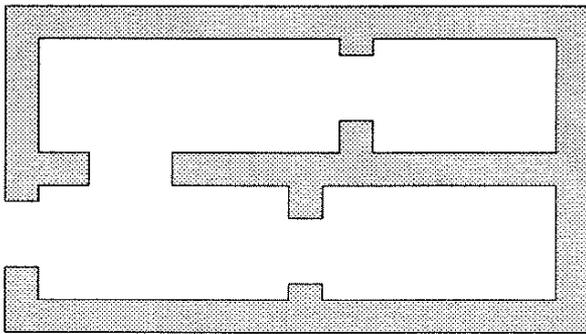
Nouvelles fonctions



Perspectives

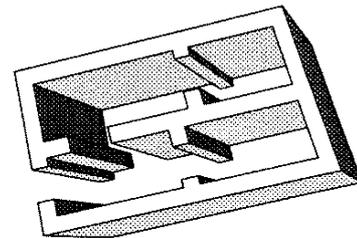
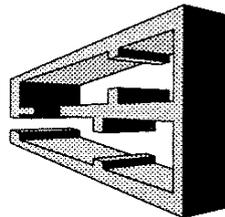
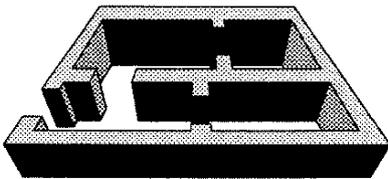


Lorsque plusieurs objets sont sélectionnés avec la fiole, une nouvelle opération **perspective** permet de les mettre en relief. Pour cela, les objets sélectionnés ne doivent contenir que des droites. Si un ou plusieurs objets contiennent des courbes de Bézier, il faut au préalable les fragmenter en droites (voir page 3).

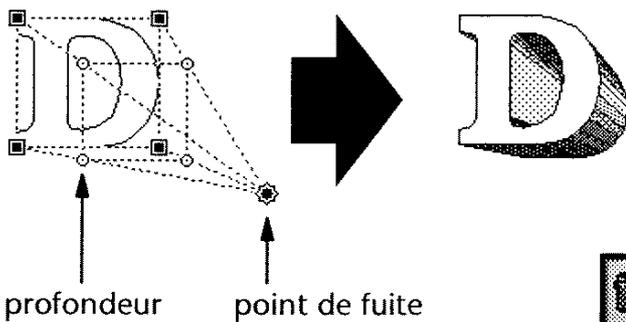


Objet dessiné simplement

Résultat obtenu automatiquement



Autres exemples obtenus automatiquement



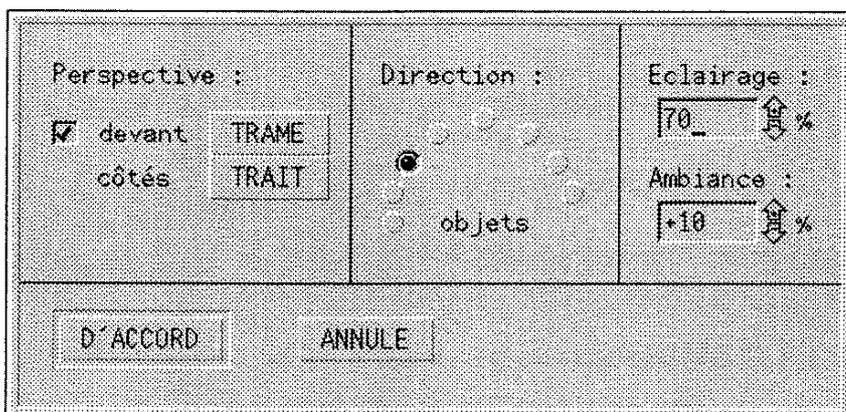
Les quatre poignées carrées permettent de déformer ou de tourner les objets. Les quatre poignées rondes (o) permettent de définir la **profondeur** (épaisseur) de la perspective. La poignée étoilée (*) permet de déplacer le **point de fuite**.



Ces trois icônes déplacent le point de fuite de plus en plus loin.



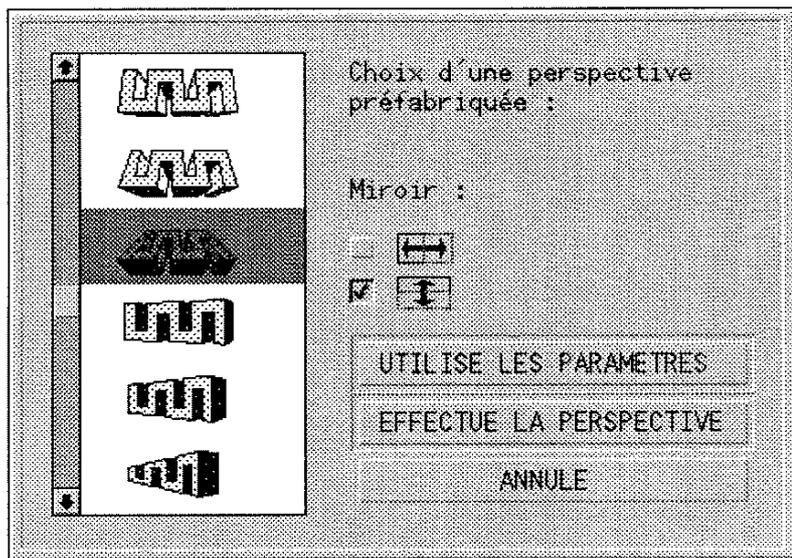
Cette icône permet de simuler un éclairage simple provenant d'une direction donnée. En fait, l'intensité de la trame dépend de l'inclinaison de la facette. Par exemple, si l'éclairage vient de gauche, une facette verticale sera éclairée au maximum.



Lorsque le bouton "devant" est coché, tous les objets initialement sélectionnés (qui seront à l'avant de la perspective) auront leurs trames modifiées selon le choix effectué avec le bouton TRAME. Le bouton TRAIT permet de choisir le pinceau à utiliser pour tous les polygones à quatre côtés qui donnent l'effet de profondeur.



Cette icône permet de choisir rapidement une perspective prédéfinie parmi les exemples. Les deux boutons "miroir" permettent de placer le point de fuite dans les quatre directions (et donc de quadrupler les 16 exemples prédéfinis).



UTILISE LES PARAMETRES

Modifie la sélection en cours en fonction de la perspective préfabriquée. Il est alors possible de modifier à loisir les paramètres (poignées, éclairage, etc.) avant d'effectuer la perspective.



Effectue la perspective.

EFFECTUE LA PERSPECTIVE

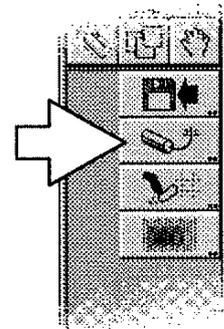
Effectue directement la perspective choisie.

Fragmentation

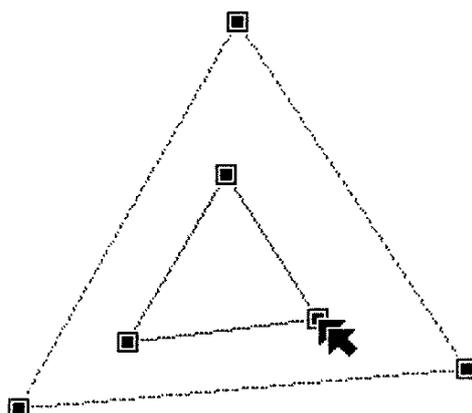
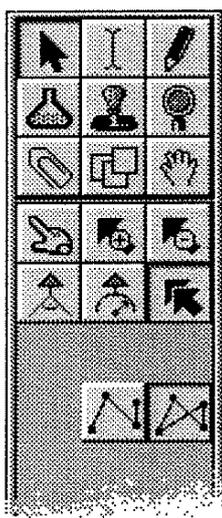


Il faut fragmenter tous les objets qui contiennent des courbes avant une mise en perspective. Chaque partie de courbe est convertie en un nombre plus ou moins grand de segments de droites, en fonction du bouton choisi.

Lorsque plusieurs objets sont sélectionnés, l'opération "fragmente" est accessible directement dans la palette d'icônes.

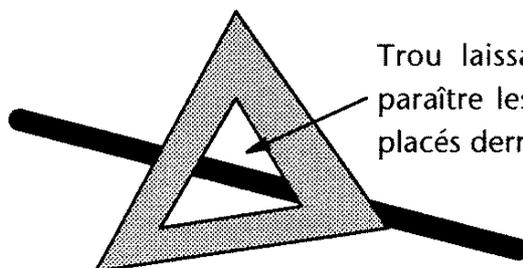


Polygones



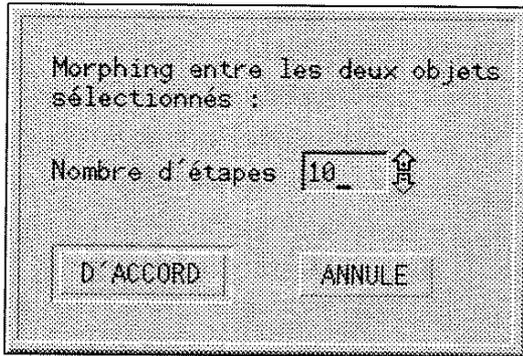
L'objet polygone peut être constitué de plusieurs tracés, afin de réaliser des objets troués. Ceci est nécessaire pour mettre en perspective des lettres telles que "A", "B", "O", etc.

Lorsque des caractères sont fragmentés, des polygones troués sont automatiquement générés si cela est nécessaire.



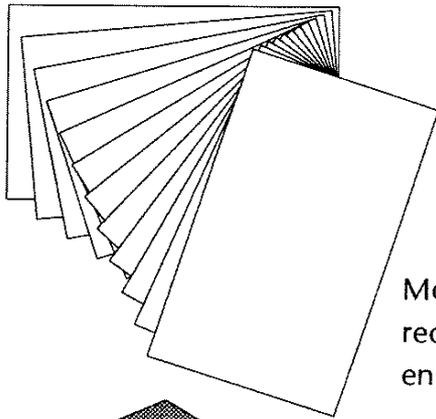
Trou laissant apparaître les objets placés derrière.

Morphing

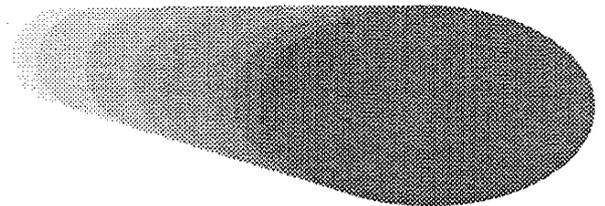


Une nouvelle opération "morphing" permet de générer plusieurs objets intermédiaires permettant de passer progressivement d'un objet vers un deuxième. La forme du premier objet est progressivement modifiée jusqu'à devenir semblable au deuxième. Il en va de même pour l'intensité de la trame. Par exemple, si le premier objet est gris clair et le deuxième foncé, les objets intermédiaires seront de plus en plus foncés.

L'opération "morphing" n'est possible que si la sélection comporte **deux objets**. De plus, ces deux objets doivent avoir le même nombre de poignées.



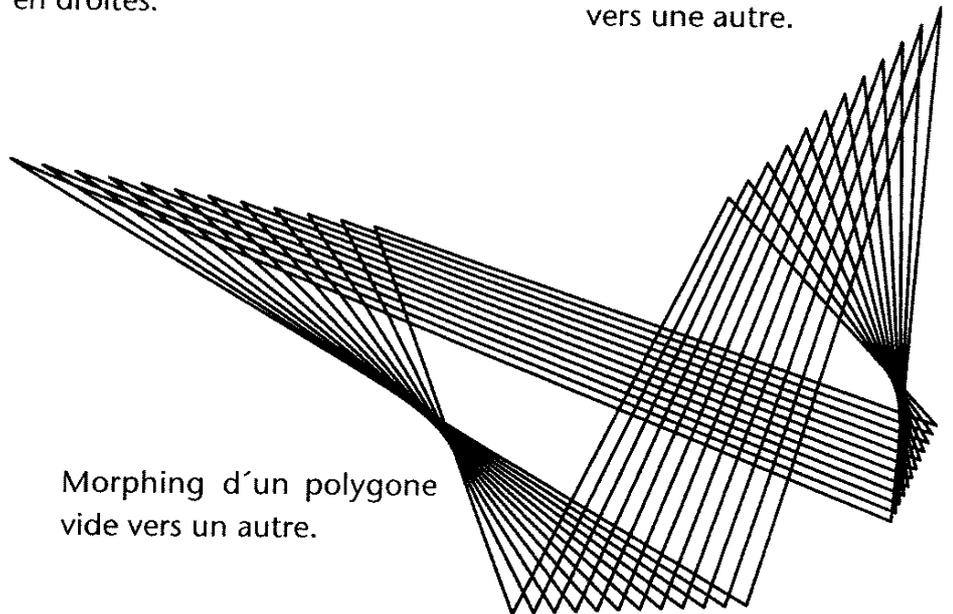
Morphing entre deux rectangles fragmentés en droites.



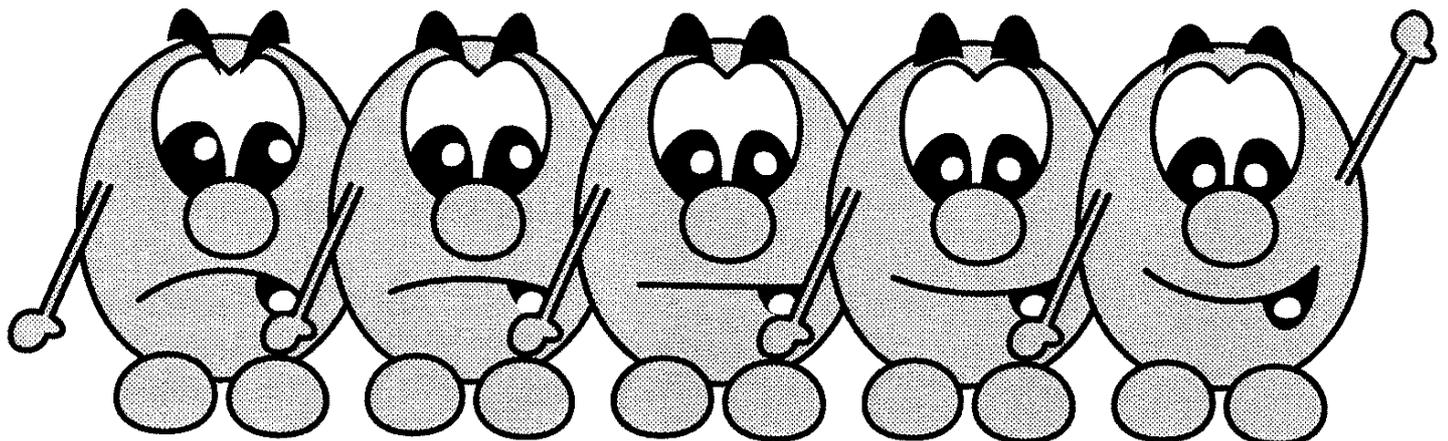
Morphing d'une ellipse vers une autre.



Morphing de deux polygones réguliers fragmentés en droites.

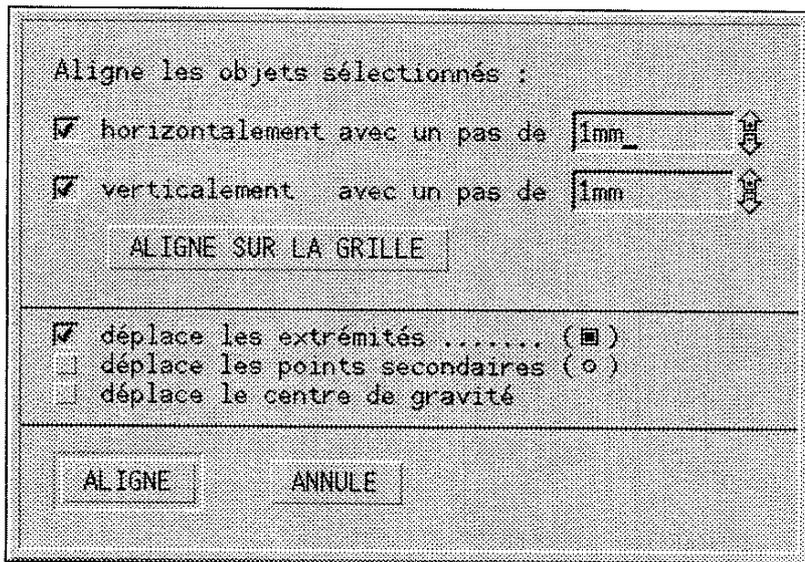


Morphing d'un polygone vide vers un autre.

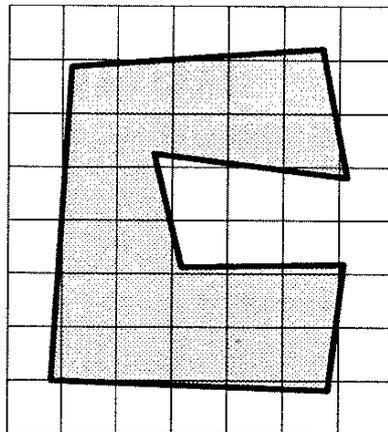


Pour réaliser cet exemple, il a fallu "morpher" les différents objets composant BLUPI les uns après les autres ...

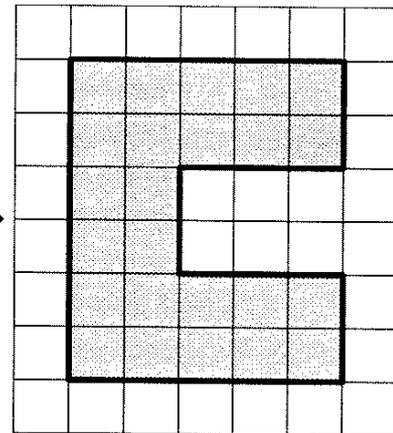
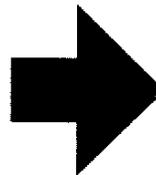
Aligner sur le pas



Une nouvelle opération "aligne" permet d'aligner sur une grille quelconque l'ensemble des objets sélectionnés. Il est possible d'aligner les objets horizontalement (en déplaçant la coordonnée x) et/ou verticalement (en déplaçant la coordonnée y). Le bouton ALIGNE SUR LA GRILLE prend comme valeurs les pas de la grille magnétique en cours.

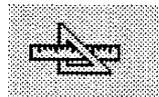


Avant

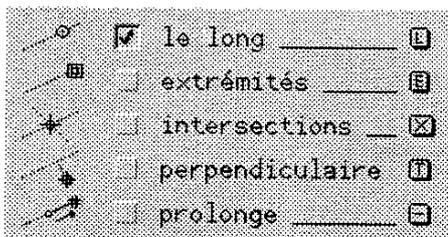


Après

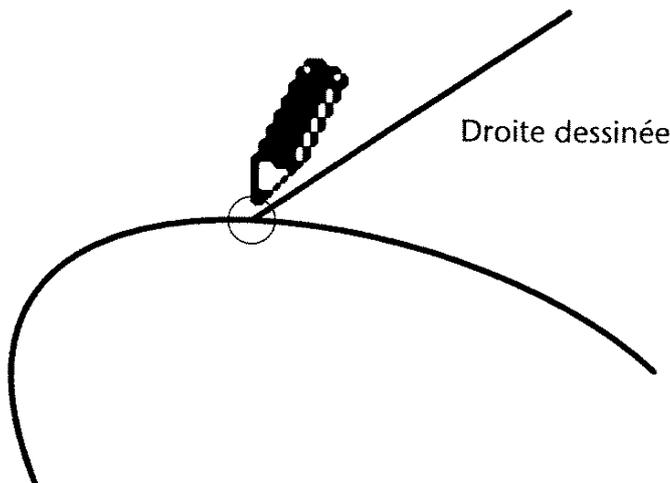
Constructions



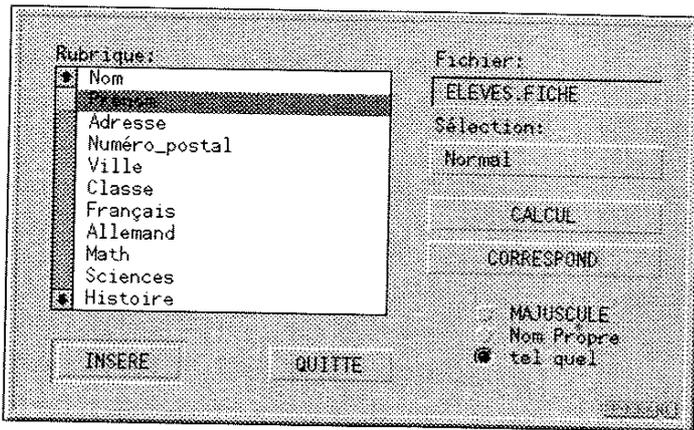
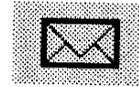
Les constructions peuvent s'effectuer le long des courbes (cercles, ellipses et courbes de Bézier). Les constructions "intersections" et "perpendiculaire" ne sont pas disponibles avec les courbes !



Courbe de Bézier existante



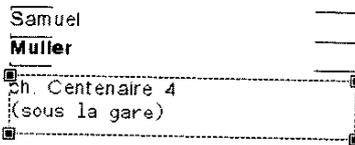
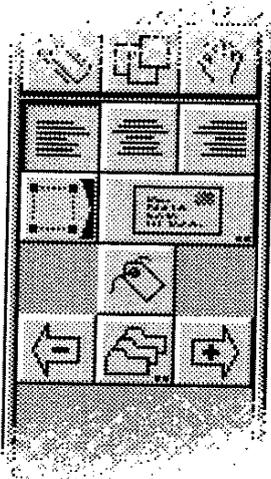
Courrier personnalisé



L'objet "courrier personnalisé" permet de dessiner un rectangle dont le texte contenu variera en fonction d'une base de donnée (fichier .FICHE).

Il faut d'abord s'assurer que l'objet "courrier personnalisé" fait partie des objets à utiliser (voir page 8).

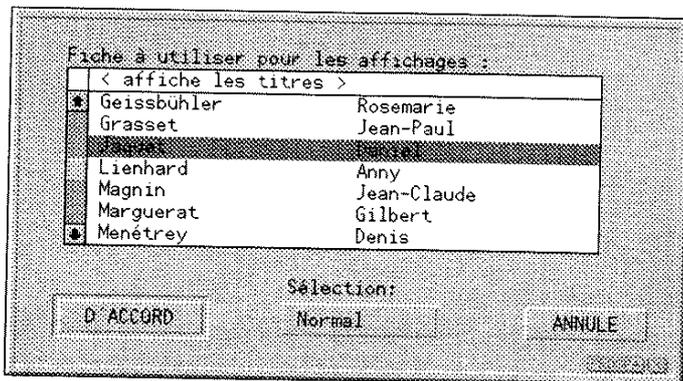
Immédiatement après le dessin du rectangle, PAGE vous demande de choisir la rubrique associée à l'aide du dialogue ci-contre. La toute première fois, vous devrez encore choisir le fichier à utiliser.



Lorsqu'un objet "courrier personnalisé" est sélectionné, la palette d'icônes permet différentes opérations.

Le texte contenu est toujours collé en haut du rectangle. Si le rectangle n'est pas assez haut, il est biffé par une croix. Il faut prévoir assez de place en hauteur pour les rubriques multi-lignes. Le texte est aligné à gauche, au centre ou à droite du rectangle, selon l'icône de justification choisie.

L'icône avec une enveloppe permet de changer la rubrique contenue.

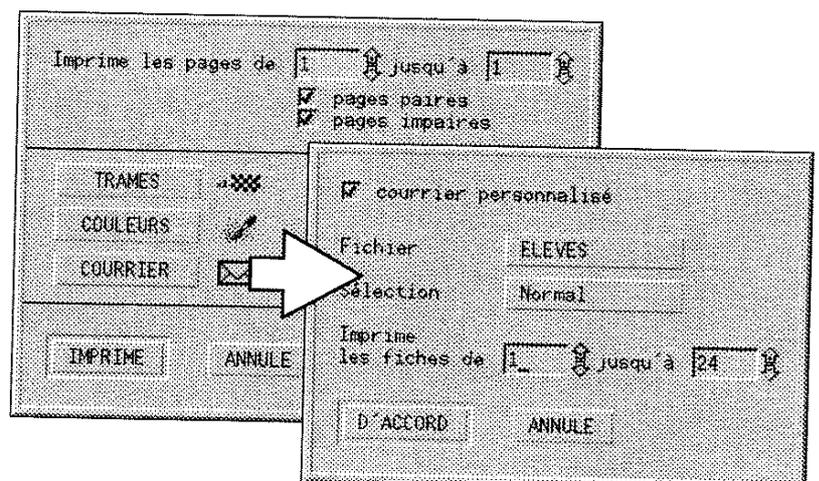


Les flèches (- et +) permettent de remplacer les noms des rubriques (Nom, Prénom, Adresse, etc.) par le contenu de la fiche précédente ou suivante (Dupond, Jean, Av. de la Gare 12, etc.). L'icône entre les deux flèches permet de choisir une fiche dans une liste.

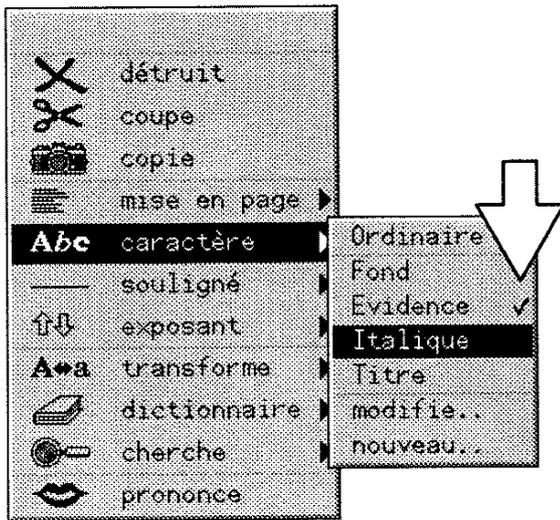
L'icône avec une étiquette remet les noms des rubriques.

Si l'option "courrier personnalisé" est cochée à l'impression, chaque page sera imprimée autant de fois qu'il y a de fiches dans la sélection choisie.

Il est possible de restreindre les fiches à imprimer en spécifiant les numéros de la première et de la dernière.



Pavés de texte

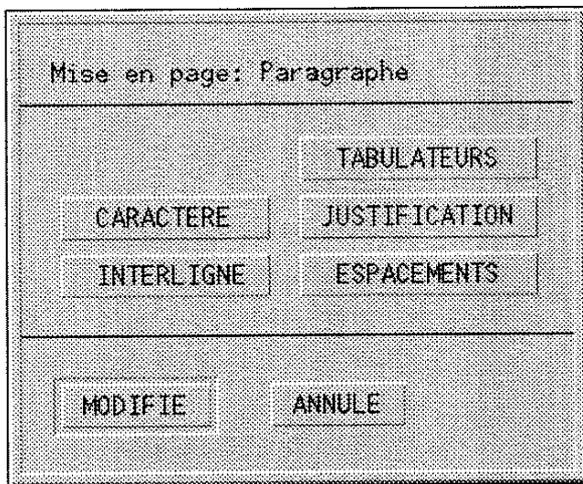


Après avoir sélectionné des caractères dans un pavé de texte, un menu apparaît. Il est maintenant possible de connaître le nom du caractère utilisé par l'ensemble de la sélection grâce à la présence d'une petite coche, à droite dans le sous-menu. Si la sélection comporte plusieurs caractères différents, il n'y a aucune coche.

De la même façon, vous pouvez connaître la mise en page utilisée, le type de soulignement, et les modes indice et exposant.

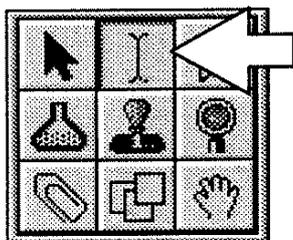
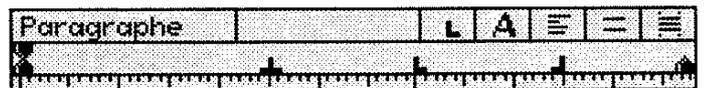
Le sous-menu "mise en page" est complété par deux nouvelles opérations: "modifie" et "nouveau". La première permet de modifier la mise en page du paragraphe dans lequel se trouvent les caractères sélectionnés, ainsi que tous les autres paragraphes utilisant la même mise en page (voir dialogue ci-contre). L'opération "nouveau" crée une nouvelle mise en page pour le paragraphe sélectionné, dont vous devez donner le nom.

Le sous-menu "caractère" est également complété par les nouvelles opérations "modifie" et "nouveau". Si la sélection utilise le caractère "ordinaire", l'opération "modifie" n'est pas accessible. Attention: tout comme les mises en page, la modification d'un caractère se répercute dans l'ensemble du document, partout où il est utilisé.



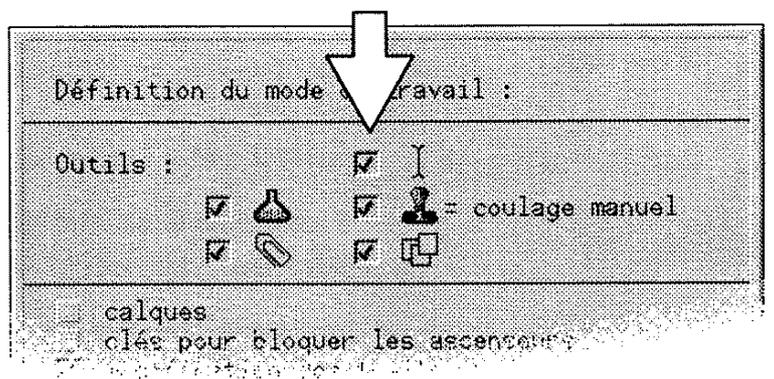
L'aspect des règles est légèrement différent, afin de correspondre aux nouveaux standards tels que Text4 ou Word (PC et Mac).

Le tabulateur décimal aligne sur l'espace, en plus du point et de la virgule.

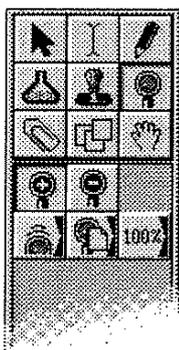


Un nouvel outil permet spécifiquement d'éditer les pavés de texte. Il n'y a ainsi plus de confusion entre cliquer dans un pavé de texte ou cliquer sur son pourtour. Pour les nostalgiques, il est possible de travailler comme avant en supprimant l'outil "I" dans le dialogue Définitions-Mode :

Lorsque le curseur est déplacé dans un pavé de texte, l'écran ne se décale plus horizontalement si toute la largeur du pavé est visible.



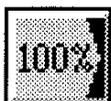
La loupe



Remet le grossissement précédent. Les ascenseurs sont également déplacés dans leurs positions précédentes.

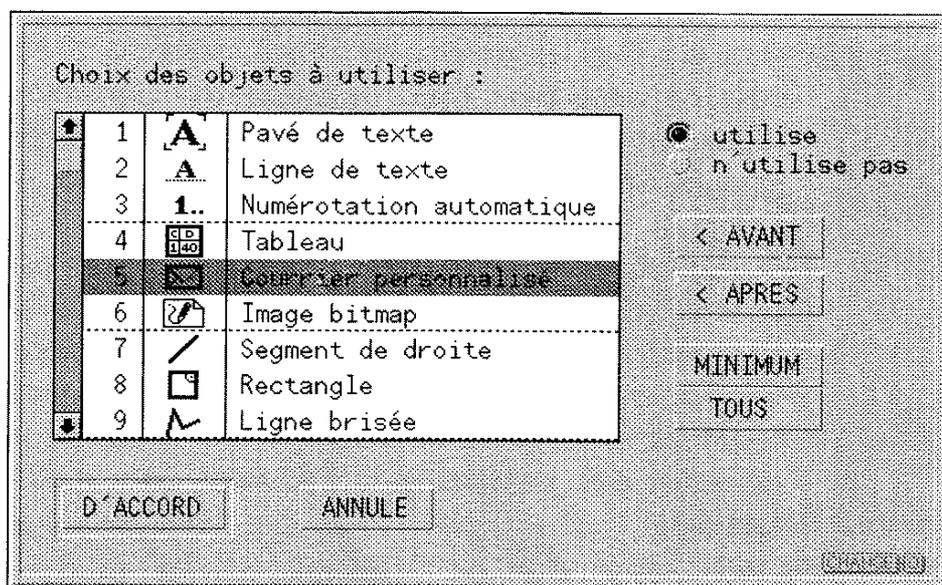


Utilise un grossissement permettant de voir toute la page.



Utilise un grossissement de 100%.

Les objets



Les objets apparaissent dans le même ordre que dans la palette. Pour chaque objet, vous voyez son numéro d'ordre, son icône et son nom complet.

Les boutons AVANT et APRES permettent de modifier l'ordre en montant ou en descendant l'objet sélectionné dans la liste.

Le bouton MINIMUM n'utilise que les objets correspondants au document en cours. Le bouton TOUS utilise tous les objets existants.

La souris

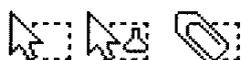
La souris prend différentes formes selon l'outil sélectionné et sa position dans la page. Vous disposez ainsi d'une indication visuelle sur l'action qui serait effectuée si le bouton de gauche de la souris était pressé à cet endroit. La nouvelle version 5.5 de PAGE améliore et systématise ce principe.



Rien à faire.



Un clic sélectionne l'objet survolé.



Possibilité de sélectionner plusieurs objets en les entourant par un rectangle.



Un clic permet d'éditer l'objet survolé.



Appuyez d'abord sur la touche HELP.

Un clic affiche alors une bulle d'aide sur l'icône visée.

