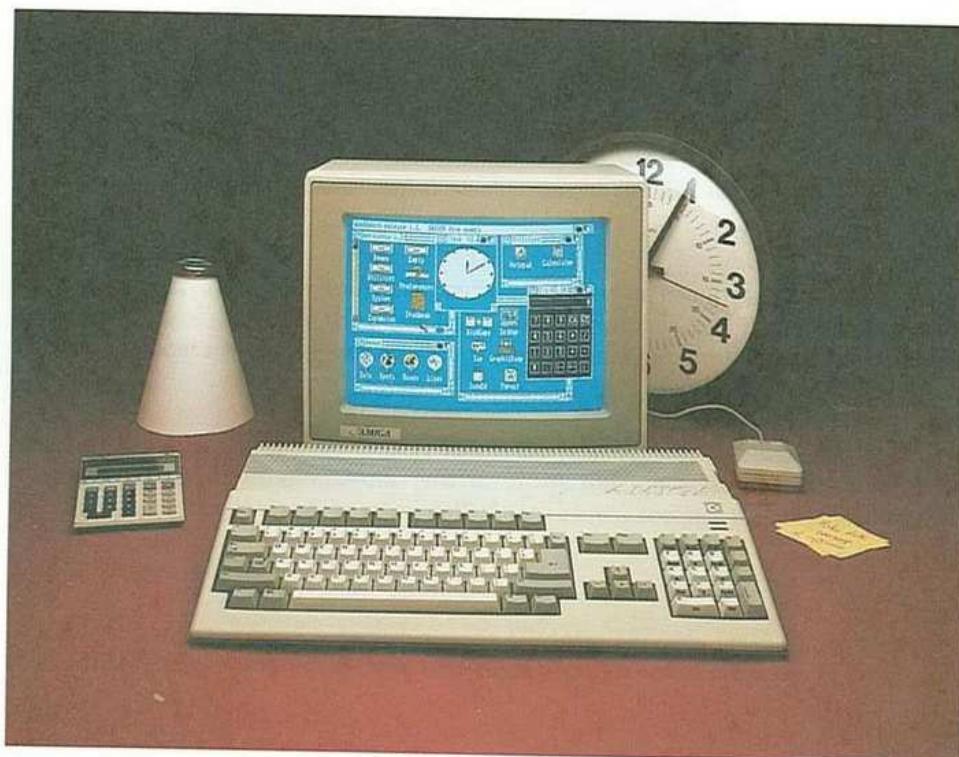


Les outils de l'Atelier



La disquette Atelier contient plusieurs outils ; dans le présent chapitre, on décrit :

- *l'Horloge, le Bloc-notes, la Calculatrice, l'Editeur d'icônes, le synthétiseur de parole Say, le vichage graphique et le sélecteur de clavier SetMap.*
- Elle contient aussi des démonstrations qui montrent les capacités graphiques de l'Amiga.

Vous trouverez ces outils de démonstration des facultés graphiques dans le «Demos Drawer» (Tiroir Démos) sur l'Atelier. Pour commencer une démonstration, sélectionnez l'une des icônes dans le tiroir «Demos», puis Ouvrir dans le menu Atelier. Pour arrêter une démonstration, sélectionnez la cellule «Fermeture» dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de démonstration.

L'Horloge

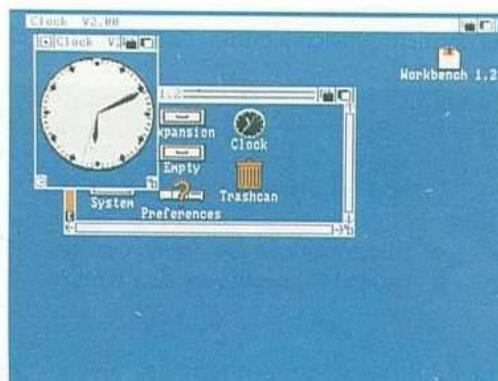
L'horloge vous donne l'heure et la date. Vous pouvez de plus l'utiliser comme réveil.

Mise à l'heure

Pour mettre l'horloge à l'heure, utilisez l'outil Paramètres. (Pour en apprendre plus sur Paramètres, consultez le chapitre 6.)

Ouverture de l'horloge

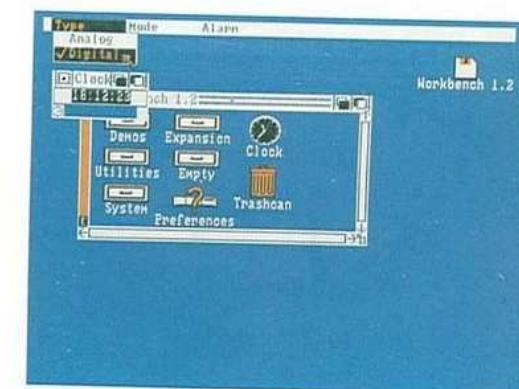
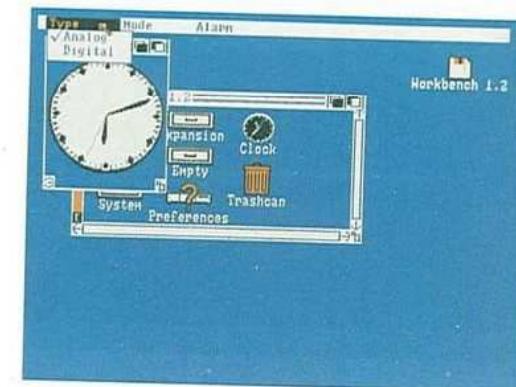
Pour ouvrir l'horloge, cliquez deux fois l'icône de l'horloge dans le tiroir de la disquette Atelier. Une horloge analogique comportant une trotteuse apparaît alors dans une fenêtre.



Pour choisir l'un des menus décrits ci-après, vous devez tout d'abord sélectionner la fenêtre dans laquelle l'horloge apparaît.

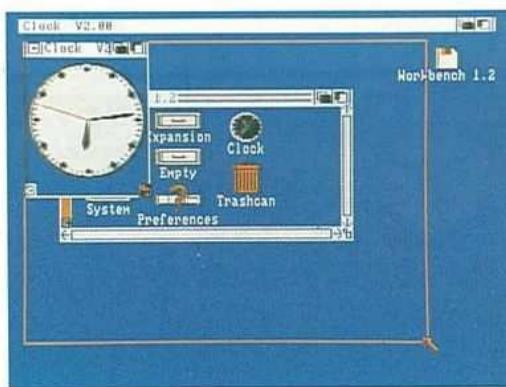
Transformation de l'horloge analogique en horloge numérique

Choisissez le type d'horloge que vous voulez, soit analogique («analog») soit numérique («digital») dans le menu Type. Le type actuellement choisi est indiqué par un repère.

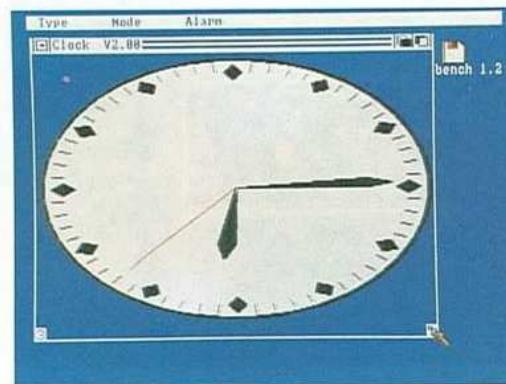


Modification de la taille et de la position de l'horloge

Pour changer la taille de l'horloge analogique, faites glisser la cellule Dimension jusqu'au coin inférieur droit de la fenêtre. (On ne peut pas changer la taille de la fenêtre de l'horloge numérique.)



Pour déplacer l'horloge, faites glisser la fenêtre par sa ligne Déplacement.

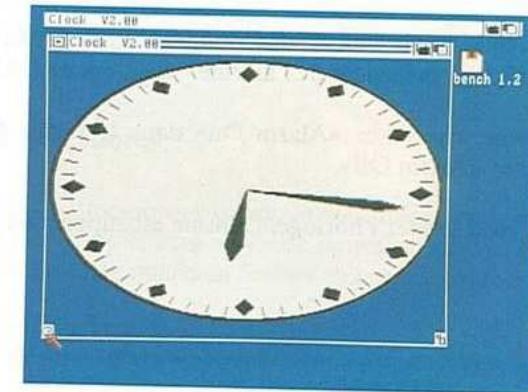
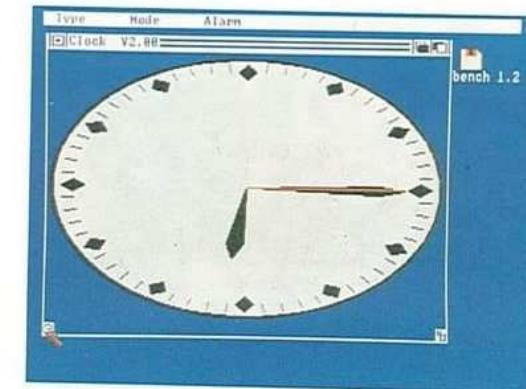


Horloge sur 12 ou 24 heures

Vous pouvez choisir un affichage sur 12 ou 24 heures à partir du menu Mode. La valeur courante est indiquée par un repère.

Affichage des secondes

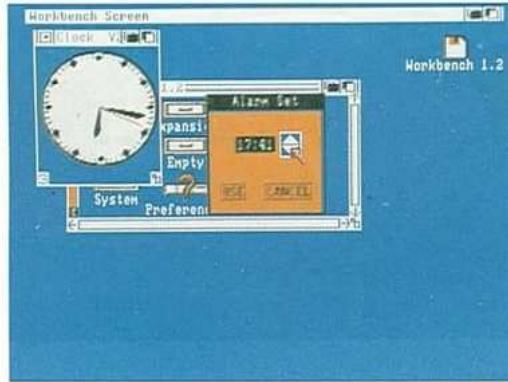
Si vous ne voulez pas afficher la trotteuse sur une horloge analogique ou les chiffres des secondes sur une horloge numérique, sélectionnez la cellule Secondes dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de l'Horloge. On restaure la trotteuse ou le chiffre des secondes en réseleccioant la cellule Secondes.



Réglage de l'alarme

Les rubriques du menu Alarme vous permettent d'utiliser l'horloge comme un réveil. L'«alarme» est un bref flash sur l'affichage (le même que celui qui apparaît en cas d'erreur) accompagné d'un bip sonore également court, si l'Amiga est raccordé à un équipement audio. La fenêtre de l'horloge apparaît sous la même

forme que toutes les autres fenêtres de l'Atelier. Pour régler l'alarme, choisissez «Régler». Dans la demande qui apparaît, l'heure est indiquée soit par une horloge sur 24 heures, soit sur 12 heures avec AM (matin) ou PM (après-midi). Pour changer le réglage de l'heure, pointez les chiffres des heures, cliquez le bouton Sélection, puis sélectionnez soit la flèche vers le haut (pour avancer l'heure), soit la flèche vers le bas (pour la retarder). Procédez de même pour les minutes. La sélection de AM (matin) ou PM (après-midi) change le réglage.



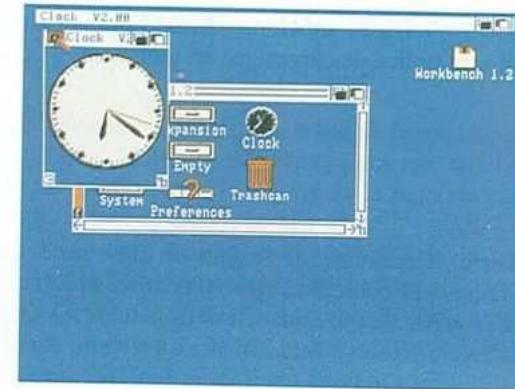
Quand l'heure est réglée correctement, sélectionnez «USE». Si, au contraire, vous voulez revenir au réglage précédent de l'alarme, sélectionnez CANCEL.

Pour mettre l'alarme, choisissez «Alarm On» dans le menu Alarm. Pour la supprimer, choisissez «Alarm Off».

REMARQUE : Si vous fermez l'horloge, l'alarme est supprimée.

Fermeture de l'horloge

Pour fermer l'horloge, sélectionnez la cellule «Fermeture» dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

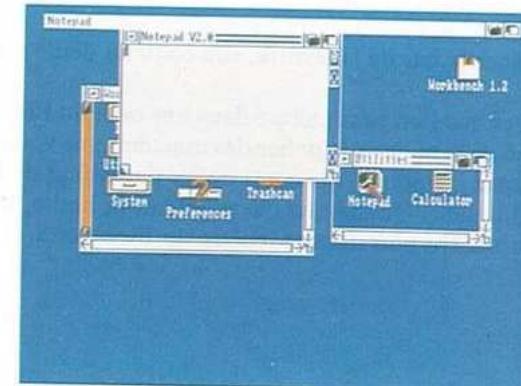


Le Bloc-notes

L'outil Bloc-notes vous permet de conserver des notes ou de créer des documents courts. Le Bloc-notes se trouve dans le tiroir Utilitaires de la disquette Atelier.

Ouverture du Bloc-notes

Vous pouvez ouvrir le Bloc-notes en cliquant deux fois son icône. Il apparaît alors une fenêtre pour le Bloc-notes et sa police de caractères est chargée. Le Bloc-notes est prêt à accepter du texte quand sa fenêtre change de couleur.

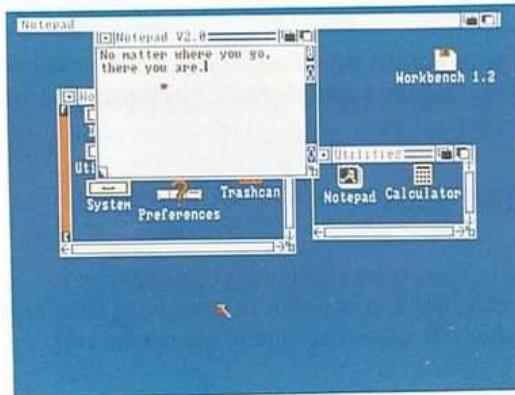


Pour ouvrir le Bloc-notes sans charger sa police de caractères depuis la disquette, sélectionner l'icône Bloc-notes, choisissez Info sur le menu Atelier, et l'outil «Types string window» (Fenêtre de saisie). Tapez «FLAGS=nofonts», appuyez sur la touche RETOUR et sélectionnez la cellule Sauver.

Si vous ouvrez le Bloc-notes sans charger la police de caractères depuis la disquette, vous pouvez choisir la rubrique «Read Fonts» (Lire polices) dans le menu Projet pour lire la police de caractères en mémoire.

Saisie de texte

Pour effectuer la saisie, sélectionnez la fenêtre du Bloc-notes (si elle ne l'est pas déjà) puis tapez le texte. Les caractères que vous tapez apparaissent à gauche du curseur texte (la barre verticale qui apparaît dans la fenêtre). Quand vous ajoutez des caractères, tous les caractères situés à droite du curseur texte se déplacent vers la droite ou, s'ils ont atteint le bord droit de la fenêtre, descendent d'une ligne. (Pour voir comment cela fonctionne, essayez d'ajouter des caractères.)



Quand vous atteignez le bas de la fenêtre, son contenu défile vers le haut.

Le nombre de lignes que l'on peut inclure dans une note du Bloc-notes est limité. Cette limite dépend de la taille de la police de caractères que vous utilisez. (Avec la police normale Topaz – 9 points, qui est la police par défaut du Bloc-notes, vous pouvez entrer 163 lignes.) Quand vous avez atteint la limite, les caractères que vous tapez n'apparaissent plus dans la fenêtre du Bloc-notes.

Déplacement du curseur texte

Pour déplacer le curseur texte, pointez un endroit à l'intérieur de la note, puis cliquez le bouton Sélection. (Notez que vous ne pouvez pas déplacer le curseur texte sous la dernière ligne de caractères déjà entrés.) Vous pouvez également déplacer le curseur texte en utilisant les touches curseur. Notez que lorsque vous appuyez sur la touche curseur «vers le haut» ou «vers le bas» et que vous atteignez le haut ou le bas de la fenêtre, son contenu défile.

Vous pouvez vous déplacer vers le haut ou le bas de la page en cours du Bloc-notes en maintenant la touche Majuscules enfoncée tout en appuyant sur la touche curseur «vers le haut» pour aller vers le haut de la page ou sur la touche curseur «vers le bas» pour aller vers le bas.

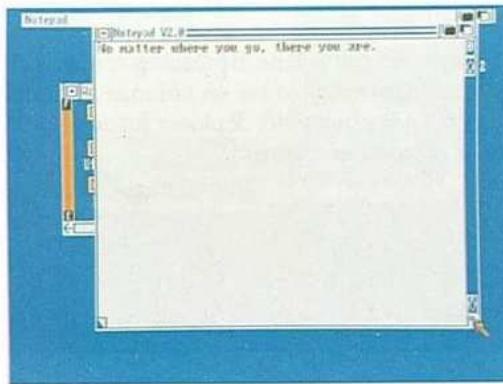
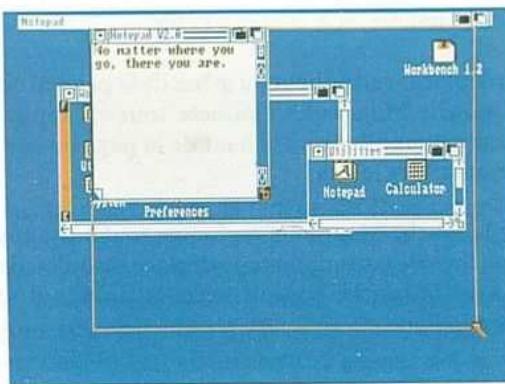
Si vous maintenez la touche Majuscules enfoncée tout en appuyant sur la touche curseur «vers la gauche», le curseur texte se déplace jusqu'au début de la ligne en cours. De même avec la touche curseur «vers la droite» il se déplace jusqu'à l'extrémité droite de la ligne.

Tabulations

Le Bloc-notes est pourvu de tabulations prédéfinies toutes les 8 colonnes, c'est-à-dire que la première tabulation se trouve en colonne 8, la deuxième en 16, etc. Appuyez sur la touche TAB pour vous déplacer jusqu'à la première tabulation située immédiatement à droite du curseur.

Modification de la taille de la fenêtre du Bloc-notes

Vous pouvez changer la taille de la fenêtre du Bloc-notes en déplaçant la cellule Dimension en bas à droite. Votre note est alors reformatée automatiquement.



Déplacement dans un texte

Vous pouvez vous déplacer ligne par ligne dans le texte d'une note en utilisant les cellules de défilement situées à droite de la fenêtre du Bloc-notes. La cellule de défilement vers le haut est la cellule en forme de flèche placée immédiatement sous la cellule Page Précédente. Si vous la choisissez, le texte se déplace d'une ligne vers le haut dans la fenêtre. La cellule de défilement vers le bas, immédiatement au-dessus de la cellule Dimension, déplace le texte d'une ligne vers le bas.

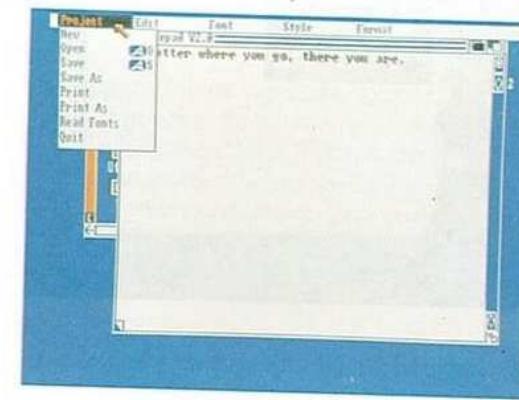
Changement de page

La fenêtre du Bloc-notes comporte deux cellules supplémentaires. La cellule en bas à gauche de la fenêtre est la cellule Page Suivante. Sélectionnez-la pour afficher la page suivante de votre note. La cellule dans le coin supérieur droit est la cellule Page Précédente. Sélectionnez-la pour afficher la page précédente. Quand une note est affichée, le numéro de la page en cours apparaît dans la cellule Page.

Les menus du Bloc-notes

Le Bloc-notes a cinq menus : Projet, Modifier, Police, Style et Format. Ils sont décrits ci-dessous.

Le menu Projet



Nouveau

Choisissez New (Nouveau) pour commencer une nouvelle note.

Ouvrir

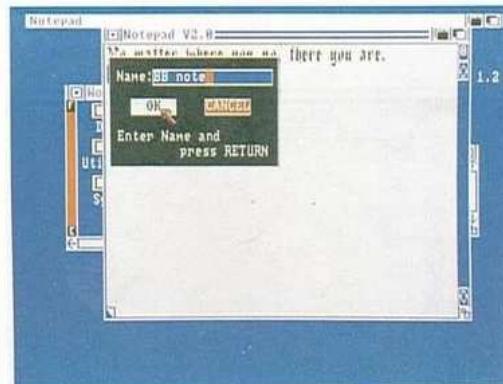
Choisissez Ouvrir pour ouvrir une note que vous avez déjà sauvegardée. Une demande apparaît alors. Sélectionnez la cellule située à droite de «Nom:» puis changez le nom, s'il en apparaît un, et remplacez-le par un nom de votre choix.

Pour modifier ce qui apparaît dans la cellule, appuyez sur la touche DEL pour effacer les caractères à la position du curseur texte et à sa droite. Appuyez sur la touche ESPACE ARRIERE pour effacer les caractères à gauche du curseur. Vous pouvez utiliser les touches curseur «vers la droite» et «vers la gauche» pour déplacer le curseur. Vous pouvez effacer ce que vous avez tapé dans la cellule en appuyant simultanément sur la touche Amiga et sur la touche X. Vous pouvez rétablir le contenu précédent de la cellule en appuyant simultanément sur la touche Amiga et sur la touche Q.

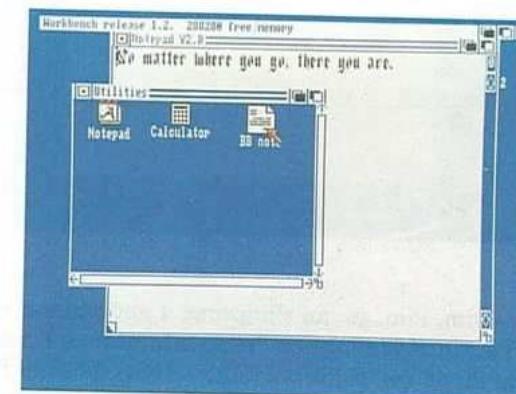
Quand vous avez fini, appuyez sur la touche RETOUR, puis sélectionnez la cellule OK. La note dont vous venez de taper remplace la note précédente.

Sauver

Choisissez «Sauver» pour sauvegarder la note actuelle. Si vous n'avez pas déjà sauvegardé cette note, une demande apparaît et vous permet de lui donner un nom. Tapez un nom, appuyez sur la touche RETOUR, puis sélectionnez la cellule OK.



Si vous sauvegardez un projet que vous avez modifié à l'aide du Bloc-notes, et si vous ne spécifiez pas un nom de répertoire AmigaDOS, le projet est sauvegardé dans le même tiroir que le Bloc-notes.



Sauver comme

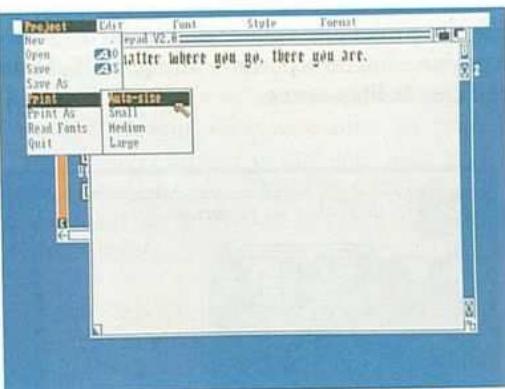
Choisissez «Sauver comme» pour sauvegarder la note actuelle sous un nouveau nom. Une demande contenant le nom précédent du projet apparaît.

Pour changer ce qui apparaît dans la cellule, appuyez sur la touche DEL pour effacer les caractères à la position du curseur texte et à sa droite. Appuyez sur la touche ESPACE ARRIERE pour effacer les caractères à gauche du curseur. Vous pouvez utiliser les touches curseur «vers la droite» et «vers la gauche» pour déplacer le curseur. Vous pouvez effacer ce que vous avez tapé dans la cellule en appuyant simultanément sur la touche Amiga et la touche X. Vous pouvez rétablir le contenu précédent de la cellule en appuyant simultanément sur la touche Amiga et la touche Q.

Quand vous avez fini, appuyez sur la touche RETOUR, puis sélectionnez la cellule OK. Notez que si vous choisissez «Sauver» ou «Sauver comme», votre note est sauvegardée dans le tiroir dont la fenêtre a été sélectionnée quand vous avez ouvert le Bloc-notes.

Imprimer

Pour imprimer votre note, choisissez l'une des rubriques du sous-menu Imprimer. (Pour cela, pointez Imprimer, puis, tout en maintenant le bouton Menu enfoncé, déplacez le pointeur vers la droite, pointez l'une des options expliquées ci-dessous, puis relâchez le bouton Menu.)



Avec l'option Auto-Dim, l'image qui s'imprime a approximativement la même taille que l'image à l'écran. Avec l'option Petite, la largeur de l'image imprimée est le quart de la largeur du papier de l'imprimante. (Utilisez l'outil Paramètres pour spécifier la largeur du papier sur lequel vous imprimez. Remarquez cependant que la spécification de différentes largeurs de papier n'affecte que les notes imprimées quand on a choisi l'option Standard. L'option Standard est décrite ci-dessous.) Avec l'option Moyenne, la largeur de l'image imprimée est la moitié de la largeur du papier. Avec l'option Grande, la largeur de l'image est égale à la largeur du papier.

L'option Graphique dans le sous-menu «Imprimer en» (voir ci-dessous) permet d'imprimer, pour chaque page, une image de ce qui apparaît dans la fenêtre du Bloc-notes. Si l'on choisit l'option Standard dans le sous-menu «Imprimer en», on imprime un texte normal ; les tailles, styles et polices de caractères différents ne sont pas affichés.

Imprimer en

Choisissez Graphique dans le sous-menu si vous voulez imprimer une représentation pixel par pixel du contenu de la fenêtre dans laquelle votre note apparaît (si vous avez une imprimante couleur, vous pouvez imprimer la note en couleur). Choisissez Draft (Standard) si vous ne souhaitez imprimer que le texte de la note.

Si votre note fait plus d'une page, il est possible d'ajouter un espace vide en haut de chaque page. Pour ajouter des lignes blanches, sélectionnez Form-Feed (Saut de page) dans le sous-menu «Imprimer en».

Lire polices

Si vous ouvrez le Bloc-notes sans choisir de police (voir ci-dessus), sélectionnez cette option si vous voulez consulter la liste des polices de caractères.

Quitter

Choisissez Quitter quand vous avez fini et voulez fermer le Bloc-notes.

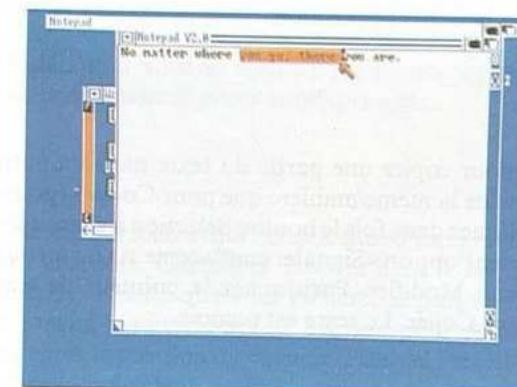
Le menu Modifier

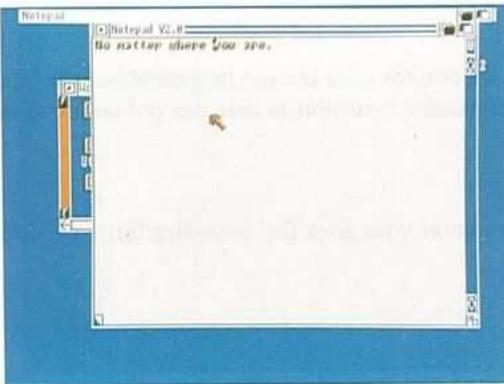
Annuler

Si vous avez sélectionné du texte pour le couper ou le copier et que vous avez fait une erreur ou changé d'avis, sélectionnez Annuler. On peut également utiliser cette option de façon similaire pour mettre fin à un «Trouver» ou à un «Remplacer» (voir ci-dessous).

Couper

Utilisez cette option pour sélectionner du texte et le placer dans le Casier (emplacement spécial pour conserver le texte que vous voulez manipuler) où vous pouvez l'effacer (le couper) ou l'enlever d'un endroit pour l'insérer dans un autre (couper et coller). Pointez tout d'abord le début du texte que vous voulez couper et cliquez deux fois le bouton Sélection, puis pointez la fin du texte et cliquez à nouveau deux fois le bouton Sélection. Le texte sélectionné est mis en valeur. Pour enlever le texte mis en valeur et le placer dans le Casier, choisissez «Couper» dans le menu Modifier.





Le texte reste dans le Casier jusqu'à ce que vous coupez ou copiez un nouveau texte.

Vous pouvez aussi sélectionner le texte à couper en positionnant le curseur texte au début du texte, en choisissant «Signaler emplacement» dans le menu Modifier, puis en amenant le curseur à la fin du texte et en choisissant de nouveau «Signaler emplacement».

A chaque fois que vous coupez ou copiez du texte, ce texte remplace le contenu précédent du Casier.

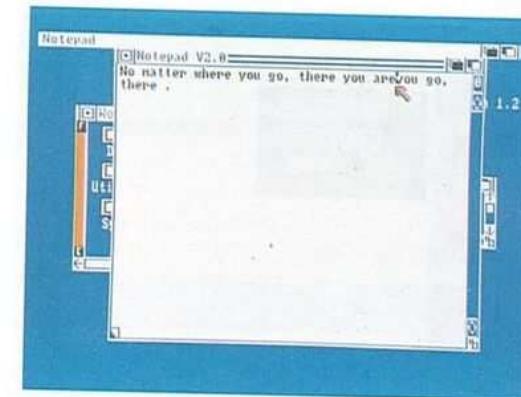
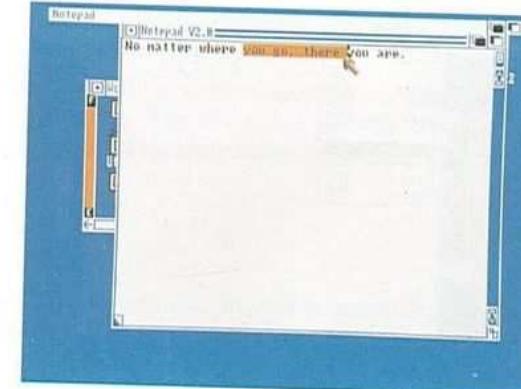
Coller

Pour coller le texte du Casier dans une note, pointez l'emplacement où vous voulez qu'il apparaisse, cliquez le bouton Sélection pour repositionner le curseur texte, puis choisissez Coller dans le menu Modifier.

Le texte est inséré à la nouvelle position.

Copier

On utilise Copier pour copier une partie du texte dans un autre emplacement. Sélectionnez le texte de la même manière que pour Couper (pointez au début et à la fin de la partie, cliquez deux fois le bouton Sélection à chaque fois pour indiquer la position, ou utilisez l'option «Signaler emplacement» du menu), puis choisissez Copier dans le menu Modifier. Positionnez le pointeur de texte à la nouvelle position et choisissez Coller. Le texte est recopié.



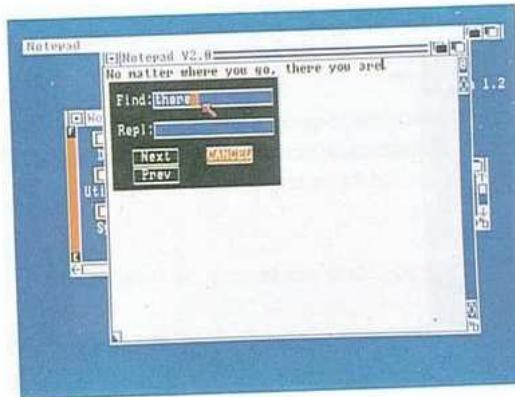
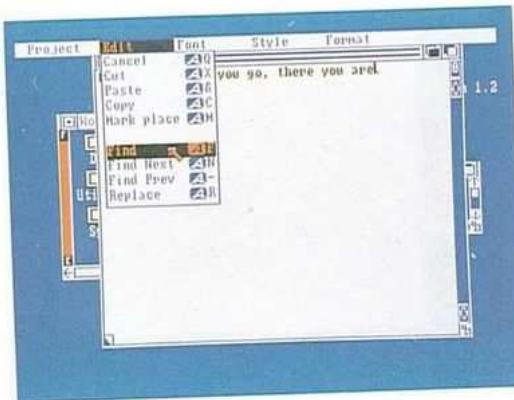
A chaque fois que vous coupez ou copiez du texte, il remplace le contenu précédent du Casier.

Signaler emplacement

On peut choisir le début ou la fin du texte à couper ou à copier en positionnant le curseur texte et en choisissant Signaler emplacement.

Trouver

On utilise cette option pour rechercher l'occurrence d'un caractère ou d'un groupe de caractères dans une note. Choisissez Trouver dans le menu et tapez, dans la demande qui apparaît, le texte que vous recherchez puis appuyez sur la touche RETOUR. Sélectionnez ensuite la cellule Suivant pour rechercher la première occurrence placée après la position du curseur texte, ou Précédent pour trouver la première occurrence la précédent.



Pour remplacer automatiquement le caractère ou le groupe de caractères par un autre texte, sélectionnez la cellule Repl (remplacer), tapez le nouveau texte et appuyez sur la touche RETOUR avant de sélectionner Suivant ou Précédent. Puis sélectionnez l'option Remplacer dans le menu.

Suivant

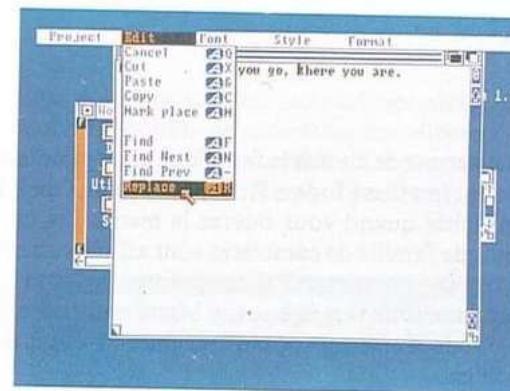
Quand vous avez trouvé une occurrence des caractères sélectionnés en utilisant l'option Trouver ci-dessus, sélectionnez l'option «Suivant» dans le menu pour trouver l'occurrence suivante.

Précédent

Une fois que l'occurrence du caractère ou du groupe de caractères a été localisée en utilisant la commande Trouver, vous pouvez trouver l'occurrence qui la précède en sélectionnant «Précédent» dans le menu.

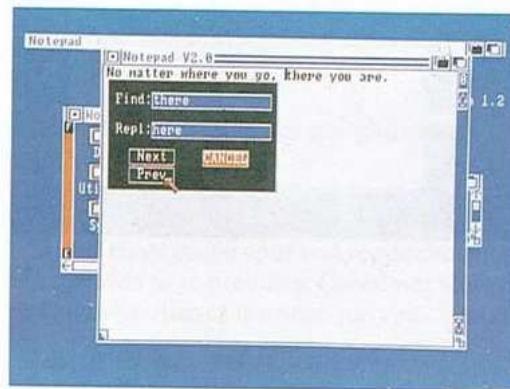
Remplacer

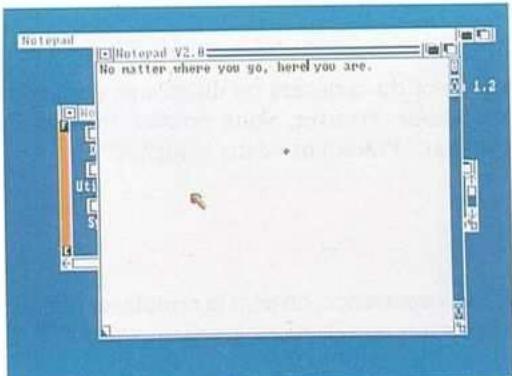
Quand on a trouvé une occurrence, on peut la remplacer par un nouveau caractère ou un groupe de caractères en sélectionnant Remplacer.



Le ou les caractères tapés remplacent les caractères indiqués.

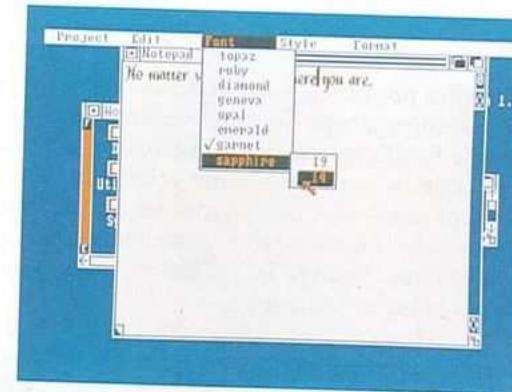
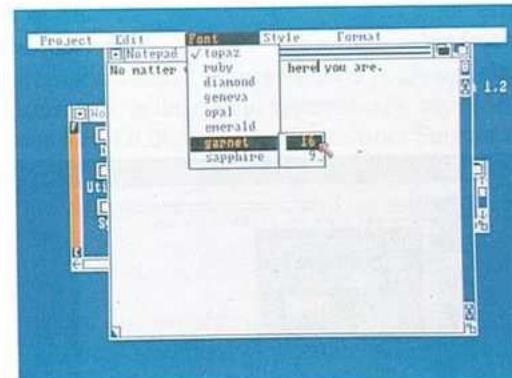
de la demande Trouver. Si le champ Repl est vide, le ou les caractères



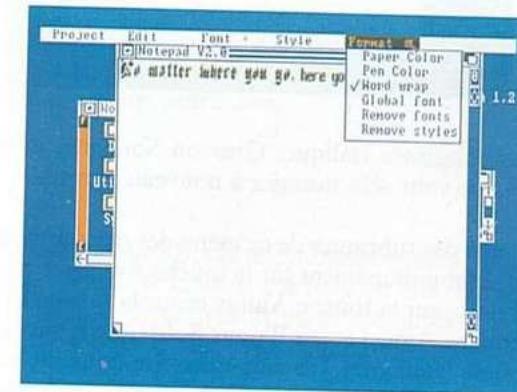


Le menu Police

Le menu Police vous permet de choisir la famille et le corps des caractères de votre note. Les noms des sept familles (Topaz, Ruby, Diamond, Opal, Emerald, Garnet et Sapphire) sont affichés quand vous ouvrez le menu. Les corps de caractères disponibles pour chaque famille de caractères sont affichés dans des sous-menus. Pour choisir une option du menu Police, pointez le nom d'une famille de caractères, puis tout en maintenant le bouton Menu enfoncé, amenez le pointeur vers la droite dans le sous-menu qui apparaît, pointez un corps de caractères, puis relâchez le bouton Menu.



Pour voir les familles et les corps de caractères disponibles, tapez une note, puis essayez tous les choix. La famille de caractères actuellement choisie est indiquée par un repère à gauche de la rubrique du menu. De plus, le corps de caractères en cours est indiqué par un repère s'il existe plusieurs corps pour la famille utilisée.

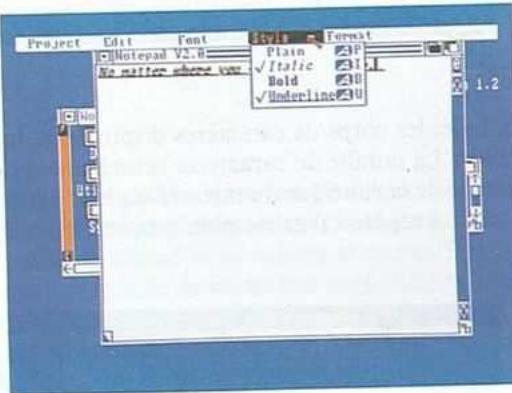


Notez que le choix de la famille et du corps s'appliquent à l'ensemble de la note.

Si vous choisissez une nouvelle famille et un nouveau type de caractères, il se peut qu'un corps de caractère choisi pour une autre famille soit encore indiqué par un repère à sa gauche. Si c'est le cas et que vous essayez de choisir à nouveau la famille précédente, il se peut que rien ne se produise. Choisissez alors un autre corps pour la famille précédente, puis choisissez le corps que vous voulez.

Le menu Style

A partir de ce menu, vous pouvez choisir soit des caractères standard (normaux) pour votre note, soit changer le type de caractères en choisissant Italic (italique), Bold (gras), Underline (souligné) ou une combinaison des trois. Vous pouvez choisir un nouveau style de caractères dans votre note à tout moment ; un marqueur est positionné dans votre note et tous les caractères entre celui-ci et le suivant (ou la fin du fichier s'il n'y a pas d'autre marqueur) sont écrits dans le nouveau style de caractères. Essayez les différents choix possibles et regardez comment vous pouvez modifier votre note.



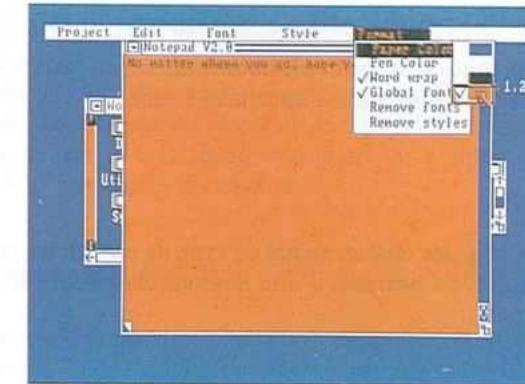
Notez que si vous choisissez Italique, Gras ou Souligné, votre choix reste en vigueur jusqu'à ce que vous sélectionniez à nouveau Normal.

Il existe pour chacune des rubriques de ce menu des raccourcis par les touches de commande : appuyez simultanément sur la touche Amiga et sur la touche P pour choisir Plain (normal) ; sur la touche Amiga et sur la touche I pour choisir Italic (italique) ; sur la touche Amiga et sur B pour Bold (gras) ; sur la touche Amiga et sur U pour Underline (souligné). Un aide-mémoire donnant les raccourcis pour chaque rubrique est affiché dans le menu à droite de la rubrique.

Le menu Format

Couleur Fond

Choisissez Couleur Fond pour changer la couleur du fond de votre note. Vous pouvez alors choisir l'une des quatre couleurs du sous-menu (pour savoir comment choisir dans un sous-menu, voir la description du menu Police ci-dessus). La couleur choisie est indiquée par un repère.



Couleur Texte

Choisissez Couleur Texte pour changer la couleur des caractères dans votre note. Vous pouvez alors choisir l'une des quatre couleurs du sous-menu (pour savoir comment choisir dans un sous-menu, voir la description du menu Police ci-dessus).

La couleur choisie est indiquée par un repère.

Assurez-vous que la couleur des caractères est différente de la couleur du fond ; sinon vous ne pourrez pas lire votre note.

Renvoi à la ligne

Cette option, qui est automatiquement sélectionnée quand on ouvre le Bloc-notes, fait que chaque ligne du texte se termine à la fin d'un mot. Un repère à gauche des mots Renvoi à la ligne indique que l'option est choisie. Pour la désactiver, choisissez la rubrique et pour la réactiver, choisissez-la à nouveau.

Globale

Cette rubrique détermine si votre note contient une ou plusieurs polices de caractères. Elle est automatiquement sélectionnée quand on ouvre le Bloc-notes et la note ne contiendra qu'une police. Pour pouvoir utiliser différentes polices à différents endroits de la note, sélectionnez l'option Globale dans le menu Format. Le repère n'apparaît plus à côté de l'option. Pour réactiver l'option Globale, choisissez à nouveau la rubrique.

Supprimer Police

Quand on a créé une note en utilisant plusieurs polices, on peut la faire apparaître sous une seule police en choisissant Supprimer Police.

Supprimer Styles

On peut supprimer tous les changements de type de caractères (depuis ou vers : italique, gras, souligné ou normal) d'une note en choisissant Supprimer Styles dans le menu Format.

Raccourcis pour les menus

On peut sélectionner plusieurs options des menus en appuyant sur une combinaison de touches plutôt qu'en utilisant le pointeur. Celles-ci sont indiquées à droite des rubriques de menu. Pour utiliser ces raccourcis, maintenez la touche Amiga enfouie, tout en appuyant sur la touche indiquée.

Pour référence, la liste des autres touches est écrite ci-dessous.

- O Ouvrir
- S Sauver
- Q Annuler
- X Couper
- & Coller
- C Copier
- M Signaler
emplacement
- F Trouver
- +
- Suivant
Précédent
- R Remplacer
- P Normal
- I Italique
- B Gras
- U Souligné

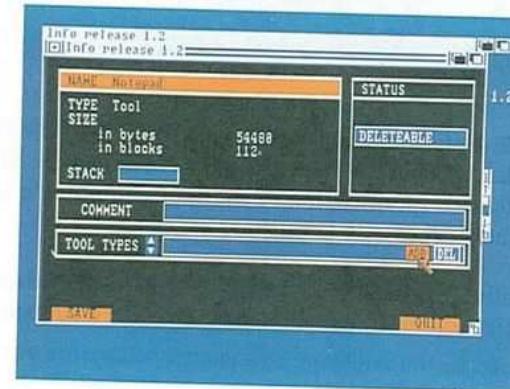
De plus, CTRL L redessine ce qui apparaît dans la fenêtre du Bloc-notes. (Pour entrer CTRL L, maintenez la touche CTRL enfouie tout en appuyant sur la touche L, puis relâchez les deux touches.)

Changer les valeurs par défaut du Bloc-notes

Vous pouvez changer les valeurs par défaut des paramètres du Bloc-notes comme la taille et la position de la fenêtre, la police, le type d'impression, l'approvisionnement en papier, le renvoi à la ligne, etc., pour les adapter à vos besoins. Les procédures en sont expliquées ci-dessous.

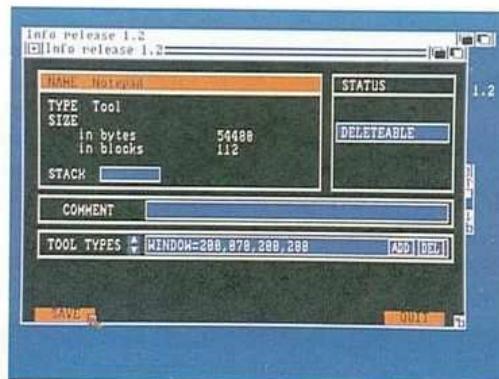
Changer la position par défaut de la fenêtre du Bloc-notes

Vous pouvez changer la taille et la position de la fenêtre à l'ouverture du Bloc-notes. Sélectionnez l'icône du Bloc-notes, choisissez Info dans le menu Atelier puis la cellule Add. Tapez «WINDOW=> suivie :



- d'un nombre à trois chiffres qui spécifie le nombre de pixels entre le bord gauche de l'écran de l'Atelier et le bord gauche de la fenêtre,
- d'une virgule,
- d'un nombre à trois chiffres qui spécifie le nombre de pixels entre le bord supérieur de l'écran de l'Atelier et le bord supérieur de la fenêtre,
- d'une virgule,
- d'un nombre à trois chiffres qui spécifie la largeur de la fenêtre en pixels,

- d'une virgule,
- d'un nombre à trois chiffres qui spécifie la hauteur de la fenêtre en pixels.
Exemple : WINDOW=100,070,050,090



Quand votre entrée est terminée, appuyez sur la touche RETOUR et sélectionnez la cellule Sauver dans le coin inférieur gauche de la demande. Si le Bloc-notes ne peut pas créer la fenêtre spécifiée, il ne tiendra pas compte de votre demande et continuera à afficher la fenêtre à la position précédente.

Vous pouvez spécifier la position et la taille de la fenêtre d'une note que vous avez sauvegardée en sélectionnant l'icône de cette note et en suivant la procédure ci-dessus.

Changer la police par défaut du Bloc-notes

Quand on sélectionne le Bloc-notes de façon que la police de caractères soit automatiquement chargée, l'option par défaut qui sera utilisée si vous ne sélectionnez rien d'autre, est normalement la Topaz à 9 points. Vous pouvez la changer en utilisant la procédure ci-après. Sélectionnez l'icône du Bloc-notes, choisissez Info dans le menu Atelier, puis la cellule Add. Tapez «FONT=> suivi du nom de la police (comme indiqué dans le menu Polices du Bloc-notes), d'un point et du numéro du corps de caractères (exemple : FONT=emerald.20).

Puis appuyez sur la touche RETOUR et sélectionnez la cellule Sauver.

Changer la police par défaut d'une note

Quand vous sauvegardez une note, la dernière police qui a été choisie quand l'option Globale était activée devient la police par défaut de la note. La police par défaut est choisie automatiquement quand vous réouvrez la note.

Après avoir sauvégarde une note, vous pouvez spécifier une police par défaut différente pour la note en sélectionnant l'icône pour la note, puis Info dans le menu Atelier et la cellule Add. Tapez «FONT=> suivi du nom de la police (comme indiqué dans le menu Polices du Bloc-notes), d'un point, et du numéro du corps de caractères (exemple : FONT=emerald.20). Pour finir, appuyez sur la touche RETOUR et sélectionnez la cellule Sauver.

Changer le type d'impression par défaut

Dans le sous-menu Imprimer en du Bloc-notes, l'option Graphique est l'option par défaut. Pour que l'option Standard soit choisie automatiquement quand vous ouvrez le Bloc-notes, sélectionnez l'icône du Bloc-notes, choisissez Info dans le menu Atelier, puis la cellule Add. Tapez «FLAGS=draft», puis appuyez sur la touche RETOUR et sélectionnez la cellule Sauver.

Changer l'option par défaut en Saut de Page

Saut de page ajoute automatiquement une ligne blanche en haut de chaque page.

Pour que ce soit le réglage par défaut, sélectionnez l'icône du Bloc-notes, choisissez Info dans le menu Atelier, puis la cellule Add. Tapez «FLAGS=formfeed», appuyez sur la touche RETOUR et sélectionnez la cellule Sauver.

Spécifier la police Globale par défaut

Pour choisir de garder ou non l'option Globale par défaut quand on ouvre le Bloc-notes ou une note, sélectionnez l'icône du Bloc-notes, choisissez Info dans le menu Atelier, puis la cellule Add.

Pour que l'option Globale soit choisie automatiquement quand on ouvre le Bloc-notes ou une note, tapez «FLAGS=global» et appuyez sur la touche RETOUR. Pour que l'option Globale ne soit pas choisie automatiquement, tapez «FLAGS=local», appuyez sur la touche RETOUR et sélectionnez la cellule Sauver.

Si vous entrez FLAGS=global, les changements de police à l'intérieur d'une note ne sont pas préservés quand vous réouvrez la note ; tous les caractères sont écrits dans la police par défaut en cours.

Désactiver l'option par défaut de Renvoi à la ligne

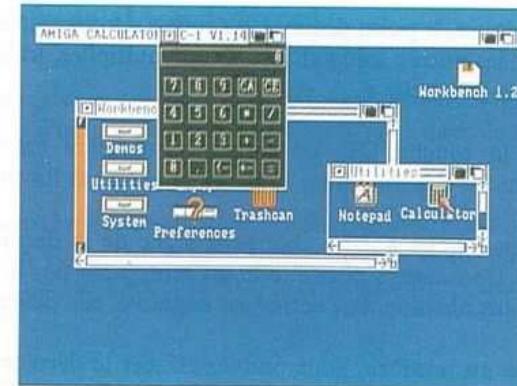
Pour que Renvoi à la ligne ne soit plus l'option par défaut, sélectionnez l'icône de l'Atelier, puis Info dans le menu Atelier et la cellule Add. Tapez «FLAGS=norwarp», appuyez sur la touche RETOUR et sélectionnez la cellule Sauver.

La Calculatrice

La Calculatrice est une calculatrice standard à quatre fonctions qui vous permet d'ajouter, de soustraire, de multiplier et de diviser des nombres. Elle se trouve dans le tiroir Utilitaires de l'Atelier.

Ouverture de la calculatrice

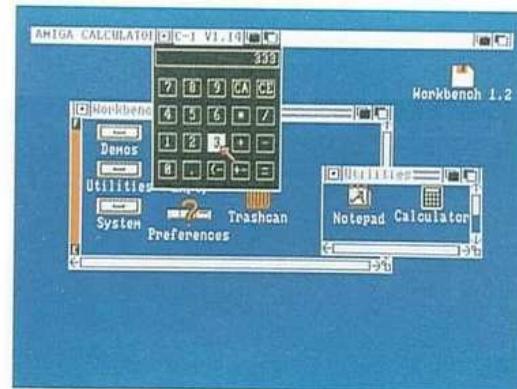
On ouvre la calculatrice en sélectionnant son icône, puis en choisissant Ouvrir dans le menu Atelier. Une fenêtre pour la calculatrice apparaît alors.



Les touches de la calculatrice

Dans la fenêtre de la calculatrice, chacune des «touches» est une cellule. Quand la fenêtre est sélectionnée, il y a deux manières d'appuyer sur une «touche» :

- Sélectionnez la cellule en pointant à l'intérieur de celle-ci puis en cliquant le bouton Sélection de la souris.



- Pour toutes les «touches», sauf pour < - et + -, tapez le ou les caractères affichés dans la cellule. Vous pouvez par exemple effacer la dernière entrée en appuyant sur la touche C du clavier, puis sur la touche E.

Les touches numériques, le point décimal, les signes addition et soustraction sont les mêmes que sur les autres calculatrices. Pour multiplier, utilisez la touche *. Pour diviser, utilisez la touche /.

En sélectionnant la touche CE, on efface la dernière entrée, alors qu'en sélectionnant la touche CA, on efface la dernière entrée et les précédentes.

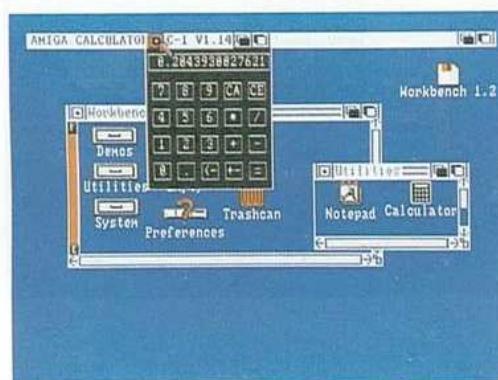
En appuyant sur la touche + - on change le signe de la dernière entrée. Si la dernière entrée est un nombre positif, elle est remplacée par le nombre négatif ayant la même valeur absolue. Si l'entrée est négative, elle devient positive.

Quand vous entrez un nombre, vous pouvez effacer le dernier chiffre entré en appuyant sur la touche < -.

Pour obtenir un résultat, utilisez la touche =. Depuis le clavier, vous obtenez un résultat en appuyant sur les touches =, RETOUR ou ENTER.

Fermeture de la calculatrice

Pour fermer la calculatrice, sélectionnez la cellule Fermeture, dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de la calculatrice.



L'éditeur d'icônes (Icon Editor)

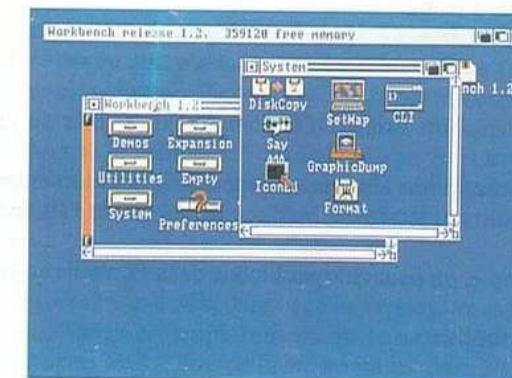
L'éditeur d'icônes vous permet de changer la forme des icônes qui apparaissent sur l'Atelier. L'éditeur d'icônes (Icon Editor) se trouve dans le tiroir Système de l'Atelier.

Pour l'utiliser, vous devez vous être déjà familiarisé avec le système d'exploitation (AmigaDOS) et les conventions qu'il utilise pour le nom des fichiers. Pour en apprendre davantage sur l'AmigaDOS, voir le chapitre 7 dans ce manuel et le *Manuel AmigaDOS*.

Si vous êtes programmeur, vous pouvez également utiliser l'éditeur d'icônes pour créer des icônes pour de nouveaux outils, projets et tiroirs. Pour apprendre à créer de nouvelles icônes, voir le *Kernel Amiga ROM Manual*.

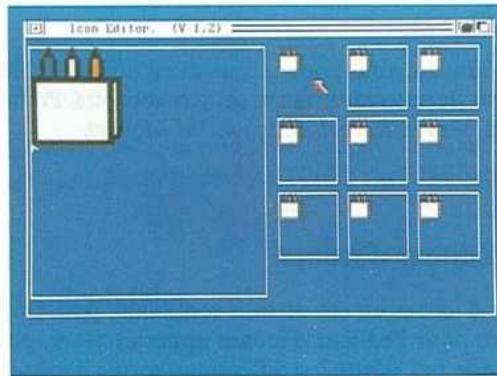
Ouverture de l'éditeur d'icônes

On ouvre l'éditeur d'icônes en choisissant son icône, puis Ouvrir dans le menu Atelier. Une fenêtre pour l'éditeur d'icônes apparaît alors, puis à l'intérieur de celle-ci, une demande qui décrit les différentes sortes d'icônes. Sélectionnez la cellule OK pour continuer. (Pour plus d'informations sur les différentes sortes d'icônes, voir le *Kernel Amiga ROM Manual*.)



Chargement d'une icône

Pour sélectionner une icône que vous voulez modifier, sélectionnez tout d'abord un cadre, l'une des neuf cases à droite de la fenêtre de l'éditeur d'icônes, en pointant à l'intérieur du cadre, puis en cliquant le bouton Sélection. Quand vous ouvrez l'éditeur d'icônes pour la première fois, chacune des neuf cases contient l'icône de l'éditeur d'icônes. L'icône choisie remplace ce qui apparaît dans la case sélectionnée.



Choisissez ensuite Load Data (Charger ...) dans le menu Disquette. Dans la demande qui apparaît, sélectionnez la cellule située immédiatement sous les mots «Enter Icon Name (.info Will Be Added)» («Entrez nom icône (.info sera rajouté)»), puis entrez la description AmigaDOS du fichier ou du répertoire dont vous voulez changer l'icône.

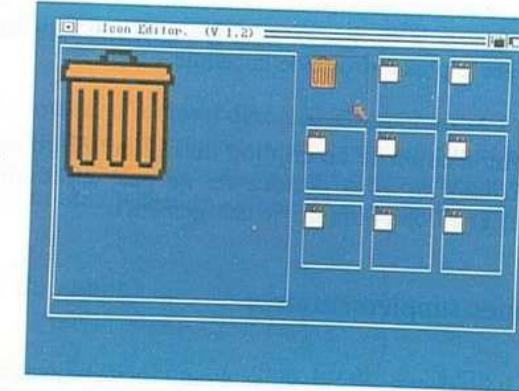
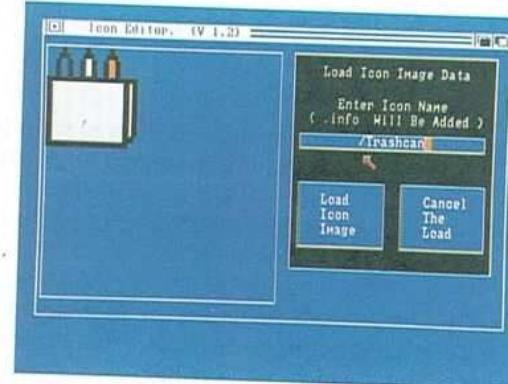
Cette description peut être :

- la description AmigaDOS complète du fichier ou du répertoire, ou
- une description abrégée qui spécifie la relation entre le fichier ou le répertoire et le répertoire dans lequel réside l'éditeur d'icônes.

Par exemple, on peut charger l'icône de la Poubelle en entrant au choix :

df0 :Poubelle

/Poubelle



REMARQUE : Les types d'icônes affichés dans la demande qui apparaît quand on ouvre l'éditeur d'icônes ne sont pas les noms des icônes. Pour trouver le nom d'un fichier dont vous voulez changer l'icône, utilisez la commande AmigaDOS DIR.

Après avoir sélectionné la cellule, les caractères que vous tapez apparaissent à gauche du curseur texte (le marqueur qui apparaît dans la cellule quand vous la sélectionnez). Pour déplacer le curseur, utilisez les touches curseur «vers la droite» et «vers la gauche».

Il se peut que du texte se trouve déjà dans la cellule quand vous la sélectionnez. On peut effacer les caractères à l'emplacement du curseur texte et à sa droite en appuyant sur la touche DEL. Pour effacer les caractères à gauche du curseur, appuyez sur la touche ESPACE ARRIERE.

Il existe des raccourcis pour modifier ce qui apparaît dans la cellule et pour déplacer le curseur texte :

- Appuyez simultanément sur la touche Amiga et sur la touche Q pour rappeler le contenu de la cellule précédent votre sélection.
- Appuyez simultanément sur la touche Amiga et sur la touche X pour effacer ce qui apparaît dans la cellule.
- Appuyez simultanément sur la touche Majuscules et sur la touche curseur «vers la gauche» pour déplacer le curseur texte jusqu'au caractère le plus à gauche de la cellule.
- Appuyez simultanément sur la touche Majuscules et sur la touche curseur «vers la droite» pour déplacer le curseur texte à droite du caractère le plus à droite de la cellule.

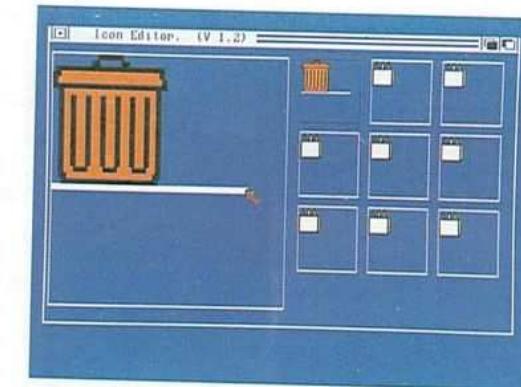
Quand vous avez fini d'entrer la description du fichier, sélectionnez Load Icon Image (charger l'icône). Si vous décidez de ne pas sélectionner une icône, sélectionnez Cancel The Load (annuler le chargement).

Sélection d'icônes supplémentaires

L'éditeur d'icônes vous permet de travailler simultanément avec un maximum de neuf icônes. Pour sélectionner une icône supplémentaire, sélectionnez tout d'abord le cadre dans lequel vous voulez que l'icône apparaisse, puis choisissez Load Data (Charger ...) dans le menu Disquette.

Modification d'une icône

Une vue agrandie du cadre sélectionné est affichée à gauche de la fenêtre de l'éditeur d'icônes. Pour changer la forme d'une icône, sélectionnez le cadre dans lequel elle apparaît, puis changez ce qui apparaît dans la vue agrandie. Les techniques pour modifier la vue sont décrites ci-dessous.

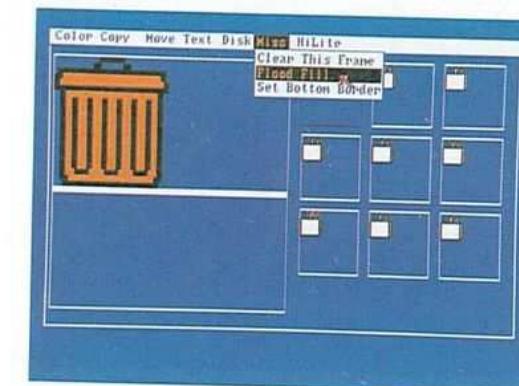


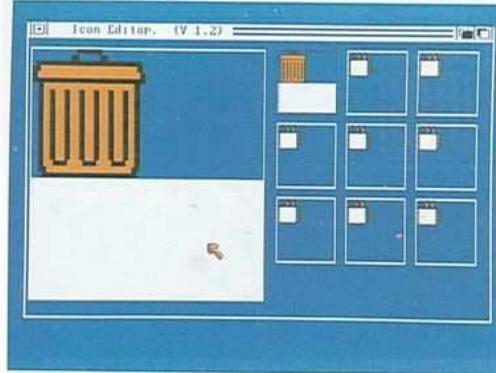
Modification des couleurs d'une icône

Pour changer la couleur d'un pixel dans une icône, choisissez une couleur dans le menu Couleur, pointez le pixel que vous voulez changer dans la vue agrandie, puis cliquez le bouton Sélection. On peut affecter cette couleur à une zone plus étendue en maintenant le bouton Sélection enfoncé tout en déplaçant lentement la souris.

Remplissage de zones

Grâce à la fonction Flood Fill (Coloriage Fond) de l'éditeur d'icônes, on peut remplir une zone unie d'un seul tenant avec une autre couleur. Pour remplir une telle zone, choisissez la couleur voulue dans le menu Couleur, puis choisissez «Coloriage Fond» dans le menu Misc (Divers). Pointez ensuite la zone de la vue agrandie que vous voulez remplir et cliquez le bouton Sélection.





Entrée de texte dans une icône

L'entrée de texte dans une icône se fait en six étapes :

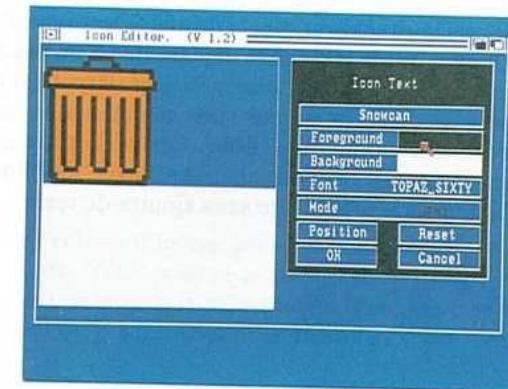
1. Choisissez Write Into Frame (Saisir le texte) dans le menu Text.
2. Dans la demande qui apparaît, sélectionnez la cellule située immédiatement sous les mots «Icon Text» (Texte Icône), puis entrez les caractères que vous voulez ajouter à l'icône (jusqu'à huit caractères). Les caractères que vous tapez apparaissent à gauche du curseur texte (le marqueur qui apparaît dans la cellule quand vous la sélectionnez). Pour déplacer le curseur, utilisez les touches curseur «vers la droite» et «vers la gauche».



Il se peut que la cellule contienne déjà du texte quand vous la sélectionnez. Vous pouvez effacer les caractères à l'emplacement du curseur et à sa droite en appuyant sur la touche DEL. Appuyez sur la touche ESPACE ARRIERE pour effacer les caractères à gauche du curseur.

Il existe des raccourcis pour modifier ce qui apparaît dans la cellule et pour déplacer le curseur texte :

- Appuyez simultanément sur la touche Amiga et sur la touche Q pour rappeler le contenu de la cellule précédent votre sélection.
- Appuyez simultanément sur la touche Amiga et sur la touche X pour effacer ce qui apparaît dans la cellule.
- Appuyez simultanément sur la touche Majuscules et sur la touche curseur «vers la gauche» pour déplacer le curseur texte jusqu'au caractère le plus à gauche de la cellule.
- Appuyez simultanément sur la touche Majuscules et sur la touche curseur «vers la droite» pour déplacer le curseur texte à droite du caractère le plus à droite de la cellule.
- 3. Sélectionnez les couleurs du fond et du premier plan pour le texte. (La façon dont les couleurs du fond et du premier plan sont utilisées pour afficher du texte dépend du mode d'affichage que vous avez sélectionné. Ces modes d'affichage sont décrits ci-dessous.) Pour changer la couleur du premier plan, pointez à l'intérieur de la couleur située immédiatement à droite du mot Foreground (Premier Plan), puis cliquez le bouton Sélection une ou plusieurs fois jusqu'à ce que la couleur voulue apparaisse. Sélectionnez de même la couleur du fond.



4. Vous ne pouvez choisir qu'une seule police de caractères pour votre texte. Cette police, appelée Topaz, est celle qu'utilise l'Atelier pour les menus et les icônes. Vous pouvez toutefois choisir entre deux corps de caractères : le plus grand est TOPAZ—SIXTY, le plus petit TOPAZ—EIGHTY. Si le corps que vous désirez n'apparaît pas dans la cellule Police, sélectionnez la cellule pour obtenir l'autre corps.

5. Sélectionnez l'un des cinq modes d'affichage du texte. Ces modes sont :

- JAM1 : le texte est affiché dans la couleur de premier plan choisie, sans arrière-plan
- JAM2 : le texte est affiché dans la couleur de premier plan sur la couleur de fond choisie
- COMPLEMENT : la couleur de chaque pixel de texte est la couleur complémentaire du pixel qu'il remplace. (Pour voir comment cela se passe, ajoutez du texte à une icône contenant les quatre couleurs, puis déplacez le texte comme décrit ci-dessous.)
- INVERSVID (Vidinverse) : le texte est entouré par la couleur de premier plan sélectionnée. Quand vous ajoutez du texte en VIDINVERSE à une icône, le fond correspondant remplace les pixels existants dans l'icône, contrairement au texte lui-même.

Pour changer le mode d'affichage, pointez à l'intérieur de la cellule Mode, puis cliquez le bouton Sélection une ou plusieurs fois jusqu'à ce que le nom du mode désiré apparaisse. Notez que le nom du mode est affiché dans la cellule avec la couleur de fond, de premier plan et le mode d'affichage choisis.

6. Sélectionnez la cellule Déplacer pour ajouter du texte à l'icône. Dans la demande qui apparaît, sélectionnez les flèches pour déplacer le texte vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite. Sélectionnez la cellule Single (Simple) si vous voulez que le texte ne se déplace que d'un pixel à la fois quand vous sélectionnez une flèche. Sélectionnez Repeat (Répét.) si vous voulez que le texte continue à se déplacer quand vous maintenez le bouton Sélection enfoncé après avoir sélectionné une flèche. Quand le texte est correctement positionné, sélectionnez OK. Si vous changez d'avis, sélectionnez RETOUR pour revenir à la demande précédente sans ajouter de texte à l'icône.



Quand vous avez fini d'ajouter du texte, sélectionnez OK. Si vous voulez revenir à l'état initial de l'icône avant le choix de Write Into Frame (Saisir le texte), sélectionnez Reset (Défaire). Si vous décidez de ne pas ajouter de texte à l'icône, sélectionnez Cancel (Annuler).

Utilisation de la fonction Undo (Etat Précédent)

Si vous pensez qu'une modification que vous êtes en train de faire sur une icône pourrait ne pas être satisfaisante, choisissez Snapshot Frame (Mémoriser Cadre) dans le menu Copier avant d'effectuer la modification. L'éditeur d'icônes sauvegarde alors une copie du cadre actuellement sélectionné. Si la modification n'est pas satisfaisante, vous pouvez revenir à l'icône précédente en sélectionnant Undo Frame (Etat Précédent) dans le menu Copier.

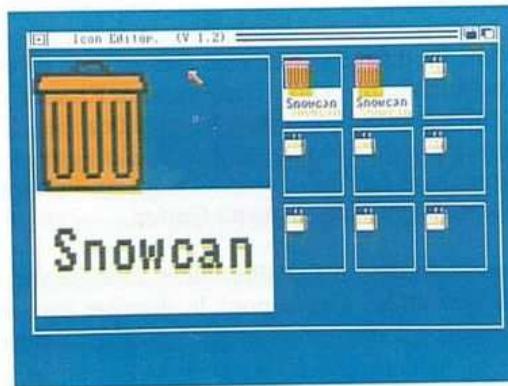
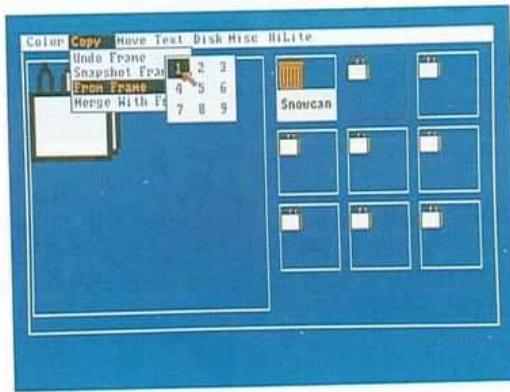
REMARQUE : Quand on choisit Etat Précédent, le cadre qui a été sauvegardé quand on a choisi Mémoriser Cadre pour la dernière fois remplace le cadre actuellement sélectionné. Après avoir choisi Etat Précédent, son contenu n'est plus disponible.

Utilisation des cadres

Les neuf cadres de l'éditeur d'icônes vous permettent de travailler simultanément avec plusieurs icônes. Vous pouvez aussi utiliser les cadres pour conserver et comparer plusieurs versions de la même icône. Vous trouverez ci-dessous la liste des techniques que l'on peut utiliser pour travailler sur des cadres.

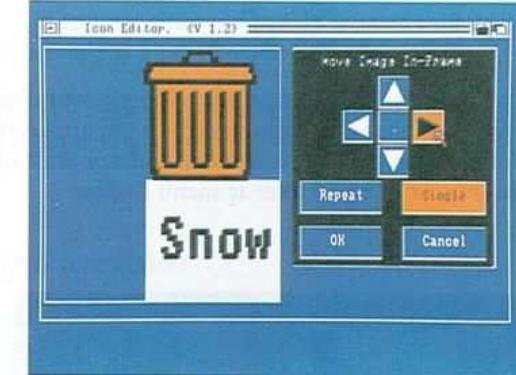
Copie d'un cadre

Pour copier un cadre, sélectionnez tout d'abord le cadre qui reçoit la copie. Puis choisissez le cadre que vous voulez copier dans le sous-menu qui apparaît quand vous pointez From Frame (Du cadre ...) dans le menu Copier.



Déplacement de l'image dans un cadre

Pour déplacer l'image à l'intérieur d'un cadre, choisissez In-Frame (Intra-cadre) dans le menu Move (Déplacer). Dans la demande qui apparaît, sélectionnez les flèches pour déplacer l'image vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite. Sélectionnez la cellule Single (Simple) si vous voulez que l'image ne se déplace que d'un pixel à chaque fois que vous sélectionnez une flèche. Sélectionnez Répét. si vous voulez que l'image continue à se déplacer quand vous maintenez le bouton Sélection enfoncé après avoir sélectionné une flèche.

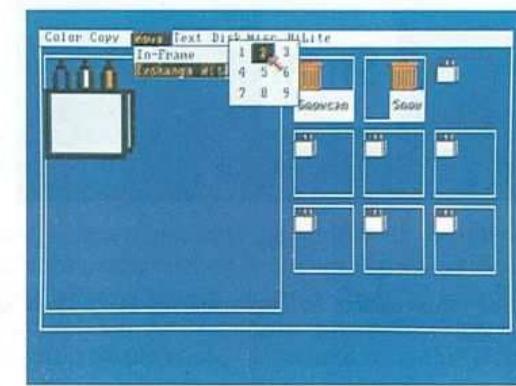


La cellule Restaure est la cellule carrée entourée par les flèches. Sélectionnez cette cellule pour ramener l'image à la position où elle se trouvait avant le choix de Intra-cadre.

Quand l'image est correctement positionnée, sélectionnez OK. Si vous changez d'avis, sélectionnez Annuler pour rétablir ce que vous aviez avant de choisir Intra-cadre.

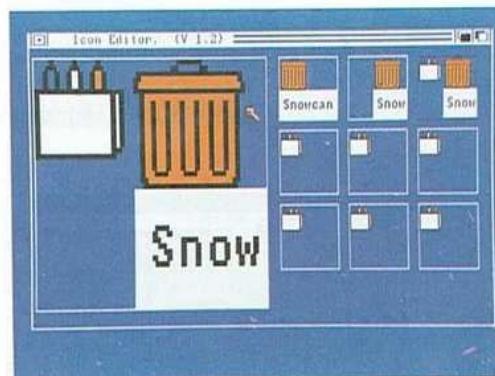
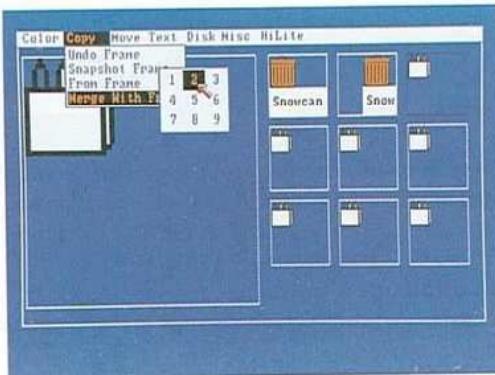
Echange de cadres

Pour échanger les positions de deux cadres, sélectionnez d'abord l'un d'eux. Puis sélectionnez l'autre dans le sous-menu qui apparaît quand on pointe Exchange With Frame (Echanger avec ...) dans le menu Move (Déplacer).



Fusion de cadres

Pour combiner le contenu de deux cadres, sélectionnez tout d'abord l'un d'eux. (La combinaison que vous allez créer remplacera ce qui apparaît dans ce cadre.) Puis choisissez l'autre cadre dans le sous-menu qui apparaît quand on pointe Merge With Frame (Fusion avec ...) dans le menu Copier.



Quand les pixels des deux cadres se superposent, la couleur qui apparaît est déterminée comme suit :

- Si la couleur 0 (la couleur située en haut du menu Couleur) se superpose à une autre couleur, c'est cette dernière qui est affichée.

- Si la couleur 3 (la couleur située en bas du menu Couleur) se superpose à une autre couleur, la couleur 3 est affichée.
- Si les couleurs 1 et 2 (les couleurs au milieu du menu Couleur) se superposent, la couleur 3 (la couleur située en bas du menu Couleur) est affichée.

Mise en valeur d'une icône

Quand vous sélectionnez une icône sur l'Atelier, elle est mise en valeur pour indiquer qu'elle est sélectionnée. Une icône peut être mise en valeur de deux façons :

- Elle peut être affichée en vidéo inverse. En vidéo inverse, toute partie d'une icône qui est normalement de couleur 0 (la couleur située en haut du menu Couleur) devient de couleur 3 (la couleur située en bas du menu Couleur) ; la couleur 1 (la couleur située immédiatement sous la couleur 0 dans le menu Couleur) devient la couleur 2 ; la couleur 2 devient la couleur 1 ; la couleur 3 devient la couleur 0.
- Elle peut être affichée en cadre plein. Une icône en cadre plein est en vidéo inverse avec la différence suivante : les zones d'un seul tenant d'une icône qui sont normalement affichées en couleur 0 et qui touchent l'un des bords de l'icône, demeurent de la couleur 0 quand l'icône est mise en valeur.

Pour mettre en valeur une icône en vidéo inverse, choisissez Inversé dans le menu HiLite (Contraste) avant de sauvegarder l'icône. Pour l'afficher en cadre plein, choisissez Backfill (Cadre plein) dans le menu HiLite avant de sauvegarder l'icône.

Spécification de la largeur du bord

Le nom du fichier qu'elle représente est situé sous chaque icône de l'Atelier. L'éditeur d'icônes vous permet soit de mettre une ligne blanche entre l'icône et son nom, soit de ne pas laisser d'espace. A partir du menu Misc (Divers), choisissez soit 0 (pas d'espace) soit 1 (pour laisser une ligne entre l'image et le nom) dans le sous-menu qui apparaît quand vous pointez la rubrique Set Bottom Border (Fixer bord bas).

Sauvegarde d'une icône

Quand vous sauvegardez une icône, vous remplacez une des icônes de l'Atelier par l'icône du cadre sélectionné. Toutefois, il faut que l'icône que vous remplacez et la dernière icône chargée dans ce cadre soient de même type. Il y a cinq types d'icônes :

TYPE	REPRESENTE	EXEMPLE
<i>Disquette</i>	Tiroirs disquette	Icône Disquette Atelier
<i>Tiroir</i>	Tiroirs autres que les tiroirs disquette	Icône système
<i>Outil</i>	Outils	Icône de l'Editeur d'icônes
<i>Projet</i>	Projets	Icône d'une note du Bloc-notes
<i>Rebut</i>	Un tiroir qui ne peut pas être placé dans un autre tiroir	Icône de la Poubelle

Quand vous ouvrez l'éditeur d'icônes, son icône est chargée dans les neuf cadres. Etant donné que cette icône représente un outil, vous devez charger une autre icône si vous voulez la remplacer par une icône d'un autre type.

On sauvegarde une icône en trois étapes :

1. Sélectionnez le cadre contenant l'icône.
2. Choisissez Sauver ... dans le menu Disquette. Dans la demande qui apparaît, sélectionnez la cellule située immédiatement sous les mots «Enter Icon Name (.info Will Be Added)» («Entrez nom icône (.info sera rajouté)»), puis entrez la description AmigaDOS du fichier ou du répertoire dont vous voulez remplacer l'icône. Cette description peut être constituée :

- soit de la description AmigaDOS complète du fichier ou du répertoire

- soit d'une description abrégée qui spécifie la relation entre le fichier ou le répertoire et le répertoire dans lequel réside l'éditeur d'icônes. Par exemple, vous pouvez remplacer l'icône de la Poubelle en entrant au choix :

df0:Poubelle

/Poubelle

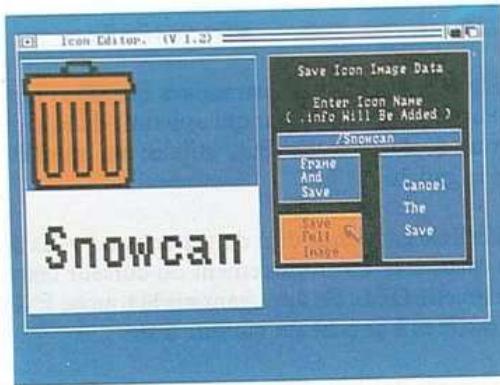
Après la sélection de la cellule, les caractères que vous tapez apparaissent à gauche du curseur texte (le marqueur qui apparaît dans la cellule quand on la sélectionne). Pour déplacer le curseur, utilisez les touches curseur «vers la droite» et «vers la gauche».

Il se peut que la cellule contienne déjà du texte quand vous la sélectionnez. On peut effacer les caractères à l'emplacement du curseur texte et à sa droite en appuyant sur la touche DEL. En appuyant sur la touche ESPACE ARRIERE, on efface les caractères à gauche du curseur texte.

Il existe des raccourcis pour modifier ce qui apparaît dans la cellule et pour déplacer le curseur texte :

- Appuyez simultanément sur la touche Amiga et sur la touche Q pour rappeler le contenu de la cellule précédant votre sélection.
- Appuyez simultanément sur la touche Amiga et sur la touche X pour effacer ce qui apparaît dans la cellule.
- Appuyez simultanément sur la touche Majuscules et sur la touche curseur «vers la gauche» pour déplacer le curseur texte jusqu'au caractère le plus à gauche de la cellule.
- Appuyez simultanément sur la touche Majuscules et sur la touche curseur «vers la droite» pour déplacer le curseur texte à droite du caractère le plus à droite de la cellule.

3. Quand vous avez fini d'entrer la description du fichier, vous pouvez sauvegarder l'icône de deux manières :
- Si vous voulez que l'icône comprenne la totalité de l'image qui est dans le cadre, sélectionnez Full Save Image (Sauvegarde Image totale).



- Si vous voulez que l'icône ne comprenne qu'une partie de l'image qui est dans le cadre, sélectionnez Frame and Save (Sauvegarde Image partielle). Puis, «cadrez» dans un rectangle la partie de la vue agrandie que vous voulez inclure dans l'icône : pointez l'endroit de la vue agrandie où vous voulez placer l'angle supérieur gauche du rectangle, puis cliquez le bouton Sélection. Déplacez la souris pour modifier la taille du rectangle. Quand vous avez cadré à l'intérieur du rectangle la portion de l'image que vous voulez, cliquez une deuxième fois le bouton Sélection pour sauvegarder l'icône. (Si vous ne désirez plus sauver l'icône après avoir sélectionné l'angle supérieur gauche du rectangle, déplacez le pointeur à l'extérieur de la vue agrandie et cliquez l'un des boutons de la souris.)

Si vous décidez de ne pas sauvegarder une icône après avoir choisi Sauver ..., sélectionnez Cancel the Save (Annuler la sauvegarde) dans la demande.

Si vous cherchez sur l'Atelier l'icône que vous avez sauvegardée, pensez qu'elle ne remplace l'icône précédente qu'à partir du moment où vous avez ouvert le tiroir qui la contient.

Fermeture de l'éditeur d'icônes

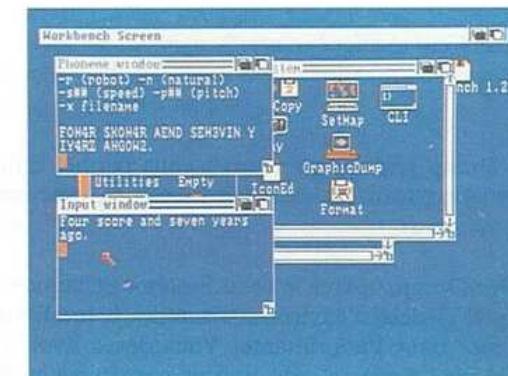
Quand vous avez fini d'utiliser l'éditeur d'icônes, fermez-le en sélectionnant la cellule Fermer dans le coin supérieur gauche de sa fenêtre.

Le synthétiseur de paroles Say

L'option Say vous permet de taper des mots et des phrases que l'Amiga «dira» ensuite en utilisant ses capacités audio. Pour utiliser cette fonction, ouvrez le tiroir Système et cliquez deux fois l'icône Say. Deux nouvelles fenêtres s'ouvrent. L'une est référencée fenêtre «Phoneme» (phonèmes) et l'autre fenêtre «Input» (entrée). Vous pouvez utiliser les techniques standard de manipulation des fenêtres de l'Amiga pour déplacer ou changer la taille des fenêtres Phonèmes et Entrée.

Activez la fenêtre Entrée en amenant le pointeur à l'intérieur de celle-ci et en cliquant avec la souris. Tapez ensuite les mots ou phrases que vous voulez que l'Amiga «dise» et appuyez sur la touche RETOUR. Vous entendez l'Amiga répéter ces mots.

Si vous tapez des lignes ou des phrases longues, n'appuyez pas sur la touche RETOUR quand vous atteignez le bord droit de la fenêtre Entrée. Le texte s'écrira automatiquement sur la ligne suivante. Le fait que la ligne s'interrompe au milieu d'un mot est sans importance. Après avoir tapé vos mots et appuyé sur la touche RETOUR, le texte apparaît dans la fenêtre Phonèmes juste avant que l'Amiga ne parle. Cet affichage est une interprétation phonétique de vos mots (c'est-à-dire une interprétation des sons nécessaires pour prononcer les mots. Say traduit ce que vous avez tapé en sons, en utilisant un alphabet phonétique et des règles phonétiques. Cette «traduction» est imprimée dans la fenêtre Phonèmes.



Vous n'avez pas besoin d'apprendre les règles de la phonétique pour utiliser et apprécier Say. Néanmoins, étant donné que la phonétique est basée sur le *son* des mots plutôt que sur l'orthographe, vous devez penser en termes de sons tout en regardant comment Say épelle différents mots (ou sons) dans la fenêtre Phonèmes. Un bon dictionnaire peut être utile pour vérifier la prononciation des mots dont vous n'êtes pas sûrs. Mais n'oubliez pas que Say a été conçu pour la langue américaine : les résultats en langue française sont parfois surprenants.

Vous pouvez changer la voix de l'Amiga, le timbre et la vitesse d'élocution en choisissant différentes options dans la fenêtre Phonèmes. Vous pouvez choisir entre une voix d'homme, de femme, de robot ou naturelle. Sélectionnez la voix que vous voulez en tapant le code approprié sous la fenêtre Phonèmes et en appuyant sur la touche RETOUR :

- m pour une voix d'homme
- f pour une voix de femme
- r pour une voix de robot
- n pour une voix naturelle

Si on change la voix, il faut aussi changer le timbre pour entendre la différence.

Pour changer le timbre de la voix, tapez «p» dans la fenêtre Phonèmes suivi d'un nombre compris entre 65 et 320 puis appuyez sur la touche RETOUR. La voix est d'autant plus haute que le nombre est élevé.

Pour changer la vitesse d'élocution, tapez «s» dans la fenêtre Phonèmes suivi d'un nombre compris entre 40 et 400. Plus le nombre est élevé, plus l'élocution est rapide.

Pour fermer Say, il suffit d'amener le pointeur à l'intérieur de la fenêtre Entrée, d'activer la fenêtre en cliquant le bouton Sélection puis d'appuyer sur la touche RETOUR en n'ayant tapé aucun mot au préalable.

Graphic Dump

L'option Graphic Dump (vidage graphique) vous permet d'imprimer l'image complète de l'écran, y compris les menus et les icônes, exactement comme elle apparaît sur votre moniteur.

Pour utiliser Graphic Dump, ouvrez le tiroir Système et cliquez deux fois l'icône Graphic Dump. Après un délai d'environ 10 secondes, la totalité de l'image visible de l'écran est «vidée» dans l'imprimante. Vous devez avoir une imprimante graphique branchée sur l'Amiga et sélectionnée correctement dans Paramètres. Les paramètres pour imprimante sont entièrement expliqués au chapitre 6.

Les 10 secondes de délai vous donnent le temps de déplacer des images sur l'écran, d'ouvrir des menus ou d'amener l'écran de l'Atelier actuel à l'arrière-plan pour qu'une autre image soit imprimée.

SetMap

L'Amiga dispose de différents claviers. SetMap vous permet de sélectionner la «table de correspondance des touches» correcte pour le clavier que vous souhaitez utiliser. La table de correspondance des touches est une liste qui indique à l'Amiga le caractère qu'il doit imprimer pour chaque touche du clavier.

L'outil SetMap se trouve dans le tiroir Système sur l'Atelier. Pour utiliser SetMap, ouvrez le tiroir Système et opérez de la façon suivante :

1. Sélectionnez l'icône SetMap, choisissez Info dans le menu Atelier, et sélectionnez la cellule Add.
2. Sélectionnez la cellule Texte située entre la cellule Add et les mots «Tool Types» et tapez «KEYMAP=» suivi du nom d'une nouvelle table de correspondance des touches. Les tables de correspondance des touches disponibles sont :

- d pour le clavier allemand
- e pour le clavier espagnol
- f pour le clavier français
- gb pour le clavier britannique
- i pour le clavier italien
- is pour le clavier islandais
- s pour le clavier suédois
- usa pour le clavier standard des Etats-Unis
- usa0 C'est le clavier standard fourni avec la version 1.1 du logiciel système de l'Amiga. Certains logiciels ont besoin de cette table de correspondance des touches pour fonctionner correctement.
- usa2 pour le clavier Dvorak

Quand vous avez entré le nom de la table de correspondance, appuyez sur la touche RETOUR.

3. Sélectionnez la cellule Sauver et, quand l'Atelier réapparaît, pointez l'icône SetMap et cliquez deux fois le bouton Sélection.

Remarque : Les claviers mentionnés sur la liste ci-dessus et représentés dans les pages suivantes ne sont pas tous actuellement fabriqués. Il se peut également que d'autres claviers deviennent disponibles. Consultez votre revendeur pour toute information sur leur disponibilité. Chaque table de correspondance des touches dispose d'un deuxième jeu de caractères. Le deuxième jeu de caractères comprend des symboles spéciaux et des signes diacritiques utilisés dans chaque langue. Pour entrer un caractère du deuxième jeu, maintenez la touche ALT enfoncée tout en appuyant sur une autre touche du clavier. Les nouveaux claviers comportent des touches «mortes» parmi les caractères du deuxième jeu. Ces touches vous permettent d'ajouter des accents et d'autres marques diacritiques aux caractères sélectionnés. Quand on appuie sur une touche «morte», le curseur n'avance pas; c'est pourquoi la marque diacritique et le caractère suivant que l'on tape apparaissent à la même position. Il n'est pas possible de combiner tous les caractères avec les touches «mortes».

NoFastMem

Certains programmes ne tournent pas correctement avec une mémoire vive additionnelle.* C'est le cas lorsque vous équipez votre AMIGA de la carte A501 d'extension mémoire (il se peut que cette carte soit installée d'origine sur l'AMIGA 500 que vous avez acheté ; voir le chapitre 8 pour plus de détails sur l'A501). Si vous faites tourner un programme et qu'il vous apparaisse incomplet (par exemple si des images-écran manquent ou sont déformées),appelez la fonction NoFastMem et relancez le programme. NoFastMem (localisé dans le tiroir Système de la disquette Atelier) force l'AMIGA à allouer à tous les programmes la mémoire du composant RAM de base, à la suite de quoi les programmes tournent correctement. La plupart des programmes fonctionneront correctement sans utiliser NoFastMem.

Sélectionnez l'icône NoFastMem et observez le compteur mémoire. Quand le volume de mémoire disponible diminue, le programme peut être exécuté. Si vous n'avez pas de mémoire additionnelle (c'est-à-dire si vous n'avez pas la carte d'extension A 501, ce programme est sans effet).

L'icône NoFastMem travaille comme une bascule ; pour réinstaller l'extension de mémoire (pour agrandir cette dernière), sélectionnez l'icône une deuxième fois. Une autre méthode pour réinstaller la mémoire additionnelle est de réinitialiser l'Atelier.

Il existe plusieurs programmes utiles sur les disquettes Extra AMIGA livrées avec votre ordinateur. Voir le fichier README sur ces disquettes pour plus de détails sur leur utilisation.

* Seuls les premiers 512 K sont accessibles par les processeurs vidéo.