

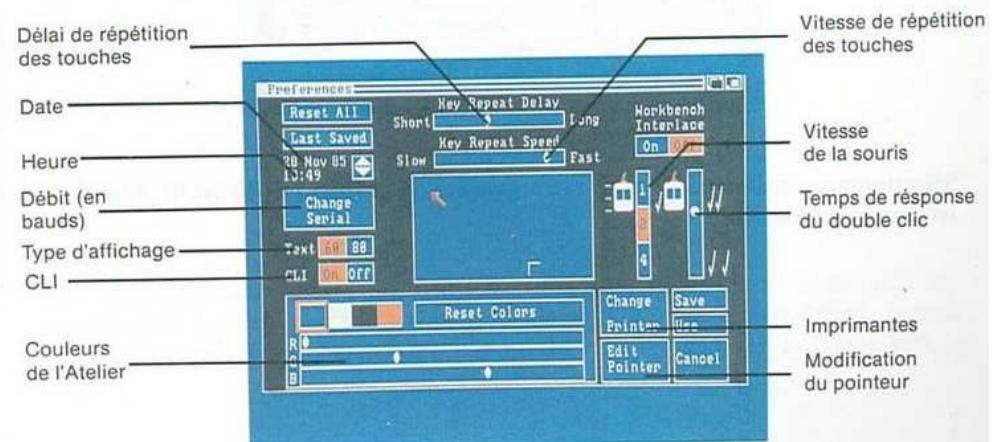
Utilisation de Paramètres



Ce chapitre vous explique comment «personnaliser» votre Amiga en changeant les valeurs de l'outil Paramètres, notamment pour :

- les imprimantes et ce qui s'y rapporte
- la vitesse des touches et de la souris
- l'édition et le dessin du pointeur de l'Atelier

«Paramètres» est un outil qui vous permet de prendre connaissance et de modifier plusieurs des paramètres de l'Amiga. Voici les paramètres qu'il vous permet de modifier :

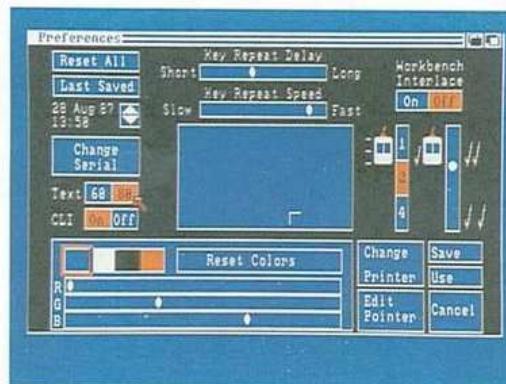


Paramètres

L'outil *Paramètres* vous permet d'apporter un certain nombre de modifications à l'Amiga. Dans cette partie, vous allez apprendre à l'utiliser pour régler le moniteur correctement, et ce qu'il faut faire quand vous avez fini d'utiliser Paramètres. Le restant du chapitre explique chacune des options de Paramètres en détail.

Cliquez deux fois l'icône de la disquette Atelier puis deux fois l'icône de Paramètres. Une fenêtre apparaît.

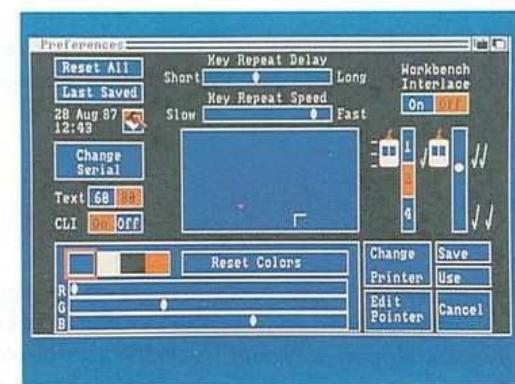
Les outils utilisent des fenêtres pour afficher de l'information ou en recevoir de l'utilisateur. La fenêtre Paramètres vous montre les paramètres actuels de Paramètres et vous permet de les modifier. A gauche de la fenêtre Paramètres, vous pouvez régler le nombre de *caractères* (lettres, chiffres et symboles) qui apparaissent sur chaque ligne de l'affichage. Deux *cellules* sont situées à droite du mot «Text» : l'une est marquée 60 et l'autre 80. Sélectionnez 80 si vous utilisez un moniteur Amiga ou un autre moniteur RVB. Sélectionnez 60 si vous utilisez un moniteur PAL ou un téléviseur. La cellule correspondant à l'option choisie est mise en valeur dans une autre couleur, celle correspondant à l'option non choisie garde la couleur du fond.



Sélectionnez ensuite Sauver pour sauvegarder vos choix sur la disquette Atelier et retourner à l'Atelier.

Date et heure

Pour changer la date ou l'heure, sélectionnez tout d'abord le premier chiffre que vous voulez changer en le pointant, et en cliquant le bouton Sélection. Quand un chiffre est sélectionné, vous pouvez :



- sélectionner la flèche vers le haut pour ajouter 1 au chiffre sélectionné
- sélectionner la flèche vers le bas pour retrancher 1 au chiffre sélectionné

Les chiffres les plus à gauche de la date constituent le jour, les chiffres du milieu le mois et les chiffres de droite représentent les deux derniers chiffres de l'année. Le temps est affiché selon une horloge de 24 heures.

Notez que si l'un des nombres a atteint sa valeur maximale, lui ajouter 1 amène sa valeur à la valeur immédiatement supérieure dans le système horaire. Par exemple, si la valeur affichée est 11 h 59 mn, ajouter 1 au chiffre des minutes donne 12 h 00. Il en est de même lorsqu'on retranche 1 à un nombre qui a atteint sa valeur minimale.

Vitesse de répétition des touches

Pour que les touches du clavier se repètent plus rapidement quand on les maintient appuyées, déplacez vers la droite la flèche de réglage «Key Repeat Speed» (vitesse de répétition des touches). Pour ralentir la vitesse, déplacez la flèche vers la gauche.

Délai de répétition des touches

Quand vous maintenez enfoncée une touche qui peut se répéter, il s'écoule un certain délai avant qu'elle ne commence à se répéter. Pour augmenter ce délai, déplacez vers la droite la flèche de réglage «Key Repeat Delay». Pour diminuer ce délai, déplacez la flèche vers la gauche.

Attention : Il est possible de donner un réglage trop élevé à la vitesse de répétition des touches, étant donné que l'écran a besoin d'un certain temps pour se modifier.

Vitesse de la souris

Les trois réglages de la *vitesse de la souris* vous permettent de déterminer de quelle distance le pointeur se déplace quand vous déplacez la souris. Les réglages 1, 2, et 4 correspondent au nombre de pouces dont il faut déplacer la souris pour que le pointeur se déplace d'environ un tiers de l'écran. Plus le numéro du réglage est élevé, plus la place nécessaire au déplacement de la souris est importante.

Temps de réponse du double clic

On peut utiliser le *réglage du double clic* pour régler l'intervalle de temps maximum séparant les deux clics d'un double clic. Déplacez la flèche vers le bas pour augmenter la durée, vers le haut pour la diminuer.

Type d'affichage

Pour faire le meilleur usage de votre moniteur, vous pouvez choisir le corps des caractères apparaissant sur l'Atelier. La plupart des moniteurs PAL et des téléviseurs ne peuvent afficher de façon nettement lisible que 60 caractères sur chaque ligne de l'écran, alors que les moniteurs RVB peuvent en afficher 80. Si le moniteur connecté à l'Amiga est un PAL ou un téléviseur, sélectionnez la cellule 60 à droite du mot «Text». Si le moniteur connecté à l'Amiga est un RVB, sélectionnez la cellule référencée 80.

CLI

L'Amiga possède en plus de l'Atelier une autre interface utilisateur, l'interface «Programmeur» (CLI : Command Line Interface). Pour faire apparaître l'icône du CLI dans le tiroir Système de l'Atelier, sélectionnez la cellule «ON» immédiatement à droite de CLI sur l'écran Paramètres, puis la cellule «Sauver» pour sauvegarder le nouveau réglage. Si le tiroir Système est déjà ouvert quand vous quittez Paramètres, il vous faut le fermer et le réouvrir pour faire apparaître l'icône. Pour en apprendre plus sur le CLI, voir le chapitre 7.

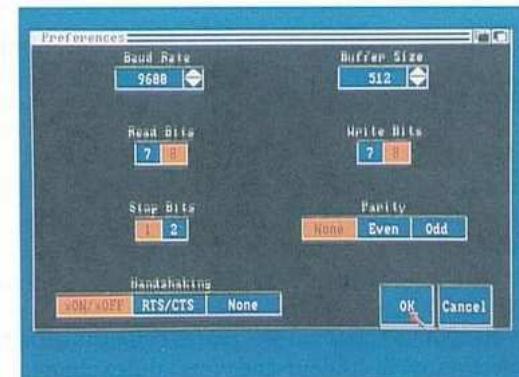
Centrage de l'affichage

Pour centrer l'image sur un écran vidéo, amenez le pointeur dans l'angle du symbole  qui apparaît dans la cellule *Centrage de l'affichage* (Display Centering Gadget), maintenez le bouton Sélection enfoncé, puis déplacez la souris pour changer la position de l'image.

Connecteur série

Si vous avez raccordé un appareil d'extension au connecteur série de votre Amiga, vous pouvez changer de nombreux paramètres comme la vitesse de transmission de l'information à travers le connecteur. Pour cela, sélectionnez la cellule «Change Serial». Il apparaît une nouvelle fenêtre qui contient les cellules nécessaires à la modification des paramètres pour la transmission série afin de les adapter à votre application particulière ou à votre appareil d'extension.

Les paramètres série sont :



- Débit (en bauds) (Baud Rate).** C'est le nombre de bits par seconde transmis par le connecteur série. Le débit actuel est affiché immédiatement sous les mots «Baud Rate». Pour le changer, sélectionnez l'une des deux flèches vers le haut ou vers le bas situées à droite du débit.
- Taille de la mémoire tampon (Buffer Size).** La mémoire tampon série est une zone de la mémoire réservée à la communication série. Sa taille est affichée immédiatement au-dessous des mots «Buffer Size». Pour la changer, sélectionnez l'une des deux flèches vers le haut ou vers le bas situées à droite de la taille.
- Bits de lecture (Read Bits).** C'est le nombre de bits attendus pour chaque caractère reçu par l'intermédiaire du connecteur série. On peut choisir 7 ou 8 bits.
- Bits d'écriture (Write Bits).** C'est le nombre de bits émis par l'intermédiaire du connecteur série pour chaque caractère. Comme pour les bits de lecture, on peut sélectionner 7 ou 8 bits.
- Bits d'arrêt (Stop Bits).** Les bits d'arrêt sont des bits ajoutés à la fin de chaque caractère pour indiquer où il se termine. On peut choisir soit 1 soit 2. Cela correspond au nombre de bits ajoutés à chaque caractère émis par l'intermédiaire du connecteur série et le nombre attendu à la fin de chaque caractère lu.
- Parité (Parity).** La parité est une méthode de réduction des erreurs de transmission. Sélectionnez «Even» (Paire) pour spécifier une parité paire, «Odd» (Impaire) pour une parité impaire, ou «None» (Aucune) si vous ne voulez pas de contrôle de parité.
- Echange de signaux de commande (Handshaking).** Ce réglage vous permet de spécifier l'une des deux méthodes de contrôle du débit d'informations par l'intermédiaire du connecteur série. Vous pouvez sélectionner xON/xOFF, RTS/CTS ou ne rien sélectionner si vous n'avez pas besoin de ces méthodes.

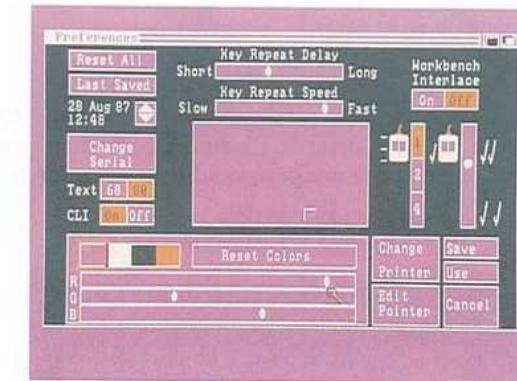
Quand vous avez fini de modifier ces paramètres, sélectionnez «OK» pour confirmer vos sélections ou «Cancel» pour les annuler. La sélection de OK ou de Cancel vous renvoie à la fenêtre Paramètres.

Couleurs de l'Atelier

Avec Paramètres, vous pouvez changer les quatre couleurs affichées par l'Atelier. Commencez par sélectionner la couleur que vous voulez changer parmi les quatre

couleurs à l'écran. Des cases référencées R, G et B sont placées sous ces couleurs. Ces lettres sont les initiales des mots red, green et blue (rouge, vert et bleu), qui sont les couleurs que l'Amiga utilise pour créer les couleurs qu'il affiche.

Pour modifier la couleur sélectionnée, changez la proportion de rouge, vert et bleu en faisant glisser les flèches dans les cases.



Essayez de déplacer les flèches et observez comment la couleur change. Avec un peu d'entraînement, vous obtiendrez la couleur que vous voulez.

Pour revenir aux couleurs que vous aviez avant d'ouvrir Paramètres, sélectionnez la cellule référencée «Reset Colors» (Rest. coul.). (Pour revenir aux couleurs d'origine de l'Atelier, celles qui étaient affichées quand vous avez inséré la disquette Atelier d'origine livrée avec l'Amiga, sélectionnez la cellule «Reset All» (Rest. tout) décrite ci-dessous.)

Entrelacement

Pour changer l'affichage du mode *Entrelacement* (Interlace Mode), réglez ce paramètre (situé dans le coin supérieur droit de l'écran) sur «ON» et sauvegardez le réglage en sélectionnant la cellule «Save». Puis réinitialisez l'Amiga pour activer le nouvel affichage. Cela double le nombre de lignes horizontales qui composent l'écran de l'Atelier.

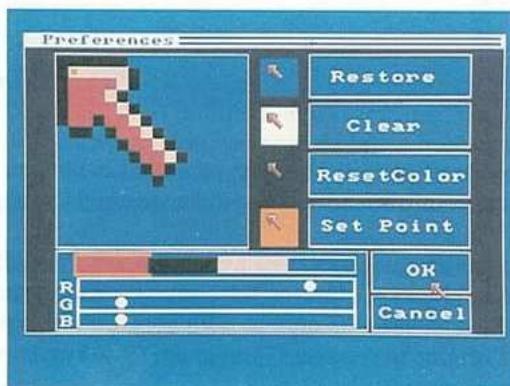
Sur certains moniteurs, il se peut que les couleurs d'un écran entrelacé semblent scintiller. On peut souvent minimiser cet effet en changeant les couleurs de l'écran. (Pour l'Atelier, voir les paragraphes qui suivent.) Faites des essais pour trouver les couleurs qui marchent le mieux avec votre moniteur. D'autre part, on trouve maintenant des moniteurs «haute persistance» qui réduisent dans de bonnes proportions l'effet de scintillement. Pour plus de détails, consultez votre revendeur.

Modification du pointeur

Vous pouvez utiliser l'outil Paramètres pour modifier le pointeur. Les instructions suivantes vous indiquent comment procéder.

La fenêtre de modification du pointeur

Quand l'écran Paramètres apparaît, sélectionnez la cellule Edit Pointer (Modifier pointeur) près du coin inférieur droit de l'écran. Une fenêtre apparaît un instant plus tard. Dans cette fenêtre, une image agrandie du pointeur apparaît en haut à gauche.



Vous pouvez modifier cette image agrandie pour changer le pointeur.

Des copies du pointeur se trouvent à droite de la vue agrandie. Le pointeur y apparaît sur chacune des quatre couleurs de l'Atelier ; ces copies vous permettent de juger de l'apparence du pointeur par rapport à chacune des couleurs de l'Atelier.

Modification des couleurs

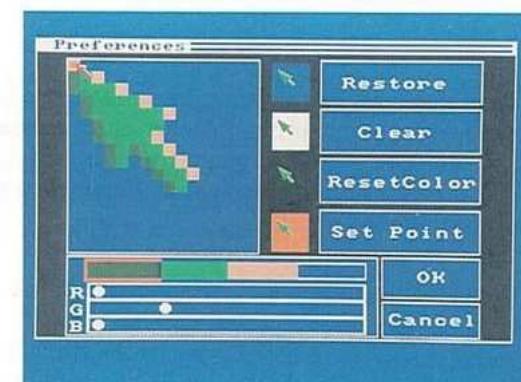
Ces couleurs peuvent être différentes de celles utilisées par l'Atelier. Vous pouvez modifier les trois couleurs de gauche de la même façon que celles de l'Atelier : en changeant les valeurs R, G et B de chacune.



La «couleur» la plus à droite n'en est pas une : les parties du pointeur que vous dessinez avec elle sont transparentes. Quand vous déplacez le pointeur, les couleurs de l'Atelier apparaissent derrière les parties transparentes. Si vous modifiez les couleurs du pointeur, et que vous voulez revenir aux dernières couleurs sauvegardées, sélectionnez la cellule ResetColor (Rest. coul.).

Modification du pointeur

Pour changer le pointeur, sélectionnez l'une des couleurs ou la couleur transparente, pointez un endroit de la vue agrandie où vous voulez un pixel de cette couleur, puis cliquez le bouton Sélection.

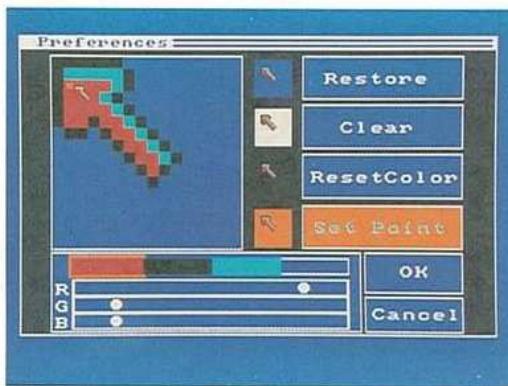


Si vous voulez repartir à zéro, sélectionnez Clear (Effacer) pour rendre tous les pixels transparents. (Si après avoir effectué les modifications vous préférez revenir à l'ancien pointeur, sélectionnez Restore.)

Modification du point du pointeur

Chaque pointeur possède un pixel unique appelé le *point*. Pour pointer un élément à l'écran, on positionne le pointeur de façon que le point le recouvre.

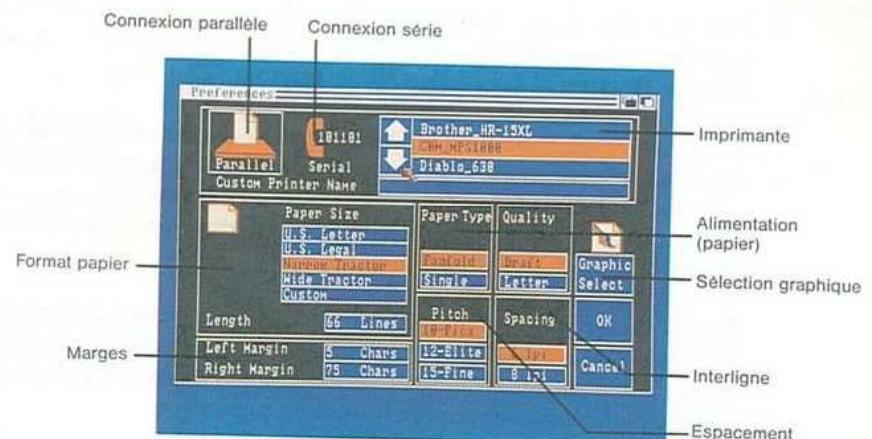
Dans la vue agrandie du pointeur, le point est indiqué par un carré plus petit à l'intérieur d'un des pixels. Pour le modifier, sélectionnez Set Point (Situer pt), pointez le pixel de la vue agrandie que vous voulez pour point, puis cliquez le bouton Sélection.



Quand vous avez fini et que vous êtes satisfait du résultat, sélectionnez OK. On peut sauvegarder le nouveau pointeur sur l'Atelier en choisissant SAVE dans l'écran Paramètres. Le nouveau pointeur apparaîtra alors à chaque fois que l'on charge l'Atelier. Pour revenir à l'écran principal de Paramètres sans modifier le pointeur précédent, sélectionnez Cancel.

Imprimantes

Si vous avez connecté une imprimante à l'Amiga, il faut lui indiquer son type en sélectionnant «Change Printer» (Valeurs imprimante). L'écran «Change Printer» apparaît alors :



Dans cet écran vous pouvez sélectionner :

- **Imprimante (Printer Type).** Le nom des imprimantes prises en charge par l'Amiga apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour indiquer l'imprimante que vous utilisez, sélectionnez soit la flèche vers le haut soit celle vers le bas jusqu'à ce que le nom de votre imprimante soit mis en valeur. Vous trouverez plus de renseignements sur les imprimantes spécifiques à l'Amiga à l'annexe D.

Les fabricants d'autres imprimantes peuvent fournir un fichier sur disquette qui permet d'utiliser leur imprimante avec l'Amiga. Si les instructions de votre imprimante indiquent que vous devez signaler un fichier imprimante, sélectionnez «Custom» (Spécifique) dans la liste d'imprimantes. Puis, sélectionnez la cellule située immédiatement à droite des mots «Custom Printer Name» (Imprimante spécifique). Tapez enfin le nom du fichier indiqué dans les instructions.

Si vous voulez connecter une imprimante qui n'est pas prise en charge par l'Amiga et que vous n'avez pas de fichier correspondant, sélectionnez «Custom» (Spécifique) dans la liste d'imprimantes, puis entrez «Generic» dans la cellule «Custom Printer Name» (Imprimante spécifique). Sur beaucoup d'imprimantes, cela vous permettra d'imprimer du texte normal, mais pas de graphiques ou d'autres types de caractères comme l'italique.

- **Connexion en parallèle ou série.** Si votre imprimante est connectée au connecteur parallèle de l'Amiga, sélectionnez la cellule «Parallel» dans le coin supérieur gauche de l'écran. Si elle est connectée au connecteur série, sélectionnez la cellule «Serial».
- **Format papier (Paper Size).** Vous pouvez choisir entre quatre formats présélectionnés : US Letter (21,3 cm x 27,9), US Legal (21,3 x 35), Narrow Tractor (24,1 x 27,9) et Wide Tractor (37,7 x 27,9).

Vous pouvez sélectionner d'autres formats de papier en sélectionnant «Custom» (Spécifique). Vous devez alors indiquer le nombre de lignes que peut contenir le format que vous utilisez. Pour cela, sélectionnez la cellule «Length» (hauteur) située immédiatement sous les formats de papier, puis tapez le nombre de lignes.

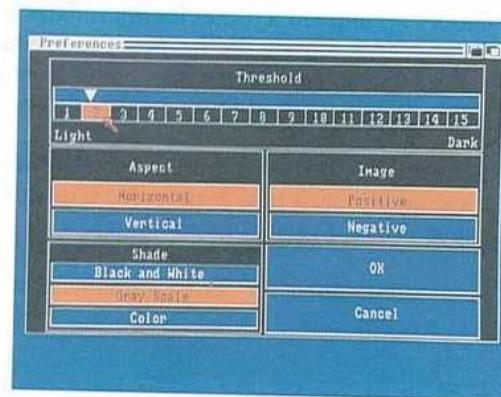
Parfois d'étroites lignes blanches apparaissent en travers de l'impression quand on imprime en mode graphique avec des imprimantes matricielles Epson ou autres. Ceci peut être éliminé en choisissant «Custom» (Spécifique) pour le format du papier.

- **Marges droite et gauche.** Vous indiquez la largeur de ces marges en spécifiant le nombre de caractères depuis le bord gauche du papier. Pour spécifier la largeur de la marge gauche, sélectionnez la cellule située à droite des mots «Left Margin» (marge de gauche), puis tapez la largeur en nombres de caractères. Pour spécifier la largeur de la marge droite, sélectionnez la cellule située à droite des mots «Right Margin» (marge droite), puis tapez la largeur en nombres de caractères séparant le bord gauche du papier de la marge droite.
- **Alimentation (Paper Type).** Sélectionnez «Fanfold» (Continu) si vous utilisez du papier en continu. Sélectionnez «Single» (Feuille à feuille) si vous imprimez sur feuilles individuelles.
- **Qualité (Quality).** Pour imprimer plus vite, mais avec une qualité d'impression inférieure, sélectionnez «Draft» (Standard). Pour une impression de meilleure qualité sélectionnez «Letter» (Courrier).
- **Espacement (Pitch).** Ce paramètre permet de régler le corps des caractères imprimés. Vous pouvez choisir entre l'espacement 10 (pica), l'espacement 12 (élite) ou l'espacement 15 (fine).
- **Interligne (Spacing).** Ce paramètre vous permet de choisir la distance entre deux lignes imprimées. Vous pouvez choisir entre 6 ou 8 lignes par pouce (ipi).

Remarque : De nombreux outils utilisent les paramètres Length (Hauteur), Spacing (Interligne), Left Margin et Right Margin plutôt que le paramètre Paper Size (Format papier) pour déterminer la largeur d'impression d'une image. Pour ces outils, vérifiez si votre impression rentrera sur le papier en utilisant les formules suivantes : longueur ÷ espacement doit être inférieur à la longueur de la page en pouces ; ((Valeur marge droite - valeur marge gauche) + 1) ÷ espacement doit être inférieur à la largeur du papier en pouces.

Cet écran contient une cellule supplémentaire «Graphic Select» (Sélection graphique).

Sa sélection ouvre l'écran graphique de l'imprimante :



On utilise cet écran pour sélectionner différentes façons d'imprimer des images :

- **Nuance** permet de sélectionner l'impression en couleurs, l'impression en gamme de gris (les couleurs sont représentées par différentes nuances de gris) ou en noir et blanc (certaines couleurs sont imprimées en blanc, d'autres en noir). La valeur de réglage du Seuil, décrit ci-dessous, permet de déterminer si une couleur est imprimée en blanc ou en noir.)
- **Aspect** permet d'imprimer soit normalement, soit longitudinalement. Sélectionnez «Horizontal» pour imprimer normalement, c'est-à-dire que ce qui apparaît en haut de l'écran est imprimé le long du bord supérieur du papier. Sélectionnez «Vertical» pour imprimer le long du côté du papier ce qui apparaît en haut de l'écran.
- **Image** permet d'imprimer une image comme elle apparaît sur l'écran (en sélectionnant «Positive»), ou en valeurs inversées (en sélectionnant «Negative»). Ce paramètre n'affecte que l'impression en noir et blanc et en gamme de gris.

- **Seuil** permet de déterminer, pour l'impression en noir et blanc, quelles couleurs sont imprimées en blanc et quelles couleurs en noir. On peut changer le réglage de Seuil en déplaçant la flèche de réglage située sous le mot Seuil. Si «Image» est réglé sur «Positive» et Seuil sur 2, seule la couleur la plus foncée de l'écran est imprimée en noir, le reste l'étant en blanc. Si on augmente la valeur du réglage de Seuil, davantage de couleurs sont imprimées en noir. Quand on augmente le réglage, les couleurs les plus claires sont imprimées en noir.

Si «Image» est réglé sur «Negative», plus le réglage du Seuil est haut, plus les couleurs imprimées en noir (sur le papier) sont claires (sur l'écran).

Notez que tous ces choix s'appliquent à toutes les imprimantes. Par exemple, les imprimantes qualité courrier à marguerite ne peuvent produire qu'une seule qualité d'impression. Pour déterminer quels sont les paramètres qui conviennent à votre imprimante, voir la documentation fournie avec celle-ci.

Quand vous avez terminé les sélections pour votre imprimante, sélectionnez «OK» pour les confirmer ou «Cancel» pour les annuler. L'un ou l'autre choix vous ramène à l'écran Change Printer (Valeurs imprimante).

Vous trouverez plus d'informations sur les imprimantes au chapitre 8, «Les options de l'Amiga» et à l'annexe D.

Remise de Paramètres à l'état initial

Si vous désirez revenir aux réglages d'origine de Paramètres, qui étaient ceux de la disquette Atelier d'origine, sélectionnez «Reset All» (Rest. tout). Si vous voulez retourner aux derniers réglages de Paramètres que vous avez sauvegardés, sélectionnez «Last Saved» (Derniers paramètres).

Fixer et sauvegarder les paramètres

Quand vous avez fini de travailler avec Paramètres, sélectionnez l'une des cellules situées en bas à droite de la fenêtre. Sélectionnez «Save» si vous voulez que vos réglages prennent effet tout de suite et à chaque fois que vous mettrez en route l'Atelier avec la disquette Atelier que vous utilisez actuellement. La sélection de «Save» sauvegarde vos réglages sur la disquette Atelier. Sélectionnez «Use» (Utiliser) si vous voulez que vos réglages prennent effet maintenant, mais si vous ne voulez pas les sauvegarder sur la disquette Atelier pour un usage futur. Si,

après avoir changé les réglages, vous ne voulez pas qu'ils prennent effet, sélectionnez «Cancel».

Etant donné que chaque disquette Atelier conserve ses propres valeurs, plusieurs utilisateurs peuvent sauvegarder leurs réglages personnels sur plusieurs disquettes séparées. Pour restaurer vos valeurs, il vous suffit de charger l'Atelier en utilisant la disquette sur laquelle vous les avez sauvegardées.