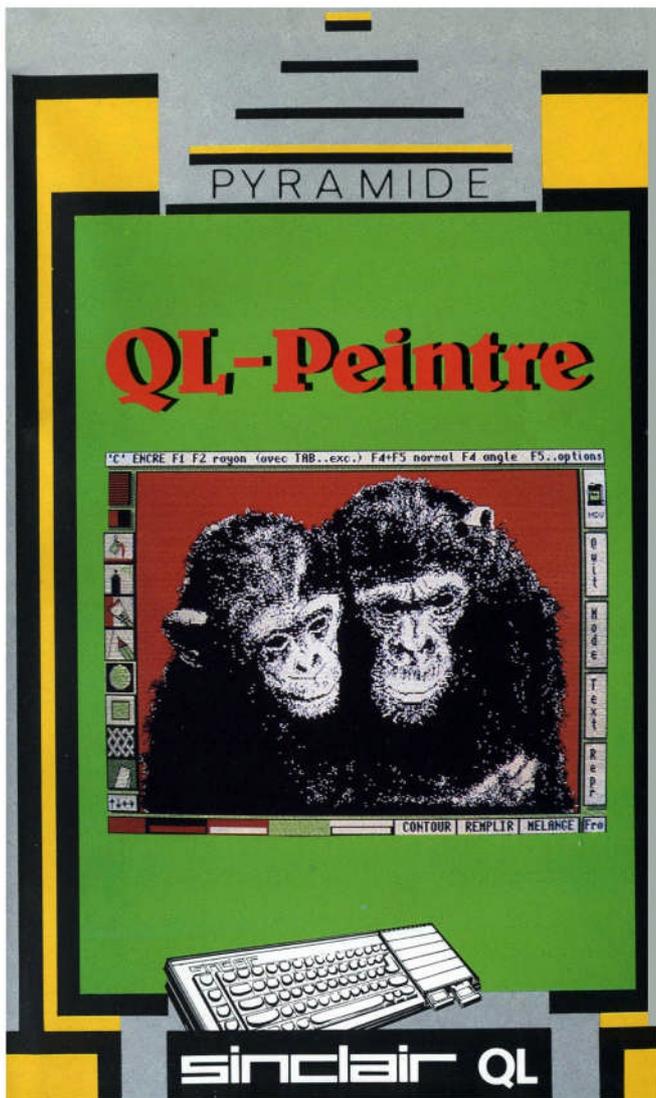


QL Peintre



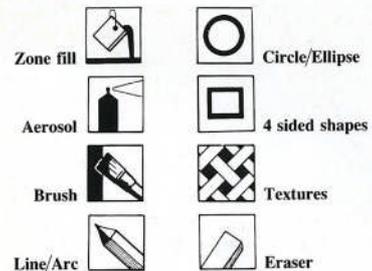
QL-Peintre

All the powerful features you will need to obtain stunning results in both **4 colour (high resolution) mode and 8 colour (low resolution) mode**, together with probably the most user-friendly interface of any design program.

QL-Peintre combines the best of all worlds:

ICON DRIVEN - for fast selection of main options;

HELP WINDOW - on-screen instructions at every stage.



Additional functions:

Text insertion (2 fonts and 6 sizes), **screen copy** with vertical and horizontal mirroring and colour mix, **recolour**, **jotter** facility, **bi-lingual** on screen instructions, **screen dump**, full **rubber-banding**, **true screen-pan/scroll** ability, **brush/texture definition**, **zoom/magnify** facility, plus useful **Superbasic** extensions, and many more surprises!

A Pyramide selection

Author: Mick Andon, 1986.

QL Peintre

Le dessin assisté par ordinateur sur le QL !

1. Quelle est son application ?

QL peintre vous permet de créer plus facilement vos dessins, car il met à votre disposition beaucoup de fonctions graphiques qui seraient très difficiles d'assimiler à la main sur du papier. Vous pouvez donc obtenir des dessins d'un style nouveau haut qu'elles vous n'auriez pas osé songer sans le QL.

2. Faire une copie de sécurité

Pour l'usage de tous les jours il est fortement conseillé de faire une copie de sécurité de QL peintre, de telle manière que si votre copie ne se charge plus, vous pouvez toujours refaire une copie de l'original.

Voici la procédure à suivre :

- Enlevez tout microdrive des drives,
- Faites RESET (bouton sur le côté droit du QL),
- Appuyez sur F1 ou F2,
- Mettez l'original dans le drive de gauche et une cartouche vierge dans celui de droite,
- Tapez : Irun mdv1_clone (puis ENTREE),
- Lorsque les deux drives ont arrêté de tourner, enlever les deux cartouches, mettez l'original dans un endroit protégé et travaillez avec la copie.

3. Charger le programme

- Faites RESET (bouton sur le côté gauche),
- Mettez la cartouche contenant le programme dans le lecteur un (à gauche),
- Appuyez sur F1,
- Après quelques secondes le programme va vous demander le langage dans lequel il va vous donner des explications (appuyez sur 1 ou 2),
Le programme va alors commencer à charger,
- Lorsque celui-ci est chargé, l'écran va se dégager est un bord clignotant va apparaître en bas à gauche pour indiquer que vous êtes en mode « Options Principales ».

4. Options Principales

Celles-ci sont les options disponibles immédiatement à partir du curseur clignotant. Vous pouvez le déplacer avec les quatre flèches pour indiquer l'option principale désirée. Appuyez sur F5 pour confirmer votre choix.

← → ↑ ↓ (ou joystick) pour bouger le curseur ou la forme

ESPACE (ou le bouton de tir) pour placer la forme sur le dessin

C pour changer de couleur

F5 pour confirmer une option

ESC pour quitter l'option

Le petit son que vous entendez lorsqu'une fonction est choisie peut-être supprimé si vous appuyez sur **S** lorsque vous êtes dans le mode « Options Principales ».

Les fenêtres qui sont à gauche et à droite de l'écran indiquent ces options.

Les fenêtres en bas de l'écran indiquent les « Options Secondaires ».

La fenêtre du haut de l'écran est une fenêtre d'aide qui indique les instructions.

4.1 Remplissage de formes

Le curseur de travail apparaît sur le coin en haut à gauche de l'écran principal. F4

Pour choisir une couleur différente, appuyez sur **C** et pour quitter ce mode appuyez sur **ESC**.

Encore une petite remarque : faute de place sur la version 128K, il n'a pas été possible de créer un algorithme de remplissage universel. Il se peut donc que vous deviez faire un remplissage en plusieurs étapes pour des formes complexes.

4.2 Aérographe (bombe de peinture)

Le curseur apparaît au centre de la fenêtre principale. Utilisez les flèches pour déplacer celui-ci, et **ESPACE** pour « sprayer » avec la couleur choisie (modifiable par **C**).

F1 permet d'installer un « brouillon » envoie gauche de l'écran principal. Rassurez-vous, votre dessin n'est pas détruit, vous pouvez le récupérer avec **F2** (ce qui enlève le brouillon).

F3 permet d'augmenter la vitesse du mouvement du curseur. **F4** permet de la réduire.

F5 permet d'accéder à la sous-option « Recoloriage d'écran ».

Toujours **ESC** pour quitter...

4.3 Lignes / Arcs de cercle

Un point clignotant apparaît au centre de la fenêtre principale. Si vous le déplacez avec les quatre flèches, vous verrez qu'une ligne se forme entre le point que vous déplacez et le point fixe. Si vous appuyez sur **ESPACE**, une ligne se tracera entre les deux de façon permanente. Remarquez que le point fixe se trouve maintenant sur le même endroit que le point mobile.

Si vous désirez placer l'origine de la droite (le point fixe) un autre endroit que celui du bout de la ligne précédente, placez le point mobile sur l'endroit d'origine désiré et appuyez sur **CTRL**. Le point fixe rejoindra le point mobile, et un cercle apparaîtra momentanément à cet endroit pour mieux le signaler.

En appuyant sur **F1**, votre ligne s'incurve sera de plus en plus pour se transformer en arc de cercle, **F2** permet d'aller dans l'autre sens.

C permet de changer la couleur, **F5** permet d'accéder aux « Options Secondaires » suivantes : Recoloriage, ←← →→, Mode rempli, Mode mélange. Vous commencez à vous douter de l'effet de **ESC** ...

4.4 Cercles / Ellipses

Un cercle que vous pouvez déplacer avec les quatre flèches apparaît au centre de l'écran. En appuyant sur **ESPACE**, le cercle restera de façon permanente, et ce dans la couleur que vous aurez choisie par **C** (ce qui est noir par défaut).

Voici un petit tableau des commandes :

F1	Augmenter le rayon
F2	Diminuer le rayon
TAB et F1	Augmenter l'excentricité (ellipse)
TAB et F2	Diminuer l'excentricité (ellipse)
F4	Tourner l'ellipse
F4 et F5	Obtenir le cercle d'origine
C	Changer de couleur
EXC	Quittez cette option

F5 permet d'utiliser les Options Secondaires suivantes : Recoloriage d'écran, Mode rempli, Mode mélange, Mode contour.

Un petit conseil pour obtenir des effets spectaculaires : choisissez le mode contour et en bougeant permanence votre cercle avec les flèches ainsi qu'en demandant un tracé en appuyant constamment sur **ESPACE**, influencez sur sa taille et son excentricité avec les diverses touches de fonctions. Ceci est possible car dans QL Peintre toutes les fonctions sont CUMULABLES !

4.5 Formes à quatre côtés

Un rectangle apparaît au milieu de l'écran. Toujours les flèches pour déplacer cette forme et **ESPACE** pour la placer à l'endroit désiré.

F1 permet d'augmenter la taille du rectangle.

F2 la diminue.

TAB et **F1** augmentent la largeur ET diminuent la hauteur.

TAB et **F2** augmentent la hauteur ET diminuent la largeur.

Vous commencez à connaître **C**, **ESC**, et **F5** qui permet d'obtenir les Options Secondaires suivantes : Recoloriage, Mode rempli, Mode mélange, Mode contour et (X).

4.6 Textures (fonds)

Cette fois-ci, l'appui sur **ESPACE** provoque l'affichage de la texture sélectionnée à l'endroit du curseur, que vous pouvez déplacer avec les flèches. La texture en cours est affichée en bas de l'écran.

F1 permet l'accès au « Brouillon »,

F2 le retire,

F3 augmente la vitesse du curseur,

F4 la diminue (le pas ou incrémentation pour chaque mouvement est indiquée au bas de l'écran et est par défaut 8 pour les textures).

4.7 Gomme

La couleur du PAPIER (c'est-à-dire la couleur du fond) est indiquée au bas à gauche de l'écran. Vous pouvez déplacer la gomme avec les flèches et l'activer en appuyant sur **ESPACE**. Pour gommer une surface importante, utilisez les 4 flèches et garder **ESPACE** enfoncé. Cela va gommer dans la couleur courante du papier. Vous pouvez la modifier en appuyant sur **C**. Vous verrez alors la nouvelle couleur s'afficher en bas à gauche de l'écran.

ESC a encore et toujours l'effet magique de vous faire sortir de cette option.

4.8 Déplacer le dessin

Il arrive souvent qu'un dessin soit décentré par rapport à l'écran (c'est tellement difficile à prévoir au début...). Heureusement que, grâce à QL Peintre, vous pouvez sans problème déplacer l'image avec les 4 flèches (si bien sûr vous êtes dans cette option).

Vous avez en plus l'avantage de ne pas risquer de perdre un morceau de l'image pendant l'opération, car si l'image dépasse trop par exemple en bas, vous la retrouvez en haut. Il vous suffit alors de remonter toute l'image.

Deviner l'usage de **ESC** !

4.9 Opérations sur les Microdrives

Pour que cette option fonctionne, il vous faut IMPÉRATIVEMENT une cartouche de travail dans le lecteur 2. Le programme vous demande d'ailleurs la confirmation de la présence de celle-ci. Si ce n'est pas le cas, rien n'est perdu : **ESC** est là pour vous sauver. Si vous êtes assez fortuné pour avoir eu les moyens d'en mettre une, tapez **F5**.

Après quelques secondes le menu va apparaître et les options suivantes vont être disponibles :

- **F1** pour voir la liste des fichiers présents sur la cartouche. Le nom de la cartouche apparaîtra en premier , puis en pressant ↓ le nombre de secteurs restants. Utilisez ↓ pour parcourir la liste vers le bas et ↑ pour la consulter vers le haut. **F5** vous permettra de revenir au menu Microdrive.
- **F2** permet de sauver l'image se trouvant sur l'écran. Il vous faudra d'abord indiquer un titre pour cette image et le nombre de caractères ne doit pas dépasser 10. Les côtés de l'écran vont devenir noirs pendant la sauvegarde, mais ce n'est pas une maladie : cela n'est que temporaire. Une fois la sauvegarde effectuée, vous allez retomber sur le mode Options Principales.
Il est intéressant de savoir que le suffixe _Qdraw est rajouté d'office au nom de votre image, ceci permettant programme d'identifier ses images.
Pour récupérer l'image sous SuperBASIC vous devez faire :
lbytes MDV2_(nom de l'image)_QDRAW, 133156. Cette instruction chargera l'image au bon endroit de l'écran.
Note : il n'est pas nécessaire pour charger l'image d'avoir le programme en mémoire
- **F3** permet de charger une image. Il vous faut sélectionner son nom avec les flèches ↑ et ↓ puis appuyer sur **F5**. Le programme ne chargera que des fichiers ayant le suffixe _Qdraw. Lorsque l'écran est chargé, vous allez vous retrouver dans le mode Options Principales.
- **F4** supprimera une image. Pour l'indiquer, même procédure que pour **F3**. Il vous faut ensuite appuyer sur une touche quelconque pour confirmer votre choix. Après avoir appuyé sur **F5** vous serez dans le menu Microdrive.
- **ESC** vous fera revenir dans les Options Principales.

4.10 Quitter votre dessin

Quitte sert à nettoyer l'écran, donc ATTENTION ! Ne choisissez pas cette option si vous avez un dessin valable, et non sauvegardé, sur l'écran.

Le programme vous demande alors de choisir la couleur du papier de fond avec les 4 flèches comme si vous aviez utilisé la commande **C**.

En appuyant sur **F5** l'écran sera alors rempli de la bonne couleur, mais **ESC** vous permet d'éviter le massacre...

4.11 Changer de mode graphique

Le choix de cette commande entraîne un changement de mode. Si vous êtes par exemple en mode 4 vous passerez en mode 8 et vice versa. Il faut faire très ATTENTION avec cette commande car elle supprime impitoyablement tout dessin à l'écran.

4.12 Texte

Cette commande permet de mettre des commentaires sur l'image. Vous devez d'abord donner le texte (16 caractères maximum). Si à ce stade vous appuyez sur ENTRÉE sans avoir entré de texte, vous allez quitter le mode texte.

Vous devez ensuite utiliser les 4 flèches pour positionner votre texte à l'endroit désiré et appuyez sur **ESPACE** pour afficher le texte. Vous pouvez recommencer cette étape autant de fois que vous le désirez, cela vous évitant de retaper un texte s'il doit se répéter beaucoup. Vous pouvez d'ailleurs choisir une autre encre en tapant **C**.

F1 permet d'entrer un nouveau texte.
F2 permet de choisir le style d'écriture 1.
F3 permet de choisir le style d'écriture 2.
F4 permet de changer de taille de caractères (6 au total).
Et toujours l'inévitable **ESC**.

4.13 Copie partielle de l'écran

Cette fonction permet de reproduire une part de l'écran à un autre endroit de celui-ci. Il faut d'abord spécifier ce qui va être copié : une « boîte » permet de délimiter cette zone. Deux modes existent, le mode TAILLE et le mode POSITION.

Définition de la TAILLE :

Une flèche pointe la boîte en bas à gauche. Déplacez-la avec les flèches de curseur et appuyez sur **ALT** pour faire suivre la boîte.

Définition de la POSITION :

Une flèche pointe la boîte en haut à droite. Déplacez-la pour la mettre dans la bonne position et appuyez sur **ALT**.

Vous pouvez passer d'un mode à l'autre en appuyant sur **CTRL**. Au départ le programme vous met d'office en mode TAILLE. Lorsque la boîte pointe la zone désirée, appuyez sur **F5**.

Un curseur (←→) va apparaître en haut et à gauche de la boîte. Déplacez-le avec les flèches et appuyez sur **ALT** pour mettre la boîte à sa nouvelle position (qui indique où va aller la zone choisie). Si la position ne vous satisfait pas encore, vous pouvez recommencer cette étape.

Avant de lancer la copie, on peut préciser le sens de celle-ci : un indicateur en bas de l'écran vous la montre.

↑↑ Indique Normal.

↓↓ Indique que la copie sera copiée « la tête en bas », c'est-à-dire inversée dans le sens vertical. Vous pouvez influencer l'indicateur avec la touche **F1**.

Lancer la copie avec **F5**. Après celle-ci, la boîte va réapparaître dans sa position d'origine.

À n'importe quel moment de cette Option, un appui sur **ESC** va provoquer l'inévitable : vous allez quitter l'Option !

5. Les Options Secondaires

Ce sont les options auxquels on n'a accès qu'indirectement, via les options principales. (Dans ce qui va suivre, option principale va être abrégé avec O.P.)

5.1 Sélection de la couleur

(Toutes O.P.)

Un appui sur la touche **C** permet de choisir la couleur désirée comme suit :

← et → permettent de choisir la première couleur,

↑ permet de choisir la deuxième couleur,

↓ permet de choisir la manière de mélanger les deux.

La couleur en cours de sélection apparaît en haut et à gauche de l'écran. Appuyez sur **C** pour revenir dans l' O.P.

Note : les options secondaires qui vont suivre seront affichées en bas de l'écran. Pour les choisir, il faut, lorsque vous êtes dans l'O.P., appuyer sur F5, puis avec les touches ← et → choisir celle qui vous convient, puis appuyer à nouveau sur F5.

5.2 Recoloriage de l'écran

(Toutes O.P.)

4 ou 8 couleurs (selon le mode choisi) s'afficheront dans la fenêtre correspondante. Avec ← et →, choisissez la couleur que vous désirez modifier puis avec ↑ et ↓ indiquer la couleur que vous désirez mettre à sa place. Vous pouvez répéter ceci pour chaque couleur si vous le désirez. Un appui sur **F5** va provoquer le recoloriage, et je ne vais pas vous dire la touche qui vous permettra de l'éviter... (pour ceux qui n'ont encore rien compris : c'est **ESC**).

5.3 Changement de brosse

(O.P. Brosse seulement)

La brosse courante est indiquée, ainsi que son numéro associé. Avec ↑ et ↓, choisissez la nouvelle plume qui vous convient le mieux, puis appuyer sur **F5**.

5.4 Changement de texture

(O.P. Textures seulement)

Choisissez la nouvelle texture avec ↑ et ↓ puis appuyer sur **F5**.

5.5 ←←← →→→

(O.P. Lignes / Arcs seulement)

La sélection de cette fenêtre avec **F5** va la mettre en aversion vidéo pour indiquer que vous vous trouvez bien dans ce mode.

Celui-ci va influencer sur la manière de travailler avec les lignes/arcs : après avoir tracé, par exemple, une ligne, l'origine du trait va rester à la même position et ne va pas se mettre à l'arrivée (à expérimenter...).

Pour quitter ce mode, vous devez reporter cette case avec **F5**. L'inversion vidéo va disparaître.

5.6 Remplissage

(O.P. arc, cercle, formes à 4 côtés)

Ce mode se choisit comme en 5.5. Il remplit la forme affichée, ce qui lui donnera un aspect « Solide » puisque ce qui se trouve à l'intérieur de la forme sera écrasé (rempli avec la couleur courante).

5.7 Mélange

(O.P. arc, cercle, formes à 4 côtés)

Ce mode est choisi comme en 5.5. Ce mode correspond au mode « OVER -1 » du SuperBASIC et respecte le dessin. Si par exemple vous tracez un cercle dans ce mode et que vous remettez exactement le même par-dessus, il va disparaître en laissant le dessin intact.

NOTE : si la couleur d'encre courante est NOIR, rien ne va s'afficher si vous demandez le tracé d'une forme.

5.8 Contour

(O.P. cercle, formes à 4 côtés)

Ce mode est choisi comme en 5.5. Il signifie que toute forme affichée va se dessiner avec la couleur d'ENCRE courante et va être rempli avec la couleur courante de papier. Cette dernière peut être changée dans l'O.P. « Gommer ».

5.9 (X)

(O.P. forme à 4 côtés seulement)

La fenêtre va passer en inversion vidéo lors de sa sélection et des petits cercles vont apparaître à chacun des 4 côtés du carré (sur l'écran de dessin).

Chaque cercle indique que lorsque la forme sera déplacée avec les 4 flèches, ce coin va bouger aussi.

Chaque coin est numéroté de 1 à 4 et l'appui de la touche correspondante va soit enlever le cercle soit le rajouter. Si le cercle n'est plus là, le coin en question ne bougera pas. Vous pouvez donc de cette manière influencer sur la forme dont vous avez besoin.

Utiliser **F5** pour revenir dans l'O.P.

5.10 Brouillon

(O.P. aérographe, remplissage de forme, texture)

Cette option n'a pas besoin d'être choisie avec **F5**. Elle est activée avec **F1**, ce qui place un petit brouillon en haut à gauche de l'écran de dessin. Le dessin qui était en dessous n'est pas perdu...

Vous pouvez maintenant faire des recherches, des esquisses, etc. dans ce brouillon pour voir « ce que cela donne » sans avoir besoin d'endommager le dessin.

NOTE : l'O.P. Copie d'écran partielle est disponible dans cette option, ainsi que les Options Secondaires Couleur, Changement de Brosse, Recoloriage, mais elles ne vont influencer l'image qu'à l'intérieur du brouillon.

Le brouillon peut être enlevé avec **F2**, et vous retrouverez avec plaisir votre dessin complet.

Note finale : si la situation (très très improbable) de « crash » du programme intervient, vous pouvez le redémarrer sans avoir à attendre un nouveau chargement avec : RUN (suivi de ENTRÉE).

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonnes créations et BONNE CHANCE !

Mick ANDON

Documentation traduite en français par Alexandre GASSMANN

