

DON'SPPAGEGENIES.doc

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> DON'SPPAGEGENIES.doc		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		April 16, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	DON'SPPAGEGENIES.doc	1
1.1	DON'S PPAGE GENIES	1
1.2	COPYRIGHT	1
1.3	INFORMATION	2
1.4	INSTALLATION	2
1.5	LISTE DES GENIES	2
1.6	AJOUT AUTO DE SYTTLES	4
1.7	AJUSTE BITMAP AUX BOITES	5
1.8	AJUSTE TEXTE AUX BOITES	5
1.9	ALIGNE BOITES GRILLE	5
1.10	ALIGNE TEXTE SUR GRILLE	5
1.11	BOITES AVANT ARRIERE	6
1.12	BOITE EN AVANT	6
1.13	BOITES NOIRES TEXTE BLANC	6
1.14	BORDURES GEOMETRIQUES	6
1.15	2 Cadres	7
1.16	2 Cadres Arrondis	8
1.17	2 Cadres Arrondis Inversés	8
1.18	3 Cadres	8
1.19	3 Cadres Décentrés	8
1.20	Barres	9
1.21	Carrés Décentrés	9
1.22	Carrés Remplis	9
1.23	Clef Grècque	9
1.24	Créneaux	9
1.25	Doubles Carrés	10
1.26	Pointillés	10
1.27	Triangles Remplis	10
1.28	Trianles Remplis 2	10
1.29	BORDURE OBJETS COMPLEXES	10

1.30	CAMEMBERT	11
1.31	CENTRE BOITES SUR PAGES	11
1.32	COPIER BOITE PAGES RELIEES	12
1.33	COPIER ET REPETER DE LUXE	12
1.34	COPIER ET REPETER RELIE	13
1.35	COULEUR BOITES TEXTE	13
1.36	COULEUR BOITES TEXTE & MARGES	14
1.37	ENCADRE BOITE	14
1.38	GRILLE ISOMETRIQUE 30 ET 60	15
1.39	GRILLE TIREE DE LA BOITE	15
1.40	GROUPE TOUTES LES BOITES	15
1.41	GUIDES TIREE DE LA BOITE	15
1.42	HISTOGRAMME HORIZONTAL	16
1.43	HISTOGRAMME VERTICAL	16
1.44	IDENTIFIE BOITE	17
1.45	IMPORTE BITMAP ECHELLE 1	17
1.46	IMPORTE SEQUENCE D'IMAGES	17
1.47	IMPRIME AVEC OFFSETS	18
1.48	IMPRIME AVEC POST	18
1.49	IMPRIME PAGE AVEC POST	18
1.50	MARGES IDENTIQUES	19
1.51	NOMME TOUTES LES BOITES	19
1.52	PAGES AUTOMATIQUES	19
1.53	PAGE LANDSCAPE	19
1.54	POSITION GRILLE	20
1.55	REDIMENSIONNE BOITES	20
1.56	REDIMENSIONNE GRILLE	20
1.57	REDIMENSIONNE TEXTE	21
1.58	REPLACE BOITES SUR PAGES	21
1.59	RESTORE GRILLE	21
1.60	TEXTE MULTICOLOR	21
1.61	TEXTE SAUTEUR	22
1.62	TRAITEMENT FICHER ASCII	22
1.63	ZOOM SUR BOITE	23

Chapter 1

DON'SPPAGEGENIES.doc

1.1 DON'S PPAGE GENIES

INDEX DE LA DOCUMENTATION

COPYRIGHT

INFORMATION

INSTALLATION

LISTE DES GENIES TRADUITS

1.2 COPYRIGHT

DON'S PPAGE GENIES

Version 1.8

Ceci est la version 1.8 , il reste probablement encore des bugs.
Utilisez ces Génies avec précaution. Informez moi si vous trouvez des bugs
ou si vous avez des suggestions :

Don Cox
5 Cornfield Rd
Middlesbrough
Cleveland
TS5 5QJ
Angleterre

Ces scripts sont Shareware. Une contribution de \$15 (de préférence cash) vous apportera une copie de la dernière version. J'espère ajouter d'autres Génies pour ProPage, et aussi pour ProDraw.

Ceci est la traduction partielle des Génies et de la documentation. Cette traduction a été effectuée par :

Fabien Larini
16 bis, rue de Briey
Saulny
57140 WOIPPY
FRANCE

qui ne demande aucune contribution pour la traduction. Mais si vous y tenez, il ne la refusera pas :-).

1.3 INFORMATION

INFORMATION

De quoi s'agit il ? Les Génies sont des scripts Arexx qui apportent de nouvelles fonctions à Pro Page. Il s'agit par exemple de tracer un histogramme, encadrer des boîtes avec des motifs, modifier des boîtes, des textes ... Cela permet de décupler la puissance de Pro Page.

1.4 INSTALLATION

INSTALLATION

Ces Génies ne fonctionnent qu'avec la version française de Pro Page.

Pour installer les Génies, il suffit de double clicker sur l'icône Installation_Génies. Facile non ?

1.5 LISTE DES GENIES

Liste des Génies traduits

Ajout Auto De Styles

Ajuste Bitmap Aux Boîtes

Ajuste Texte Aux Boîtes
Aligne Boîtes Grille
Aligne Texte Sur Grille
Boîtes Avant Arrière
Boîte En Avant
Boîtes Noires Texte Blanc
Bordures Géométriques
Bordure Objets Complexes
Camembert
Centre Boîtes Sur Pages
Copier Boîte Pages Reliées
Copier Et Répéter De Luxe
Copier Et Répéter Relié
Couleur Boîtes Texte
Couleur Boîtes Texte & Marges
Encadre Boîtes
Grille Isométrique 30 et 60
Grille Tirée De La Boîte
Groupe Toutes Les Boîtes
Guides Tirés De La Boîte
Histogramme Horizontal
Histogramme Vertical
Identifie Boîte
Importe Bitmap Echelle 1
Importe Séquence d'Images
Imprime Avec Offsets
Imprime Avec Post
Imprime Page Avec Post
Marges Identiques

Nomme Toutes Les Boîtes
Pages Automatiques
Page Landscape
Position Grille
Redimensionne Boites
Redimensionne Grille
Redimensionne Texte
Remplace Boîtes Sur Pages
Restore Grille
Texte Multicolor
Texte Sauteur
Traitement Fichier ASCII
Zoom Sur Boîte

1.6 AJOUT AUTO DE SYTLES

Ajout Auto De Styles

Ce Génie analyse le document afin de trouver des formats de styles et de les ajouter à la liste existante. Pour cela il teste si le texte est dans un format de style existant, si non alors il crée un nouveau style en le nommant de manière simplifiée. Vous pouvez ensuite renommer ces formats de style.

Il commence par tester si le document est sauvé. Si non il vous demande si il doit le sauver. Puis il demande si il ajoute des formats de style pour les caractères gras, italiques, soulignés. Puis il analyse le texte afin de trouver les nouveaux formats de style et des les ajouter à la liste. Le texte qui a généré le format de style reçoit ce dernier.

Pour tester ce Génie, chargez du texte dans une boîte, lancez le Génie

 Texte Multicolor
 , puis Ajout Auto De Styles. Ensuite regardez
la liste des formats de styles.

1.7 AJUSTE BITMAP AUX BOITES

Ajuste Bitmap Aux Boîtes

Ce Génie ajuste la taille de (des) l'image(s) contenue(s) dans une (plusieurs) boîte(s) afin qu'elle(s) remplisse(nt) cette(ces) dernière(s). Le Génie demande les boîtes concernées par l'opération. Pour arrêter la sélection des boîtes et lancer le travail, il suffit de choisir une boîte ne contenant pas d'image ou bien de cliquer dans la page ou la règle.

1.8 AJUSTE TEXTE AUX BOITES

Ajuste Texte Aux Boîtes

Ce Génie ajuste le texte à la boîte qui le contient en augmentant ou réduisant la taille de caractère afin que le texte occupe toute la boîte.

Ce Génie fonctionne avec une ou plusieurs boîtes ou chaînes de boîtes. Il commence par demander les boîtes où le texte est à ajuster, puis il calcule pour chaque boîte le facteur taille à appliquer à la taille de caractère. Il peut faire varier la taille par incrément de 1/8 de point.

Ce Génie supprime les formats de styles dans les boîtes.

1.9 ALIGNE BOITES GRILLE

Aligne Boîtes Grille

Ce Génie permet d'aligner les coins des boîtes avec les points de la grille les plus proches.

1.10 ALIGNE TEXTE SUR GRILLE

Aligne Texte Sur Grille

Ce Génie permet de d'espacer les lignes de texte de la valeur de la hauteur de la grille. Par exemple, si votre grille fait 1.2 picas de haut, chaque ligne de texte sera espacé de 1.2 picas de la suivante. Ce Génie est utile pour arranger des colonnes parallèles. Il suffit de cliquer dans une boîte de la chaîne ou dans une boîte ou plusieurs boîtes simples. Si la hauteur de grille est grande, vous aurez 2 ou trois ligne de textes dans la hauteur de Grille.

Cette version ce sont les boîtes qui délimitent les caractères qui sont alignées sur le pas de la grille. Dans une prochaine version, il se peut que se soit la ligne de base qui soit alignée sur le pas vertical de la grille.

1.11 BOITES AVANT ARRIERE

Boîtes Avant Arrière

Ce Génie permet de définir l'ordre de superposition des boîtes qui se trouvent sur la page courante.

Le Génie commence par afficher la liste de boîtes se situant sur la page courante et affiche le type de chaque boîte. Ensuite il suffit de cliquer sur celle qui sera au dessus des autres, puis sur celle qui sera en dessous de la première, puis celle qui sera en dessous de la deuxième etc.

Il n'est pas obligé de sélectionner toute les boîtes se situant dans la liste.

Ensuite le Génie demande confirmation de l'ordre choisi, et enfin modifie la position des boîtes.

1.12 BOITE EN AVANT

Boîte En Avant

Ce Génie permet de mettre en avant une boîte choisie dans la liste que ce Génie affiche.

1.13 BOITES NOIRES TEXTE BLANC

Boîtes Noires Texte Blanc

Ce Génie colore la (les) boîte(s) en noir, le texte contenu en blanc et permet de donner une valeur identique au marges.

Il suffit de sélectionner les boîtes, puis de donner la valeur des marges.

1.14 BORDURES GEOMETRIQUES

Bordures Géométriques

Ce Génie permet d'ajouter une bordure constituée de motifs géométriques. Cette bordure est en fait une boîte identique à celle à encadrer, superposée à cette dernière et contenant le dessin représentant la bordure. Le Génie commence par demander la boîte à encadrer, puis propose les motifs possibles, puis trace la bordure. Il y a 14 types de motifs différents :

2 Cadres

2 Cadres Arrondis

2 Cadres Arrondis Inversés

3 Cadres

3 Carrés Décentrés

Barres

Carrés Décentrés

Carrés Remplis

Clef Grècque

Créneaux

Doubles Carrés

Pointillés

Triangles Remplis

Triangles Remplis 2

Ce Génie modifie les marges de la boîte à encadrer de façon à ←
ce que le

texte ou le graphisme contenu ne soit recouvert par la bordure. Il utilise le motif de remplissage, de ligne, la couleur de remplissage de ligne courant, il est donc préférable de les définir avant de lancer le Génie. La bordure est groupée avec la boîte encadrée, il suffit d'appuyer sur Shift pour déplacer l'ensemble.

1.15 2 Cadres

2 Cadres

Ce motif est constitué de deux carrés imbriqués l'un dans l'autre. Il suffit de préciser la largeur de la bordure, et l'épaisseur de la

ligne de chaque cadre.

1.16 2 Cadres Arrondis

2 Cadres Arrondis

Ce motif est constitué de deux cadres imbriqués l'un dans l'autre, comportant des coins arrondis. Il suffit de préciser la largeur de la bordure, et l'épaisseur de la ligne de chaque cadre et le rayon des arrondis.

1.17 2 Cadres Arrondis Inversés

2 Cadres Arrondis Inversés

Ce motif est constitué de deux cadres imbriqués l'un dans l'autre, et comportant des coins arrondis vers l'intérieur. Il suffit de préciser la largeur de la bordure, et l'épaisseur de la ligne de chaque cadre et le rayon des arrondis.

1.18 3 Cadres

3 Cadres

Ce motif est constitué de trois cadres imbriqués les uns dans les autres. Il suffit de préciser la largeur de la bordure, et l'épaisseur de la ligne de chaque cadre.

1.19 3 Cadres Décentrés

3 Carrés Décentrés

Ce motif est constitué de 3 carrés remplis et décentrés, répétés le long du périmètre de la boîte. Il suffit de préciser la largeur de la bordure.

1.20 Barres

Barres

Ce motif est constitué de barres perpendiculaires aux bords de la boîte. Il suffit de préciser la largeur de la bordure.

1.21 Carrés Décentrés

Carrés Décentrés

Ce motif est constitué de 2 carrés vides décentrés qui se répètent. Il suffit de préciser la largeur de la bordure et la largeur de trait.

1.22 Carrés Remplis

Carrés Remplis

Ce motif est constitué de carrés remplis qui se répètent. Il suffit de préciser la largeur de la bordure.

1.23 Clef Grècque

Clef Grècque

Ce motif est constitué d'une "clef grècque" répétée le long de la boîte. Il suffit de préciser la largeur de la bordure.

1.24 Créneaux

Créneaux

Ce motif est constitué de créneaux répétés tout autours de la boîte. Il suffit de préciser la largeur de la bordure et la largeur du trait.

1.25 Doubles Carrés

Doubles Carrés

Ce motif est constitué de deux carrés imbriqués, répétés le long du bord de la boîte. Il suffit de spécifier la largeur de la bordure et l'épaisseur de trait.

1.26 Pointillés

Pointillés

Ce motif est un cadre en pointillés. Il suffit de préciser la largeur de la bordure et de trait.

1.27 Triangles Remplis

Triangles Remplis

Ce motif est constitué de triangles remplis répétés le long de la bordure de la boîtes. Il suffit de préciser la largeur de la bordure.

1.28 Trianles Remplis 2

Triangles Remplis 2

Idem "Triangles Remplis", sauf motif triangulaire différent.

1.29 BORDURE OBJETS COMPLEXES

Bordure Objets Complexes

Ce Génie permet d'ajouter une bordure constituée de dessins bitmap ou vectoriels. Il lui faut une boîte contenant le dessin qui sera disposé aux quatre coins de la boîte et une ou plusieurs boîtes contenant le(s) dessin(s) qui servira(ont) de motifs pour les côtés de la boîte. Ces boîtes doivent être visible au moment du lancement du Génie afin de pouvoir les sélectionner.

Le Génie commence par demander la boîte à encadrer. Puis il demande la largeur de la bordure. Une fois la valeur fixée, il demande alors

quelle boîte contient le graphisme à placer aux coins de la boîte, puis celle(s) contenant le(s) graphique(s) pour le motif de la bordure (pour le motif, il ne peut y avoir que 5 graphiques maximum). Si vous ne sélectionnez pas de boîte pour la bordure, seuls les coins seront placés. Il faut faire attention à l'ordre de sélection de ces dernières car il joue un rôle par la suite.

Ensuite le génie demande le motif de répétition pour la bordure. Il est constituée d'une chaîne de caractères telle que "abcb" où "a" représente la première boîte sélectionnée contenant le graphique pour le motif, "b" la deuxième boîte sélectionnée contenant le graphique pour le motif, etc.

Si on utilise des majuscules dans le motif alors les boîtes concernées sont inversées suivant un axe vertical. Si on veut réaliser le même effet suivant un axe horizontale, il faut utiliser une copie des boîtes concernées et modifier la valeur de l'Echelle Y en rajoutant le signe "-".

Si on entre rien dans le motif ou si vous cliquez annuler dans la requête de motif alors la première boîte sélectionnée sera répétée le long de la boîte à encadrer.

Après un moment plus ou moins long suivant l'Amiga, on peut admirer le résultat. La bordure est constituée de copies des boîtes contenant les graphismes et les copies sont groupées avec la boîte à encadrer afin de faciliter le déplacement du tout (utilisez Shift).

1.30 CAMEMBERT

Camembert

Ce Génie permet la création de camembert à l'aide de données fournies par l'utilisateur.

Le Génie commence par demander la boîte où doit être dessiné le camembert. Puis il demande si il doit effacer cette boîte. Ensuite il demande le nombre de portions se trouvant dans le camembert (maxi 18). Ensuite il demande les valeurs en pourcentage de chaque portions. Le total ne doit pas être forcément égal à 100 (exemple pour 3 portions : 10, 20 , 15). Il faut légènder les portions, puis choisir la police de caractère.

1.31 CENTRE BOITES SUR PAGES

Centre Boîtes Sur Pages

Ce Génie centre les boîtes de la page par rapport à l'axe vertical de la page. Les boîtes à centrer peuvent être toutes celles de la page ou bien celles choisies par l'utilisateur.

1.32 COPIER BOITE PAGES RELIEES

Copier Boîte Pages Reliées

Ce Génie copie une boîte et son contenu dans les pages et chaîne les boîtes ainsi créées. Il commence par demander quelle boîte doit être copiée, puis demande sur quelles pages la copie doit s'effectuer. Il est possible de faire des copies que sur les pages de droites, de gauches, ou bien sur toutes les pages.

1.33 COPIER ET REPETER DE LUXE

Copier Et Répéter De Luxe

Ce Génie permet de copier un boîte contenant du texte ou un graphique en lui appliquant des transformations telles que translation, rotation, mise à l'échelle ... En combinant ces transformations, on peut obtenir un large éventail d'effets. Les boîtes résultantes sont groupées afin de pouvoir facilement les déplacer en appuyant sur Shift.

Il commence par demander la boîte qui va subir les transformations. puis il demande d'où viennent les données (d'un fichier sauvé auparavant, par défaut, identiques à l'exécution précédente). Ensuite il affiche les données et vous pouvez les modifier. Ensuite quand vous cliquez sur Ok, il effectue son travail.

Si vous ne changez que les valeurs des colonnes et lignes dans les valeurs par défaut, vous obtiendrez des colonnes, des lignes, ou une grille de boîtes juxtaposées, car par défaut les valeurs d'espacement horizontal et vertical sont égales à la largeur et la hauteur de la boîte. Si vous changez les valeurs d'espacement horizontal et/ou vertical l'espace entre les colonnes et/ou les lignes, seront différents.

Si vous changez les valeurs d'échelles, alors les copies des boîtes seront redimensionnées en tenant compte de ce facteur (<,=,> à 1).

Si vous modifiez le décalage horizontal vous obtenez un ... décalage horizontal ! de la valeur spécifiée.

Le décalage angulaire permet d'orienter suivant un angle.

Si vous donnez l'angle de rotation, chaque copie de boîte sera tournée par rapport à la précédente. Ce Génie utilise par défaut le centre de la boîte comme centre rotation. Si on donne un autre centre de rotation, la boîte sont tournées autours de celui-ci et non plus autours d'elles mêmes.

Si vous annulez les espacements vertical et horizontal, vous obtiendrez un cercle. (Dans l'exemple il y a trois colonnes, et elles sont superposées, donc pour avoir un cercle une colonne suffit).

Pour faire des cercles concentriques, faite d'abord un colonne. Placez le centre sur colonne (Centre Y de la valeur de votre choix). Puis sur chaque boîte faites la manipulation du paragraphe précédent. Utilisez Données Identiques, une fois le premier cercle réalisé, sur les autres boîtes de la colonne.

Si vous modifiez l'échelle de spirale, vous obtiendrez une spirale au lieu d'un cercle. Ce facteur augmente de manière exponentielle la distance entre la boîte et le centre de rotation. Pour réussir une spirale, il faut placer le centre de rotation très près de la boîte, avoir un angle de rotation pas trop grand, et une échelle de spirale proche de 1.0.

L'effet de spiral peut être obtenu de manière différente : en modifiant l'Incrément de spirale. Ce facteur augmente ou diminue la distance entre la boîte et le centre de rotation suivant que le facteur est positif ou négatif. Pour réussir une spirale il faut placer soit très près de la boîte si le facteur est positif ou relativement loin si le facteur est négatif, un facteur petit (1.1 ou 2) si il est positif, un peu plus grand si il est négatif, est un angle de rotation pas trop grand. La spirale est équidistante (la distance entre 2 spires est égale) si les valeurs d'Espacement horizontal et vertical sont nulles. Sinon elle ne l'est pas.

Toutes les combinaisons sont possibles, mais les résultats ne sont pas prévisibles.

Vous pouvez indiquez si vous voulez sauver dans un fichier les paramètres que vous venez d'entrez afin de les réutiliser par la suite. Il aussi possible de chaîner les boîtes en activant l'option Lie les boîtes (ne fonctionne pas avec les boîtes contenant des graphiques).

1.34 COPIER ET REPETER RELIE

Copier Et Répéter Relié

Ce Génie est pratiquement identique à Copier Et Répéter de Gold Disk sauf que les boîtes sont reliées.

1.35 COULEUR BOITES TEXTE

Couleur Boîtes Texte

Ce Génie permet de modifier la couleur de remplissage, la couleur du texte d'une ou plusieurs boîtes.

Ce Génie commence par demander de sélectionner la ou les boites à modifier, puis il demande la couleur de remplissage de la (des)

boîte(s), et celle du texte.

Le cadre est dessiné avec l'épaisseur, le motif de trait courant, et la couleur de remplissage de la boîte.

La(es) boîte(s) ne seront plus transparentes. Le motif de trait et l'épaisseur de trait sont donc à définir avant de lancer le Génie.

1.36 COULEUR BOITES TEXTE & MARGES

Couleur Boîtes Texte & Marges

Ce Génie permet de modifier la couleur de remplissage, la couleur du texte, la couleur de cadre, et les marges d'une ou plusieurs boîtes.

Ce Génie commence par demander de sélectionner la ou les boîtes à modifier, puis il demande la couleur de remplissage de la (des) boîte(s), et celle du texte. Ensuite il demande si vous vous désirez une cadre de la même couleur que celle de la boîte. Si la réponse est négative, vous pouvez choisir la couleur du cadre. Enfin il demande la valeur des marges de la (des) boîte(s).

Le cadre est dessiné avec l'épaisseur, le motif de trait courant.

La(es) boîte(s) ne seront plus transparentes. Le motif de trait et l'épaisseur de trait sont donc à définir avant de lancer le Génie.

1.37 ENCADRE BOITE

Encadre Boîte

Ce génie ajoute une bordure identique à ce que peut faire Pro Page dans le requester de boîte. Il permet de plus de redéfinir les marges afin que le texte ou le graphique ne soit recouvert pas par le cadre.

Le Génie commence par demander de sélectionner les boîtes à encadrer. Pour terminer la sélection des boîtes, il suffit de cliquer dans la règle par exemple ou en dehors d'une boîte. Puis il demande l'épaisseur du cadre, son positionnement : soit à l'extérieur soit à l'intérieur, ainsi que sa couleur. Il termine en dessinant le(s) cadre(s). Il utilise la couleur et le motif de remplissage et de trait courant.

Quand on choisit extérieur pour le positionnement, la boîte est redimensionnée afin que sa taille intérieur soit identique à sa valeur de départ. Si c'est intérieur qui est choisi la boîte n'est pas modifiée.

1.38 GRILLE ISOMETRIQUE 30 ET 60

Grille Isométrique 30 et 60

Le Génie GrilleIsométrique30 met en place une grille de 0.433 par 0.25 si l'unité courante est le cm, de 0.2165 par 0.125 si l'unité est l'inch, de 1.9 par 1 si l'unité est le pica, et active l'alignement sur la Grille.

Le Génie GrilleIsométrique60 fait la même chose sauf que la grille est de 0.25 cm par 0.433 cm etc.

Ces Génies sauvent les dimensions de l'ancienne grille afin de pouvoir les rappeler avec le Génie

Restore Grille

1.39 GRILLE TIREE DE LA BOITE

Grille Tirée De La Boîte

Ce Génie permet de redimensionner la grille en utilisant les caractéristiques d'un boîte.

Il commence par demander quelle boîte va être utilisée pour les dimensions. Puis il propose un choix quand aux dimensions à utiliser : Largeur de la boîte, Hauteur de la boîte, ou les deux. Dans le cas du choix de la Largeur, la hauteur reste celle de départ, et vice versa. Ce génie sauvegarde les anciennes dimensions de la grille pour pouvoir les rappeler avec le Génie

Restore Grille

1.40 GROUPE TOUTES LES BOITES

Groupe Toutes Les Boîtes

Ce Génie groupe les boîtes de la page courante. Il est alors possible de déplacer le groupe en appuyant sur Shift, ou bien d'appliquer un génie de groupe.

1.41 GUIDES TIREE DE LA BOITE

Guides Tirées De La Boîte

Ce Génie mets en place des guides verticaux ou horizontaux en utilisant les coordonnées d'une boîte.

Ces guides consistent en une grille dont le pas vertical ou horizontal est très fin. Le Génie demande sur quelle boîte il doit se baser, puis il demande quel bord de la boîte est utilisé pour orienter les guides. Le choix est composé du bord gauche, du bord supérieur et du bord droit. Suivant le choix on obtient des guides différents.

L'alignement sur la grille est activé et ne fonctionne pas avec les boîtes comportant un angle de rotation différent de 0.

Ce Génie sauve l'ancienne grille afin de pouvoir la rappeler à l'aide du Génie

Restore Grille

.

1.42 HISTOGRAMME HORIZONTAL

Histogramme Horizontal

Ce Génie permet de tracer un histogramme horizontal à partir de données spécifiées par l'utilisateur.

Le Génie commence par demander de sélectionner la boîte qui va contenir l'histogramme. Puis il vous demandera si vous voulez effacer cette boîte. Il demande ensuite le nombre de données utilisées pour créer l'histogramme (12 au maximum). Ensuite il demande ces données et l'échelle (voir ci-après). Puis il demande les légendes associées aux données. Enfin il demande quelle police il doit utiliser.

Remarque : les données doivent être supérieures à zéro. L'échelle est la largeur entre 0 et la plus grande valeur affichée dans l'histogramme. Donc si vous voulez obtenir un résultat correct, l'échelle doit être supérieure ou égale à la plus grande valeur des données sous peine d'assister à une séance d'effets spéciaux.

1.43 HISTOGRAMME VERTICAL

Histogramme Vertical

Ce Génie permet de tracer un histogramme vertical à partir de données spécifiées par l'utilisateur.

Le Génie commence par demander de sélectionner la boîte qui va contenir l'histogramme. Puis il vous demandera si vous voulez effacer cette boîte. Il demande ensuite le nombre de données utilisées pour créer l'histogramme (12 au maximum). Ensuite il demande ces données et

l'échelle (voir ci-après). Puis il demande les légendes associées aux données. Enfin il demande quelle police il doit utiliser.

Remarque : les données doivent être supérieures à zéro. L'échelle est la largeur entre 0 et la plus grande valeur affichée dans l'histogramme (voir

Histogramme Horizontal

). Donc si vous vous voulez

obtenir un résultat correct, l'échelle doit être supérieure ou égale à la plus grande valeur des données sous peine d'assister à une séance d'effets spéciaux.

1.44 IDENTIFIE BOITE

Identifie Boîte

Ce Génie affiche le nom, le numéro et la donnée utilisateur (UserData) de la boîte sélectionnée.

1.45 IMPORTE BITMAP ECHELLE 1

Importe Bitmap Echelle 1

Ce Génie permet d'importer une image Bitmap à l'échelle 1 dans une boîte. Il redimensionne la boîte où est importée l'image afin que celle-ci soit entièrement visible. Pour cela il utilise pour recalculer les dimensions de la boîte une résolution de 75 dpi. Il permet de visualiser l'image avant de l'importer.

Pour cela, il contrôle si il peut ouvrir son fichier de configuration, si il y arrive, il demande si vous voulez l'utilisez, si vous répondez non ou si le fichier n'existe pas, alors il demande quel visualisateur vous voulez utiliser et où il se trouve. Puis il demande si vous voulez sauver le fichier de configuration.

Le Génie demande quelle image vous désirez importe, la visualise et demande votre accord pour l'importer. Si vous n'êtes pas d'accord, il redemande une image. Puis le Génie demande la boîte où doit être importé l'image. Enfin il effectue son travail.

1.46 IMPORTE SEQUENCE D'IMAGES

Importe Séquence d'Images

Ce Génie permet de mettre en page un séquence d'image (tirée par exemple d'un animation).

Les images à importer doivent être numérotées (exemple : image.001, image.002 ...).

Le Génie commence par demander le nom du fichier de la première image à importer. Ensuite il demande les paramètres de la mise en page : le nombre d'image par ligne (il importe les images sur une ou plusieurs lignes par page, afin de remplir la page), l'intervalle de chargement des images, et la largeur du cadre entourant les images. Puis il demande la couleur du cadre. Enfin il effectue le travail. Il rajoute comme légende sous chaque image le texte : "Image x" ou x est le numéro de l'image.

1.47 IMPRIME AVEC OFFSETS

Imprime Avec Offsets

Ce Génie permet d'imprimer les pages paires avec une origine différente de celle des pages impaires.

Il commence par demander d'où viennent les données. Le choix se porte entre un fichier sauvé auparavant, une saisie, ou celle de l'utilisation précédente.

Un fois une de ces options choisie, vous pouvez éditer les coordonnées des origines des pages et décidez de leurs sauvegarde.

Puis le Génie lance l'impression avec la densité et les autres spécifications courantes lors de son lancement.

1.48 IMPRIME AVEC POST

Imprime Avec Post

Ce Génie fait presque le même travail que le Génie

Imprime Page Avec Post
sauf qu'il imprime toutes les pages du
documents.

1.49 IMPRIME PAGE AVEC POST

Imprime Page Avec Post

Ce Génie imprime la page courante avec l'interpréteur Post. Les avantages sont la possibilité d'imprimer des fichier EPS et

d'utiliser la version Adobe des polices de caractères.

Vous devez avoir installé Post correctement. Vous n'avez pas besoin de Conman. Ce Génie teste si il peut ouvrir son fichier de configuration, si il y arrive il demande si vous voulez l'utiliser, si vous répondez non, ou si le fichier n'existe pas, alors il vous demande dans quel répertoire il peut stocker ses fichiers temporaires et où se trouve post. Une fois ces répertoires indiqués, il les sauve dans son fichier de configuration et lance l'impression.

1.50 MARGES IDENTIQUES

Marges Identiques

Ce Génie met toutes les marges de la (des) boîte(s) sélectionnée(s) à une valeur indiquée par l'utilisateur.

Il demande les boîtes à modifier, puis la valeur de la marge.

1.51 NOMME TOUTES LES BOITES

Nomme Toutes Les Boîtes

Ce Génie nomme de manière peu imaginative les boîtes de tout le document. Il ne touche pas au nom des boîtes en comportant déjà un.

1.52 PAGES AUTOMATIQUES

Pages Automatiques

Ce Génie crée le nombre de pages nécessaires pour faire rentrer un texte trop grand pour sa boîte. Il est conçu pour réaliser des mises en pages simples.

Il commence par demander de cliquer dans la boîte contenant le texte trop long. Ensuite il crée un page, crée un boîte vide identique à celle contenant le texte trop long, la chaîne avec la boîte sur la page précédente, ainsi de suite jusqu'à ce que le texte ne déborde plus. De plus, il ajoute en bas de page une boîte contenant le numéro de page.

1.53 PAGE LANDSCAPE

Page Landscape

Ce Génie intervertit la largeur et la hauteur de la page courante. Il règle les spécifications PostScript en conséquence.

1.54 POSITION GRILLE

Position Grille

Ce Génie demande à l'utilisateur de donner l'abscisse et/ou l'ordonnée par lesquels la grille doit passer. Si l'une ou l'autre de ces valeurs est nulle alors le pas de grille est fixé 0.0339 cm.

Ce Génie active l'alignement sur la grille. Il sauve la dimension de la grille afin de pouvoir la rappeler grâce au Génie

Restore Grille

1.55 REDIMENSIONNE BOITES

Redimensionne Boîtes

Ce Génie redimensionne les boîtes sélectionnées par un le biais d'un pourcentage de la taille des boîtes. Ce Génie redimensionne tout sauf la taille de caractère. Il modifie la largeur de trait, les échelles, les offsets, les marges.

Ce Génie commence par demander quelles boîtes vont être redimensionnées puis le pourcentage qu'il va appliquer aux dimensions des boîtes. Le pourcentage peut varier de 10% à 1000%.

1.56 REDIMENSIONNE GRILLE

Redimensionne Grille

Ce Génie redimensionne la grille en lui appliquant un pourcentage. Il suffit de donner le pourcentage de la taille courante. Le Génie multiplie les deux dimensions de la grille par ce pourcentage. Il sauve les anciennes dimensions afin de pouvoir les rappeler avec le Génie

Restore Grille

1.57 REDIMENSIONNE TEXTE

Redimensionne Texte

Ce Génie permet de modifier la taille des caractères d'une boîte ou d'une chaîne de boîtes.

Il demande la (les) boîte(s) où la modification de la taille des caractères doit être effectuée. Ensuite il demande le pourcentage par lequel il va multiplier les tailles de caractères. Ce pourcentage va de 10% à 1000%. Enfin il modifie la taille des caractères.

1.58 REMPLACE BOITES SUR PAGES

Remplace Boîtes Sur Page

Ce Génie remplace les boîtes situées à un endroit donné sur certaines pages par une boîte désignée par l'utilisateur.

Le Génie demande la boîte qui sert à déterminer quelles boîtes seront remplacés par cette première. Ensuite il demande sur quelle pages. Les boîtes ayant le coin supérieur gauche aux mêmes coordonnées dans que celles du coin supérieur gauche de la boîte sélectionnée, dans l'intervale de pages défini, seront effacées ainsi que leur contenu et remplacées par la boîte sélectionnée et son contenu.

1.59 RESTORE GRILLE

Restore Grille

Ce Génie restore les dimensions de la grille qui ont été modifiées par les Génies

Redimensionne Grille

Grille Isométrique 30&60

Grille Tirée De La Boîte

Guides Tirés De La Boîte

Position Grille

1.60 TEXTE MULTICOLOR

Texte Multicolor

Ce Génie applique une couleur aléatoire au texte sélectionné dans une boîte, dans une palette de couleurs définie par l'utilisateur.

Le Génie teste si son fichier de configuration peut être ouvert, si il y peut être ouvert, il demande si vous voulez utilisez la configuration sauvée. Si vous répondez non, ou si le fichier n'existe pas, alors il demande dans quel répertoire il peut sauver ses fichiers temporaires. Il demande enfin si il doit sauver ce choix.

Le texte doit être sélectionné avant de lancer le Génie. Il demande les couleurs qu'il est autorisé à utiliser, puis il effectue son travail

Attention : ce Génie est lent, augmente la taille du texte traité car il rajoute des codes de contrôle pour les couleurs, et il ralentit PPage.

1.61 TEXTE SAUTEUR

Texte Sauteur

Ce Génie applique une ligne de base aléatoire au texte sélectionné dans une boîte dans les limites définies par l'utilisateur.

Le Génie teste si son fichier de configuration peut être ouvert, si il y peut être ouvert, il demande si vous voulez utilisez la configuration sauvée. Si vous répondez non, ou si le fichier n'existe pas, alors il demande dans quel répertoire il peut sauver ses fichiers temporaires. Il demande enfin si il doit sauver ce choix.

Le texte doit être sélectionné avant de lancer le Génie. Puis il demande l'écart maximal du texte par rapport a sa ligne de base originale. Puis il effectue le décalage .

Attention : ce Génie augmente la taille du texte traité car il rajoute les codes de formatages nécessaires à la réalisation de l'effet. Deplus les texte traité ralenti PPage.

1.62 TRAITEMENT FICHER ASCII

Traitement Fichier ASCII

Ce Génie permet de traiter les problèmes que l'ont peut rencontrer lorsqu'on importe des fichiers ASCII.

Ce Génie commence par demander le fichier à traiter. Puis il

effectue les opérations décrites ci-dessous et sauve le fichier traité sous le nom de l'ancien fichier augmenté du suffixe .proc. Ensuite il suffit d'importer le fichier traité.

Le Génie remplace le retourchariot-sautdeligne (CR-LF) des fichier MS-DOS par un sautdeligne.

Le Génie remplace le retourchariot (CR) des fichier Mac par un sautdeligne.

Le Génie remplace les tabulations par des tabulations+espaces afin de pouvoir couper les lignes remplies de tabulations (ne marche que si le nombre de tabulations est inférieur au nombre de tabulations possibles dans la boîtes).

Il Remplace 4 espaces consécutifs par une tabulation. Il rajoute des espaces dans les ligne de +++++, +++++, =====, ~~~~~, ----- afin de pouvoir les couper.

1.63 ZOOM SUR BOITE

Zoom Sur Boîte

Ce Génie permet d'afficher la boîte active de telle sorte qu'elle remplisse à peu près l'écran.