

# DTP PAO

Version  
française de  
The Desktop  
Publisher

Amstrad  
PCW  
8256/  
8512

**Livret d'instructions**

**DATABASE SOFTWARE**



# CONTENU

	Page		Page
<b>Introduction</b>	<b>3</b>	Menu Formes	41
Mise en route	5	Menu Polices	41
Menus et options	6	Verrouillage Matrices	42
Les touches	6	Option Effacement	42
La souris	8	Menu Classer	44
		Menu Motifs	45
		Formes de Pinceau	45
<b>Cours d'apprentissage</b>			
<b>Menu Options</b>	<b>23</b>	<b>Editeur Texte</b>	<b>46</b>
Initialisation de la souris	24	Menu Style	46
Dimension du tapis	24	Editeur Tabulateur	47
Sélection lecteur	24	Menu Format	47
Verrouillage des lignes	24	Menu Ajouter Texte	49
Inversion	24	Menu Classer	49
Sauvegarde configuration	25		
<b>Editeur Page</b>	<b>25</b>	<b>Editeur Police</b>	<b>51</b>
Menu Modes	25	<b>Maintenance de fichiers</b>	<b>53</b>
Menu Styles	28		
Menu d'Impression	28	<b>Astuces et commentaires</b>	<b>55</b>
Option Ebauche	29	Impression	55
Option Création	29	Dimensions du tapis	55
Menu Classer	30	Modification de taille de fenêtre	55
		Erreurs de disquette	55
<b>Editeur Graphique</b>	<b>31</b>		
Menu Outils	31	<b>Pense-bête des fonctions</b>	<b>57</b>
Menu Style de Lignes	40		

La disquette DTP-PAO n'est pas protégée contre la copie. Il est donc souhaitable de faire une copie de sauvegarde et de l'utiliser systématiquement en gardant l'original en sûreté. Les données texte et graphiques ne doivent pas être sauvegardées sur la disquette système DTP-PAO. Utilisez une autre disquette pour le stockage des données.



## Tout sur votre DTP-PAO

La Publication Assistée par Ordinateur est un terme qui décrit une méthode de production de dessins et de textes, puis de leur mise en page électronique – utilisant un système unique. A l'aide d'un logiciel spécial il est possible de produire des bulletins d'informations, des rapports, des brochures et d'autres documents de présentation chic et professionnelle, exactement comme vous les désirez et exigeant un minimum de technicité ou d'expertise.

DTP-PAO (version française du Desktop Publisher) est un package intégré de composition de texte et de création graphique, à utiliser soit avec une souris soit avec le clavier. Il comporte trois modules, chacun vous permettant d'accomplir des tâches spécifiques:

- Editeur Page
- Editeur Texte
- Editeur Graphique

Ce manuel vous permettra de tirer le maximum de chacun de ces modules pour produire les meilleurs résultats possibles.

### **Editeur Page**

Afin de concevoir une page, il faut d'abord avoir une idée approximative de son aspect général. Par exemple, vous devez savoir combien de place sera consacré au texte puis combien aux graphiques.

L'Editeur Page vous aide à faire ce travail de préparation et vous indique les positions des fenêtres texte et graphiques que vous allez créer à vos propres dimensions. Il vous permet de les déplacer sur la feuille jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la mise en page.

Ces fenêtres peuvent être traitées individuellement avec l'Editeur Texte ou Graphique. Quand elles sont prêtes et à votre goût, la page peut être imprimée en qualité listing ou qualité courrier.

## **Editeur Texte**

Les fenêtres texte sont traitées par l'Editeur Texte. Il contient toutes les fonctions simples de mise au format et de justification. Les styles de caractères comme italique et gras sont affichés à l'écran presque comme ils seront imprimés. Quand la fenêtre est remplie par du texte, un message s'affiche et vous pouvez détendre la fenêtre. Vous pouvez importer des fichiers Ascii créés par LocoScript ou par un autre traitement de texte – WordStar par exemple.

## **Editeur Graphique**

L'Editeur Graphique simplifie la création de dessins, de graphiques et de schémas. Vous pouvez:

- Dessiner à main libre
- Créer des lignes uniques ou multiples et des rayons
- Dessiner des cases, des triangles, et des ellipses
- Peindre ou remplir des sections avec une variété de motifs

- Editer des détails très fins à l'aide d'une loupe
- Copier ou déplacer des segments de l'écran
- Créer du texte agrandi (15 polices de caractères)

En plus vous pouvez incorporer des images préparées avec un Digitalisateur Rombo ou MasterScan, puis les réduire ou les agrandir pour les passer ensuite dans une fenêtre graphique prédéfinie.

## Mise en route

Vous pouvez utiliser DTP-PAO à l'aide d'une souris ou du clavier. En chargeant le programme vous êtes en mode clavier, mais le menu Options (voir plus loin) vous permet facilement de l'adapter à une souris.

Si vous utilisez une souris, déconnectez votre PCW avant de la brancher.

Chargez CP/M en insérant dans le lecteur A la disquette système qui a été fournie avec la machine. Quand l'indicateur A> s'affiche, enlevez la disquette et insérez la disquette DTP-PAO. Tapez:

### DTP

puis appuyez sur Return.

Une fois le logiciel chargé (soyez patient, cela prend quelque temps) un menu horizontal apparaîtra en haut de l'écran.

## Menus et options

DTP-PAO utilise un système de menus déroulants. C'est-à-dire qu'au lieu d'être obligé d'apprendre et de se rappeler une séquence de commandes compliquées, vous sélectionnez avec un pointeur une option dans une liste (menu) affichée à l'écran.

Vous déplacez le pointeur vers l'option sélectionnée (qui change en video-inversé à l'écran) puis vous appuyez sur la touche Return du clavier ou sur le bouton Select de la souris. Par la suite nous appellerons cette action 'cliquer', expression standard à l'égard des souris.

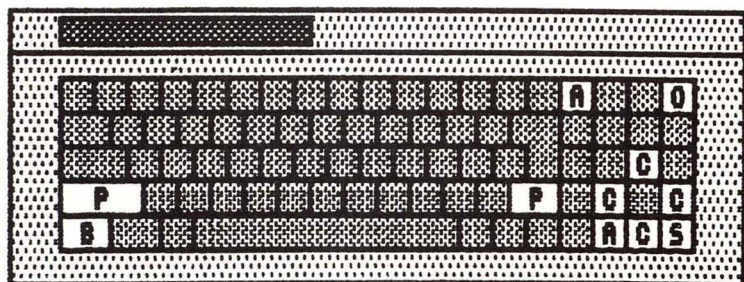
Vous déplacez le pointeur à l'aide des touches curseurs en appuyant en même temps sur la touche Shift pour les ajustements fins ou à l'aide de la souris.

En appuyant simultanément sur la touche Alt et une touche curseur, vous déplacerez le pointeur vers le bord de l'écran. Exemple: Alt+ ↑ déplace le pointeur vers le haut de l'écran.

Pour annuler un menu, cliquez sur l'option Annuler ou appuyez sur une des touches Can ou Relay. Cela s'applique à toutes les options de DTP-PAO. Le schéma d'en face vous indique les fonctions attribuées aux touches du PCW.

Le système de menus déroulants est une façon extrêmement simple et sûre d'exécuter des tâches, et alors d'expérimenter tout de suite sans risque. Il est impossible d'endommager le logiciel et si vous faites une erreur de manipulation, un message s'affichera à l'écran.

## DESIGNATIONS TOUCHES



**P** Mouvement Précision

**A** Annulation

**S** Sélection

**C** Curseurs

**B** Saut vers le bord de l'écran

**O** Options

A noter: Quand vous sauvegardez des données, vous sauvegardez un fichier et non pas un programme. Les données ont donc besoin d'être rechargées par l'option Charger. Ne cherchez pas à charger un de ces fichiers directement sous CP/M.

## **Menu Options**

Vous pouvez afficher le menu Options à tout instant soit en appuyant sur la touche Paste soit en appuyant simultanément sur deux boutons de la souris. Le menu vous offre trois différentes possibilités: Inversion-vidéo de l'écran, modification de la disquette de défaut (si deux lecteurs sont connectés) et installation de la souris.

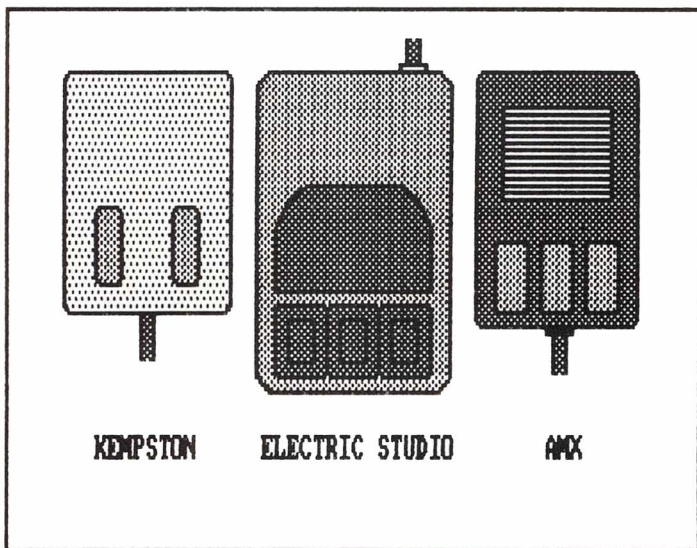
## **Initialisation de la souris**

Si vous voulez utiliser DTP-PAO à l'aide d'une souris, il faut utiliser le menu Options pour l'initialiser et pour sélectionner le type de souris. Vous pouvez sauvegarder cette configuration sur la disquette, de façon que l'initialisation de la souris se fasse automatiquement à chaque nouvelle mise en route.

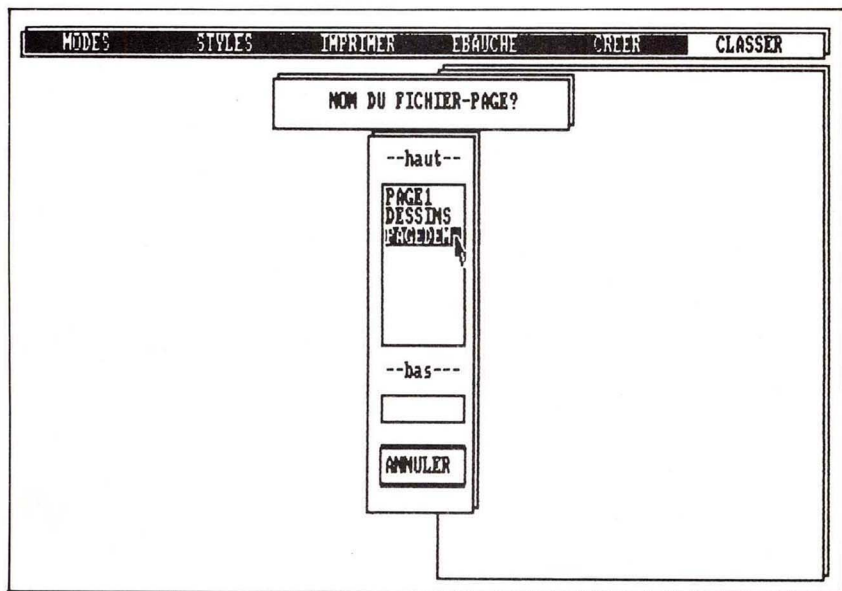
Pour sélectionner un menu ou une option à l'aide de la souris, déplacez le pointeur vers un label et appuyez sur le bouton de gauche. Le bouton de droite de la souris annule un menu ou une option. Si votre souris possède un bouton central, celui-ci sert à faire afficher le menu Options. Si votre souris ne possède que deux boutons, appuyez sur le bouton de droite, tout en cliquant le bouton de gauche.



On trouve aussi dans le menu Options un choix de dimensions de tapis, ce qui permet des mouvements de pointeur plus ou moins précis. Expérimentez afin de découvrir laquelle des options vous convient le mieux.



*Utilisez le menu Options si vous voulez vous servir de DTP-PAO à l'aide d'une souris*



*Pour charger une page, il s'agit tout simplement de cliquer sur le nom du fichier désiré*

## Cours d'apprentissage

Cette section a pour objectif de vous tenir la main pendant que vous essayez les trois types d'éditeurs DTP-PAO. Sur la disquette se trouve un fichier de démonstration qui contient des fenêtres texte et graphiques prédéfinies.

Vous pourrez expérimenter certaines des possibilités de DTP-PAO. Des informations plus détaillées sur toutes les options, mentionnées brièvement dans cette section, se trouvent plus loin dans ce manuel.

### **Se mettre en route**

Si vous utilisez une souris, il faut d'abord initialiser le système. Appuyez sur la touche Paste pour faire afficher le menu Options, puis utilisez les touches curseurs pour sélectionner la souris. Un sous-menu vous permet de choisir entre les trois types de souris compatibles: AMX, Kempston ou Electric Studio.

### **Editer une page**

L'Editeur Page est la section centrale de DTP-PAO. Ici, les fenêtres texte et graphiques sont créées, la mise en page est préparée, et l'impression sur imprimante est initiée. Il est donc logique de commencer par l'Editeur Page. Cliquez sur Edit Page qui se trouve en haut de l'écran. Nous n'allons pas sauvegarder des fichiers sur disquette, et vous pouvez donc déplacer les fenêtres à volonté puis dessiner n'importe quoi.

## **Charger une page**

Nous allons commencer par le chargement d'un exemple à partir de la disquette, pour essayer certaines fonctions de l'Editeur Page. Retournez donc la disquette et remettez-la dans le lecteur.

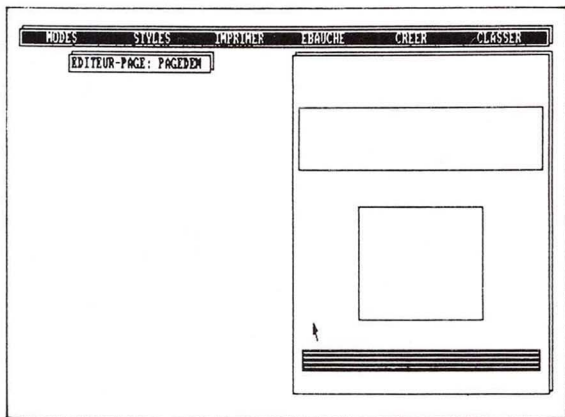
A la droite de l'écran, se trouve un rectangle qui représente la feuille A4 que vous allez éditer. Sélectionnez Classer qui se trouve sur la ligne supérieure de l'écran, puis Charger qui se trouve dans le menu déroulant.

Une liste de noms de fichiers apparaîtra au milieu de l'écran. Cliquez sur PAGEDEM. Ce fichier se chargera. Trois rectangles apparaîtront sur votre feuille A4. Ce sont des fenêtres texte et graphiques: Une fenêtre graphique est représentée par un contour de rectangle, tandis qu'une fenêtre texte est remplie de lignes. Chaque ligne représente une ligne de texte qui sera imprimée.

## **Déplacer des fenêtres**

Une fenêtre peut être déplacée à volonté sur la feuille, même si elle empiète sur une autre fenêtre. Pour accomplir cette opération, cliquez sur Modes, puis dans le menu déroulant cliquez sur Déplacer Fenêtre. Déplacez le pointeur vers la feuille puis cliquez à l'intérieur d'une des fenêtres; vous pouvez maintenant déplacer celle-ci. Pour fixer la nouvelle position cliquez une deuxième fois.

Si vous cliquez sur Annuler la fenêtre retournera à sa place d'origine. Pour faire exercice, prenez la première fenêtre graphique et placez-la, centrée en haut de la feuille. Prenez la deuxième fenêtre graphique et placez-la au milieu de la page, en-dessous de la précédente.



Maintenant prenez de la même façon la fenêtre texte. Vous remarquerez que le déplacement se fait par sauts car, si nous voulons imprimer correctement, il faut que chaque caractère de texte tombe sur une position caractère de texte. Placez cette fenêtre en bas de la page qui devrait maintenant avoir l'allure du schéma que vous verrez ci-dessus.

## Nom de fenêtre

Comme la page elle-même, chaque fenêtre reçoit un nom de fichier individuel quand elle est créée. Pour voir le nom des fenêtres, sélectionnez Affichier Nom Fenêtre dans le menu Modes et cliquez à l'intérieur d'une fenêtre. Répétez cette opération pour chacune des trois fenêtres. Notez bien le nom – vous en aurez besoin plus tard.

## **Effacer des fenêtres**

Nous allons maintenant effacer une fenêtre sur la page. Sélectionnez Effacer Fenêtre dans le menu Modes puis cliquez sur la fenêtre que vous souhaitez effacer. Cette fonction n'efface pas la fenêtre de la disquette mais l'enlève de la page en cours. Effacez les trois fenêtres de la page.

Si vous avez fait l'exercice correctement, vous aurez maintenant une feuille vierge. On pourrait recharger la page complètement à partir de la disquette, mais la situation nous permet d'essayer une autre fonction de DTP-PAO – c'est-à-dire d'ajouter des fenêtres.

## **Ajouter des fenêtres**

Pour ajouter une fenêtre vous devez sélectionner soit Ajouter Fenêtre Texte soit Ajouter Fen Graphique qui se trouvent dans le menu Modes. Pointez sur l'endroit approximatif où vous voulez positionner le coin gauche supérieure de la fenêtre. Vous pouvez toujours l'ajuster plus tard. Cliquez une deuxième fois et DTP-PAO vous demandera le nom du fichier fenêtre.

Vous allez reconstituer la page de démonstration actuellement vierge:

Cliquez sur Ajouter Fen Graphique  
Cliquez sur la position du coin gauche supérieure  
Cliquez, puis sélectionnez GRADEM1  
Cliquez sur Ajouter Fen Graphique  
Cliquez sur la position du coin gauche supérieure  
Cliquez, puis sélectionnez GRADEM2  
Cliquez sur Ajouter Fenêtre Texte  
Cliquez sur la position du coin gauche supérieure  
Cliquez, puis sélectionnez TEXTDEM



## **Edition de texte**

## **Déplacement**

Votre feuille devrait maintenant avoir l'allure qu'elle avait avant d'essayer la fonction Effacer Fenêtre.

Il faut dire tout de suite que pour voir le contenu d'une fenêtre en grandeur réelle, il faut soit utiliser l'Editeur Graphique/Texte soit imprimer la feuille complète. Par contre, en taille réduite, on peut utiliser l'option Ebauche. Nous allons bientôt utiliser les Editeurs Texte/Graphique, ce qui vaut la peine d'imprimer la page en qualité listing.

Assurez-vous d'abord que l'imprimante est en état de marche et alimentée de papier. Sélectionnez Qualité Listing qui se trouve dans l'option Imprime et la page sera imprimée. Quand l'impression est terminée, suivez les instructions affichées à l'écran.

Vous savez à présent comment créer des fenêtres, les positionner, les déplacer, les effacer et les ajouter à une page. Nous allons maintenant voir comment le contenu d'une fenêtre est développée. Regardons d'abord l'Editeur Texte.

Pour activer l'Editeur Texte, pointez sur Edit Texte affiché à la ligne supérieure de l'écran. Cliquez sur l'option Classer et sélectionnez TEXTDEM dans la liste de fichiers affichés. La feuille de travail de l'Editeur Texte s'affichera avec le contenu du fichier sélectionné.

Déplacez le pointeur vers la fenêtre de l'Editeur Texte et cliquez. Le pointeur se transformera en curseur. Vous devez maintenant utiliser le clavier pour saisir votre texte et vous pouvez l'effacer en utilisant les touches normales d'effacement (Del).

Le curseur est contrôlé par les touches curseur et

la souris est désactivée. Essayez d'effacer certains éléments du texte et d'ajouter quelques phrases de votre choix.

## **Styles de caractères**

Vous pouvez créer des textes en plusieurs styles tels qu'italique ou gras. Cliquez sur Annuler (ou pressez Relay ou Can) pour récupérer le pointeur puis sélectionnez l'option Styles. Choisissez Gras puis cliquez de nouveau pour récupérer le curseur.

Créez de nouveau du texte et les caractères seront affichés en gras. Essayez de nouveau en italique. Les styles seront imprimés plus ou moins comme vous les voyez visualisés à l'écran.

Ayant essayé l'Editeur Texte, nous passons maintenant à l'Editeur Graphique.

## **Edition des graphiques**

Pour utiliser l'Editeur Graphique il faut quitter l'Editeur Texte. Cliquez sur Classer puis choisissez Abandon (sans sauvegarder).

## **Mise en page**

Cliquez sur l'option Edit Graphique pour l'initialiser puis cliquez sur GRADEM1 qui se trouve dans la liste de fichiers.

Un dessin apparaîtra à l'écran. A gauche se trouve le menu Motifs qu'on utilise pour peindre ou remplir des surfaces. A droite se trouve le menu Pinceau qui contient des formes différentes qu'on utilise pour peindre.

Afin d'avoir une surface vide pour expérimenter, effacez l'image visualisée à l'écran en sélectionnant l'option Effacer puis Ecran ou Fenêtre (sans importance pour notre exercice).

Cliquez sur Outils. Le menu déroulant qui s'af-

fiche contient tous les moyens d'éditer des graphiques. Sélectionnez un de ces moyens en cliquant sur une option. Nous allons maintenant essayer quelques outils.

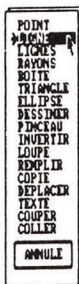
## Peindre

Sélectionnez d'abord l'option Pinceau. Déplacez le pointeur sur la surface de dessin et cliquez. Quand vous déplacez le pinceau vous peignez avec le pinceau affiché en bas et à droite et le motif affiché en bas et à gauche. Cliquez de nouveau pour lever le pinceau du papier.

Faites des essais avec d'autres pinceaux et d'autres motifs. Si le motif sélectionné représente le fond de l'image, c'est le moyen idéal pour corriger des erreurs, en réduisant la taille de la gomme pour les endroits délicats.

Satisfait? Alors effacez tout avec l'option Effacer.

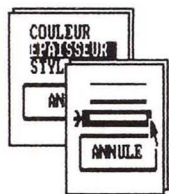
## Dessiner des lignes



Sélectionnez Ligne dans le menu Outils. Cliquez sur le début et la fin de chaque ligne. Notez que vous pouvez encore déplacer la ligne avant de la fixer en cliquant une troisième fois. Cette dernière possibilité peut être annulée en sélectionnant Lock Ligne, affiché dans le menu Options. Une petite flèche indique si cette option est active. Dessinez de nouveau une ligne et vous verrez qu'elle se trouve tout de suite fixée. Retournez au menu Outils pour sélectionner Rayons, et si l'option Lock Ligne est toujours active, vous pouvez dessiner un soleil de rayons à partir d'un point.

Satisfait? Alors effacez tout avec l'option Effacer.

## Dessiner des formes



Avant de dessiner des formes, cliquez de nouveau sur Lock Ligne, affiché dans le menu Options, pour faire disparaître la petite flèche. L'option sera désactivée.

Sélectionnez Boîte dans le menu Outils. Cliquez sur le point où vous désirez placer le coin gauche supérieur de la boîte puis sur le coin d'en face. Les contours d'une boîte apparaîtront.

La boîte, comme la ligne, ne sera fixée qu'après avoir cliqué une troisième fois. Comme pour les lignes, vous pouvez modifier l'épaisseur et le style des contours. Cliquez sur l'option Style Ligne pour varier l'épaisseur et le style des lignes.

Les autres formes contenues dans le menu Outils, telles que triangle et ellipse, sont tout aussi faciles à créer.

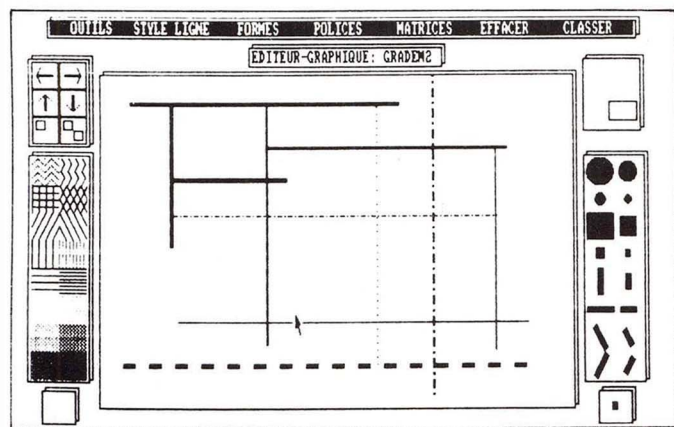
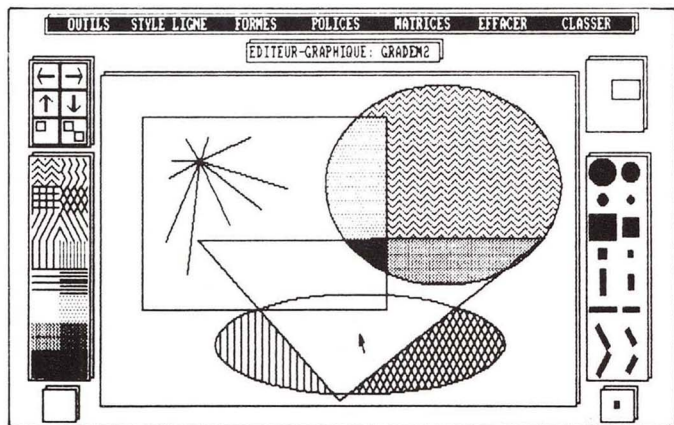
En ce qui concerne l'option Ellipse il faut bien comprendre que l'ellipse dessinée sera à l'intérieur de la bande élastique que vous dessinez avant de cliquer une dernière fois. Pour dessiner un cercle, faites un carré au lieu d'un rectangle.

Ça va? Bon, alors n'effacez pas les formes que vous avez créées.

## Remplir

Vous avez dessiné plusieurs formes à l'écran, et nous allons maintenant essayer la fonction Remplir. Sélectionnez Remplir qui se trouve dans le menu Outils puis placez le pointeur à l'intérieur d'une forme fermée et cliquez. La forme se remplira du motif courant, indiqué en bas et à gauche. Si une forme n'est pas complètement fermée, par exemple une forme créée avec une ligne de style

*Vous pouvez  
dessiner des  
formes et les  
remplir de  
divers motifs...*



*....et des lignes  
d'une variété  
d'épaisseurs en  
16 styles  
différents*

pointillé, vous risquez un débordement.

Heureux? Alors effacez tout avec l'option Effacer et nous allons essayer de dessiner à main libre.

## **Dessiner à main libre**

A cause de la façon dont l'Amstrad lit son clavier, cette fonction n'est efficace qu'à l'aide d'une souris.

Sélectionnez Dessiner qui se trouve dans le menu Outils. Les options sont limitées à l'Épaisseur et au Style des lignes. Un premier clique place votre crayon sur le papier et un deuxième le relève de la feuille.

Dessinez un certain nombre de lignes sur la feuille. Nous essayerons ensuite la fonction Loupe.

## **Loupe**

Sélectionnez Loupe qui se trouve dans le menu Outils. Déplacez le pointeur sur la feuille et cliquez une fois. Vous verrez un petit rectangle vertical – c'est la loupe. Déplacez-la vers un secteur du dessin que vous souhaitez voir agrandi. Cliquez de nouveau. Le secteur choisi s'affichera agrandi et vous pourrez le modifier pixel par pixel. Un pixel s'allume ou s'éteint à chaque clique du pointeur. Les modifications se voient aussitôt sur la feuille de travail, ce qui vous permet de voir l'effet qu'elles produisent en grandeur réelle. Cliquez sur Annuler pour quitter cette fonction.

## **Copier**

Vous pouvez faire une copie de n'importe quelle section du dessin et la placer dans une autre section. Sélectionnez Copier qui se trouve dans le menu Outils. Créez une section à copier en cliquant sur le coin gauche supérieur et le coin droite inférieur.



Déplacez le rectangle vers l'endroit où vous souhaitez mettre la copie puis cliquez. Vous pouvez faire plusieurs copies à partir d'une section d'origine. Cliquez sur Annuler pour terminer l'opération.

Ça va? Alors effacez tout avec l'option Effacer.

## Texte



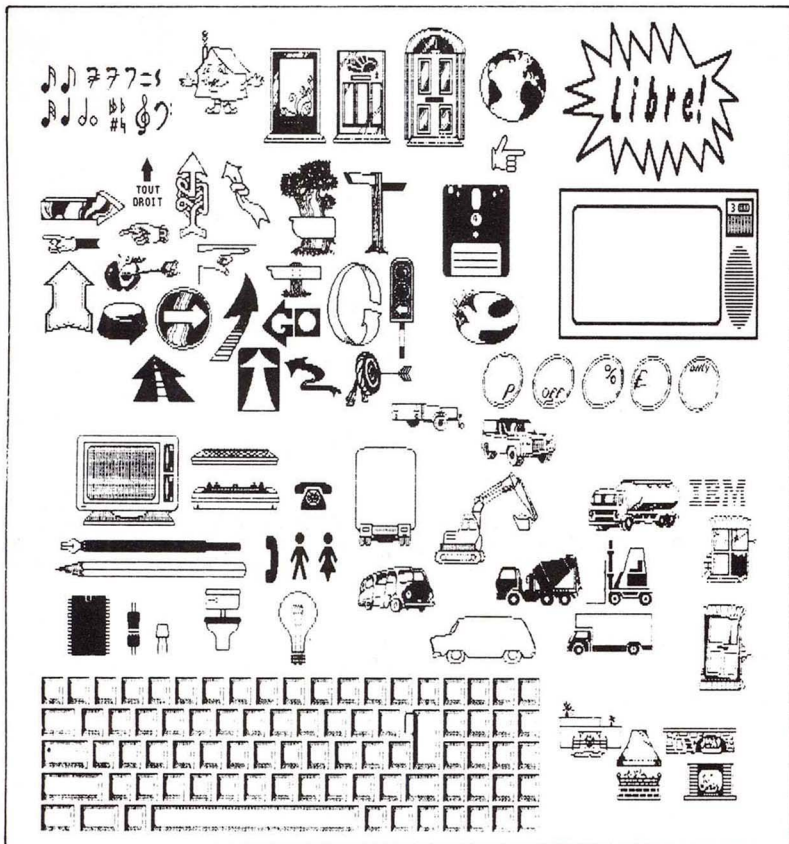
Un texte agrandi ne peut être produit qu'en utilisant l'Editeur Graphique. Vous pouvez créer des sections qui ressemblent à l'en-tête de notre page exemplaire.

Sélectionnez l'option Classifier puis Charger, puis GRADEMI et vous verrez ce que ça donne.

Pour créer un texte à l'aide de l'Editeur Graphique il faut d'abord charger une police de caractères. Sélectionnez donc l'option Lire Police qui se trouve dans le menu Style Texte et choisissez une des polices que vous verrez dans la liste qui s'affichera. Il faut déplacer le pointeur sur la feuille puis créer une boîte de la taille souhaitée. Déplacez la boîte vers l'endroit désiré pour la première lettre du texte puis re-cliquez. Utilisez le clavier pour saisir le texte et cliquez sur Annuler pour sortir.

Utilisez l'option Style Texte pour écrire dans des directions différentes. Par exemple: De droite à gauche écrit à l'envers, du bas vers le haut écrit tourné à 90 degrés. Faites des essais.

Si vous avez essayé toutes ces options vous aurez la confiance de tenter la création d'une page. Sauvegardez votre travail mais enlevez d'abord la disquette DTP-PAO et remplacez-la par une disquette sur laquelle vous voulez stocker des données.

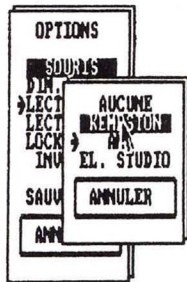


*Une sélection du fichier Clip-Art*

## Caractéristiques principales de DTP-PAO

Cette section contient tous les détails des options disponibles. Elle est organisée sous six rubriques de façon à en simplifier la consultation:

- Menu Options
- Editeur Page
- Editeur Graphique
- Editeur Texte
- Editeur Police
- Options Classer



### Menu Options

Ce menu contient des fonctions qui influencent toute opération de DTP-PAO. Il peut être visualisé à tout instant. Vous n'avez qu'à appuyer sur la touche Paste ou sur les boutons appropriés de la souris. Une configuration nouvelle peut être sauvegardée sur la disquette système afin que les paramètres de défaut, spécifiques à vos besoins, s'installent automatiquement chaque fois que vous lancez DTP-PAO.

Les options disponibles sont les suivantes:

**Souris**

Si vous voulez utiliser DTP-PAO à l'aide d'une souris il faut initialiser le système pour qu'il conforme à votre souris. Tant que vous n'avez pas initialisé le système, le pointeur se déplacera uniquement à l'aide du clavier. Actuellement le logiciel est compatible avec les souris AMX, Kempston et Electric Studio.

**Dimension du tapis**

Cette option vous permet d'ajuster la distance parcourue à l'écran par le pointeur par rapport à la distance de mouvement de la souris. Tapis A est moins fin que Tapis E. Tapis A est utile pour un travail grossier mais Tapis E est mieux adapté à un travail de dessin précis à main libre.

**Lecteur A, B**

Le lecteur de disquette qui sera utilisé pour les sauvegardes et les chargements est défini par cette option. Le lecteur M n'est pas utilisable car il est réservé par le programme DTP-PAO.

**Lock Ligne**

Les fonctions qui utilisent des contours en bande-élastique pour créer des fenêtres, des formes et des lignes, peuvent être modifiées de façon que les formes soient définies et positionnées immédiatement.

Normalement on définit la boîte ou la ligne, puis on la déplace avant de fixer sa position. Cette situation peut être modifiée par Lock Ligne; l'objet sera tout de suite positionné.

**Inverser**

La couleur de fond peut être inversée à tout instant par rapport à la couleur des caractères.

## Sauvegarde

N'oubliez pas que l'impression inverse les couleurs et ce qui s'affiche à l'écran en blanc sur noir sera imprimé en noir sur blanc. L'inversion est donc particulièrement utile pour voir à l'écran les dessins et les textes tels qu'ils seront imprimés sur papier.

Cette fonction sauvegarde la configuration actuelle, de façon qu'au lancement du programme DTP-PAO la configuration soit conforme à vos besoins.

## Editeur Page

L'Editeur Page est utilisé pour la mise en page initiale de vos pages. Il contient toutes les options nécessaires pour la création et le déplacement des fenêtres graphiques et texte. Il permet de visualiser une ébauche et d'imprimer une page. On l'utilise pour charger et pour sauvegarder des fichiers sur disquette.

## Menu Modes

### Ajouter Fenêtre Graphique/Texte

Ces options permettent d'ajouter à une page des fenêtres graphiques/texte déjà préparées. Si une fenêtre est ajoutée à un endroit qui provoque un débordement de la page, elle est automatiquement déplacée vers la position acceptable la plus proche.

Pour utiliser cette option, cliquez le pointeur dans la limite des bords de la page, cliquez sur le nom du fichier dans la liste affichée, déplacez la

fenêtre vers l'endroit souhaité, puis cliquez de nouveau pour la fixer en position.

Si Lock Ligne est activé, faites le cliquer initial au coin gauche supérieur de l'endroit prévu. Vous pouvez utiliser l'option suivante pour déplacer la fenêtre.

## **Déplacer Fenêtre**

Les fenêtres graphiques/texte peuvent être déplacées sur la page qui est en cours d'édition. Les fenêtres graphiques peuvent être positionnées n'importe où sur la page si les dimensions du tapis le permettent.

Les fenêtres texte, par contre, ne peuvent être positionnées que sur une matrice de 10 pixels, de façon que les caractères s'impriment alignées correctement. Il vaut donc mieux d'abord positionner les fenêtres texte, et ensuite positionner les fenêtres graphiques qui peuvent être placées avec plus de précision. Des fenêtres peuvent se chevaucher.

Pour utiliser cette option, cliquez à l'intérieur de la fenêtre à déplacer, puis déplacez la fenêtre à l'aide des touches curseur ou de la souris, et cliquez de nouveau pour fixer sa position.

## **Effacer Fenêtre**

Cette option est utilisée pour effacer des fenêtres d'une page que vous êtes en train d'éditer. La fenêtre est enlevée de la page mais n'est pas effacée de la disquette et peut donc être réutilisée ultérieurement sur une autre page. Les fenêtres sont effacées de la disquette uniquement par l'option Classer (voir plus loin).



## **Créer Fenêtre Graphique/Texte**

Pour utiliser cette option, cliquez à l'intérieur de la fenêtre à effacer.

Cette option est utilisée pour créer une fenêtre graphique ou texte qui n'existe pas encore et qui sera ultérieurement remplie à l'aide de l'éditeur approprié. Une fois créée la fenêtre sera stockée sur disquette et y restera jusqu'à l'effacement par l'option Classer.

Après avoir établi la forme et la taille de la fenêtre, vous pouvez la déplacer à volonté avant de la fixer en position dans la limite des indications décrites dans le paragraphe Déplacer Fenêtre.

Notez qu'une fenêtre graphique prend beaucoup de mémoire – jusqu'à 10 fois la mémoire d'une fenêtre texte de taille identique. Une fenêtre de 5cm x 10cm exige approximativement 3Ko de mémoire.

Les fenêtres texte sont créées en utilisant la police installée à partir du menu Polices. Il y a une largeur minimum pour le texte égale à deux fois 10 pixels.

Pour utiliser cette option, cliquez sur le coin gauche supérieur puis tirez le coin droite inférieur pour créer une fenêtre de la taille souhaitée. Cliquez de nouveau et déplacez la fenêtre à l'endroit désiré. Cliquez pour la fixer. Taper un nom de fichier quand le programme vous le demandera.

## **Afficher Nom de Fenêtre**

Cette option est utilisée pour afficher le nom de fichier de chaque fenêtre en cliquant à l'intérieur de la fenêtre. Il vaut mieux donner des noms de fichier descriptifs afin de simplifier l'identification –

## **Afficher Style de Fenêtre Texte**

par exemple: MAISON est mieux que DESSIN1 sur une disquette de 20 fichiers.

Cette option est utilisée pour afficher le nom de la police de caractères utilisée dans une fenêtre texte. C'est la seule façon de connaître la police sans imprimer la page.

## **Menu de Styles**

Ces styles sont comparables à celles de LocoScript:

Pica:	10 cpp (caractères par pouce)
Elite:	12 cpp
Condensé:	17 cpp
Double Pica:	5 cpp
Double Elite:	6 cpp
Double Condensé:	8.5 cpp

Cliquez sur le style que vous voulez sélectionner. Chaque fenêtre texte créée utilisera ensuite ce style.

## **Menu d'impression**

### **Qualité Listing**

Cette option permet d'imprimer une brouillon, ce qui prend de l'ordre de trois minutes. Quelques-unes des données graphiques sont perdues en impression qualité listing, et elle sert donc surtout à s'assurer de l'alignement des fenêtres avant d'imprimer en qualité courrier.

### **Qualité Courrier**

Cette option permet d'imprimer une page en qualité courrier. En moyenne il faut compter 15 minutes pour l'impression d'une page complète. Pour

## Type d'imprimante

les essais, utilisez la qualité listing. Etant donné qu'il faut faire des accès à la disquette afin de préparer l'information des fenêtres pour l'impression, il y a un temps d'arrêt avant que l'imprimante ne se mette en marche.

Cette option permet de choisir entre l'imprimante Amstrad PCW ou une imprimante compatible Epson munie d'une interface Centronics.

## Option Ebauche

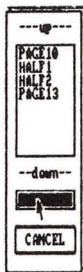
Cette option permet la visualisation à l'écran d'une représentation réduite de la page complète.

L'ébauche vous permet de regarder les fenêtres graphiques en miniature et de mieux juger l'aspect global d'une page. Les fenêtres texte sont affichées comme une série de lignes.

Utilisez Ebauche pour avoir une meilleure idée de l'aspect final de votre page.

## Option Créer

Sauf si vous chargez une page existante, cette option sera votre première action. Elle crée une page vierge à éditer, sur laquelle vous initialiserez des fenêtres graphiques et texte. Rentrez un nom de fichier puis cliquez sur la case Input qui se trouve en bas du menu, juste au dessus de l'option Annuler. Le nom de fichier peut s'étendre jusqu'à huit caractères et chaque page prend approximativement 1Ko de mémoire.



Vous ne pouvez créer des fenêtres graphiques ou texte qu'à l'aide de l'Editeur Page. Une fois les fenêtres créées, la page peut être éliminée par l'option Annuler (menu Classer). Les fenêtres resteront et peuvent être utilisées à volonté dans d'autres pages.

Il est essentiel que le fichier-page soit sur la même disquette que les fenêtres dont elle se compose.

## **Menu Classer**

### **Sauvegarde et Exit**

Cette option vous permet de sauvegarder la page avec le nom de fichier d'origine puis de quitter l'Editeur Page. Assurez-vous que la disquette est bien dans le lecteur activé.

### **Sauvegarde et Continuer**

Cette option vous permet de sauvegarder la page avec le nom de fichier d'origine sans quitter l'Editeur Page. Utilisez cette fonction pour sauvegarder une page avant de recharger une nouvelle page.

### **Sauvegarde comme**

Cette option vous permet de sauvegarder la page avec un nom autre que le nom du fichier d'origine. Elle permet la sauvegarde d'une page modifiée sans effacer le fichier de la page d'origine. Cliquez sur la case vide qui se trouve dans le rideau du menu Classer et rentrez le nouveau nom du fichier.

### **Abandon**

Utilisez cette option pour quitter l'Editeur Page sans sauvegarder la page. Elle sert à examiner une page sans la modifier.

## **Charger**

Cette option vous permet de charger une page existante pour qu'elle soit éditée. Le nom de la page restera affichée en haut et à gauche après chargement.

Cliquez sur le nom du fichier dans la liste qui s'affiche. Dans le cas où il se trouve plus de fichiers que de place dans la liste, vous pouvez faire dérouler la liste en cliquant sur les labels Haut et Bas.

# **Editeur Graphique**

## **Menu Outils**

Dans le menu Outils vous trouverez tous les options dont vous avez besoin pour la création de dessins de haute qualité. Ces options sont simples à utiliser et s'activent en cliquant sur un label.

## **Point**

Utilisez cette option pour placer des points individuels sur l'écran. A cause du fait que la hauteur d'un pixel PCW est deux fois sa largeur, un point en DTP-PAO est deux pixels de large et un pixel de haut et a l'aspect d'un carré. Les points peuvent être de couleur normale ou inversée et d'épaisseurs différentes selon le style déterminé par le menu Style Ligne. L'option Style n'a pas d'influence sur la forme du point.

## **Ligne**

Utilisez cette option pour dessiner un trait entre deux points selon le style déterminé par le menu

Style Ligne. Pour dessiner un trait, cliquez sur le début de ligne, cliquez sur le bout de ligne, déplacez la ligne à l'endroit souhaité puis cliquez de nouveau pour la fixer.

## **Lignes**

Utilisez cette option pour dessiner une série de traits entre deux points. Il faut activer Lock Ligne (menu Options) pour utiliser efficacement cette fonction.

L'option Lignes vous permet de créer des formes autres que celles du menu Outils. Si vous n'avez pas de souris, après avoir gagné un peu d'expérience pratique vous arriverez à dessiner des courbes en faisant une série de traits courts.

## **Rayons**

Cette option est idéale pour dessiner des traits à partir du même point. Par exemple: Des segments dans une graphique Camembert. Tout comme avec l'option Lignes il vaut mieux que Lock Ligne soit engagé.

Cliquez d'abord sur le point central. A partir de ce point une ligne se formera. Cliquez sur le bout de la ligne pour la fixer. Une autre ligne apparaîtra. Déplacez le pointeur et cliquez sur le bout de la deuxième ligne, et ainsi de suite. Cliquez sur Annuler pour sortir.

## **Boîte**

Des carrés et des rectangles peuvent être dessinés en utilisant les paramètres des menus Style Ligne et Formes. Ils servent très utilement à dessiner des histogrammes, à l'aide de l'option Matrices.

Pour dessiner une boîte cliquez sur le coin gauche supérieur puis cliquez sur le coin droit inférieur.



## Triangle

Cette option ressemble à la fonction Boîte et s'emploie pour dessiner des triangles en utilisant les paramètres des menus Style Ligne et Formes. Utilisez un triangle rempli d'une hachure identique au fond de l'image pour effacer et retoucher un dessin. Plusieurs formes différentes peuvent être créées avec une série de triangles.

Pour dessiner un triangle cliquez sur un coin, déplacez le pointeur et cliquez sur un deuxième coin, puis déplacez le pointeur et cliquez sur le dernier coin. Déplacez le triangle et cliquez encore une fois pour le positionner.

## Ellipse

Des cercles et des ellipses peuvent être dessinés en utilisant les paramètres des menus Style Ligne et Formes. Une boîte bande élastique est créée, à l'intérieur de laquelle le cercle ou l'ellipse se dessinera.

On peut par exemple créer une graphique Camembert en utilisant cette option. Dessinez d'abord un cercle avec un point au centre. Pour ce faire sélectionnez Matrices au rapport 2:1 (8:4 ou 16:8) et placez le pointeur au centre prévu. Dessinez un point en utilisant l'option Point, et créez un cercle autour de ce point en utilisant Matrices activé et l'option Ellipse. Désactivez Matrices et à partir du point central dessinez des rayons en utilisant l'option Rayons.

En général, pour dessiner un cercle ou une ellipse, cliquez sur le coin gauche supérieur puis sur le coin droit inférieur. Déplacez la forme puis cliquez pour fixer sa position.

## Dessiner

Cette option vous permet de peindre une ligne suivant les déplacements du pointeur en utilisant les paramètres du menu Style Ligne. Elle est particulièrement pratique lorsque vous utilisez une souris. Pour dessiner une ligne lisse il faut utiliser le tapis A ou B avec Matrices désactivé. Il faut compter plus de temps pour dessiner des lignes épaisses et vous devez déplacer le pointeur plus lentement pour créer des courbes lisses.

## Pinceau

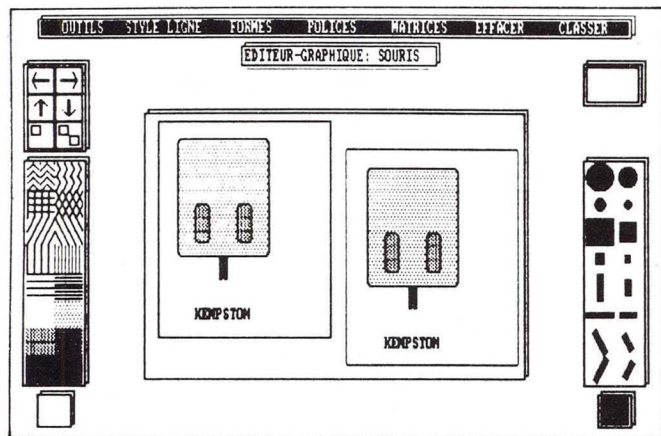
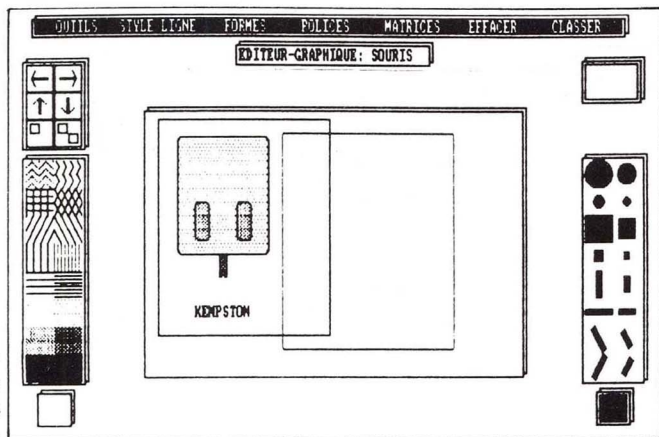
Utilisez cette option pour peindre des régions choisies en utilisant les paramètres des menus Formes de Pinceau et Motifs sélectionnés à droite et à gauche de l'écran. Vous obtiendrez les meilleurs effets à l'aide d'une souris.

## Loupe

Cette option vous permet d'agrandir une section d'un dessin et de la modifier pixel par pixel. Cette option sélectionnée, les touches curseur font déplacer le pointeur d'un seul pixel agrandi. Même quand une souris est branchée et que le tapis fin est activé, il est probablement plus facile de se servir du clavier pour y mettre la dernière main. La loupe ne fonctionne pas sur des fenêtres de très petite taille.

Pour utiliser cette option, cliquez dans la région de la fenêtre que vous voulez agrandir et une boîte apparaîtra. Déplacez la boîte à l'endroit précis sélectionné, et cliquez. Dans la fenêtre agrandie, en cliquant vous pouvez faire basculer chaque pixel entre vide et rempli.

*L'option Copier:  
Déplace le  
contour à la  
position désirée...*



*...et la zone y  
sera copiée*

## Remplir

Des sections à périmètre fermé peuvent être remplies en utilisant le motif courant. Un trou dans le périmètre provoquera des débordements. Il vaut mieux choisir l'option Sauvegarder et Continuer avant d'utiliser l'option Remplir. On peut interrompre un remplissage à tout instant en cliquant sur Annuler.

L'option Remplir ne fonctionne pas complètement quand il s'agit de formes compliquées – dans ce cas remplissez les vides séparément.

L'option Remplir fonctionne avec une forme noire entourée de blanc ou une forme blanche entourée de noir. Assurez-vous que le pointeur soit à l'intérieur de la forme à remplir, sinon vous risquez de remplir la bordure.

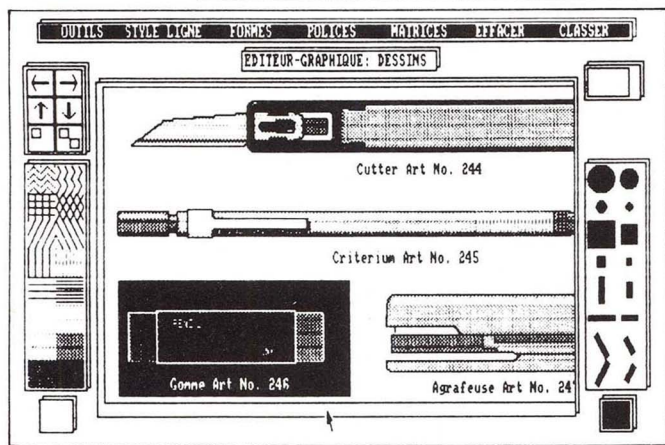
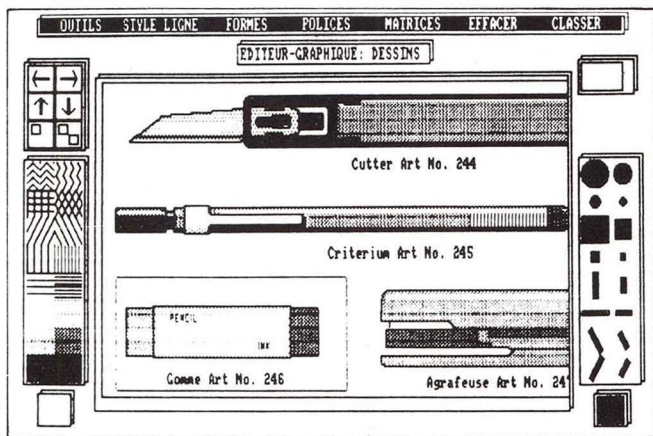
Pour remplir une forme, placez le pointeur à son intérieur et cliquez.

## Copier

Cette option permet de copier une section sélectionnée à une autre partie de la fenêtre. Vous pouvez faire des multi-copies de la même section. Une méthode simple d'effacer tout un secteur, c'est de copier une section vierge.

Pour utiliser la fonction, cliquez sur le coin gauche supérieur de la section à copier, puis cliquez le coin droit inférieur. Cliquez encore pour fixer la boîte à copier. Déplacez la boîte vers la région de la fenêtre où vous voulez la placer. Cliquez une fois de plus et la duplication aura lieu. Déplacez la boîte vers une autre région et faites encore une copie. Cliquez sur Annuler pour sortir.

*L'option Inverser:  
Positionnez le  
contour autour de  
la zone désirée...*



*...cliquez, et la  
couleur sera  
inversée*

## **Déplacer**

Cette option fonctionne comme l'option Copier mais la zone originale est effacée.

## **Texte**

Cette option vous permet d'écrire des textes par moyen des options sélectionnées dans le menu Style Texte. Si aucune police n'a été sélectionnée, cette option est inutilisable. L'option Texte peut servir à ajouter des labels aux histogrammes et aux graphiques Camembert, ou à créer des caractères décoratifs et agrandis pour des en-têtes et ainsi de suite.

Pour utiliser cette option, cliquez sur le coin gauche supérieur de la position prévue pour un caractère, déplacez le pointeur et cliquez sur le coin droit inférieur. Déplacez la boîte vers la position souhaitée puis cliquez. Vous pouvez utiliser le clavier pour saisir le texte. Une Matrice 8x8 est souhaitable.

## **Inverser**

Cette option permet l'inversion de couleur – d'une petite section ou de la fenêtre complète. Pour invertir une fenêtre qui ne peut pas être affichée intégralement, il faut d'abord en invertir une partie puis déplacer la fenêtre et inverser la seconde section, et ainsi de suite.

Pour utiliser cette option, cliquez sur le coin gauche supérieur du secteur à inverser puis cliquez sur le coin droit inférieur. Déplacez la boîte à l'endroit précis sélectionné, puis cliquez, et la section sera inversée.



## Couper

Cette option permet de découper et de sauvegarder sur disquette une section d'une fenêtre. Elle peut être ajoutée à une autre fenêtre par la fonction Coller. La fonction Couper ne fonctionne pas au delà de la taille maximum du segment de la fenêtre entière affichée à l'écran.

Cette option vous permet d'optimiser l'utilisation des dessins de la page Clip-Art qui se trouve sur la disquette. De petites sections peuvent être découpées et vous pouvez effacer des détails superflus après les avoir collées sur l'autre fenêtre.

Pour utiliser cette fonction, cliquez sur le coin gauche supérieur du secteur à couper, déplacez la pointeur et cliquez sur le coin droit inférieur. Déplacez la boîte à l'endroit précis sélectionnée et cliquez pour la fixer. Cliquez de nouveau et rentrez le nom d'un fichier.

En créant la boîte, les échelles des deux axes sont prédéfinies. Il se peut donc que vous ne puissiez pas créer la boîte d'une manière qui conforme à vos intentions précises.

## Coller

Utilisez cette option pour importer et modifier les dimensions d'une fenêtre stockée sur une disquette en l'incorporant dans la fenêtre que vous êtes en train d'éditer. Si la fenêtre que vous importez est trop grande pour être insérée dans la fenêtre que vous éditez, DTP-PAO diminuera automatiquement ces dimensions.

Vous pouvez utiliser cette option pour créer une bibliothèque de formes prédéfinies comme des symboles électriques ou des éléments de cuisine. La meilleure façon d'accomplir cette opération, c'est de

dessiner plusieurs formes dans une grande fenêtre puis de les découper une par une et de les sauvegarder séparément.

N'oubliez pas d'effacer ensuite la grande fenêtre que vous avez créée après en utilisant l'option Classer, car autrement il ne vous restera plus de place sur la disquette. Faites attention au choix des noms de fichiers. Il vaut mieux garder toutes les formes prédéfinies sur une disquette distincte.

Pour utiliser cette fonction, cliquez sur le coin gauche supérieur de la position où vous souhaitez coller l'image. Cliquez, puis déplacez le pointeur jusqu'au coin inférieur de la position sélectionnée, et cliquez de nouveau. Déplacez le coin d'en bas pour ajuster l'échelle et cliquez de nouveau.

## Menu Style Ligne

### Couleur

Ici, on choisit entre la couleur du fond et la couleur des caractères. Cette option influence uniquement l'utilisation des options qui se rapportent au dessin de lignes, sans influencer les autres. Par exemple: Modes Pinceau ou Remplir.

### Epaisseur

L'épaisseur des lignes peut être doublée ou triplée. En dessinant des formes vous remarquerez que les lignes de la boîte à bande élastique sont minces, quel que soit l'épaisseur de la ligne sélectionnée. Quand la ligne finale se dessine, elle sera dessinée à l'épaisseur de la ligne de préparation.

## Style



Vous avez un choix de 16 styles de lignes différents, qui combinent des points et des traits. Les distances entre les points varieront en fonction de l'épaisseur de la ligne de façon que les proportions restent consistantes.

## Menu Formes

Un choix de formes vous est offert: Contour, Rempli, ou Contour et Rempli. Pour créer des histogrammes, utilisez l'option Contour et Remplissage. On peut utiliser des boîtes remplies pour effacer des sections entières.

## Menu Polices

Cette option permet de charger une police de caractères à partir de la liste de celles qui se trouvent sur la disquette fournie ou une police que vous avez créée vous-même à l'aide de l'Editeur de Police. Une police ne comporte pas nécessairement un jeu de caractères. Chaque case pourrait tout aussi bien contenir un composant électrique, ou par exemple des logos que vous avez créés.

Le texte peut être paramétré pour pouvoir l'écrire dans plusieurs directions. Le curseur texte se déplacera dans le sens choisi après l'affichage de chaque caractère. Si vous essayez de taper au-delà du bord de la fenêtre, vous provoquerez un saut de ligne. Si vous utilisez une fenêtre qui est plus

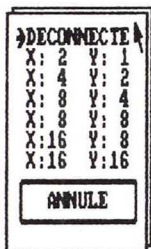
## Lire Police

**Droite, Vers  
Bas, A l'envers,  
Vers Haut**

## Inverser

grande que la taille d'affichage de l'écran, un scrolling automatique aura lieu.

Cette option inverse les couleurs et change blanc sur noir en noir sur blanc. Par exemple, sur un écran noir vous pouvez choisir de visualiser un texte noir dans un cadre blanc.



## Option Matrices

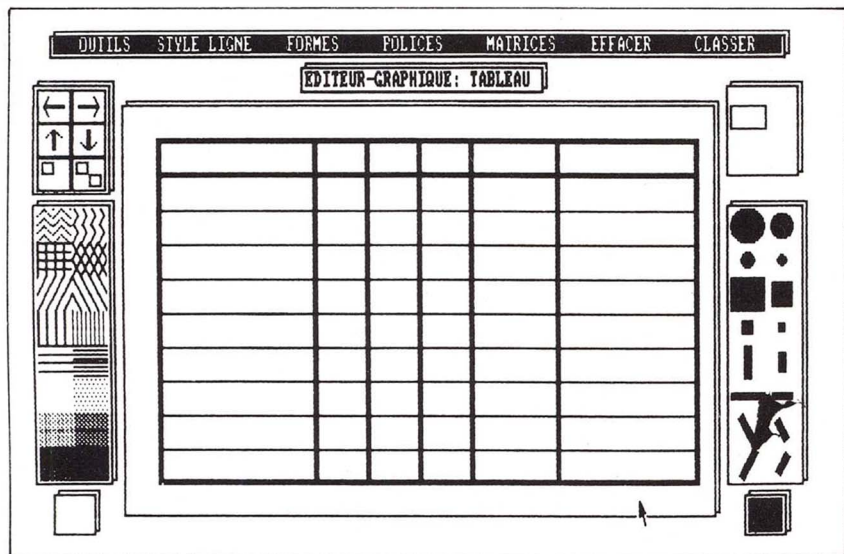
Utilisez cette option surtout pour les graphiques qui exigent une précision d'échelle – des histogrammes et des dessins techniques par exemple.

Normalement un mouvement de deux pixels horizontaux correspond à la même distance qu'un mouvement d'un pixel vertical. Il existe donc plusieurs dispositions de l'option Matrices qui vous permettent de varier le rapport des mouvements de deux fois le nombre de pixels sur l'axe des X que sur l'axe des Y.



## Option Effacer

Cette fonction permet d'effacer une fenêtre ou une section d'une fenêtre visualisée à l'écran. En effaçant l'écran vous effacez uniquement la section visible. En effaçant une fenêtre, vous effacez la fenêtre entière, y comprises les sections non-visibles de l'écran qui résident dans la mémoire de l'ordinateur.



*A l'aide de l'option Matrices, il est facile de créer des tables graphiques très utiles comme celle-ci*

## Menu Classer

### **Sauvegarde et Exit**

Cette option permet de sauvegarder la fenêtre sous son nom de fichier d'origine et de quitter l'Editeur Graphique. Assurez-vous que la disquette prévue pour stocker des données se trouve bien dans le lecteur de disquette activé.

### **Sauvegarde et Continuer**

Cette option permet de sauvegarder la fenêtre sous son nom de fichier d'origine sans quitter l'Editeur Graphique. Utilisez cette fonction pour sauvegarder une image avant de charger une deuxième image.

### **Sauvegarde comme**

Cette option permet de sauvegarder la fenêtre sous un nom de fichier autre que son nom d'origine. Le fichier d'origine reste donc intact. Cliquez sur la case vide qui se trouve dans le menu déroulant et rentrez le nouveau nom de fichier.

### **Abandon**

Utilisez cette option pour quitter l'Editeur Graphique sans sauvegarder la fenêtre.

### **Charger**

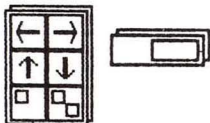
Cette option permet de charger une fenêtre existante dans l'Editeur Graphique. Le nom de la fenêtre s'affichera en haut et à gauche après le chargement.

Cliquez sur le nom du fichier dans la liste qui s'affiche. Si le nombre de noms de fichiers dépasse les dimensions de l'affichage, cliquez sur les labels Bas ou Haut pour faire déplacer la liste.



## Motifs et Formes de Pinceau

### Flèches de mouvement et Indicateur de position de fenêtre



## Options générales

Plusieurs styles de hachure (pour le remplissage) et plusieurs formes de pinceaux peuvent être sélectionnés. La case qui se trouve sous chaque affichage indique la sélection en cours.

Ces options sont utilisées pour déplacer la section affichée dans le cas où la fenêtre est plus grande que les dimensions permises par l'affichage.

En haut et à droite vous verrez une case à l'intérieur d'une autre. La case extérieure représente la fenêtre en cours d'édition, et la case intérieure indique la section de la fenêtre actuellement visible à l'écran.

En haut et à gauche de l'écran se trouvent quatre flèches de direction. Si vous cliquez sur une de ces flèches la case indicateur affichée à droite se déplacera. L'affichage ne changera pas tant que vous n'aurez pas cliqué sur la case en bas et à droite des flèches.

Cliquez sur la case en bas et à gauche des flèches pour revenir à la position d'origine.



*L'indicateur de position vous permet de voir la région de la fenêtre qui n'est pas visualisée à l'écran*

## Editeur Texte

L'Editeur Texte contient toutes les options nécessaires pour le traitement de texte: Sélection de style, justification, tabulation, transfert de fichiers à partir d'autres logiciels de traitement de texte, et ainsi de suite.

### Menu Style

Cette option permet de choisir le style de caractère de texte: Gras, Italique, Souligné, Exposant ou Indice.

Les styles de caractères sont affichés à l'écran presque comme ils seront imprimés sur papier. On peut utiliser aussi les touches + et - comme peut LocoScript (activer et désactiver italique: +/- IQ, gras: +/- GS, souligné: +/- SL, exposant: +/- E, indice: +/- ID).

Par exemple, pour écrire BONJOUR en gras, cliquez sur l'option Gras dans le menu Style (ou tapez +GS) pour activer le style gras, tapez BONJOUR puis cliquez de nouveau sur Gras (ou tapez -GS) pour désactiver le style gras.

Méthode alternative: Tapez d'abord BONJOUR, puis positionnez le curseur au-dessus du caractère B et activez gras suivant la méthode décrite ci-dessus. Déplacez le curseur vers le caractère R et désactivez gras.

Vous pouvez sélectionner plus d'un style simultanément. Les codes stylistiques s'attachent au premier et au dernier caractère des mots traités.

Pour rafraîchir l'écran tapez +R.

## Option Edit Tabulation

Cette option permet la modification des positions de tabulation. Les tabulations sont installées en appuyant sur la touche Tab et s'affichent en forme d'un astérisque. Une tabulation en-dehors des marges sera ignorée. Notez que si vous enlevez ou modifiez les installations des tabulations vous risquez de provoquer la disparition de tabulations dans le texte même.

Pour installer une tabulation, déplacez le curseur sur la règle et tapez sur la touche Tab. Pour enlever une tabulation taper une deuxième fois.

## Menu Format

### Justification à Droite

Cette fonction vous permet de justifier à droite tout le texte. Elle introduit des espaces supplémentaires entre les mots, pour que les bords gauches et droits de chaque ligne de texte soient alignés. Si vous sélectionnez l'option Justification à Droite au milieu d'un texte, la fin du texte ne sera pas justifiée avant que le curseur ne soit descendue jusqu'à la fin de la fenêtre, ou qu'une sauvegarde n'ait été effectuée.

### Centrer

Cette option permet le centrage d'un texte sur la ligne du curseur. On peut aussi se servir de +C comme avec LocoScript.

STYLE

EDIT TABULAT

FORMAT

AJOUTER TEXTE

CLASSER

EDITEUR-TEXTE: TEXTE3

.....\*

Le dessin montre la construction d'un nouveau critérium introduit sur le marché ce mois-ci.

Il est évident que le collet et les mâchoires, bien que de construction simple, exigent une fabrication précise. Les mâchoires sont en nylon, au lieu du laiton des anciens modèles, et sont moulées en une seule pièce afin de réduire le temps de machine. L'effet de friction nécessaire est produit par le trempage dans un bain chimique. Le guide de mine et le collet sont les seuls éléments qui continuent d'être fabriqués en métal. Les coûts de productions sont donc réduits au minimum.\*

Nous publierons bientôt un tarif, mais à titre indicatif le prix départ usine de 100 unités est 347F.

*Ces deux exemples montrent que la justification à droite produit des marges égales à gauche et à droite*

STYLE

EDIT TABULAT

FORMAT

AJOUTER TEXTE

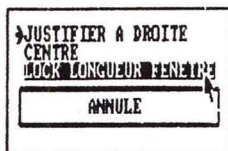
CLASSER

EDITEUR-TEXTE: TEXTE

.....\*

LA PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR (PAO) est une méthode de création de dessins et de textes qui permet la mise en page et l'impression d'un document. A l'aide du logiciel DTP-PAO vous pouvez produire, avec un minimum de savoir-faire, des bulletins, des rapports, des brochures, etc. d'une qualité professionnelle.\*

## Verrou Longueur Fenêtre



Cette option verrouille la longueur actuelle de la fenêtre. Normalement, au moment d'une sauvegarde, cette longueur est ajustée automatiquement pour contenir le texte.

Cela veut dire que si une fenêtre de 10 lignes de texte à été créée avec l'Editeur Page, mais que vous n'avez tapé que cinq lignes, la fenêtre sera automatiquement réduite à cinq lignes. Il se peut que vous n'avez pas terminé votre texte et que vous souhaitiez ajouter des mots au dernier moment.

Cette option bloquera la longueur de la fenêtre à sa valeur d'origine même si le texte ne la remplit pas.

## Menu Ajouter Texte

Cette fonction permet d'ajouter du texte en provenance soit d'une autre fenêtre soit d'un fichier de texte Ascii.

Pour ajouter du texte créé par LoCoScript il faut avoir converti le fichier en Ascii par le mode f7, l'avoir mis dans le groupe 0 et s'être assuré que le fichier possède un nom à l'extension .ASC

Quand le texte est ajouté, le formatage d'origine est enlevé et le texte est reformaté pour passer sur la fenêtre en cours d'édition. Les styles de caractères sont par contre retenus.

## Menu Classer

Cette option permet de sauvegarder la fenêtre sous son nom de fichier d'origine et de quitter l'Editeur Texte. Assurez-vous que la disquette prévue pour

## Sauvegarde et Exit



## Sauvegarde et Continuer

le stockage des données se trouve dans le lecteur de disquette activé.

Cette option permet de sauvegarder la fenêtre sous son nom de fichier d'origine sans quitter l'Editeur Texte. Utilisez cette fonction pour sauvegarder une

### ***Notes globales***

*Formatage:* Les lignes sont normalement formatées au fur et à mesure qu'elles sont tapées. Si vous remontez dans le texte pour faire une correction, le formatage ne se fera qu'une fois le curseur descendu au delà d'une fin de paragraphe (signe flèche vers la gauche).

Une sauvegarde formatera automatiquement les paragraphes non-formatés. Vous ne pouvez pas changer la police utilisée dans une fenêtre, mais vous pouvez ajouter du texte à partir d'une autre fenêtre en utilisant une police différente. La police du texte ajouté sera changé en police de la fenêtre en cours d'édition.

*Longueur de fenêtre:* Si vous tapez plus de lignes que prévues dans une fenêtre, un message d'avertissement apparaîtra. Si vous voulez retenir la taille de la fenêtre d'origine, il faut modifier/abréger le texte de façon à ce que le message n'apparaisse pas.

Quand vous sauvegardez une fenêtre, sa longueur est ajustée automatiquement (sauf si l'option Lock Longueur de Fenêtre est activée).



### **Sauvegarde comme**

fenêtre avant de charger une deuxième fenêtre.

Cette option permet de sauvegarder la fenêtre sous un nom de fichier autre que son nom d'origine. Le fichier d'origine reste donc intact. Cliquez sur la case vide qui se trouve dans le menu déroulant puis rentrez le nouveau nom de fichier.

### **Abandon**

Utilisez cette option pour quitter l'Editeur Texte sans sauvegarder la fenêtre.

### **Charger**

Cette option permet de charger une fenêtre existante dans l'Editeur Texte. Le nom de la fenêtre s'affichera en haut et à gauche de l'écran après le chargement.

Cliquez sur le nom du fichier dans la liste qui s'affiche. Vous pouvez faire dérouler la liste en cliquant sur les labels Bas ou Haut.

## **Editeur de Police**

Le package DTP-PAO contient un éditeur de police de caractères très utile. En créant vos propres polices vous pouvez étendre la gamme de polices au-delà des polices fournies sur la disquette de système.

En sélectionnant cette option vous activez automatiquement l'Editeur Graphique avec la Loupe activée et la Matrice X=16:Y=16, ce qui assure que le déplacement de la boîte de l'écran se fait caractère par caractère. Sélectionnez d'abord une police dans la liste. La police complète s'aff-

**Bouncy**

*Elegance*

hobbit

*Italic*

**Limelight**

**M.A.S.H**

new Century

Old English

**Poster**

School Book

Slimline

*Slimline Italic*

**Tri-Dee**

Typeset

*Typeset Italic*

*Le choix entier de polices de caractères fourni*

fichera, prête à être éditée.

La création d'une nouvelle police se fait en utilisant la Loupe pour définir un caractère pixel par pixel. Quand la police complète est faite il faut la sauvegarder sur disquette. N'oubliez pas qu'il faut utiliser l'option Sauvegarde avec un nouveau nom de fichier pour éviter que l'original ne soit effacé.

## Maintenance de fichiers

Cette section contient toutes les utilitaires pour maintenir des fichiers – Catalogue, Renommer, Copier et Effacer.

### Renommer

C'est un moyen simple de donner un nouveau nom à un fichier page, texte ou graphique. Attention: Si vous renommez une fenêtre, les noms des fenêtres utilisées dans des pages ne seront pas mis à jour. La prochaine fois que vous éditez une de ces pages la fenêtre sera introuvable et vous serez obligé d'utiliser l'option Ajouter pour la remplacer.

### Copier

Cette option vous permet de faire une copie d'un fichier dans le lecteur de disquette activé – très utile si vous voulez créer une fenêtre qui est une version modifiée d'une fenêtre existante.

L'option Copier ne vous permet pas de copier d'une disquette directement sur une autre. Pour faire cela, chargez le fichier dans l'éditeur approprié puis sauvegardez-le ayant échangé la disquette dans le lecteur.

Pour copier un fichier du lecteur A au lecteur B,

## Effacer

il suffit de charger le fichier dans l'éditeur approprié puis de sélectionner Lecteur B dans le menu Options et finalement de le sauvegarder.

Cette option permet d'effacer un fichier d'une disquette. Notez que les références d'une fenêtre effacée resteront dans les pages où elles étaient utilisées.

Si vous éditez la page ultérieurement, elle cherchera la fenêtre sans la trouver. La sauvegarde de la page éliminera toute référence à une fenêtre inexistante sur la disquette.

## Directory

Liste un catalogue, par type, de tous les fichiers contenus sur une disquette dans le lecteur activé.

PAGE  
FEN GRAPHIQUE  
FEN TEXTE  
ASCII  
POLICE

ANNULE

## Notes globales

*Noms de fichiers:* Chaque fichier dans un groupe donné (fenêtres graphiques par exemple) doit avoir un nom distinct. Des fichiers de groupes différents peuvent porter le même nom. C'est-à-dire qu'une fenêtre texte et une fenêtre graphique peuvent avoir un nom identique.

Un nom de fichier se compose de huit caractères sans points, double points ni espaces. D'autres caractères sont acceptables mais pourraient être incompatibles avec des commandes effectuées sous CP/M telle que PIP.

Les extensions de fichiers ne sont pas affichées et vous n'avez pas besoin de les spécifier. Elles sont ajoutées automatiquement par le système pour distinguer entre les différents types de fichiers.

## Astuces et commentaires

### **Impression**

Afin d'imprimer une page, DTP-PAO doit avoir accès à chaque fichier fenêtre dont la page a besoin. La disquette des données doit donc être dans le lecteur activé. Avant d'imprimer, le programme paramètre l'imprimante PCW pour le papier listing. Si vous utilisez une feuille libre vous ne pourrez donc pas utiliser toute sa longueur. Il faut laisser au moins 25mm sans fenêtres en bas de page. Une feuille libre à tendance à déramer un peu et la qualité des graphiques souffrira.

### **Dimensions des tapis**

Cette option influence non seulement l'opération de la souris mais aussi celle du clavier. Utilisez tapis E pour le clavier.

### **Changement de taille d'une fenêtre**

Si vous devez réduire la taille d'une fenêtre graphique parce que votre dessin ne l'a pas rempli complètement, la meilleure méthode c'est de découper un secteur et de le sauvegarder sous un nom de votre choix. Effacez le fichier de la fenêtre d'origine et redonnez l'ancien nom à votre fichier de fenêtre réduite. Semblablement si votre fenêtre est trop petite, collez votre dessin sur une fenêtre vide et plus grande, effacez la fenêtre d'origine et renommez la nouvelle fenêtre pour que l'Editeur Page puisse la retrouver.

### **Erreurs de disquette**

Des erreurs de manipulation du programme peuvent provoquer des erreurs non-fatales de dis-

quette. Voici des explications:

**Fichier inexistant:** Le programme cherche un fichier qui ne se trouve pas sur la disquette dans le lecteur activé.

**Fichier existe:** Vous avez essayé de donner un nom de fichier qui existe déjà sur la disquette.

**Disquette pleine:** La disquette dans le lecteur activé n'a plus de place disponible pour sauvegarder un fichier.

**Erreur disquette:** Une des raisons suivantes – vous avez essayé d'écrire sur une disquette protégée contre l'écriture; il y a déjà le maximum de noms de fichiers sur la disquette (64 en lecteur A et 256 en lecteur B); ou il y a d'autres défauts de disquette ou de lecteur.

Pour continuer, corrigez l'erreur et resélectionnez l'opération.

Si vous essayez d'accéder à une disquette sans qu'il y en ait une dans le lecteur activé, DTP-PAO affiche:

### **Placez disquette dans lecteur**

Pour continuer, insérez une disquette, cliquez sur Annuler et l'opération continuera sans pertes de données.



## Pense-Bête des Fonctions

*Quand Lock Ligne (verrouillage de lignes) est activé, les lignes ou boîtes à bande élastique sont positionnées instantanément, aussitôt définies. Si Lock Ligne est désactivé, les lignes ou les boîtes peuvent être déplacées avant d'être bloquées en position par un cliquer supplémentaire.*

### Editeur Page

	Fonction	Opération
<b>CREER</b>	Création d'une page. Remplace une page existante en mémoire sans la sauvegarder.	Taper le nom du fichier et appuyer sur Return ou Enter.
<b>CLASSER</b> Abandon	Abandonne l'Editeur Page sans sauvegarder et retourne au menu principal.	Cliquer pour sélectionner.
Charger	Charge une page existante pour édition. Remplace une page existante en mémoire sans la sauvegarder.	Cliquer sur le nom du fichier sélectionné.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Sauvegarde comme	Sauvegarde le fichier sous un nom autre que celui d'origine.	Cliquer pour sélectionner puis taper de nouveau le nom du fichier.
Sauvegarde et Continue	Sauvegarde le fichier en cours sous son nom d'origine sans retourner au menu principal. Utiliser pour sauvegarder une page avant d'en charger ou d'en créer une autre.	Cliquer pour sélectionner.
Sauvegarde et Exit	Sauvegarde le fichier en cours sous son nom d'origine puis retourne au menu principal.	Cliquer pour sélectionner.
<b>STYLES</b>	Sélection du style de caractère dans une fenêtre.	Cliquer sur le style sélectionné.
<b>MODES</b> Ajouter Fenêtre Graphique	Utiliser pour ajouter à la page en cours une fenêtre graphique déjà créée.	Déplacer le pointeur vers le coin gauche supérieur de l'emplacement puis cliquer. Cliquer le nom du fichier graphique.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Ajouter Fenêtre Texte	Utiliser pour ajouter à la page en cours une fenêtre texte déjà créée.	Déplacer le pointeur vers le coin gauche supérieur de l'emplacement puis cliquer. Cliquer le nom du fichier texte.
Créer Fenêtre Graphique	Utiliser pour créer une nouvelle fenêtre graphique. Cette fonction n'est disponible qu'en mode Editeur Page.	Déplacer le pointeur vers le coin gauche supérieur de l'emplacement puis cliquer. Tirer le pointeur vers le bas et la droite pour créer une fenêtre de la taille souhaitée. Cliquer de nouveau. Taper le nom du fichier puis appuyer sur Return ou Enter.
Déplacer Fenêtre	Utiliser pour positionner une fenêtre déjà placée sur la page en cours d'édition.	Cliquer à l'intérieur de la fenêtre à déplacer puis déplacer la fenêtre. Cliquer de nouveau quand la fenêtre est dans sa position finale.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Créer Fenêtre Texte	Utiliser pour créer une nouvelle fenêtre texte. Cette fonction n'est disponible qu'en mode Editeur Page.	Déplacer le pointeur vers le coin gauche supérieur de l'emplacement puis cliquer. Tirer le pointeur vers le bas et la droite pour créer une fenêtre de la taille souhaitée. Cliquer de nouveau. Taper le nom du fichier puis appuyer sur Return ou Enter.
Effacer Fenêtre	Utiliser pour effacer une fenêtre de la page en cours. Noter que cette fonction n'efface pas le fichier de la disquette mais uniquement son référence sur la page en cours d'édition.	Cliquer à l'intérieur de la fenêtre à enlever.
Afficher Nom de Fenêtre	Affiche le nom d'une fenêtre.	Cliquer à l'intérieur de la fenêtre souhaitée.
Afficher Style Fenêtre Texte	Affiche le style de texte utilisé dans une fenêtre.	Cliquer à l'intérieur de la fenêtre sélectionnée.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
<b>EBAUCHE</b>	Affiche en taille réduite la page complète.	Cliquer pour sélectionner.
<b>IMPRESSION</b> Qualité Listing	Imprime la page en qualité listing pour produire des brouillons.	Cliquer pour sélectionner.
Qualité Courrier (NLQ)	Imprime la page en qualité courrier pour produire l'impression finale.	Cliquer pour sélectionner.

## **Editeur Graphique**

<b>EFFACER</b>	Efface la fenêtre entière ou la section affichée à l'écran.	Cliquer sur l'option.
<b>CLASSER</b>	Pour charger, sauvegarder ou abandonner un fichier.	Cliquer sur l'option.
<b>MATRICES</b>	Permet au pointeur de se positionner uniquement sur les intersections d'une matrice spécifique.	Cliquer sur l'option.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
<b>STYLE LIGNE</b> Couleur	Définit la couleur des lignes.	Cliquer soit sur la couleur de fond soit sur la couleur des caractères.
Epaisseur	Définit l'épaisseur des lignes.	Cliquer sur l'épaisseur souhaitée.
Style	Définit un style d'entre les 16 offerts.	Cliquer sur le style souhaité.
<b>MOTIFS</b>	Définit les motifs utilisés par les options Pinceau, Remplir, et Formes.	Cliquer sur le motif sélectionné.
<b>FORMES</b> Contour	Les formes seront dessinées uniquement par leur contour suivant les options sélectionnées dans le menu Style Ligne.	Cliquer sur l'option.
Contour & Rempli	Les formes seront dessinées par leur contour suivant les options sélectionnées dans le menu Style Ligne, puis remplies selon l'option Motifs.	Cliquer sur l'option.



	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Rempli	Les formes seront dessinées sans contour et remplies suivant l'option Motifs.	Cliquer sur l'option.
<b>STYLE TEXTE</b> Lire police	Charge une police de caractères spécifique.	Cliquer sur la police souhaitée.
Droite, Vers Bas, A l'Envers, Vers Haut	Sélectionne la direction du texte.	Cliquer sur l'option.
Inversée	Sélectionne le mode texte inversé.	Cliquer sur l'option.
<b>OUTILS</b> Boîte	Dessine des boîtes selon l'option Formes.	Cliquer sur le coin gauche supérieur, puis sur le coin droit inférieur de la boîte prévue et elle se dessinera.
Pinceau	Active la fonction de peinture selon les options Pinceau choisies.	Placer le curseur au point de départ de la peinture, puis cliquer. Déplacer le pinceau. Cliquer sur Annuler pour lever le pinceau.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Copier	Permet de copier une section de l'écran et de le placer dans un autre endroit au dessin.	Utiliser une boîte à bande élastique pour définir la section à copier, en cliquant sur le coin gauche supérieur puis sur le coin droit inférieur. Cliquer de nouveau en haut et à gauche du nouvel emplacement.
Couper	Découpe et sauvegarde sur disquette une section du dessin.	Utiliser une boîte à bande élastique pour définir la section à découper, en cliquant sur le coin gauche supérieur puis sur le coin droit inférieur. Entrer le nom du fichier puis appuyer sur Return.
Ellipse	Dessine des ellipses selon les options Formes.	Utiliser une boîte à bande élastique en cliquant sur le coin gauche supérieur puis sur le coin droit inférieur et l'ellipse se dessinera.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Remplir	Remplit du motif sélectionné un contour fermé.	Positionner le curseur à l'intérieur d'un contour choisi puis cliquer. Vous pouvez avorter l'opération à tout instant en cliquant sur Annuler.
Dessiner	Permet de dessiner à main libre selon le style et l'épaisseur de lignes sélectionnées.	Positionner le curseur à l'endroit désiré, puis cliquer. Déplacer le crayon. Cliquer de nouveau pour lever le crayon.
Inverser	Permet l'inversion des couleurs dans un secteur sélectionné.	Utiliser une boîte à bande élastique pour définir le secteur à inverser, en cliquant sur le coin gauche supérieur puis sur le coin droit inférieur. Les couleurs du secteur s'inverseront.
Ligne	Permet de tracer un trait entre deux points.	Cliquer sur le début puis sur le bout de la ligne et elle se dessinera.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Lignes	Permet de tracer une série de traits de point à point.	Cliquer sur le début puis sur le bout de la première ligne et la ligne se dessinera. Cliquer sur le bout d'une autre ligne et une deuxième ligne se dessinera à partir du bout de la première. L'option Lock Ligne doit être activée.
Loupe	Permet d'éditer un dessin pixel par pixel.	Déplacer le pointeur vers l'endroit à agrandir. Cliquer. La loupe apparaîtra. Déplacer la loupe à l'endroit désiré. Cliquer. Une image agrandie de la région se trouvant sous la loupe s'affichera en haut à gauche ou à droite de l'écran. En cliquant sur un pixel on inverse sa couleur. Le dessin lui-même est tout de suite modifié. Cliquer sur Annuler pour sortir.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Déplacer	Permet de copier une section de l'écran et de la placer à un autre endroit sur le dessin. L'original est effacé.	Utiliser une boîte à bande élastique pour définir la section à déplacer, en cliquant sur le coin gauche supérieur puis sur le coin droit inférieur. Cliquer de nouveau en haut et à gauche du nouvel emplacement.
Coller	Colle une fenêtre sauvegardée sur une disquette sur la fenêtre en cours.	Positionner le pointeur en haut et à gauche de l'emplacement prévu pour le collage. Cliquer. Taper le nom du fichier-fenêtre et une boîte à bande élastique s'affichera de la taille de la fenêtre prévue. Cliquer pour la coller en position.
Point	Place un point à un endroit précis.	Déplacer le curseur et cliquer. Le point s'affichera.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Rayons	Dessine des lignes multiples à partir d'un point unique.	Cliquer d'abord sur le point au centre des rayons prévus. Cliquer au bout de chaque rayon et une ligne partant du centre s'affichera à chaque reprise.
Texte	Permet d'ajouter du texte à un dessin.	Déplacer le curseur vers l'endroit prévu pour le début du texte. Cliquer. Agrandir ou diminuer la taille de chaque caractère puis cliquer. Taper votre texte. Vous pouvez avorter en cliquant sur Annuler.
Triangle	Dessine des triangles selon l'option Formes.	Cliquer sur le premier, le deuxième et le troisième coin, et le triangle se dessinera.



# Editeur Texte

	Fonction	Opération
<b>AJOUTER TEXTE</b> Fichier Ascii	Permet d'incorporer un fichier de texte Ascii dans une fenêtre.	Cliquer sur le nom du fichier souhaité.
Fenêtre Texte	Permet d'incorporer dans la fenêtre en cours, un texte à partir d'une autre fenêtre texte.	
<b>EDIT TABULAT</b>	Permet la création et l'effacement des tabulateurs.	Déplacer le curseur vers la position sélectionnée puis appuyer sur la touche Tab pour créer ou effacer un tabulateur.
<b>CLASSER</b>	Permet de charger, de sauvegarder ou d'abandonner un fichier.	Cliquer sur l'option.
<b>FORMAT</b> Justification à droite	Aligne toutes les lignes de texte à droite.	Cliquer sur l'option.

	<b>Fonction</b>	<b>Opération</b>
Centrer	Centre le texte sur la ligne en cours.	Cliquer sur l'option ou appuyer sur les touches + et C.
Verrou Longueur Fenêtre	Permet d'éviter qu'une fenêtre texte soit automatiquement raccourcie si le nombre de lignes de texte saisi est insuffisant.	Cliquer sur l'option.
<b>STYLE</b>	Permet de choisir un style de texte et sa direction d'impression.	Cliquer sur l'option désirée.

## Maintenance Disquette

	Fonction	Opération
<b>COPIER</b>	Permet de copier un fichier sur la disquette courante.	Cliquer type de fichier puis nom du fichier existant. Entrer un nouveau nom pour le fichier, puis appuyer sur Return.
<b>EFFACER</b>	Efface un fichier d'une disquette.	Cliquer sur le type de fichier puis sur le nom du fichier.
<b>DIRECTORY</b>	Affiche une liste des fichiers de la disquette en opération.	Cliquer le type de fichier à lister.
<b>EXIT</b>	Retourne au menu principal.	Cliquer sur l'option.
<b>RENOMMER</b>	Renomme un fichier.	Cliquer sur le type de fichier puis sur le nom du fichier actuel. Taper le nouveau nom du fichier puis appuyer sur Return.

# Menu Options

	Fonction	Opération
<b>LECTEUR A,B</b>	Spécifie lequel des deux lecteurs est en opération.	Cliquer sur le lecteur désiré.
<b>INVERSER</b>	Inverse les couleurs à l'écran.	Cliquer sur l'option.
<b>LOCK LIGNE</b>	Pour toute fonction utilisant la boîte à bande élastique, les boîtes seront positionnées de façon permanente dès le premier clique.	Cliquer sur l'option.
<b>SOURIS</b>	Permet la configuration de DTP-PAO en fonction d'une souris AMX, Kempston ou Electric Studio.	Cliquer sur le nom de la souris.
<b>DIMENSION TAPIS</b>	Permet de varier la distance de déplacement du curseur à l'écran pour un déplacement donné de la souris sur le tapis.	Cliquer sur l'option.



