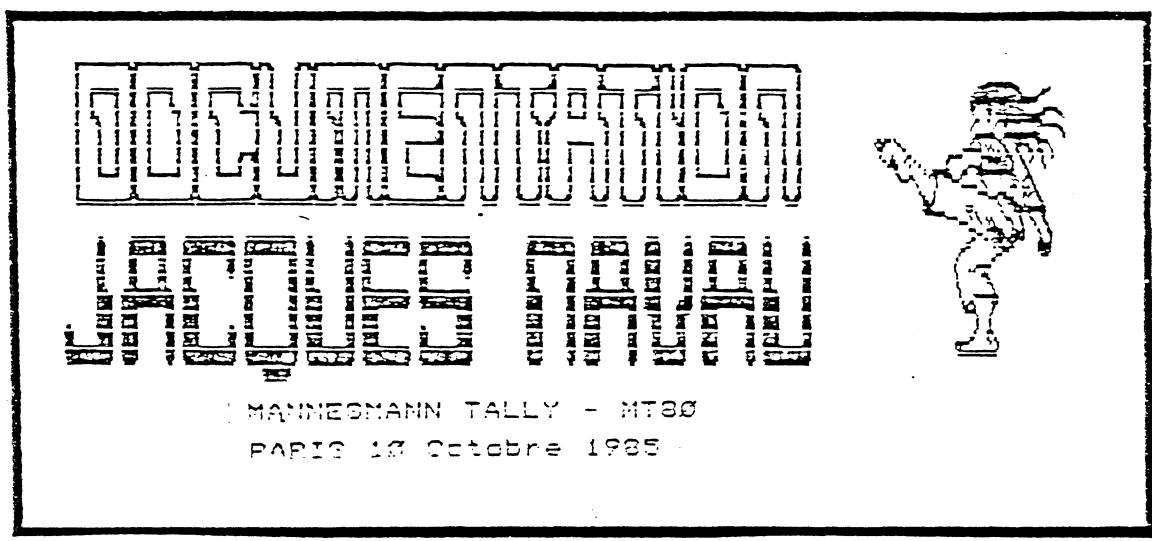


30p

30.10.85

1



Traduction du logiciel DAZZLE DRAW
 (c) DAVID SNIDER, 1984
 Traduit a Paris par L/JP , JUIN 1985

JAYET Alain
 43 bis, rue des Festeux
 62700 BRUAY EN ARTOIS
 Tel. (21) 62.57.22

Table des matieres

Introduction

- 1- Utilisation du manuel
- 2- Pour demarrer:Les pinceaux sont prêts.
- 3- Conseils d'utilisation:Les outils.
- 4- Les bases du dessin:Comment utiliser le programme.
- 5- Votre premier dessin.
- 6- Details:Promenade dans le menu.
- 7- Appendices.
- 8- Glossaire.
- 9- Coup d'oeil sur les menus et definitions.

Apple II
 62700 DRAWEAN ARIOIS
 TEL (41) 62.57.82

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde de Dazzle Draw. Votre entrée dans un monde où chacun peut être un artiste. Utilisant les techniques les plus récentes de la couleur sur Apple, Dazzle Draw vous permet de transformer votre moniteur en une toile d'artiste. Vous exercez votre magie par le biais d'une souris, d'une tablette graphique, ou d'un joystick. Utilisant les seize couleurs de cette nouvelle technique de la double haute résolution, Dazzle Draw vous offre une sélection complète de pinceaux électroniques. Vous pouvez remplir des espaces, couper et coller, ou bien copier des parties de votre dessin et créer des rectangles, des ovales et des lignes droites très rapidement. Pour un travail minutieux, vous pouvez faire un gros plan sur n'importe quelle partie de l'écran. Quand votre travail est achevé, vous pouvez sauvegarder votre création sur une disquette, ainsi, vous pourrez retravailler avec une autre fois, le montrer à vos amis ou clients dans un "slide show" ou bien l'utiliser comme élément de vos programmes. Si vous avez l'imprimante en couleur Apple's Scribe, vous pouvez même faire des impressions en couleur de votre travail artistique.

Dazzle Draw offre aux possesseurs d'Apple IIe et IIC un graphisme sophistiqué qui n'était jusqu'à présent offert qu'aux détenteurs d'ordinateurs fort chers. Que vous soyez un artiste professionnel ou un amateur, vous dessinerez en un rien de temps. Vous allez le voir: Chaque fonction est facile à utiliser.

Maintenant allez-y: Criez et imaginez!

UTILISATION DU MANUEL

Page 3
Date: 02/07/88

Ce manuel est divise en plusieurs parties afin de vous montrer comment demarrer et comment utiliser toutes les fonctions du programme.

La premiere partie Comment commencer vous explique ce dont vous aurez besoin pour utiliser le programme et comment le charger.

La partie Conseils explique comment utiliser la souris et les autres outils.

Dans Bases du dessin sont presentes les menus et les fonctions generales du programme. Si vous etes familiarises avec les logiciels de graphisme, cette partie peut etre la seule dont vous ayez besoin pour commencer.

Il est conseille aux debutants de se referer a Votre premier dessin puis de lire les Details qui permet de decouvrir les menus point par point. Cette partie est aussi utile comme reference si vous voulez apprendre a utiliser les fonctions particulieres du programme.

Quatre appendices fournissent les details techniques au sujet du materiel utilise (souris, joystick, ...) du type d'imprimante, de la couleur et du systeme d'exploitation utilise dans Dazzle Draw (ProDOS)

Le glossaire comprend de breves definitions de tous les menus et fonctions du programme et des termes du manuel qui peuvent etre inconnus.

A la fin vous trouverez une liste de tous les menus.

POUR DEMARRER: LES PINCEAUX SONT PRETS

4

CE DONT VOUS AUREZ BESOIN: Apple IIc ou IIe (128k, cf
appendice II)

Un lecteur de disquette.

Une television couleur ou un
moniteur.

Une souris, une tablette
graphique Apple, "a drawing pad" (comme un koala
pad, ergopad) ou un joystick.

En option

Dot Matrix printer

Une imprimante Apple ou bien une
imprimante couleur Epson-JX-80.

(Referez vous a l'emballage du Dazzle Draw pour une liste
complete des imprimantes utilisables avec le programme)

ALLEZ Y: 1-Inserez la disquette dans le lecteur de
disquette, allumez votre moniteur puis votre ordinateur. Le
programme se charge automatiquement.

2-Attendez jusqu'a ce que la lumiere rouge du
lecteur de disquette soit eteinte. Un titre apparait sur un
premier ecran. Puis un deuxieme ecran apparait et on vous
demande de fournir les informations suivantes:

A-Tapez le nombre (de 1 a 4) qui correspond a
l'outil que vous voulez utiliser.

B-Selectionnez quel " File System" vous voulez
utiliser. Si vous n'etes pas un familier du ProDOS, utilisez
plutot "Easy File". Pour plus d'information referez vous
directement a la partie File.

POUR FAIRE UNE COPIE

C'est une bonne idee de faire une copie du Dazzle Draw. Le
programme vous permet de le faire. Pour cela, vous aurez
besoin d'une disquette vierge a part. Appuyez sur ESC
pendant que le programme se charge avant que le titre sur
l'ecran apparaisse. Puis, suivez les indications qui
apparaissent point par point sur votre ecran. Un label est
fourni pour identifier la copie que vous faites. Assurez

PAGE 4

JAYET Alain
43 bis. rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tel. (21) 62.57.22

vous que la disquette que vous utilisez n'a pas de
protection d'ecriture sur le cote.

SLIDE SHOW: Pour introduire le programme, inserez la
disquette dans le lecteur de disquette, le label tourne vers
le bas. Puis allumez votre ordinateur. Suivez les indications

inscrites a l'ecran pour une breve demonstration des ressources du Dazzle Draw .

Plus tard vous apprendrez a faire des SLIDE SHOW automatiques de vos propres images et vous deciderez vous meme de le sequenca et du timing de toute le demonstration.

LES OUTILS

Les meilleurs outils pour se servir du Dazzle Draw sont une souris ou une tablette graphique Apple.Vous pouvez aussi utiliser un "drawing pad" ou un joystick mais vous aurez moins de controle sur le curseur.Avec ces outils vous pouvez deplacer le curseur (en forme de pointe blanche ou autre) sur l'ecran afin de choisir les fonctions du programme et pour crser vos dessins. Ce manuel a ete redige en partant du principe que vous utiliserez une souris.Vous retiendrez uniquement les instructions concernant votre outil de travail.

LA SOURIS: Pour choisir une fonction du Dazzle Draw,deplacez le curseur en deplacant la souris sur une surface plane a cote de l'ordinateur jusqu'a ce que le curseur atteigne la fonction choisie.Pressez la souris pour eclairer votre choix,puis relachez le.Cela s'appelle "cliquer" la souris. Pour dessiner,deplacez la souris en pressant le bouton,puis relachez le pour achever un mouvement.

LA TABLETTE GRAPHIQUE: Deplacez le stylet sur la tablette pour deplacer le curseur et enfoncez le stylo au lieu de presser la souris.

LE "DRAWING PAD": Pressez la surface de la tablette pour deplacer le curseur.Utilisez le bouton de gauche du pad au

JAYET Alain
43 Rue des Postes
62700 BRONNENARTOIS
Tel. (21) 62.57.22

lieu de la souris.

LE JOYSTICK: Deplacez le joystick aux quatre points cardinaux pour deplacer le curseur et utilisez la touche "O" a la place de la souris.

N.B.Les boutons sur les diferentes tablettes de dessin et sur les joystick peuvent varier.

COMMENT UTILISER LE PROGRAMME

6

Avant tout, prenez une minute pour étudier l'écran. Votre toile couvre la totalité de l'écran, y compris l'espace au delà des menus, au sommet de l'écran et l'espace en dessous de la ligne au bas de l'écran. La petite flèche blanche est le curseur. Il prendra des formes différentes selon les symboles que vous choisirez. La bande verticale au bas de l'écran est la scroll bar. Elle vous permet de déplacer en haut et en bas la toile sur l'écran de façon à ce que vous puissiez utiliser la totalité de l'espace offert au dessin sans problèmes. Vous sélectionnez les fonctions du Dazzle Draw par le biais des menus. Ceux-ci contiennent des opérations spéciales pour dessiner, choisir les formes, les motifs et les couleurs, pour découper, coller et copier, sauvegarder et retrouver votre travail.

DEPLACER LE CURSEUR: Avant de commencer, exercez-vous à déplacer le curseur avec la souris. Vous n'avez pas à maintenir le bouton presse.

RETENIR UN MENU: Les fonctions du Dazzle Draw sont classées dans les menus. Vous devez retenir un menu avant de choisir une fonction du programme. Pour regarder les fonctions utilisables, déplacez le curseur sur chaque menu, chacun à son tour, et pressez la souris. Magiquement, une liste de fonctions apparaît en dessous de chaque menu. N'oubliez pas de maintenir presse le bouton sans quoi le menu disparaît.

CHOISIR LES FONCTIONS: Pour choisir une fonction du Dazzle Draw, retenez le menu qui vous convient. (Il y a un rappel des menus à la fin de ce manuel). Vous maintenez pressée la souris et vous déplacez le curseur au dessus de la fonction que vous voulez éclairer, puis relâchez le bouton. Quand une

PAGE 6

62700 BRUNY EN ARTOIS
Tel. (21) 52.57.22

figure est grise, elle ne peut être éclairée et cela ne sert à rien de la choisir.

LE MENU COURONNE: Le menu couronne comprend les fonctions fondamentales du programme. Pour vous exercer, choisissez la première fonction. Voici comment faire:

- 1-Déplacez le curseur jusqu'au menu couronne.
- 2-Quand vous y êtes, pressez la souris.
- 3-Déplacez le curseur au dessus de "About Dazzle Draw", puis relâchez le bouton.
- 4-Une fenêtre avec un message apparaît sur l'écran.
- 5-Pour renvoyer la fonction et retourner aux menus principaux, déplacez le curseur jusqu'à la petite boîte à gauche du nom "fenêtre" et cliquez la souris.

ABOUT DAZZLE DRAW: Cette fonction est comme un petit écran. Il vous dit qui a créé et publié le programme, et la

date de publication.

HELP ABOUT: C'est un outil conçu pour vous aider et il vous permet de demander des informations utiles au sujet des fonctions de tous les menus et de UNDO. Pour que Dazzle Draw vous aide, cliquez la souris au dessus de HELP ABOUT, puis deplacez le curseur qui a maintenant la forme d'un point d'interrogation jusqu'a la fonction choisie. Une fenetre apparait avec une breve description de la fonction choisie. Vous pouvez toujours utiliser HELP ABOUT pour obtenir des informations au sujet des fonctions en usage dans Dazzle Draw. Assurez vous que votre disquette est bien dans le lecteur de disquette.

ADJUST COLOR: La fonction ADJUST COLOR place des barres de couleur sur votre écran pour vous aider a régler votre moniteur (lumiere, contraste). Pour sortir, il suffit de cliquer la souris n'importe ou sur l'écran.

PRINTER SETUP: Cette fonction convient uniquement si vous utilisez une imprimante avec Dazzle Draw. Dazzle Draw fonctionne avec beaucoup de modeles courants d'imprimantes, consultez le label au dos de la boite pour les cas particuliers. Vous devez faire savoir au programme quelle sorte d'imprimante vous allez utiliser.

Voici comment:

- 1-Affichez le menu couronne et choisissez Printer setup.
- 2-La boite a dialogue apparait a l'écran.
- 3-La boite a dialogue indique trois choses: le nom de l'imprimante, le nom de la carte interface et le numero du slot dans lequel votre carte d'interface est. Si votre imprimante, votre carte d'interface ou le numero du slot ne convient pas, vous devez en changer la composition. (si vous avez un IIC, vous pouvez uniquement changer les composantes de l'imprimante).
- 4-Pour changer la composition, cliquez la souris sur cet element, le nom s'eclaircit et la section inferieure de la boite a dialogue affiche votre choix. Cliquez la souris au dessus des fleches inclinees vers le haut et le bas pour

PAGE 7

10001 ALAIN
 31 rue de la...
 92774...
 (TEL) 84.57 82

faire derouler le menu des choix. Quand le nom recherche s'affiche, cliquez la souris sur le nom.

5-Pour changer un autre element, cliquez la souris au dessus de l'element que vous voulez changer et suivez le meme procede.

6-Si vous changez d'avis a n'importe quel moment durant la procedure, cliquez la souris sur l'option CANCEL et Dazzle Draw restituera les noms originaux.

7-Si vous ne voulez operer aucun changement, cliquez tout simplement la souris sur l'option OKAY, la boite a

dialogue disparaîtra alors.

N.B. Pour essayer votre imprimante, assurez vous qu'elle est allumée et connectée puis cliquez Test dans la boîte à dialogue. Normalement le message "Bienvenue dans Dazzle Draw" doit s'imprimer. (pour plus de détails concernant les imprimantes voir l'appendice II).

Pour quitter Dazzle Draw: Quand vous voulez cesser d'utiliser Dazzle Draw, cette fonction vous permet de retirer le programme de la mémoire de votre ordinateur sans tout éteindre. Ainsi vous pouvez utiliser immédiatement un autre programme.

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

Voici comment faire:

- 1- Sélectionnez "Quit Dazzle Draw" dans le menu couronné.
- 2- Une boîte à dialogue apparaît. Quand on vous demande si vous voulez quitter le programme, appuyez sur Okay si oui, sur Cancel si non.

La boîte UNDO: Vous avez sans doute remarqué que la boîte UNDO ne comprend pas de figures. En effet, cette boîte a une fonction unique: elle vous permet de revenir en arrière et d'annuler votre dernière action, par exemple votre dernier trait trace, votre dernier découpage ou collage. Cette option fonctionne uniquement si vous l'utilisez immédiatement à la suite de l'action sur laquelle vous voulez revenir, quand la boîte UNDO est rouge.

Pour revenir sur une action, déplacez le curseur sur UNDO et appuyez sur la souris-ou bien tapez Z, c'est la touche qui exécute cette fonction.

AU SUJET DES FENETRES: Dans Dazzle Draw, les fenêtres sont des boîtes qui apparaissent au milieu de l'écran et qui contiennent des informations concernant le programme ou bien les outils pour utiliser les différentes fonctions.

Pour déplacer les fenêtres: Vous pouvez utiliser la fenêtre d'une fonction alors que vous travaillez au même moment avec une autre fonction, sans effacer quelque ce soit sur l'écran. De cette façon votre travail est facilité. Par exemple, si vous voulez garder la fenêtre Help About à l'écran pendant que vous travaillez, voici comment procéder:

- 1- Déplacez le curseur à l'intérieur de la bande

PAGE 3

blanche de titrage au sommet de la fenêtre.

- 2- Pressez le bouton de la souris.

3- Déplacez la souris dans un endroit moins gênant et relâchez le bouton.

N.B. Plusieurs fenêtres à l'écran dans le même temps auront l'allure d'une pile de cartes. Pour en retirer une de la pile, appuyez sur la souris au dessus d'un espace exposé de la fenêtre que vous voulez et celle ci apparaît au sommet

de la pile.

Pour faire disparaître une fenêtre ou pour sortir d'une fonction, déplacez le curseur sur la petite boîte "sortie" au coin supérieur gauche de la fenêtre et appuyez sur la souris.

Pour utiliser les fenêtres outils: Quand vous choisissez certaines fonctions du programme, Tool Windows apparaît au bas de l'écran. Une fenêtre outil est semblable à une boîte à outils. Elle contient les outils dont vous avez besoin pour utiliser la fonction que vous avez choisi. Par exemple, si vous sélectionnez Paint brush dans le menu à outil, vous verrez dans la fenêtre outil les fonctions suivantes:

NAME: Identification de la fenêtre outil

SIZES: Choisissez entre 4 tailles pour votre pinceau

SHAPES: Choisissez entre 6 formes de pinceaux

SOLID COLOR ou PATTERN: choisissez de peindre avec une couleur unie ou un motif

PALETTE: Choisissez parmi 16 couleurs ou 30 motifs

ACTIVE BOX: Dites quelle couleur ou quel motif est actif

SCROLL BAR: Étalez votre toile entière en déplaçant l'aire de dessin en haut ou en bas

EXIT BOX: Vous pouvez ainsi quitter la fonction Paint brush et retourner aux menus principaux.

Les fenêtres outils de plusieurs autres fonctions ressemblent à celle ci. D'autres ont un autre aspect. Vous trouverez des descriptions détaillées de toutes les fenêtres outils du programme dans la section Détails de ce manuel.

ADMIREZ LES COULEURS: A présent, vous avez sans doute remarqué que les petites boîtes contenant les noms des menus et des fonctions changent de couleur selon les moments. Chacune de ces couleurs a une signification particulière:

BLEU: Vous pouvez utiliser cette option.

JAUNE: Vous venez juste d'eclairer cette option et elle sera selectionnee quand vous relacherez le bouton.

GRIS: Cette option n'est pas utilisable pour l'instant.

ROUGE: Cette option s'applique seulement a UNDO, cherchez donc a savoir quand la fonction UNDO est disponible.

JAYET
43 bis, rue des Festeux
62700 BRAY EN ARTOIS
Tel. (21) 62.57.22

VOTRE PREMIER DESSIN

Il est temps de creer votre premier dessin. Dans cette section, regardez comment on execute un simple croquis. Vos seuls outils sont une souris et votre imagination. Dans cet exercice, vous utiliserez deux fonctions du menu des outils: Paint Brush et Flood Fill.

1-Affichez le menu des outils et selectionnez Paint Brush:

2-Remarquez que la fleche designe l'option "couleur unie". Pour l'exercice laissez la la.

3-Choisissez une couleur en appuyant sur la couleur de votre choix.

4-Pour l'instant, ne vous occupez pas de la taille des pinceaux et de leur forme. Dazzle Draw commence automatiquement avec la grande taille et la forme carree.

5-Deplacez le curseur (il a maintenant la forme de la pointe de votre pinceau) vers l'espace a dessiner et appuyez sur la souris.

6-Maintenez le bouton presse pendant que vous tracez un cercle. Assurez vous qu'il est entier. Le pinceau continuera de peindre aussi longtemps que vous maintiendrez enfonce le bouton. Remarquez que le coloris choisit s'affiche dans le carre en bas a droite de votre ecran.

7-Affichez a nouveau le menu des outils (TOOLS MENU). Cette fois, selectionnez FLOOD FILL.

8-Choisissez une autre couleur de base.

9-Placez le curseur a l'interieur du cercle, puis appuyez sur le bouton de la souris. Le cercle se colorie de la couleur que vous aviez choisie.

10-Revenez au menu des outils (TOOLS MENU), et

selectionnez de nouveau PAINT BRUSH.

11-Choisissez une troisieme couleur de base.

12-Maintenant, signez votre dessin, de vos initiales.

Reportez vous a la section suivante pour plus d'information
quant a l'utilisation de PAINT BRUSH et de FLOOD FILL.

1)

JAYET Alain
43 Boulevard des Fosses
92700 Nanterre Cedex
Tél. 01 1 42 57 88

PROMENADE A TRAVERS LE MENU

Cette section est conque a la fois comme un guide precis destine aux debutants pour toutes les fonctions de DAZZLE DRAW et comme un guide de reference pour les utilisateurs experimentes de DAZZLE DRAW pour toutes les fonctions particulieres du programme.

LES OUTILS

Le menu des outils (TOOLS MENU) vous donne les fonctions de base que vous utiliserez pour creer des images avec le DAZZLE DRAW. Utilisant des couleurs de base et des motifs que vous pouvez executer au pinceau, vaporiser. Vous pouvez aussi remplir des espaces, agrandir une partie de votre ecran pour realiser un travail minutieux. Enfin vous pouvez ajouter du texte et meme creer des lignes, des ovales et des rectangles avec un simple bouton.

PAINT BRUSH: La fonction PAINT BRUSH vous permet de peindre en vous offrant un grand choix de couleurs de base et de motifs. De plus, vous pouvez choisir pour votre pinceau entre six formes differentes et quatre tailles pour chacune.

Voici comment utiliser PAINT BRUSH:

1-Affichez le menus des outils (TOOLS MENU), et choisissez PAINT BRUSH.

2-Choisissez l'option couleur de base, ou l'option motif.

3-Choisissez une couleur ou un motif. Si vous avez optez pour les motifs, cliquez la souris au dessus de la

flèche vers le bas (ou la flèche vers le haut) pour faire defiler tous les motifs possibles (6 en tout).

4-Choisissez une forme de pinceau.

5-Choisissez une taille de pinceau.La plus petite taille de pinceau que vous puissiez utiliser avec les couleurs de base est un point

6-Deplacez le curseur a l'interieur de l'espace a dessiner.Il a maintenant la forme de la pointe d'un pinceau.Appuyez sur le bouton de la souris pour commencer a dessiner.

7-Relachez le bouton quand vous voulez cesser de dessiner et pour deplacer le curseur sans laisser de trace.

8-Pour effacer,choisissez la couleur noire ou la couleur de votre fond de toile,la taille et la forme avec lequel vous voulez effacer.

9-Maintenez enfonce le bouton de la souris et balayez le curseur sur l'espace que vous voulez effacer.

SUGGESTIONS:

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

1-Pour tracer des lignes horizontales ou verticales,appuyez sur pomme-ouverte (pomme-fermee si vous utilisez un joystick) pendant que vous deplacez le pinceau.Cette fonction se nomme CONSTRAIN.Vous pouvez aussi utiliser cette fonction avec SPRAY PAINT et lorsque vous dessinez des formes.

2-Votre extremite de pinceau est d'une couleur differente de facon a ce que vous ne la perdiez pas sur un fond de meme couleur.Il se peut que vous desiriez qu'a un moment,ils aient la meme couleur.Appuyez sur la barre espace pour choisir entre ces deux options.

SPRAY PAINT: La fonction SPRAY PAINT est a l'origine un outil pour nuancer.Il vous permet de faire varier la densite des couleurs ou des motifs.Vous pouvez donner au spray quatre formes differentes.

Voici comment utiliser SPRAY PAINT:

1-Affichez le menu des outils(Tools menu)et selectionnez Spray Paint.

2-Choisissez l'option couleur ou l'option motif.

3-Choisissez la couleur ou le motif.

4-Choisissez la forme du spray.

5-Deplacez le curseur a l'interieur de l'aire a dessiner.

6-Pressez le bouton de la souris et balayez le curseur pour vaporiser.Relachez le bouton pour arreter.

FLOOD FILL: La fonction Flood Fill vous permet de remplir n'importe quel espace avec une couleur de base ou un motif.Vous avez un choix de 16 couleurs et de 30 motifs. Voici comment remplir un espace de votre dessin:

La fenetre-outil de Flood Fill:

1-Affichez le menu des outils (Tools menu) et choisissez Flood Fill.

2a-Utilisation de couleurs pleines: Si vous voulez melanger deux couleurs de base, les boites Fill et With sont destinees a cette option. Ainsi, vous avez juste a choisir une couleur puis a cliquer la souris au dessus de l'espace que vous voulez remplir avec cette couleur.

2b-Utilisation de motifs: Si vous voulez remplir l'espace avec un motif ou que vous voulez melanger un motif avec un autre deja present, vous devez dire a l'ordinateur To do so. Tout d'abord, cliquez la souris au dessus de l'option motif a cote de la boite Fill pour indiquer quel type d'espace vous avez l'intention de remplir. Puis cliquez la souris au dessus de l'option motif a cote de la boite With. Maintenant, choisissez dans la palette le motif ou la couleur que vous voulez utiliser. Si vous voulez faire un melange avec un premier motif deja applique, le curseur se change en une boite tracee en pointille. Cliquez la souris sur l'espace que vous voulez remplir.

JAYET Alain
43 bis, rue des Fosseux
62700 BRUAY EN ARTOIS
TEL: (021) 52.57.82

ZOOM: La fonction Zoom vous permet de faire un gros plan sur une partie de votre dessin de facon a pouvoir realiser un travail precis en ajoutant ou en retranchant des couleurs point par point. Vous pouvez aussi exercer un travail minutieux avec l'option couleur du menu Goodies. De meme, la fonction Grid dans le menu Goodies peut encore ameliorer votre travail realise avec Zoom. (Reportez vous plus loin pour l'utilisation de ces differentes fonctions).

La fenetre-outil de Zoom:

Voici comment agrandir une partie de votre dessin:

1-Affichez le menu des outils et choisissez la fonction Zoom.

2-Une boite en pointille apparait.

3-Deplacez la boite sur l'espace que vous voulez agrandir en appuyant sur le bouton de la souris. Puis cliquez la souris.

4-L'espace delimite est place dans la boite au bas, a droite de votre ecran. Il s'agrandit jusqu'a couvrir la totalite de votre ecran. Ainsi vous pouvez modifier le dessin point par point.

5-Pendant que vous travaillez, vous pouvez redefinir la section sur laquelle vous travaillez en utilisant Zoom Scroller, titre qui apparait dans la fenetre-outil de Zoom. Le Zoom Scroller est semblable a un joystick qui dirige la position de l'espace agrandi. Pointez le curseur au centre du Zoom Scroller et pressez la souris. Puis deplacez le curseur dans la direction souhaitee.

En travaillant sur la partie agrandie, voici comment ajouter ou retirer des couleurs:

- 1-Choisissez une couleur.
- 2-Deplacez le curseur sur le point que vous voulez colorier et cliquez la souris.Pour colorier plusieurs points a la fois,maintenez le bouton presse tout en deplacant la souris jusqu'a temps d'avoir rempli tous les points.
- 3-Si vous changez d'avis et voulez effacer cette couleur,cliquez la souris au dessus de ce ou des points de cette couleur.Les points deviennent noirs.

TEXT: Avec la fonction Text,vous pouvez ajouter des mots a votre dessin.Vpous avez le choix entre deux types de fonts (Modern ou Sherif) et entre trois styles (Plain,Bold ou Italic).De plus,vous avez le choix entre deux tailles pour chaque font:18 ou 36 point pour le Modern et 24 ou 48 pour le Sherif.

JAYET Alain
 18 Bis, rue des Feciaux
 44700 BRISAY EN ARTOIS
 Tél (21) 52.57.28

Voici comment faire si vous voulez ajouter du texte a votre dessin:

- 1-Affichez le menu des outils et choisissez Text.
- 2-La fenetre-outil Text apparait,affichant le font,la taille et le style.Vous pouvez changer une de ces options en cliquant la souris au dessus de current choice.Les options possibles apparaitront successivement.
- 3-Deplacez votre curseur au point ou vous voulez commencer votre texte et cliquez la souris.Ceci positionne le curseur a l'endroit ou l'impression des caracteres commence.
- 4-Tapez votre message.Si vous faites une erreur,agppuyez sur DEL pour effacer une lettre a la fois,ou bien cliquez sur UNDO pour effacer tout ce que vous avez tape depuis que vous avez clique la souris.

SHAPES: La fonction Formes vous permet d'ajouter des carres,des cercles,des ovales ou des rectangles a votre dessin.Vous avez le choix entre un trace continu ou en pointille,4 epaisseurs de bordure,16 couleurs et 30 motifs.

Voici comment utiliser la fonction SHAPES:

- 1-Affichez le menu des outils (Tools menu) et choisissez Shapes.
- 2-Choisissez un rectangle ou ovale borde ou plein.
- 3-Choisissez une epaisseur de bordure si vous avez choisi une forme borde.
- 4-Deplacez le curseur dans l'espace a dessiner.
- 5-Pressez le bouton de la souris et deplacez le

curseur de façon à donner à la forme la taille désirée, puis relâchez le bouton.

N.B. Pour avoir un cercle ou un carré parfait, pressez Pomme ouverte (Pomme fermée si vous avez un joystick) pendant que vous remplissez votre forme.

LINEES: Avec la fonction Lignes, vous pouvez dessiner des lignes pleines, colorées ou avec motifs. Vous avez le choix entre des lignes simples, des lignes réunies ou des rayons émanant d'un point unique.

Voici comment utiliser cette fonction:

Pour les lignes simples:

- 1-Affichez le menu des outils et choisissez la fonction Lines.
- 2-Choisissez une couleur ou un motif.
- 3-Prenez l'option lignes droites.
- 4-Choisissez une largeur de ligne.
- 5-Déplacez le curseur dans l'espace à dessiner et appuyez sur le bouton de la souris quand vous voulez commencer votre ligne. Puis déplacez le curseur au point où vous voulez que votre ligne s'achève. Relâchez le bouton.

JAYET Alain

43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

Pour les lignes reliées:

- 1-Les instructions sont identiques pour les deux premiers points. Choisissez l'option.
- 2-Choisissez une largeur de ligne.
- 3-Déplacez le curseur à l'endroit où vous voulez que votre première ligne commence et appuyez sur le bouton de la souris. Déplacez le curseur au point où vous voulez que votre ligne s'achève.
- 4-Pour dessiner une deuxième ligne, pressez de nouveau le bouton de la souris. La deuxième ligne commence là où la première s'est achevée. Déplacez le curseur au point où vous voulez qu'elle s'achève et relâchez le bouton.
- 5-Pour commencer une nouvelle série de lignes, cliquez la souris n'importe où en dehors de l'espace à dessiner pour achever l'ancienne série de lignes.

Pour les rayons (Rays):

- 1-Les instructions sont toujours les mêmes pour les deux premiers points.
- 2-Choisissez l'option "Rays".
- 3-Déplacez le curseur dans l'espace à dessiner puis appuyez sur le bouton de la souris quand vous êtes parvenu au point d'où vous voulez que vos rayons émanent.
- 4-Pressez le bouton de la souris et déplacez le curseur au point où vous voulez achever votre ligne. Pour dessiner une deuxième ligne, pressez de nouveau le bouton de la souris et déplacez de nouveau le curseur.
- 5-Pour commencer une nouvelle série de rayons, cliquez

la souris en dehors de l'espace a dessiner.

JAMES Alan
 827-444-1111
 827-444-1111
 Tel: 123-4567

Le menu EDIT:

Le menu EDIT de DAZZLE DRAW vous permet d'editer votre dessin. Avec la fonction "Capture", vous pouvez "capturer" certaines parties de votre dessin, et soit les effacer, soit les deplacer, soit les dupliquer. Vous pouvez meme inverser les couleurs de la partie capturee de votre dessin ou bien reproduire horizontalement ou verticalement la partie capturee de votre dessin. Avec les fonctions "Capture" et "Exchange colors" (Echange des couleurs), vous pouvez remplacer une couleur par une autre a l'interieur de n'importe quelle section.

Capture: La fonction Capture vous permet de placer hors de la partie visible de votre ecran une section precise de votre ecran, ceci pour un usage ulterieur. La fonction "Capture" doit etre utilisee avant de passer a une autre fonction du menu.

Voici comment capturer une section de votre dessin:

- 1-Affichez le menu EDIT et choisissez Capture.
- 2-Deplacez le curseur dans n'importe quel coin de la section que vous voulez capturer, puis pressez le bouton de la souris. Deplacer un peu le curseur et une petite boite en pointille apparait.
- 3-En maintenant presse le bouton de la souris, deplacez la souris de facon a ce que la ligne en pointille entoure la section que vous voulez capturer.
- 4-Relachez le bouton de la souris.

FLIP SECTION: Avec cette section, vous pouvez reproduire horizontalement ou verticalement une section de votre dessin.

Voici comment:

- 1-Capturez la section que vous voulez reproduire.
- 2-Choisissez Flip Horizontally ou Flip Vertically dans la fenetre Capture.

Precisions: Voyez plus loin la description des couleurs dans le menu Goodies. Essayez alors d'utiliser Flip Section avec les couleurs activees et en noir et blanc.

INVERT COLORS: La fonction "Inversion des couleurs" vous permet de changer les couleurs de votre dessin de facon a obtenir les couleurs inverses. (Par exemple, changer du blanc en noir).

- 1-Capturez la section ou vous voulez inverser les couleurs.
- 2-Selectionnez l'option "Invert Colors" dans la

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

fenêtre Capture.

CUT et PASTE:En utilisant les fonctions Couper et Coller ensemble, retirez la section capturée et repositionnez la dans une autre section de votre dessin.

Voici comment faire:

- 1-Capturez la section que vous voulez repositionner.
- 2-Selectionnez Cut (couper) dans le menu EDIT ou bien tapez X sur votre clavier.La section retirée est placée hors de votre écran.A sa place vous avez maintenant un espace noir.
- 3-Selectionnez Paste (coller) ou bien tapez V.
- 4-Pressez le bouton de la souris et déplacez le curseur (qui ressemble maintenant à un angle droit et indique l'angle droit inférieur de la section découpée) jusqu'à l'endroit où vous voulez repositionner la section découpée.Puis relâchez le bouton de la souris.

N.B. Vous pouvez vous reporter à la section SHORT CUTS plus loin.

COPY et PASTE:Avec la fonction Copy (copier), vous pouvez reproduire une section de votre dessin sans rien en changer, et en utilisant la fonction Paste (coller) vous pouvez placer la reproduction sur une autre partie de votre écran.

Voici comment:

- 1-Capturez la section que vous voulez copier.
- 2-Choisissez Copy dans le menu EDIT ou bien tapez C.La section capturée sera recopiée en dehors de l'écran et gardée en mémoire.Cette fois la partie recopiée n'est pas remplacée par un espace noir et l'original reste à sa place à l'écran.
- 3-Pressez le bouton de la souris et placez le curseur à l'endroit où vous voulez voir votre copie apparaître.
- 4-Selectionnez Copy ou tapez V.Le curseur est de nouveau semblable à un angle droit.
- 5-Quand vous le déplacez pour parvenir à l'endroit où vous voulez placer votre copie, pressez le bouton de la souris.En maintenant le bouton presse, vous pouvez amener la copie à l'endroit précisément souhaité.Puis, relâchez le bouton.
- 6-Pour faire une nouvelle copie, tapez CTRL-V chaque fois que vous voulez coller de nouveau une copie.

CLEAR SECTION:La fonction Clear Section vous permet d'effacer une partie de votre dessin.

- 1-Capturez la partie à effacer de votre dessin.
- 2-Selectionnez Clear Section au menu EDIT.Voila, votre partie est effacée.Il ne reste qu'un fond noir.

EXCHANGE COLORS: La fonction Exchange Colors vous permet de remplacer une couleur par une autre ou de mélanger deux couleurs de votre dessin.

Voici comment remplacer une couleur par une autre:

- 1-Capturez la section ou vous voulez remplacer des couleurs.
- 2-Choisissez Exchange Colors dans le menu EDIT.
- 3-Sélectionnez "Replace" dans la fenêtre d'Exchange Colors.
- 4-Choisissez la couleur que vous voulez remplacer, puis cliquez la souris au dessus de "Replace".
- 5-Choisissez la couleur de remplacement et cliquez la souris au dessus de With.
- 6-Cliquez au dessus de OKAY pour confirmer votre choix ou au dessus de CANCEL si vous changez d'avis.

Voici comment mélanger deux couleurs:

- 1-Capturez la section ou vous voulez mélanger deux couleurs.
- 2-Sélectionnez Exchange Colors dans le menu EDIT.
- 3-Sélectionnez Switch dans la fenêtre de Exchange Colors.
- 4-Choisissez la couleur que vous voulez mélanger et cliquez la souris sur la boîte-couleur Switch. Choisissez la seconde couleur et cliquez la souris sur la boîte-couleur With.
- 5-Cliquez la souris sur OKAY ou CANCEL.

GOODIES

JAYET Alain
43 bis, rue des Postes
62700 BRUNY EN ARTOIS
TEL (03) 62.57.22

Le menu Goodies vous donne des fonctions qui vous permettent d'améliorer vos dessins mais qui ne sont pas essentielles dans l'utilisation du programme.

Grid: La fonction Grid est utile quand vous agrandissez une partie de votre dessin avec la fonction Zoom. Cela vous permet de définir ou sont les points de l'écran. Grid est active si il y a un check marck a cote.

Pour utiliser Grid avec Zoom:

- 1-Choisissez la fonction Zoom dans le menu des outils (Tools menu).
- 2-Quand la section agrandie apparait a l'écran, sélectionnez Grid dans le menu Goodies et reprenez votre travail.

N.B. Vous pouvez aussi utiliser Grid avec Modify Patterns.

COLORS: La fonction Couleurs (Colors) utilisée avec

Zoom ou Modify Patterns vous permet d'obtenir un dessin finement détaillé en couleur ou en noir et blanc. La couleur est active s'il y a un check mark à côté. En travaillant avec Zoom et l'option couleur active, vous pouvez dessiner avec les 16 couleurs disponibles de Dazzle Draw. Sans l'option couleur et en passant dans un mode d'affichage noir et blanc, vous pouvez dessiner en noir et blanc. Ceci est appréciable si vous avez besoin d'avoir un meilleur "contrôle" d'une partie de votre écran et si vous voulez améliorer la capacité graphique de votre écran. (Pour utiliser Color avec Modify Pattern, voyez un peu plus loin).

Voici comment utiliser Color avec Zoom:

- 1-Selectionnez Zoom dans le menu des outils.
- 2-Quand la section est agrandie, affichez le menu Goodies et cliquez la souris au-dessus de Color pour dessiner en couleur ou en noir et blanc. Essayez les deux.

MIRRORS: La fonction Miroirs vous permet de dessiner avec Paint Brush ou Spray Paint et d'avoir votre dessin reproduit symétriquement dans l'autre moitié de l'écran (en haut ou en bas, à droite ou à gauche).

Voici comment utiliser la fonction Miroirs:

- 1-Choisissez Mirrors dans le menu Goodies.
- 2-Choisissez un effet de miroir dans l'une des trois boîtes dans la partie gauche de la fenêtre des Miroirs ou bien cliquez la boîte blanche du bas si vous ne voulez pas de miroirs. La grande boîte dans la fenêtre affichera l'effet généralement choisi.
- 3-Si vous voulez déplacer les lignes de division, pointez le curseur sur les flèches qui sont le long de la grande boîte et amener les à l'endroit désiré.

N.B. Pour faire cesser l'effet miroir, choisissez la boîte blanche du bas.

MODIFY PATTERN: Modify Pattern vous permet de créer vos propres motifs.

Voici comment utiliser Modify Pattern:

- 1-Selectionnez Paint Brush, Spray Paint ou Flood Fill dans le menu des outils.
- 2-Choisissez un motif que vous voulez modifier dans la fenêtre outil.
- 3-Selectionnez Modify Pattern dans le menu Goodies.
- 4-Une fenêtre avec une vue agrandie du motif (8 * 8 pixels) apparaît sur l'écran.
- 5-Choisissez la couleur ou le noir et blanc en cliquant Color dans le menu Goodies.
- 6-Ajouter et effacez des couleurs du motif en cliquant la souris sur un point à la fois, ou en balayant sur plusieurs points en maintenant pressé le bouton.
- 7-Pendant que vous effectuez ces modifications, observez la boîte en bas à droite de l'écran

pour savoir ce que donnera votre nouveau motif dans votre dessin.

3-Si a un moment vous changez d'avis, cliquez sur la boîte marquée Revert, et le motif retrouve son aspect original.

View Picture: Cette fonction vous permet de visualiser la totalité de votre dessin.

1-Choisissez l'option View Picture dans le menu Goodies.

2-Cliquez la souris quand voulez faire reapparaitre les menus.

Clear Picture: Cette fonction vous permet d'effacer la totalité de votre dessin de l'écran. Remarquez que votre travail sera perdu si vous ne l'avez pas sauve auparavant.

1-Selectionnez Clear Picture dans le menu Goodies.

2-Cliquez Okay pour confirmer votre choix ou Cancel pour abandonner l'option.

Print Picture: Cette fonction vous permet d'imprimer votre dessin (en couleur ou en noir et blanc selon votre imprimante). Vérifiez que vous avez correctement selectionne le type d'interface dans le menu Couronne. Pour plus de details, voyez Printer Setup et Testing Your Printer dans l'appendice II. Puis cliquez sur Print Picture. Pour cesser d'imprimer appuyez sur Escape.

FILE

Le menu File vous permet de sauver vos dessins ou motifs sur une disquette a part. De plus le menu File vous permet de creer des disquettes speciales pour la presentation de Slide Shows.

Au debut du programme Dazzle Draw on vous demandait de choisir entre Easy File et Professional File / ProDOS.

Ces deux systemes utilisent les fonctions du menu File differamment.

Easy File: Si vous n'etes pas familier avec Apple ProDOS choisissez Easy File. Easy File utilise les fonctions suivantes du menu:

Format disk
Load
Save
Delete

JAYET Alain
43 Boulevard des Postaux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tel. (21) 62.57.22

Easy File - Format Disk

Voyons comment formater une disquette:

Avant de sauver un dessin, vous devez préparer une disquette pour recevoir les informations de l'ordinateur. Ceci s'appelle formater une disquette.

- 1- Sélectionner Format Disk dans le Menu File
- 2- Une boîte à dialogue apparaît.
- 3- Placez la disquette à formater dans le lecteur.
- 4- Confirmez votre choix en cliquant Okay, ou Cancel pour abandonner.
- 5- Quand l'opération de formatage est terminée, le menu reapparaît. Vous pouvez alors sauver votre dessin.

EASY FILE-SAVE

La fonction Save vous permet de sauver votre dessin.

Voici comment:

- 1- Sélectionnez Save dans le menu File.
- 2- Sélectionnez Picture, Section ou Pattern dans la boîte à dialogue selon que vous voulez sauver votre dessin ou uniquement une section ou un motif.
- 3- Un catalogue apparaît dans la boîte à dialogue ainsi qu'un titre au sommet: "Save Picture As".
- 4- Tapez le nom. Si vous resauvez un "file" déjà liste, cliquez le nom.
- 5- Cliquez sur Okay.

EASY FILE-LOAD

Avec la fonction Load, vous pouvez retrouver une image, une section ou un motif que vous avez sauve et les reafficher à l'écran ou bien dans les palettes de motifs dans les fenêtres outils.

Voici comment:

- 1- Sélectionnez Load dans le menu File.
- 2- Sélectionnez Picture, Section ou Pattern.
- 3- Un catalogue apparaît dans la boîte à dialogue ainsi qu'un titre au sommet de la boîte.
- 4- Déplacez le curseur sur le nom du file que vous voulez retrouver et cliquez la souris. Le nom apparaît à la première ligne.
- 5- Cliquez sur Okay. L'image apparaît à l'écran, la section est en mémoire prête à être collée et le motif sera chargé pour être utilisé dans les fenêtres outils de Paint Brush, Spray Paint et Flood Fill.

N.B. Si vous ne trouvez pas le "file" que vous cherchez et que vous desirez le chercher sur une autre disquette choisissez CATALOG dans la boîte à dialogue.

EASY FILE-DELETE

- 1-Selectionnez Delete dans le menu File.
- 2-Cliquez sur le nom du file desire, le nom apparait a la premiere ligne.
- 3-Cliquez Okay pour confirmer que vous voulez detruire ce file.

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

La partie superieure de la boite vous permet d'entrer des informations ou d'afficher les valeurs standard que l'ordinateur utilise automatiquement meme si vous les changez. (De telles donnees se nomment "defaults").

La partie inferieure de la boite contient un directory des files sur une disquette et une boite avec les operations suivantes:

PREFIX-A utiliser si vous voulez changer la valeur "default" du prefixe ProDOS.

ON LINE-A utiliser pour afficher les noms des disquettes chargees.

OKAY-A utiliser pour verifier une modification ou reconnaitre une erreur. Vous pouvez aussi presser Return.

CANCEL-A utiliser quand vous changez d'avis et voulez quitter la fonction et tout recommencer ou utiliser une autre fonction de DAZZLE DRAW. Vous pouvez aussi presser ESC.

PROFESIONAL FILE/PRODOS-GAUVETAGE.

La fonction SAVE vous fait franchir les etapes pour sauver un dessin sur une disquette formatee. Voici comment:

1-Choisissez SAVE dans le menu File.

2-Choisissez Image, Section ou Motif dans la boite a dialogue, selon ce que vous voulez sauver. Si vous prenez Section, vous sauverez celle a l'ecran.

3-Si vous voulez changer la valeur default du prefixe, cliquez au dessus de Prefix, tapez un nouveau nom et activez Okay ou bien pressez Return.

4-Cliquez On line si vous voulez sauver le dessin sur une disquette qui est dans un autre lecteur. Cela vous donnera le nom des disquettes dans les autres lecteurs.

5-L'etape suivante est le changement du prefixe. Utilisez Prefix pour commencer ? le nom prefix ProDOS sur la disquette que vous voulez utiliser.

6-Cliquez Okay.

PROFESSIONAL FILE/PRODOS-CHARGEMENT.

Avec LOAD, vous pouvez rappeler un dessin d'une disquette. Voici comment:

1-Selectionnez LOAD dans le menu File.

2-Verifiez la direction pour trouver le file que vous voulez.

3-Deplacez le curseur sur le nom du fichier que vous voulez et cliquez la souris. Le nom apparaitra a la premiere ligne.

4-Cliquez Okay ou bien pressez Return. L'image apparaitra a l'ecran.

Remarque: Il y a une surprise dans le directory de Pattern. Mettez la disquette de DAZZLE DRAW dans votre lecteur, le label vers le sol et selectionnez Load; chargez Pattern; cliquez la souris sur le premier nom du directory et regardez. Il y a plusieurs series de motifs prêts a l'emploi. Check out? les nouveaux motifs dans les fenetres

outils Paint brush et Spray paint.

PROFESSIONAL FILE/PRODOS-EFFACEMENT.

Delete vous permet d'effacer vos vieux fichiers d'une disquette et de faire de la place pour de nouveaux files. Voici comment faire:

- 1-Choisissez Delete dans le menu File.
- 2-Verifiez la direction du nom du file que vous voulez effacer puis eclairer le nom en cliquant la souris dessus.
- 3-Quand le nom du file apparait a la ligne superieure, cliquez Okay.

PROFESSIONAL FILE/PRODOS-REALISATION D'UN ANNUAIRE.

Realiser un annuaire vous permet d'organiser vos fichiers sur disquette en categories et subdivisions. Vous pouvez vouloir reunir tous les motifs, tous les portraits... Cette fonction vous facilite la localisation des fichiers. Si vous voulez creer des categories sur plusieurs niveaux, faites un annuaire avant de sauver vos dessins.

Prenons un exemple: Vous voulez creer un sous annuaire nomme "Images" pour distinguer les images des motifs. Voici comment faire:

- 1- Selectionnez Realisation d'un annuaire dans le menu principal.
- 2-Notez que le nom du prefixe est /DD, ceci pour "Dazzle Draw". Vous ne devrez jamais assigner le nom de la disquette Dazzle Draw a vos propres disquettes data. Si vous formatez une disquette, nommez la "DD2".
- 3-Pour creer un nouvel annuaire, tapez "Images" et cliquez Okay. Votre nouvelle categorie est maintenant rangee a part dans votre annuaire.
- 4-Pour ranger les images sous le nom "Pictures", changez le nom du prefixe. Pour cela cliquez au dessus de Prefix puis au dessus de "Pictures" dans l'annuaire.
- 5-Cliquez Okay ou bien pressez Return. Remarquez que le prefixe a la seconde ligne est maintenant "/DD.2/Pictures."
- 6-La prochaine fois que vous voudrez sauver une image, elle sera automatiquement rangee sous "DD.2/Pictures."

COMMENT FAIRE UNE PRESENTATION.

JAYET Alain
43 bis. rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

Pour realiser vos propres presentations Dazzle Draw, vous devez

d'abord creer une disquette speciale Presentation. Cela fait vous aurez une disquette qui deroule automatiquement votre presentation.

Preparez d'abord une disquette formatee prete pour l'utilisation. Quand vous creez une disquette de presentation, vous effacez, comme au formatage tout ce qu'il pouvait y avoir auparavant sur la disquette.

Voici comment faire une disquette de presentation:

- 1-Assurez vous que la disquette de Dazzle Draw est dans le drive.
- 2-Selectionnez "Make Slide Disk" dans le menu File.
- 3-Une boite a dialogue apparait a l'ecran.
- 4-Puis rapidement, retirez la disquette Dazzle Draw et inserez dans le drive la disquette data que vous voulez utiliser.
- 5-S'il se trouve des informations sur la disquette que vous voulez utiliser, on vous demandera de confirmer votre choix, avant qu'elles ne soient effacees. Cliquez Okay pour continuer.
- 6-Quand la disquette de presentation est prete la boite a dialogue disparaît.
- 7-Vous pouvez maintenant sauver jusqu'a 6 dessins sur votre disquette en l'utilisant comme une disquette data Dazzle Draw normale.
- 8-Quand vous etes pret a creer votre presentation, et que tous les dessins ont ete sauves sur la disquette de presentation, eteignez votre ordinateur ou bien Quitter Dazzle Draw. Placez la disquette de presentation dans le lecteur de disquette et rallumez votre ordinateur. Vous devez maintenant regler l'ordre et le timing de votre presentation.

APPENDICES I et II.

DAZZLE DRAW et L'APPLE IIe.

JAYET Alain
43 Bis, rue des Postes
62700 BRUAY EN PICTON
TEL. 21 21 37 21

La revision B de l'Apple IIe.

Dazzle Draw utilise des graphiques a double haute resolution. A cause de cela, il ne peut fonctionner qu'avec la Revision B, version que vous devez posseder a moins de faire partir des tous premiers acheteurs d'Apple qui eux possedent la Revision A, Revision qui ne peut realiser des graphiques a double haute resolution. Pour vous assurez de la version que vous possedez, eteignez votre ordinateur et retirez lui son couvercle. Touchez la boite d'energie au fond a gauche afin d'eliminer toute electricite statique de vos mains. Au fond et au milieu du principal circuit, derriere les slots ou les cartes d'interfaces sont branchees, vous voyez les mots "APPLE COMPUTER INC". En dessous se trouvent une serie de numeros de serie finissant soit par A, soit par B. B vous indique donc que vous avez la Revision B. Si jamais vous avez la Revision, voyez votre revendeur Apple.

Utilisation des graphiques a double haute resolution.

L'utilisation de la double haute resolution necessite une carte d'extension 80 colonnes, qui ajoute 64K de memoire. En plus les deux petites pinces de la carte doit etre connectee en utilisant le connecteur jumper qui accompagne la carte. Pour plus d'information, voyez les instructions d'installation de votre carte d'extension 80 colonnes.

LES IMPRIMANTES.

Les imprimantes et les cartes d'interface.

Dazzle Draw fonctionne avec certaines imprimantes et certaines cartes d'interface. Laissez le programme trouver ce que vous utiliser. Consultez dans la partie "Comment utiliser le programme" le menu couronne et les informations concernant les imprimantes pour introduire les bonnes donnees.

Essayez votre imprimante.

DAZZLE DRAW
 Version 1.0
 Copyright © 1988
 Apple Computer, Inc.

Vous avez besoin de tester votre imprimante pour vous assurez que vous avez entre la bonne information. Assurez vous que votre imprimante est allumee et cliquez "Test" dans la boite a dialogue. Si votre imprimante fonctionne, vous verrez s'imprimer "WELCOME TO DAZZLE DRAW". Si votre imprimante ne reponds pas, changez votre information. Vous aurez a l'occasion a relancer Dazzle Draw s'il cesse de fonctionner apres une information incorrecte.

N.B. Assurez vous avant de choisir "Test" que vous avez sauve vos images.

Positionnement des slots.

Pour placer correctement votre carte interface d'imprimante, reportez vous a Printer Setup dans le menu couronne.

APPENDICE III.

LE FONCTIONNEMENT DE LA COULEUR.

Une des principales fonctions de Dazzle Draw est sa merveilleuse utilisation de la couleur. Cette section est une introduction a la

façon dont ces couleurs fonctionnent dans votre Apple IIe et IIc. Ceci n'est pas à lire nécessairement pour l'utilisation de Dazzle Draw. Mais cela vous aidera à comprendre comment le système double haute résolution couleur fonctionne.

Comment fonctionne une télévision ou un moniteur.

L'intérieur de la surface visible d'un tube d'image couleur est revêtu de raies, de barres ou de points phosphorescents. Au fond de ce tube, il y a un "pistolet à électrons" qui envoie des décharges d'électrons aux phosphores, qui cessent alors d'être lumineux. Le tube image couleur a trois phosphores différents, un qui donne du rouge, un du vert et un du bleu. Chaque couleur que l'œil peut voir est composée d'au moins d'une de ces couleurs. Les points de phosphores sont organisés en groupes de trois nommés triades. Chaque triade est composée de points de chacune des trois couleurs.

Si vous vous tenez à une distance suffisante de votre écran, la lumière des points individuels en une triade apparaît mélangée; ainsi vous avez un mélange des trois couleurs. De cette façon, chaque triade peut proposer une grande succession de couleurs selon

l'éclat des composants de ces couleurs.

Ce que l'Apple fait.

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

L'Apple propose du texte et des graphiques en contrôlant l'éclat du groupe d'électrons tirés par le pistolet à électrons. Les électrons de la télévision attirent automatiquement le faisceau à chaque triade sur la surface visible, l'un après l'autre. L'Apple allume le faisceau pour répartir des espaces lumineux, et il l'éteint pour donner des espaces sombres. Les couleurs sont produites en allumant et en éteignant le faisceau entre chaque triade. Par exemple, pour obtenir la couleur violette, le faisceau est allumé quand il est attiré vers le phosphore rouge, éteint quand il est attiré vers le vert et de nouveau allumé quand il est attiré vers le bleu.

Les graphiques à double haute résolution.

Pour obtenir des graphiques à double haute résolution, l'Apple divise chaque triade en quatre sections et est capable d'allumer ou d'éteindre le faisceau pour chaque section. Il y a une commande allume/éteint ou "bit" dans le RAM d'Apple pour chaque section de chaque triade; et ce bit détermine quand l'Apple allume ou éteint le pistolet à électrons pour chaque section. Toute combinaison possible d'espaces sombres et lumineux à l'intérieur d'une triade produit une couleur différente. De cette façon, l'Apple peut produire une de 16 couleurs à chaque triade. Chaque triade correspond à un élément simple d'une image, c'est à dire à un point.

Comment les couleurs sont formées.

Chaque triade contient donc un point phosphore rouge, vert et

bleu, dans cet ordre. La premiere section de chaque triade correspond aux trois quarts du phosphore rouge, de facon a ce que lorsque un bit dans la section RAM d'Apple indique que le pistolet a electrons devrait etre allume pour cette section, les trois quarts du phosphore rouge brillent. De meme la seconde section correspond a un quart du phosphore rouge et une moitie au phosphore vert. La troisieme section correspond a un demi phosphore vert et aux trois quarts du bleu.

Voici une triade divisee en quatre sections correspondant a un point:

Rouge	vert	bleu
1ere/ 2eme	/ 3eme	/4eme.

JAYET Alain
43 bis rue de Fesleux
52100 ST. MARICQ
T. 021 51 57 92

Comment la couleur intervient.

Quand vous regardez votre moniteur, vous voyez parfois un melange

de couleurs entre des points de differentes couleurs. Il y a une raison simple a cela. Trois points de phosphores consecutifs sont capable de produire n'importe quelle couleur. Par deux points d'une triade et un d'un autre vont se melanger et produire une couleur differente. Un point bleu (faisceau allume de rouge et vert ou de bleu) se trouve a gauche d'une triade rouge (faisceau de rouge ou bien de vert et bleu), la lumiere du rouge et du bleu va se melanger et vous aurez comme couleur du violet. Mais si vous examinez precisement la couleur avec la Zoom, vous verrez un point bleu a cote d'un point rouge.

APPENDICE IV.

PRODOS ET DAZZLE DRAW.

Si au lieu de choisir le systeme Easy file simplifie, vous utilisez le systeme professionnel File/Prodos dans Dazzle Draw, vous utilisez Apple Computer ProDOS. ProDOS signifie Professional Disk Operating System pour les ordinateurs Apple II. Un "Operating System" dit a l'ordinateur comment garder une trace des fichiers sur une disquette. ProDOS a ete designe pour identifier les disquettes individuelles par leur nom plutot que par le lecteur de disquette. Chaque disquette est considere comme un volume d'informations et est identifie par son nom de volume.

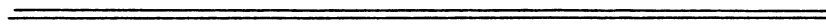
Quand vous formatez une disquette pour l'utiliser avec ProDOS, vous devez taper un nom pour le volume. L'information sur un volume est repartie en fichiers. Pour charger un fichier, le sauver ou l'effacer, vous devez dire a ProDOS a la fois le nom du fichier et le nom du volume sur lequel il est. Sinon, ProDOS ne le trouvera pas.

Le prefixe est fourni par ProDOS pour vous aider a organiser vos

fichiers. Vous pouvez commencer le nom d'un volume avec le nom du prefixe, puis charger, sauver ou detruire le fichier en donnant seulement son nom. ProDOS ajoute le nom du fichier a la fin du prefixe pour identifier le bon fichier.

ProDOS a un type special de fichiers nomme "fichier annuaire" ou juste annuaire. Un annuaire contient les noms des autres fichiers qui sont consideres comme etant a l'interieur de l'annuaire.

Dazzle Draw fournit deux commandes speciales qui vous aident avec ProDOS; Prefix et One Line. Prefix vous permet de changer ce nom du Prefixe ProDOS automatiquement ajoute au nom du fichier que vous tapez; et One Line vous dit le nom de tous les volumes dans les lecteurs connectes a votre ordinateur. Rappelez vous que le prefixe ne peut etre que le nom d'un volume ou le nom d'un volume suivi d'un nom d'annuaire.



Apple Computer, Inc.
1655 California Avenue
Cupertino, CA 95014
Tel. (415) 961-2000