

ST-SOFTWARE

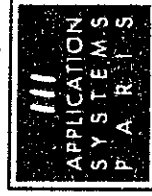
# **Scarabus**

Editeur de fontes évolué

pour SIGNUM!

(C) 1989 by Volker Christen et ASP

Distribué par



18, rue G. Dardan 92120 Montrouge Tél: (1) 40.92.80.81

Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire tout ou partie de cet ouvrage sous n'importe quelle forme (impression, photocopie, microfilm ou tout autre procédé), de le remanier, dupliquer ou distribuer en utilisant des systèmes électroniques, sans autorisation écrite d'Application Systems Paris.

## TABLE DES MATIERES

	Page
1. Introduction	6
2. Installation	7
2.1. Le champ d'information et de fonctions	8
2.2. Grille-éditeur et grille-imprimante	9
3. Charger et sauvegarder des fontes	10
3.1. Charger fonte	10
3.2. Sauvegarder fonte	11
3.3. Sauvegarder sous le nom ...	11
4. Editer fonte	12
4.1. Choisir une fonte	12
4.2. Choisir un caractère	12
4.3. Définir la valeur de proportion	13
4.4. Fixer un caractère	14
5. Réglages	15
5.1. Motif de remplissage	15
5.2. Lignes d'aide	15
5.3. Grille	15
5.4. Fonction appliquée à...	16
5.5. Appeler un caractère	16
6. Options	17
6.1. Charger graphique	17
6.2. Mémoire disponible	17
6.3. Superposer des caractères	17
6.4. Afficher les raccourcis clavier	18
6.5. Affectation des touches de fonction	18

7.	Fonctions graphiques	19	14.	Graphiques	32
7.1.	Généralités	19	14.1.	Charger un graphique	32
7.2.	Poser/effacer des points isolés	19	14.2.	Marquer une partie de graphique	32
7.3.	Poser/effacer des points par groupe de quatre	20	14.3.	Reprise d'une découpe dans la grille-imprimante	33
7.4.	Dessiner des lignes	20			
7.5.	Dessiner des ellipses ou parties d'ellipses	20	15.	Echanger fonte	34
7.6.	Dessiner un rectangle	21	15.1.	Modifier l'affectation d'une touche	35
7.7.	Remplir une surface	21	15.2.	Sauver un fichier d'échange	36
			15.3.	Charger un fichier d'échange	36
8.	Opérations graphiques	22	15.4.	Remise à zéro de l'affectation	36
8.1.	Généralités	22	15.5.	Echanger	36
8.2.	Rotation	22			
8.3.	Miroir horizontal et vertical	23	16.	Fonte spéciale	37
8.4.	Étirement et Compression	23	16.1.	Choisir un caractère	38
			16.2.	Copier un caractère	38
9.	Fonctions de style de caractère	24	16.3.	Superposer des caractères	39
9.1.	Application à la grille-éditeur ou à la grille-imprimante	24	16.4.	Echanger des caractères	39
9.2.	Application à une fonte entière	24	16.5.	Effacer un caractère	39
			16.6.	Définir les valeurs de proportion	39
10.	Fonctions de déplacement	25	16.7.	Constituer une fonte non-proportionnelle	40
10.1.	Généralités	25	16.8.	Constituer le bloc numérique	40
10.2.	Déplacer la grille entière	25			
10.3.	Déplacer une partie de la grille-imprimante	26	17.	Messages d'erreur	41
11.	Convertissement de fontes	28			
12.	Effacement de fontes	29			
13.	Lignes d'aide	30			
13.1.	Poser/effacer des lignes d'aide	30			
13.2.	Reprise des lignes d'aide de la fonte voisine	31			

## 1. Introduction

Avec ce nouvel éditeur de fontes vous disposez d'un outil pratique pour créer ou retravailler des jeux de caractères pour **SIGNUM!**. L'éditeur de fontes tient compte des formats de tous les différents types d'imprimantes (9-aiguilles, 24-aiguilles, Laser) et remplace donc les trois éditeurs de fontes fournis avec **SIGNUM!**.

L'éditeur de fontes permet des opérations non seulement sur un caractère isolé mais aussi sur des jeux de caractères dans leur ensemble. Il est possible, par exemple, de les convertir, de les rendre non-proportionnels ou alors de transformer un jeu de caractères normal en jeu ombré, italique ou gras. Au convertissement il est possible de constituer, par ex., un jeu pour imprimante 9-aiguilles en partant d'un jeu pour 24-aiguilles ou Laser.

Vous pourrez créer rapidement quantité de nouvelles fontes en utilisant les fonctions 'ombré, italique, gras', mais précisons tout de suite: les jeux de caractères qui ont été créés à partir de ces fonctions ne peuvent être reconnus dans le cadre du Sifox, s'ils ont été constitués à partir de fontes déjà existantes. Nous faisons appel à votre compréhension.

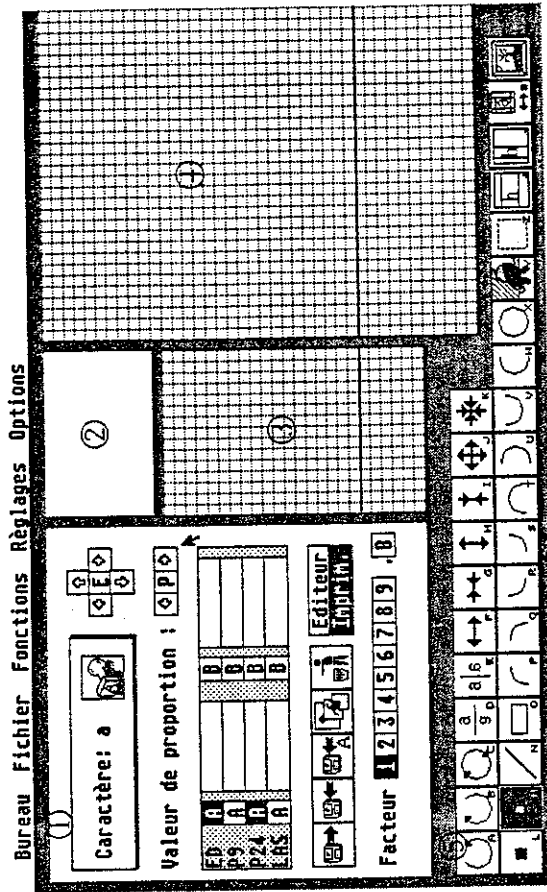
Vous pouvez automatiser des opérations souvent répétées comme l'échange, l'effacement ou la copie à l'intérieur d'une fonte en utilisant la fonction "Echange". Elle permet aussi de "panacher" deux jeux de caractères.

Enfin il est possible de charger des graphiques afin de découper des lettres et de les reprendre dans un jeu de caractères.

Volker Christen, mai 1989

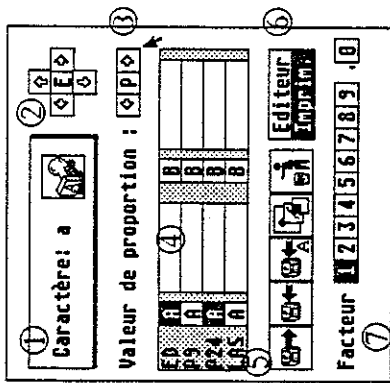
## 2. Installation

Pour démarrer l'éditeur de fontes double-cliquez sur l'icône **FONTEEDIT.PRG**. Après un court moment vous verrez apparaître la page de garde, cliquez alors sur le bouton gauche de la souris. Voilà comment se présentera l'écran:



- ① Champ d'information et de fonctions
- ② Grille-éditeur
- ③ Représentation des caractères par points
- ④ Grille-imprimante
- ⑤ Symboles de fonctions

## 2.1. Le champ d'information et de fonctions



- ① Information caractère
- ② Flèches de direction
- ③ Valeur de proportion
- ④ Informations fontes
- ⑤ Fonctions
- ⑥ Choix de la grille
- ⑦ Facteur

Dans le cadre "Information caractère" ① vous trouvez affiché à côté de l'indication "caractère" celui qui est traité actuellement. Un 'z' ou un 'Z' joint à ce caractère courant vous indique l'appartenance de celui-ci au bloc numérique et s'il peut être atteint sans ou avec la touche 'Shift'. A sa droite vous trouvez le symbole 'Fixer' à l'aide duquel vous pouvez intégrer le contenu des grilles dans le jeu de caractères courant.

Le cadre ② représente quatre flèches de direction. En cliquant sur la case correspondante vous pouvez déplacer le contenu de la grille. La grille activée est symbolisée par une lettre au milieu des flèches. 'E' désigne la grille-éditeur, 'I' la grille-imprimante. En cliquant sur la lettre 'E' ou sur la lettre 'I', vous passez d'une grille à l'autre.

Les flèches du cadre ③ servent au changement de la valeur proportionnelle, ou valeur de proportion, du caractère courant. Tout d'abord il faut activer la fonction en cliquant sur la lettre 'P', qui passe alors en vidéo inverse. La valeur proportionnelle est représentée par une ligne verticale dans les grilles éditeur et imprimante. S'il n'y a pas de ligne verticale visible après l'activation du 'P', la valeur proportionnelle est nulle ou alors maximale. Dans ce cas il faut utiliser les flèches pour retrouver le marquage de limite du caractère.

Le cadre "Informations fontes" ④ contient des informations concernant les jeux de caractères courants, ainsi que leurs noms. Vous pouvez changer deux jeux de caractères (Fonte 'A' et fonte 'B') de chaque type de fontes (ED: Editeur, 9N: Fonte - 9-aiguilles, 24N: Fonte-24-aiguilles, LAS: Fonte-laser). Les jeux de caractères courants sont visualisés par l'inversion vidéo de 'A' ou 'B'. La commutation entre les jeux de caractères s'effectue en cliquant sur les 'A' ou le 'B'.

Dans le cadre "Fonctions" ⑤ vous voyez les symboles destinés au caractère, à la sauvegarde, au convertissement et à l'effacement de fontes.

Dans le cadre "Choix de la grille" ⑥ vous pouvez désigner la grille actuelle en cliquant sur 'Editeur' ou 'Imprimante'. Ce réglage est important pour les fonctions qui agissent sur des grilles entières. Pour charger ou fixer des caractères ou pour le déplacement du contenu d'une grille il est sans importance.

Le réglage "Facteur" ⑦ intervient sur plusieurs fonctions (par ex.: étirement et compression de caractères et fonctions de style de caractère)

## 2.2 Grille-éditeur et grille-imprimante

Dans la grille-éditeur ③ on peut changer l'aspect du caractère courant pour l'affichage sur l'écran. Chaque case de la grille contient exactement un point. Dans la grille-imprimante ④ on change l'aspect du caractère courant en vue de son impression ultérieure. Chaque case de la grille contient quatre points. Le champ ② (fig.p.5) affiche conjointement et par points le contenu de la grille-éditeur et de la grille-imprimante. La taille de la représentation à gauche correspond exactement à l'aspect ultérieur sur l'écran. Notez en ce qui concerne la représentation-imprimante qu'un caractère imprimé sur une imprimante à aiguilles paraît généralement plus gras à cause du chevauchement des points dû à l'épaisseur des aiguilles.

### 3. Charger et Sauvegarder des fontes



Charger fonte



Sauvegarder fonte



Sauvegarder sous le nom ...

#### 3.1. Charger fonte

Pour chaque type de fonte (éditeur, 9-aiguilles, 24-aiguilles, laser) il est possible de charger deux fontes en même temps. Pour ce faire il y a deux possibilités:

##### 3.1.1. Vous voulez charger toutes les fontes disponibles sous un même nom (éditeur, 9-aiguilles, 24-aiguilles, laser).

- Cliquer sur 'A' ou sur 'B' dans la ligne (ED), suivant votre choix de charger les fontes en position 'A' ou 'B'.
- Il ne faut pas que les cases d'affichage de noms de fontes soient déjà marquées, il est donc nécessaire d'effacer d'éventuels marquages.
- Cliquer sur le symbole 'Charger fonte'.
- Désigner la(les) fonte(s) à charger à l'aide de la fenêtre de dialogue.

ED	A	B	B	B	B
P9	A	B	B	B	B
P24	A	B	B	B	B
LAS	A	B	B	B	B

Dans cet exemple les fontes sont chargées en 'A'. Les fontes qui se trouvent déjà en 'A' sont écrasées.

##### 3.1.2. Vous voulez charger une ou plusieurs fontes à des positions déterminées:

- Cliquer sur le symbole 'Charger fonte'.
- Marquer les cases d'affichage de nom des fontes correspondantes.
- Désigner la(les) fonte(s) à charger à l'aide de la fenêtre de dialogue.

Les fontes sont chargées aux positions marquées. Les fontes déjà existantes sont écrasées.

#### 3.2. Sauvegarder fonte

- Marquer les cases d'affichage de nom des fontes à sauvegarder.
- Cliquer sur le symbole 'Sauvegarder fonte'.

Les fontes marquées sont sauvegardées sous les noms qui sont affichés dans les cases correspondantes.

#### 3.3. Sauvegarder sous le nom ...

- Marquer les cases d'affichages de nom des fontes à sauvegarder.
- Cliquer sur le symbole 'Sauvegarder fonte sous le nom ...'.
- Entrer les noms des fontes dans la fenêtre de dialogue.

Les fontes marquées sont sauvegardées sous le nom de votre choix. Après la sauvegarde ce nom est considéré comme nom courant, il apparaît donc dans la case d'affichage de nom de la fonte correspondante.

Pour la sauvegarde il n'est pas nécessaire de marquer les suffixes: .E24, .P9, .P24, .L30; l'éditeur de fontes s'en charge.

## 4. Editer fonte

### 4.1. Choisir une fonte

Il est possible de représenter en même temps un caractère-éditeur et un caractère-imprimante. Veuillez marquer la fonte-éditeur et la fonte-imprimante désirée en cliquant sur 'A' ou sur 'B' à gauche du nom de fonte. Vous pouvez également choisir des positions auxquelles vous n'avez pas encore chargé de fonte. Si un caractère y est fixé, une fonte appelée 'sansnom' est créée (voir 'Fixer').

### 4.2. Choisir un caractère

#### 4.2.1. Choisir un caractère dans une fonte courante

- Appuyer sur la touche du caractère choisi.

Le caractère-éditeur et le caractère-imprimante apparaîtront dans les grilles correspondantes. Si une des grilles reste vide, le caractère n'y est pas encore défini. Sous 'Caractère:' est affiché le caractère en cours. Un 'z' à côté du caractère indique son appartenance au bloc numérique. Un 'Z' vous indique qu'il fait partie du bloc numérique et qu'il est accessible en appuyant simultanément sur la touche Shift.

Notez que les touches '+', '-' et '.' du bloc numérique ne peuvent porter qu'un seul caractère, d'où l'identité des résultats avec ou sans Shift. Toutes les autres touches sauf les touches de fonction peuvent porter deux caractères ("majuscule" et "minuscule").

#### 4.2.2. Choisir un caractère dans une fonte non-courante

- Entrer l'affectation de la touche Control à l'aide de 'Appeler caractère' du menu 'Réglages'.
- Activer la grille correspondante dans le commutateur 'Editeur - Imprimante'.
- Appuyer sur la touche du caractère à appeler et simultanément sur la touche Control.

Le caractère est chargé dans la grille correspondante et converti automatiquement.

### 4.2.3. Choisir un caractère dans la fonte voisine

Par 'fonte voisine' est désignée respectivement l'autre fonte 'A' ou 'B'.

- Appuyer sur la touche du caractère choisi et simultanément sur la touche Alternate.

Le caractère est chargé dans les grilles correspondantes.

### 4.2.4. Choisir un autre caractère dans la même fonte

- Appuyer sur la touche du caractère choisi.
- Appuyer sur la touche du caractère à retravailler.
- Appuyer sur la touche Undo.

Exemple: Vous avez déjà défini la touche 'n', et vous voulez reprendre cette définition pour la touche 'm', pour la retravailler par exemple. En appuyant sur la touche 'n' le caractère est copié dans la grille-éditeur et la grille-imprimante. En appuyant sur la touche 'm' une copie de 'm' est constituée mais puisque 'm' n'est pas encore défini, les grilles restent vides. En appuyant maintenant sur la touche Undo le contenu précédent des grilles redevient visible sans que le caractère à retravailler soit changé.

### 4.3. Définir la valeur de proportion

Valeur de proportion:

- Activer 'P'.
- Cliquer sur une des flèches avec le bouton gauche de la souris ou cliquer avec le bouton droit en le maintenant enfoncé.

Si vous cliquez avec le bouton gauche, la valeur de proportion est modifiée pas à pas (=1/90 pouce = distance des points de la grille-éditeur).

Si par contre vous utilisez le bouton droit, la valeur de proportion continue à être modifiée jusqu'au relâchement du bouton. Ce réglage intervient dans un premier temps seulement sur les grilles. Il est intégré dans la fonte en 'fixant'.

La valeur de proportion indique au programme-traitement de texte la largeur que le caractère doit présenter. Dans le traitement de texte le curseur se déplacera vers la droite suivant cette valeur à chaque fois que le caractère est appelé. En général on placera la largeur du caractère sur la dernière colonne de points occupées dans la grille-éditeur. Si un espace vide à droite du caractère proprement dit doit faire partie de ce caractère, il faudra déplacer la largeur vers la droite dans la mesure désirée. Dans le cas contraire vous pouvez créer des caractères qui se superposent partiellement en déplaçant la largeur vers la gauche.

#### 4.4. Fixer un caractère



- Cliquer sur le symbole 'Fixer'.

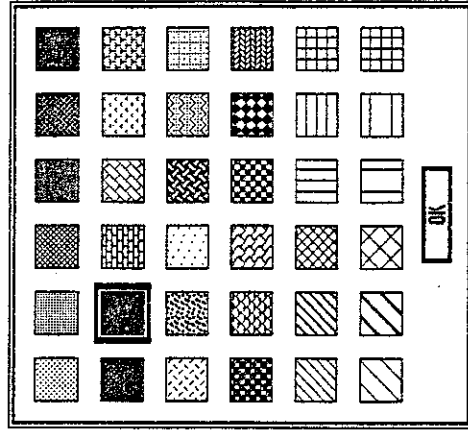
En 'fixant', les contenus de la grille-éditeur et de la grille-imprimante sont intégrés dans les fontes marquées en tant que caractère nouveau. Vous pouvez par conséquent transformer le caractère courant sans qu'il soit changé dans la fonte même. La transformation devient effective seulement quand le caractère est fixé. La valeur de proportion définie est fixée en même temps que le caractère.

Si la position de la fonte en cours est encore vide, une nouvelle fonte est créée en fixant. Elle est appelée 'sansnom'.

## 5. Réglages

### 5.1. Motif de remplissage

- Choisir 'Motif de remplissage' dans le menu 'Réglages'.  
- Cliquer sur le motif de remplissage choisi.



Vous avez 36 motifs de remplissage à votre disposition.

### 5.2. Lignes d'aide

L'affichage de lignes d'aide est activé et désactivé en cliquant sur 'Lignes d'aide' du menu 'Réglages'. Quand ce point du menu est actif un petit crochet se dessine à sa gauche. En cliquant sur l'un des symboles 'Lignes d'aides horizontales' ou 'verticales' ou 'Reprendre les lignes d'aide', le point 'Lignes d'aides' du menu est activé automatiquement.

### 5.3. Grille

L'affichage de la grille est activé ou désactivé en cliquant sur 'Grille' du menu 'Réglages'. Un petit crochet se dessine à sa gauche quand ce point du menu est actif.

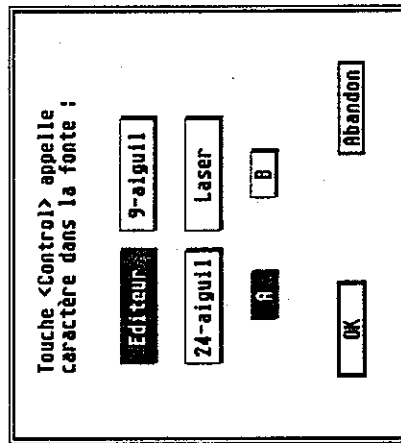


## 5.4. Fonction appliquée à ...

Quand le réglage 'Grille' est actif, reconnaissable au petit crochet, les différents sous-menus du menu 'Fonctions' ne sont appliqués qu'à une seule des deux grilles. Si le réglage 'Fonte' est actif, les fonctions sont appliquées à tous les caractères des fontes marquées.

## 5.5. Appeler un caractère

Ici vous déterminez dans quelle fonte vous voulez appeler un caractère en appuyant simultanément sur la touche correspondante et la touche Control.



## 6. Options

### 6.1. Charger graphique

En cliquant sur 'Charger graphique' du menu 'Options' il est possible de charger une reproduction graphique dans la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez reprendre des parties de ces graphiques dans la fonte-imprimante en cours. Des formats valables sont: STAD, SIGNUM! ou des fichiers-32000 bytes.

- Cliquer sur 'Charger graphique' du menu 'Options'.
- Entrer le nom du graphique dans la fenêtre de dialogue.

Le graphique peut être regardé en cliquant sur le symbole 'Graphique'.

### 6.2. Mémoire disponible

- Cliquer sur 'Mémoire disponible' du menu 'Options'.

Vous obtenez une information sur la taille des fontes et la mémoire en-core disponible.

### 6.3. Superposer des caractères

- Choisir la grille-éditeur ou la grille-imprimante à superposer.
- Appuyer successivement sur les touches des caractères à superposer.
- Cliquer sur 'Superposer caractères' du menu 'Options'.

Les deux caractères sont superposés et le résultat est affiché dans la grille choisie. Cette fonction existe aussi dans le menu 'Fichier - Fonte spéciale'.

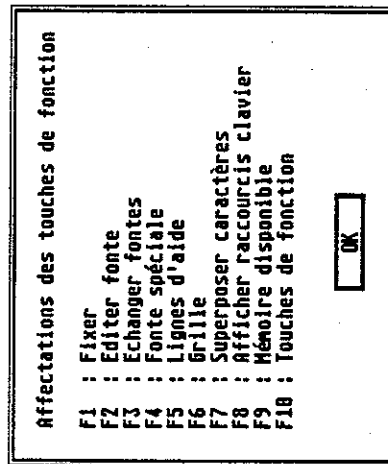
## 6.4. Afficher les raccourcis clavier

Tous les symboles affichés en dessous des grilles sont également accessibles par le clavier. Les raccourcis correspondants sont inscrits dans les symboles quand cette option est activée (reconnaisable au petit crochet).

Pour activer l'un des symboles il faut appuyer sur la touche correspondante au raccourci et simultanément sur les touches Control et Alternative.

## 6.5. Affectation des touches de fonction

Quelques fonctions sont également accessibles en passant par les touches de fonction. Si vous cliquez sur 'Touches de fonction' du menu 'Options', l'écran suivant est affiché:



## 7. Fonctions graphiques

### 7.1. Généralités



- L - Groupe de quatre points
- M - Point isolé
- N - Ligne
- O - Rectangle
- P, Q, R, S - Quart d'ellipse
- T, U, V, W - Moitié d'ellipse
- X - Ellipse
- Y - Remplir une surface

### 7.2. Poser/effacer des points isolés

Dans la grille éditeur:

- Cliquer sur le symbole 'Point isolé' ou 'Groupe de quatre points', si aucun n'est activé.
- Cliquer avec le bouton gauche à l'endroit choisi dans la grille.

Dans la grille-imprimante:

- Cliquer sur le symbole 'Point isolé', s'il n'est pas encore activé.
- Cliquer avec le bouton gauche à l'endroit choisi dans la grille.

En cliquant à un endroit précis vous posez un point isolé. En maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris vous pouvez poser des points en série, tous les points balayés par le curseur sont posés. L'effacement s'effectue de la même manière en agissant sur le bouton droit de la souris.

### 7.3. Poser/effacer des points par groupe de quatre dans la grille-imprimante

- Cliquer sur le symbole 'Groupe de quatre points', s'il n'est pas encore activé.
- Cliquer avec le bouton gauche à l'endroit choisi de la grille.

A l'endroit choisi dans la grille tous les quatre points qui constituent l'élément de la grille sont posés. L'effacement s'effectue de la même manière en agissant sur le bouton droit de la souris.

### 7.4. Dessiner des lignes

- Cliquer sur le symbole 'Ligne', s'il n'est pas encore activé.
- Positionner le pointeur de la souris à l'endroit choisi pour le départ de la ligne.
- Appuyer sur le bouton gauche de la souris et le maintenir enfoncé.
- Déplacer le pointeur jusqu'à l'endroit choisi pour l'arrivée de la ligne.
- Relâcher le bouton de la souris.

Tant que le bouton de la souris reste enfoncé, une ligne se dessine en suivant le mouvement de la souris.

### 7.5. Dessiner des ellipses ou parties d'ellipses

- Cliquer sur le symbole 'Ellipse' ou 'Quart d'ellipse' ou 'Moitié d'ellipse'.
- Positionner le pointeur de la souris sur le point de départ.
- Appuyer sur le bouton gauche et le maintenir enfoncé.
- Déplacer le pointeur en diagonale jusqu'au point d'arrivée.
- Relâcher le bouton.

Tant que le bouton de la souris reste enfoncé la courbe sélectionnée suit le mouvement de la souris. Imaginez un rectangle qui se dessinerait à partir du point de départ du pointeur en considérant la position actuelle du pointeur comme angle diagonalement opposé. La courbe dessinée

s'inscrit précisément dans ce rectangle imaginé.

### 7.6. Dessiner un rectangle

- Cliquer sur le symbole 'Rectangle'.
- Positionner le pointeur de la souris sur le point de départ.
- Appuyer sur le bouton gauche de la souris et le maintenir enfoncé.
- Déplacer le pointeur jusqu'au point d'arrivée.
- Relâcher le bouton.

Tant que le bouton reste enfoncé, un rectangle se dessine en partant du point de départ et en considérant la position actuelle du curseur comme angle diagonalement opposé.

### 7.7. Remplir une surface

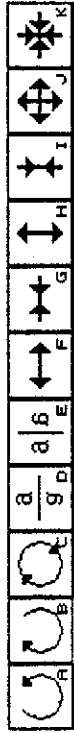
- Cliquer sur le symbole 'Remplir une surface'.
- Positionner le pointeur de la souris à l'intérieur de la surface à remplir.
- Appuyer sur le bouton de la souris et relâcher.

La surface à remplir doit être fermée. Le motif de remplissage peut être sélectionné en cliquant sur 'Motif de remplissage' du menu 'Réglages'.

## 8. Opérations graphiques

Les opérations graphiques sont appliquées ou sur la grille-éditeur ou sur la grille-imprimante. Il est donc nécessaire d'activer la case correspondante du commutateur 'Editeur - Imprimante'.

### 8.1. Généralités



- A - Rotation de 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- B - Rotation de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre
- C - Rotation de 180°
- D - Miroir horizontal
- E - Miroir vertical
- F - Etirement horizontal
- G - Compression horizontale
- H - Etirement vertical
- I - Compression verticale
- J - Etirement horizontal et vertical
- K - Compression horizontale et verticale

### 8.2. Rotation

Sont possibles: Rotation de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, rotation de 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et rotation de 180°.

- Cliquer sur le symbole du type de rotation choisie.

Pendant les rotations de 90° quelques lignes en haut et en bas de grille sont perdues, parce que la grille n'est pas carrée mais rectangulaire.

### 8.3. Miroir horizontal et vertical

- Cliquer sur le symbole du miroir choisi.

L'utilisation du miroir horizontal remet les lignes de points dans le sens inverse, le miroir vertical agit sur les colonnes de points. Après utilisation d'un miroir il faut généralement repositionner le caractère. Utilisez pour cela les flèches de direction horizontales et verticales.

### 8.4. Etirement et compression

Pour étirer et comprimer vous pouvez tout d'abord régler le facteur d'étirement ou le facteur de compression, nous l'appellerons 'facteur' tout court par la suite. L'étendue de ce facteur est incluse entre 1.0 et 9.9 et peut être réglée par dixième.

Facteur 

1	2	3	4	5	6	7	8	9	.	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

#### 8.4.1. Réglage du facteur

Les nombres entiers sont activés en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Les dixièmes sont augmentés par dixième en cliquant avec le bouton gauche et diminué par dixième en cliquant avec le bouton droit de la souris.

#### 8.4.2. Etirer ou comprimer

- Choisir la grille-éditeur ou la grille-imprimante, si ce n'est déjà fait.
- Cliquer sur le symbole correspondant à l'opération choisie.

## 9. Fonctions de style de caractère

Les fonctions suivantes sont disponibles:

- Inclinaison du caractère (italique)
- Grossir
- Diminuer
- Contours
- Ombre
- Gras
- Léger
- Inversion vidéo

Toutes les fonctions de style de caractère peuvent s'appliquer ou sur la grille-éditeur ou sur la grille-imprimante ou sur une fonte entière.

### 9.1. Application à la grille-éditeur ou à la grille-imprimante

- Cliquer sur 'Grille' dans le sous-menu 'Fonction appliquée à ...' du menu 'Réglages'.
- Choisir la grille en cliquant sur 'Editeur' ou 'Imprimante', si ce n'est déjà fait.
- Appeler la fonction de style désirée en passant par le menu.

### 9.2. Application à la fonte entière

- Cliquer sur 'Fonte' dans le sous-menu 'Fonction appliquée à ...' du menu 'Réglages'.
- Sélectionner les fontes concernées.
- Appeler la fonction de style désirée en passant par le menu.

Vous verrez apparaître un message de sécurité qui vous demande si la fonction doit être appliquée aux fontes sélectionnées. Si vous répondez par 'Oui', la fonction est appliquée à tous les caractères de la fonte correspondante.

**ATTENTION:** La fonte originale est détruite !!! Le nombre entier du facteur joue un rôle pour quelques fonctions de style:

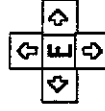
- Italique: Facteur = 1: inclinaison forte  
Facteur = 9: inclinaison faible
- Grossissement: Facteur = intensité du grossissement
- Contours: Facteur = épaisseur des contours
- Ombre: Facteur = profondeur de l'ombre
- Gras: Facteur = épaisseur du caractère
- Léger, inversion vidéo, diminuer:  
Facteur sans influence

La fonction peut être interrompue en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris. Dans ce cas vous verrez apparaître un message de sécurité qui vous demande si la fonction doit être interrompue.

Notez que l'application de cette fonction demande une redéfinition des valeurs de proportion des caractères.

## 10. Fonctions de déplacement

### 10.1. Généralités



Déplacement de la grille entière d'une ligne ou d'une colonne



Déplacement d'une partie de graphique

### 10.2. Déplacer la grille entière

- Choisir la grille-éditeur en cliquant sur 'E' ou la grille-imprimante en cliquant sur 'I' au milieu des flèches de direction, si nécessaire.
- Cliquer sur une flèche avec le bouton gauche ou alors cliquer avec le bouton droit en le maintenant enfoncé.

Le contenu de la grille sélectionnée est déplacé suivant la direction indiquée par la flèche sur laquelle vous avez cliqué. En cliquant sur le bouton gauche le contenu de la grille se déplace exactement d'une position. En utilisant le bouton droit, le contenu se déplace tant que le bouton reste enfoncé.

**ATTENTION:** Les lignes et les colonnes poussées trop loin hors-champ seront perdues.

### **10.3. Déplacer une partie de la grille- imprimante**

- Cliquer sur le symbole 'Partie de la grille'.
- Positionner le pointeur sur le point de départ choisi.
- Appuyer sur le bouton gauche et le maintenir enfoncé.
- Amener le pointeur au point d'arrivée désiré.
- Relâcher le bouton.

Tant que le bouton reste enfoncé, il se dessine un rectangle de taille variable. La taille et la position de ce rectangle de découpage pourront être modifiées après le relâchement du bouton des manières suivantes:

#### **10.3.1. Changer la position du rectangle découpé**

- Les touches de curseur déplacent le rectangle découpé dans les quatre directions dans les limites de la grille-imprimante.

#### **10.3.2. Changer la taille du rectangle de découpage**

- Positionner le pointeur sur l'angle inférieur droit jusqu'à ce qu'il se transforme en doigt tendu.
- Appuyer sur le bouton gauche de la souris en le maintenant enfoncé.
- Amener le pointeur à la nouvelle position de l'angle.

### **10.3.3. Déplacement du rectangle de découpage**

10.3.3.1. En appuyant simultanément sur la touche Shift et sur une des touches de curseur vous pouvez déplacer le rectangle avec son contenu d'une position à chaque pression.

10.3.3.2. Placez le pointeur à l'intérieur du rectangle, en maintenant le bouton de la souris enfoncé vous pouvez déplacer le rectangle avec son contenu.

### **10.3.4. Effacer le contenu du rectangle de découpage**

- La touche Delete efface le contenu du rectangle.

## 11. Convertissement de fontes



Symbole:

Il est possible de convertir une fonte d'un format dans un autre, par exemple de convertir une fonte 24-aiguilles en fonte laser. Dans la plupart des cas il sera cependant nécessaire de retravailler le jeu de caractères.

### 11.1. Convertir dans un format différent

- Désigner la fonte à convertir en cliquant sur la case d'affichage de nom de fonte.
- Marquer la fonte cible dans une case d'affichage de nom de fonte. Celle-ci doit être vide!
- Cliquer sur le symbole 'Convertissement'.

Pendant le convertissement la fonte créée est affichée dans l'une des grilles. Le convertissement peut être interrompu en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris. Il apparaîtra un message de sécurité qui demande si le convertissement doit être interrompu. Après le convertissement il sera nécessaire de redéfinir les valeurs de proportion dans la fonte cible.

### 11.2. Convertir dans le même format

- Marquer la fonte à convertir en cliquant sur la case d'affichage correspondante.
- Cliquer sur la case d'affichage de nom de la fonte cible du même niveau. Il faut qu'elle soit vide!!!
- Cliquer sur le symbole 'Convertissement'.

Les valeurs de proportion de la fonte source sont reprises dans la fonte cible.

Exemple: Vous voulez créer une fonte 'ombrée', mais vous n'êtes pas certain que la profondeur de l'effet 'ombre' soit réglée correctement. Créez donc d'après 11.2. une copie de la fonte et appliquez la fonction de style à la fonte 'A'. Si le résultat ne vous convient pas vous pouvez effacer 'A' et continuer à travailler avec la fonte originale 'B'.

## 12. Effacement de fontes



Symbole:

- Marquer les fontes à effacer en cliquant sur les cases d'affichage de nom correspondantes.
- Cliquer sur le symbole 'Effacer'.
- Répondre au message de sécurité par 'Oui'.

Les fontes sélectionnées sont effacées et la place occupée dans la mémoire est libérée.

## 13. Lignes d'aide

### 13.1. Poser/effacer des lignes d'aide



Symbole:

Il est possible de poser jusqu'à 10 lignes d'aide verticales et 10 lignes d'aide horizontales pour chaque fonte.

#### 13.1.1. Poser des lignes d'aide

- Cliquer sur le symbole 'Lignes d'aide verticales' ou 'Lignes d'aide horizontales'.
- Placer le pointeur de la souris dans la grille-éditeur ou la grille-imprimante.
- Appuyer sur le bouton gauche et le maintenir enfoncé.
- Amener le pointeur à la position souhaitée pour la ligne d'aide.
- Relâcher le bouton.

Tant que vous maintenez le bouton gauche enfoncé, la ligne d'aide est affichée dans la grille correspondante. Quand vous relâchez le bouton, elle est fixée dans la grille.

#### 13.1.2. Effacer les lignes d'aide

- Cliquer sur le symbole 'Lignes d'aide verticales' ou 'Lignes d'aide horizontales', si ce n'est déjà fait.
- Placer le pointeur sur la ligne à effacer.
- Appuyer en continu sur le bouton droit, en bougeant un peu la souris éventuellement.
- Relâcher le bouton.

La ligne d'aide balayée est effacée instantanément. En maintenant la pression sur le bouton, plusieurs lignes peuvent être effacées à la suite.

### 13.2. Reprise des lignes d'aide de la fonte voisine



Symbole:

- Marquer la fonte choisie en cliquant sur 'A' ou 'B' à gauche de la case d'affichage de nom.
- Cliquer sur le symbole 'Reprendre lignes d'aide'.

Les lignes d'aide de la fonte voisine sont reprises.

Notez, s'il vous plaît, que les lignes d'aide ne font pas partie des régles appartenant à la fonte, comme c'est le cas, par ex., des valeurs de proportion. Par conséquent les lignes d'aide ne sont pas sauvegardées automatiquement, mais doivent être sauvegardées séparément en utilisant l'option 'Sauvegarder paramètres'.



## 14. Graphiques

### 14.1. Charger un graphique (voir 6.1.)

### 14.2. Marquer une partie de graphique



Symbole:

- Cliquer sur le symbole 'Graphique'.

La partie actuelle du graphique est affichée à l'intérieur d'un rectangle au bord tournant.

### 14.2.1. Modifier la taille de la découpe

- Amener le pointeur de la souris à l'angle inférieur droit du rectangle de découpage. Le pointeur se transforme en doigt tendu.
- Appuyer en continu sur le bouton de la souris.
- Modifier le rectangle de découpage en changeant la position du doigt.

La taille maximale de la partie découpée est celle de grille-imprimante en cours.

### 14.2.2. Modifier la position de la découpe

- Placer le pointeur de la souris à l'intérieur du rectangle de découpage.
- Appuyer en continu sur le bouton de la souris.
- Modifier la position du rectangle en changeant la position du pointeur de la souris.

En cliquant sur le bouton droit de la souris vous revenez en mode 'Editer fonte'.

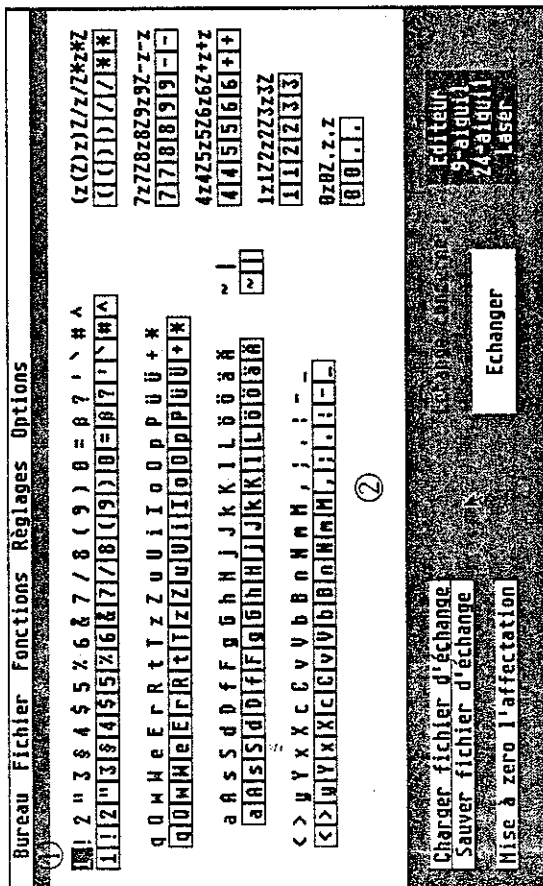
### 14.3. Reprise d'une découpe dans la grille-imprimante

- Cliquer sur 'Editer fonte' du menu 'Fichier', si ce n'est déjà fait.
- Appuyer sur la touche Insert.

La partie du graphique auparavant marquée pour le découpage est transférée dans la grille-imprimante en cours. Si la partie découpée est plus petite que la grille, elle se trouve placée en haut à gauche dans la grille. En agrandissant le rectangle de découpage (voir 10.3.) et en appuyant sur la touche Insert, le graphique remplira le rectangle dans la mesure du possible.

## 15. Echanger fonte

Cette fonction a pour rôle d'automatiser des opérations d'échange de caractères à l'intérieur d'une même fonte ou entre deux fontes différentes. Avec cette fonction il est également possible d'effacer ou de copier des caractères dans une fonte. Après avoir cliqué sur 'Echanger fonte' dans le menu 'Fichier' vous verrez s'afficher l'écran suivant :



- ① Curseur
- ② Champ-clavier
- ③ Champ de sélection de fonte

Dans le champ-clavier ② sont représentés tous les caractères contenus dans la fonte. Les caractères 'encadrés' représentent le clavier et sont par conséquent fixes. Les caractères sans encadrement représentent les caractères affectés aux touches du clavier. Un 'z' minuscule à côté d'un caractère du bloc numérique signifie qu'il est accessible sans appui simultané sur la touche Shift, un 'Z' majuscule par contre vous indique qu'il est nécessaire d'appuyer en même temps sur la touche Shift pour accéder

der à ce caractère. L'affectation peut être effectuée à partir des caractères de la fonte 'A' (affichés en noir) ou à partir des caractères de la fonte 'B' (affichés en gris). Les caractères affectés aux touches sont accessibles à l'aide du curseur ① qui peut être positionné en passant par les touches de curseur (gauche, droite) ou alors en utilisant la souris. Au départ la situation se présente comme sur l'écran montré. Si, par ex., vous voulez remplacer la suite de chiffres 1...9 par les lettres a...i, il faudra changer l'affectation des touches 1...9 en a...i.

### 15.1. Modifier l'affectation d'une touche

- Placer le curseur à la position choisie (à l'aide des touches de curseur ou de la souris).
- Entrer l'affectation choisie en pressant la touche correspondante.

La nouvelle affectation s'affiche instantanément. Le curseur avance d'un pas.

Pour l'affectation d'une touche sont utilisables :

- a) Tous les caractères existant sur le clavier. Une pression de touche normale se réfère toujours à un caractère de la fonte 'A'. Une pression de touche ensemble avec la touche Alternate par contre se réfère toujours à la fonte 'B'. Les caractères de la fonte 'B' sont affichés en gris.

Un caractère peut être présent plusieurs fois. Vous pouvez, par exemple, affecter le caractère 'a' à toutes les touches de chiffres. Après l'échange le caractère 'a' s'affichera à chaque fois que vous presserez une touche de chiffres. Notez, s'il vous plaît, que chaque touche possède son propre 'a'. Par conséquent la modification d'un 'a' quelconque n'entraînera pas la modification de tous les 'a'.

- b) La barre d'espace Dans ce cas l'affectation est annulée. Le caractère est enlevé et n'existera plus dans la fonte après l'échange.

Afin d'éviter toute confusion nous précisons que les différentes affectations ne concernent pas les caractères 'réels', et qu'un 'a' ne doit pas forcément représenter un 'a' dans la fonte en question (pensez à un jeu de caractères mathématiques).

### 15.2. Sauver un fichier d'échange

L'affectation actuelle peut être sauvée en tant que fichier d'échange.

- Cliquer sur 'Sauver fichier d'échange'.
- Entrer le nom du fichier d'échange.

### 15.3. Charger un fichier d'échange

- Cliquer sur 'Charger fichier d'échange'.
- Entrer le nom du fichier d'échange.

L'affectation actuelle est remplacée par le fichier d'échange et sera donc perdue.

### 15.4. Remise à zéro de l'affectation

- Cliquer sur 'Mise à zéro l'affectation'.
- Cette fonction permet de revenir à l'affectation d'origine.

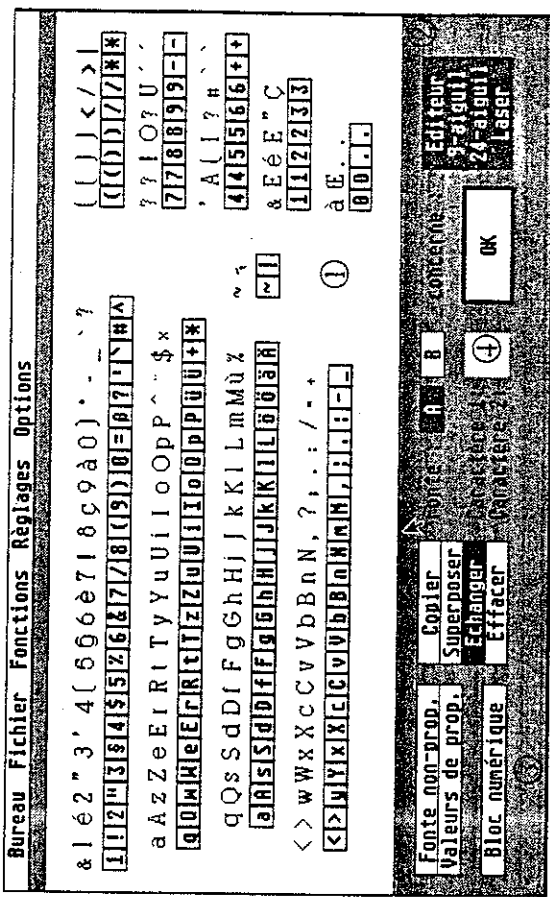
### 15.5. Echanger

- Cliquer sur les cases des fontes concernées.
- Cliquer sur 'Echanger'.
- Répondre par 'Oui' au message de sécurité.

Le résultat de l'échange se trouve toujours dans la fonte 'A'. La fonte 'B' n'est pas modifiée même si des caractères de cette fonte ont été utilisés.

## 16. Fonte spéciale

Dans le sous-menu 'Fonte spéciale' vous trouvez un ensemble d'opérations utilisées fréquemment. Appeler 'Fonte spéciale' dans le menu 'Fichier'. L'écran suivant s'affichera :



- ① Champ-clavier
- ② Champ de sélection de fonte
- ③ Fonctions
- ④ Infos -caractères

Dans le champ-clavier ① sont représentés tous les caractères contenus dans la fonte. Les caractères 'encadrés' représentent le clavier. Au dessus est affiché le caractère correspondant de la fonte-éditeur ('A' ou 'B'). Un '?' signifie qu'aucun caractère n'a encore été affecté à la touche en question.

## 16.1. Sélection d'un caractère

### 16.1.1. Première possibilité:

- Cliquer sur la fonte choisie ('A' ou 'B'), si ce n'est déjà fait.
- Appuyer sur la touche choisie. Le caractère est appelé dans la fonte choisie.
- Ou alors appuyer sur la touche choisie et en même temps sur la touche Alternate. Le caractère est appelé dans la fonte non-choisie.

### 16.1.2. Deuxième possibilité:

- Cliquer sur la fonte choisie ('A' ou 'B'), si ce n'est déjà fait.
- Positionner le pointeur de la souris sur le caractère choisi et cliquer avec le bouton gauche.

Afin de pouvoir contrôler les choix successifs, le caractère sélectionné est affiché dans la case ④ à 'Caractère 1'. Un deuxième caractère sélectionné sera affiché à 'Caractère 2'. Les caractères suivants seront affichés alternativement à 'Caractère 1' et 'Caractère 2'.

## 16.2. Copier un caractère

- Cliquer sur 'Copier', si ce n'est déjà fait.
- Sélectionner les fontes concernées ('A' ou 'B', Editeur, 9-aiguilles, ...)
- Sélectionner deux caractères.
- Cliquer sur 'OK' ou appuyer sur la touche Return.

Résultat: 'Caractère 1' est copié vers 'Caractère 2'.

## 16.3. Superposer des caractères

- Cliquer sur 'Superposer', si ce n'est déjà fait.
- Sélectionner les fontes concernées.
- Choisir deux caractères.
- Cliquer sur 'OK' ou appuyer sur la touche Return.

Résultat: 'Caractère 1' est superposé au 'Caractère 2', le caractère résultant est sauvegardé à 'Caractère 1'.

## 16.4. Echanger des caractères

- Cliquer sur 'Echanger', si ce n'est déjà fait.
- Sélectionner les fontes concernées.
- Choisir deux caractères.
- Cliquer sur 'OK' ou appuyer sur la touche Return.

Résultat: 'Caractère 1' est échangé avec 'Caractère 2'.

## 16.5. Effacer un caractère

- Cliquer sur 'Effacer', si ce n'est déjà fait.
- Sélectionner les fontes concernées.
- Choisir un caractère.
- Cliquer sur 'OK' ou appuyer sur la touche Return.

Résultat: 'Caractère 1' est effacé, 'Caractère 2' n'a pas d'importance.

## 16.6. Définir les valeurs de proportion

- Cliquer sur 'Valeurs de prop.', si ce n'est déjà fait.
- Sélectionner les fontes concernées.
- Cliquer sur 'OK' ou appuyer sur la touche Return.

Résultat: Cette fonction définit les valeurs de proportion dans la fonte-éditeur marquée.

## 16.7. Constituer une fonte non-proportionnelle

- Cliquer sur 'Fonte non-prop.', si ce n'est déjà fait.
- Sélectionner les fontes concernées.
- Cliquer sur 'OK' ou appuyer sur la touche Return.

Résultat: Cette fonction transforme une fonte proportionnelle en fonte non-proportionnelle. Tout d'abord le caractère le plus large est recherché, puis tous les autres caractères sont mis à la même largeur. Après le 'OK' il apparaît une fenêtre de dialogue avec une question de sécurité. Vous pouvez marquer en même temps si les valeurs de proportion ont déjà été définies.

ATTENTION: La fonte d'origine est détruite!!! La fonction peut être interrompue par pression continue sur le bouton gauche de la souris. Il apparaîtra une question de sécurité vous demandant de confirmer l'interruption.

## 16.8. Constituer le bloc numérique

- Cliquer sur 'Bloc numérique', si ce n'est déjà fait.
- Sélectionner les fontes concernées.
- Cliquer sur 'OK' ou appuyer sur la touche Return.

Résultat: Cette fonction copie les touches de chiffres 1 à 0 dans le bloc numérique, en les rendant, en même temps, non-proportionnelles. Cela les rend utilisables pour des tableaux etc..

## 17. Messages d'erreur

### 17.1. Lancement du programme

17.1.1. 'Pas assez de mémoire disponible!'

Il n'y a pas assez de place de mémoire pour ce programme. S'il vous plaît, débarrassez vous du disque virtuel et d'éventuels accessoires et relancez le programme.

17.1.2. 'Ce programme fonctionne en haute résolution uniquement!'

Pour faire fonctionner ce programme il faut un moniteur monochrome.

### 17.2. Chargement et Sauvegarde

17.2.1. 'Erreur de lecture' ou 'Erreur d'écriture'

A la lecture ou à l'écriture de ce fichier un défaut est apparu. La raison peut être une disquette défectueuse. Il se peut également qu'il n'y ait pas de disquette dans le lecteur.

17.2.2. 'Nom de fichier non-valable!'

Le fichier à lire ne correspond pas au format attendu. La raison peut être l'entrée d'un nom de fichier erroné.

17.2.3. 'Disquette en fin de capacité-mémoire!'

Pendant l'écriture il a été constaté qu'il n'y a pas assez de place sur la disquette.

17.2.4. 'Fichier introuvable!'

Vous avez essayé de charger un fichier inexistant.

17.2.5. 'Graphique ne correspond pas à un format valable!'

Au chargement d'un graphique son format n'a pas été reconnu. Des formats valables sont:

STAD, SIGNUM! ou un fichier 32000-bytes.

17.2.6. 'Chaque type de fonte ne doit occuper qu'une seule zone!'. Il n'est possible de charger et de sauvegarder qu'une seule fonte de chaque type à la fois.

17.2.7. 'Marquer les fontes à sauvegarder SVP!'.

Vous avez oublié de marquer les fontes que vous voulez sauvegarder.

### 17.3. Convertissement

17.3.1. 'Fonte cible doit être vide!'.

Au convertissement la fonte cible ne doit pas être définie. Le programme reconnaît ainsi le sens du convertissement.

17.3.2. 'Pas de fonte pour convertissement!'.

Vous avez marqué deux fontes vides.

17.3.3. 'Marquer la fonte source et la fonte cible SVP!'.

Vous avez marqué plus de deux ou moins de deux fontes à convertir.

### 17.4. Echanger des fontes

17.4.1. 'Un échange demande un deuxième jeu de caractères! Echanger quand même?'.

En raison du fichier d'échange, l'absence de la fonte 'B' correspondante a été constatée. Si l'échange a lieu quand même, les caractères de la fonte 'B' sont ignorés.

17.4.2. 'Marquer les jeux de caractères à échanger SVP!'.

Vous avez oublié de marquer les fontes dans lesquelles l'échange doit avoir lieu.

### 17.5. Fonte spéciale

17.5.1. 'Fonte-A n'est pas chargée!' ou 'Fonte-B n'est pas chargée!'.

Pour la définition des valeurs de proportions la fonte-éditeur est nécessaire.

17.5.2. 'Fonte n'est pas chargée!'.

Pour la constitution d'une fonte non-proportionnelle ou d'un bloc numéroté vous avez marqué une fonte qui n'est pas chargée. L'exécution de la fonction peut être continuée, elle sautera la fonte inexistante.

17.5.3. 'Fonte-éditeur n'est pas chargée!'.

Pour la constitution d'une fonte non-proportionnelle ou d'un bloc numéroté que une fonte-éditeur est nécessaire.

17.5.4. 'Opération non-réalisable!'.

Une ou plusieurs fontes sont inexistantes, ou alors vous avez sélectionné un trop petit nombre de caractères.

17.5.5. 'Marquer les fontes concernées!'.

Vous avez oublié de marquer les fontes auxquelles vous voulez appliquer la fonction en question.

### 17.6. Généralités

17.6.1. 'Pas assez de mémoire disponible!'.

Il peut être utile d'effacer des fontes non utilisées.

17.6.2. 'Marquer les fontes concernées SVP!'.

Vous avez oublié de marquer les fontes pour une opération en cours.

17.6.3. 'Marquer les fontes à effacer!'.

Vous avez oublié de marquer les fontes que vous voulez effacer.

Le manuel pour Scarabus a été entièrement réalisé avec **SIGNUM!Deux**.