

# ***Intaglio™***



Quand dessiner devient simple.

## **Guide de l'utilisateur**

Juillet 2008

© 2006-2008, Purgatory Design. Tous droits réservés.

[www.PurgatoryDesign.com/Intaglio](http://www.PurgatoryDesign.com/Intaglio)

# Sommaire

<b>Bienvenue dans Intaglio</b>	<b>4</b>
À propos de ce guide.....	4
Aide à l'écran.....	4
 <b>Présentation d'Intaglio</b>	 <b>5</b>
À propos d'Intaglio.....	5
Configuration système recommandée.....	6
La fenêtre du document.....	6
Les panneaux inspecteurs.....	7
La palette d'outils.....	9
La barre d'outils.....	9
Couleur de remplissage.....	10
Contour.....	10
Transformation.....	10
Divers.....	10
Glisser-déposer.....	11
 <b>Mise en page de documents</b>	 <b>15</b>
Taille du dessin.....	15
Espace de couleur.....	15
Exportation & résolution des effets.....	16
Unité de mesure & échelle.....	16
Dimensions affichées.....	17
Grille.....	17
Guides.....	18
Calques.....	19

Sélection de graphiques.....	21
Objets graphiques.....	22
Les tracés.....	22
Le texte.....	23
Les images.....	23
Dessiner des tracés.....	24
Outil Sélection de point.....	25
Outil Ciseaux.....	25
Outil Ligne droite.....	25
Outil Dimensions.....	26
Outils Rectangle & ovale.....	26
Outil Arc de cercle.....	26
Outil Courbe de Bézier.....	26
Outil Étoile.....	28
Outil Rectangle arrondi.....	29
Outil Main levée.....	29
Outil Tracé.....	30
Flèches.....	33
Remplissage de tracés.....	34
Opérations sur les tracés.....	35
Fusion.....	36
Intersection.....	36
Exclusion.....	36
Soustraction.....	36
Dessin de texte.....	37
Blocs de texte.....	37
Caractéristiques de la police.....	37
Variations de police.....	38
Crénage.....	38
Interligne.....	38
Ligne de base.....	39
Sens de l'écriture.....	39
Le texte comme élément graphique.....	39

Lier un texte à un tracé.....	40
Texte vertical.....	40
Groupes et masques.....	41
Dégradés.....	43
Motifs.....	45
Habillages.....	47
Image d’habillage.....	47
Lumière d’habillage.....	47
Peinture d’habillage.....	47
Styles.....	47

## **Utilisation des effets 49**

Effets CoreImage.....	51
-----------------------	----

## **Création de diaporamas 57**

Mettre à l’échelle de l’écran.....	58
Utiliser un moniteur secondaire.....	58
Masquer les modèles à venir.....	58
Avancer toutes les.....	58
Lecture en boucle.....	59
Fermer la dernière diapositive d’un clic.....	59
Négliger les calques invisibles.....	59
Transition.....	59

## **Échange de graphiques avec d’autres applications 60**

PDF (Portable Document Format).....	61
SVG (Scalable Vector Graphics).....	61
iWork.....	62
Conversion de graphiques QuickDraw vers Quartz.....	63

## **Programmer Intaglio 67**

Conseils et astuces.....	67
--------------------------	----

# Bienvenue dans Intaglio

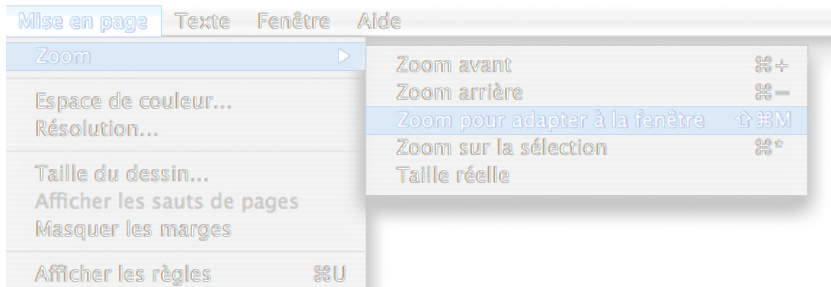
## À propos de ce guide

Ce guide décrit les fonctionnalités d'Intaglio et leur utilisation.

**Remarque :** Ce guide fait souvent référence à des commandes de menus. De telles commandes sont mentionnées comme suit :

Sélectionner **Mise en page > Zoom > Zoom pour adapter à la fenêtre**

Cet exemple invite à cliquer sur le menu *Mise en page*, sur la barre des menus, puis à sélectionner Zoom dans le sous-menu, puis, enfin, l'article de menu *Zoom pour adapter à la fenêtre* comme la copie d'écran suivante le montre.



Une méthode similaire est utilisée pour indiquer l'emplacement d'un fichier ou d'un dossier sur le disque dur de l'ordinateur. Par exemple :

**Départ > Bibliothèque > Application Support > Intaglio**

désigne le dossier *Intaglio* situé à l'intérieur du dossier *Application Support* à l'intérieur du dossier *Bibliothèque* situé dans le dossier de départ de l'utilisateur courant (dossier portant le nom abrégé de l'utilisateur).

## Aide à l'écran

Pour activer l'aide à l'écran d'intaglio, sélectionnez **Aide > Aide Intaglio**. Vous y trouverez décrites les fonctionnalités de chaque article de menu et fenêtre et le détail de fonctions élémentaires de dessin. Vous pouvez choisir de naviguer dans le système d'aide via des liens ou préférer effectuer des recherches sur des termes particuliers. Les fichiers d'aide sont aussi disponibles sur le web :

[www.PurgatoryDesign.com/Intaglio/Help/Intaglio Help.html](http://www.PurgatoryDesign.com/Intaglio/Help/Intaglio%20Help.html).

# Présentation d'Intaglio

## À propos d'Intaglio

Intaglio est une application graphique conçue spécialement pour Mac OS X. Cette spécificité permet à Intaglio d'exploiter au mieux les puissantes technologies graphiques mises au point par Apple pour le Macintosh, comme Quartz et CoreImage.

Les logiciels graphiques de traitement en 2D peuvent être divisés en deux catégories. La première est celle des logiciels de création et de modification d'images dites *bitmap* telles que les photographies numériques. La seconde gère la création et la modification d'images *vectérielles* comme du texte ou des formes abstraites. Les logiciels de chaque catégorie sont respectivement qualifiés de logiciels de *peinture* ou de logiciels de *dessin*. Chaque type d'application est adapté à des tâches spécifiques.

Selon les définitions données, Intaglio est une application de dessin. Elle manipule les éléments graphiques qu'elle traite en objets individuels (données vectorielles). Le texte créé dans Intaglio, par exemple, est enregistré sous forme de caractères d'une police particulière et peut, de ce fait, être facilement modifié, ce qui ne serait pas le cas avec un programme de peinture où ce texte serait généralement constitué d'un assemblage de minuscules et nombreux points. Les objets graphiques tels que les lignes et les rectangles sont des exemples d'éléments basiques de dessin nommés *tracés*. Les tracés sont des formes arbitraires dont l'intérieur peut être rempli et dont les limites peuvent être accompagnées de contours. Intaglio fonctionne aussi avec des images bitmap, comme les photographies numériques. De telles images peuvent être manipulées comme n'importe quel autre objet graphique mais en sachant que les pixels qui constituent l'image ne pourront pas être modifiés.

Intaglio franchit la barrière séparant le graphisme bitmap du graphisme vectoriel grâce à une série de puissants filtres. Ils permettent d'appliquer des effets du monde bitmap à des graphiques vectoriels sans supprimer pour autant les caractéristiques vectorielles des graphiques.

# Configuration système recommandée

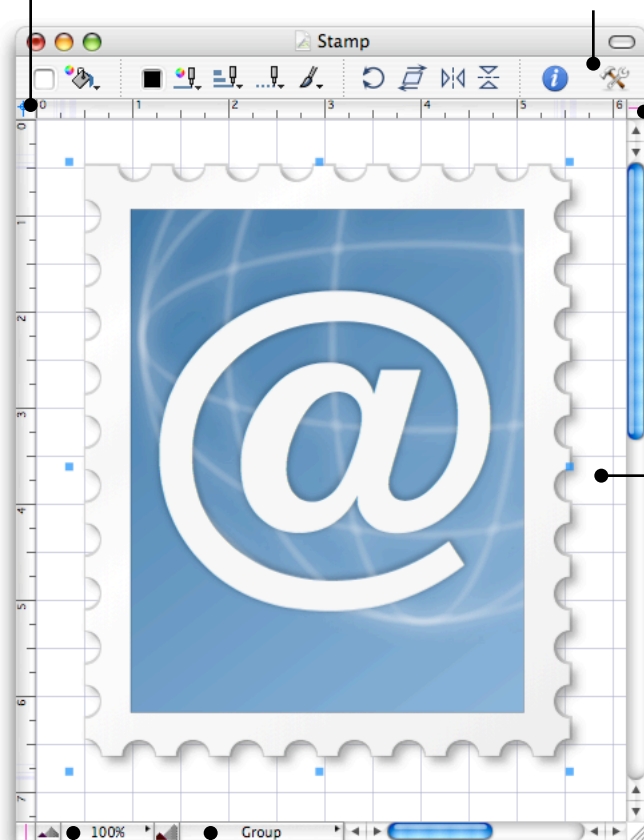
Intaglio fonctionne à partir de Mac OS X 10.3.9. Il tire pleinement avantage des caractéristiques graphiques des versions 10.4 et 10.5.

Certaines fonctionnalités nécessitent les versions les plus récentes du système et peuvent ne fonctionner que par l'intermédiaire d'une accélération matérielle (carte graphique) telle que celle recommandée par Apple pour [CoreImage](#).

## La fenêtre du document

Vous pourriez faire glisser l'origine de la règle jusqu'ici (ou option-clic pour entrer des coordonnées numériques).

Personnalisez la barre d'outil en y plaçant les outils que vous utilisez le plus.



Faites glisser les guides sur le dessin à partir de cette zone.

Définissez la grille et les mesures applicables au dessin pour réaliser plus simplement des dessins à l'échelle.

Cette zone affiche des informations sur les graphiques sélectionnés.

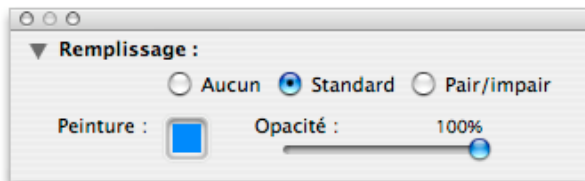
Les contrôle d'agrandissement du dessin vous permettent de zoomer vers l'avant ou vers l'arrière.

La fenêtre du document est l'endroit où les dessins prennent place. Vous pouvez aussi faire glisser un graphique directement dans cette fenêtre pour l'ajouter au dessin ([Cf. page 11](#)).

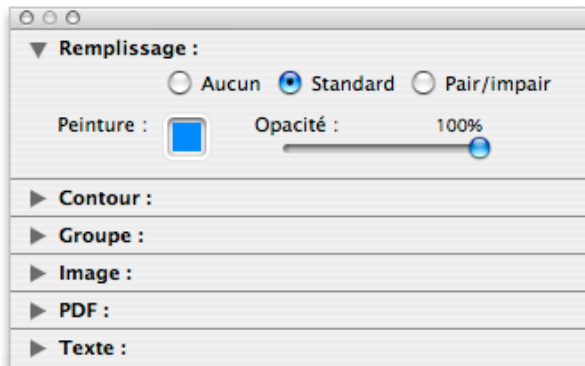
La zone de dessin de la fenêtre du document représente toute la zone imprimable de la page plus la marge blanche que la plupart des imprimantes ajoutent sur les bords. Pour masquer cette marge sélectionnez **Mise en page > Masquer les marges**. Pour savoir à quoi ressemblera la page une fois imprimée, sélectionner **Fichier > Imprimer** puis le bouton *Aperçu*.

## Les panneaux inspecteurs

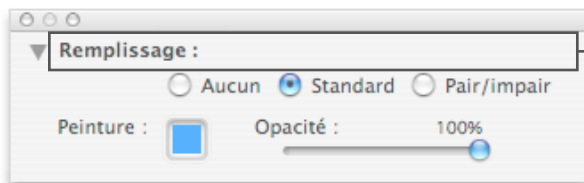
Vous pouvez ouvrir les panneaux inspecteurs à partir du menu *Fenêtre* et, dans certains cas, à partir d'autres menus. Chaque panneau abrite les contrôles d'un certain nombre de fonctions. L'inspecteur *Remplissage*, par exemple, contrôle le mode de remplissage et la couleur du tracé d'un objet graphique ou d'un texte. Pour ouvrir l'inspecteur *Remplissage* sélectionner **Fenêtre > Remplissage**.



Vous pouvez réduire la taille d'un inspecteur en cliquant sur le *triangle de masquage* dans la partie supérieure gauche du panneau, devant son titre.

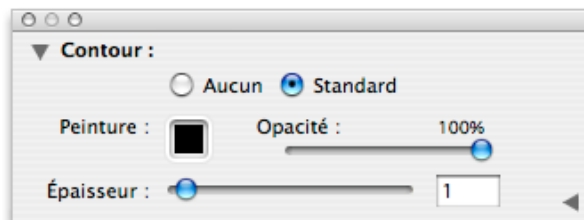


Vous pouvez regrouper tous les panneaux inspecteurs dans l'ordre de votre choix en faisant glisser la partie qui abrite le titre de l'inspecteur à associer vers le titre du panneau de l'inspecteur de votre choix.

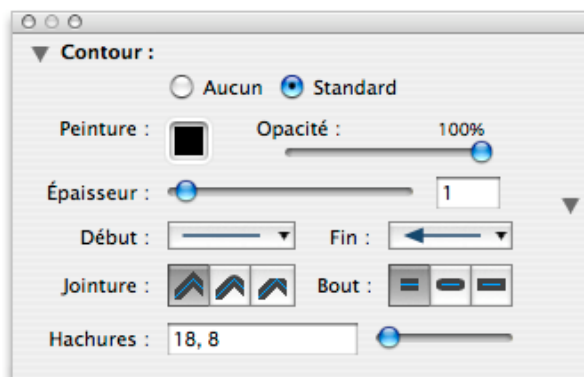


*Faites glisser cette zone en direction d'autres inspecteurs afin de les combiner.*

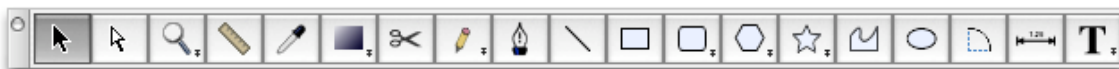
Certains inspecteurs possèdent un triangle de masquage dans le coin inférieur droit qui permettra de révéler des réglages supplémentaires, généralement moins utilisés. L'inspecteur *Contour*, par exemple, masque normalement les réglages liés aux flèches et pointillés. Pour les afficher, cliquez sur le triangle du bord inférieur droit du panneau.



Cliquez sur le triangle situé dans le coin inférieur droit pour révéler les contrôles supplémentaires.



## La palette d'outils



La palette d'outils abrite tous les outils de dessin. Vous pouvez l'orienter verticalement ou horizontalement pour l'adapter à votre environnement de travail dans la zone "outils" des Préférences. Maintenir le curseur de la souris sur un bouton d'outil pendant quelques secondes affiche une zone d'aide contextuelle indiquant le nom de l'outil et le raccourci clavier qui permet de l'activer. Presser la touche *commande* (⌘) du clavier modifie le contenu de cette bulle d'aide, en affichant une description de l'outil.



Chaque outil est décrit individuellement plus loin, dans ce guide.

## La barre d'outils



Lors du premier lancement d'Intaglio, la barre d'outil apparaît au sommet de la fenêtre du document. Elle permet de réaliser des contours, des remplissages, des transformations graphiques et d'ouvrir l'inspecteur *Géométrie* pour modifier la taille d'objets et leur emplacement. Vous pouvez utiliser l'outil *Personnaliser* situé le plus à droite pour réordonner ces outils ou pour les remplacer par d'autres outils que vous jugeriez plus utiles. Comme nous venons de l'expliquer pour la palette d'outils, vous pouvez maintenir le curseur de la souris pendant quelques secondes au-dessus de l'icône d'un outil pour donner lieu à l'affichage de son nom.

Les outils affichés par défaut dans de la barre d'outils :

## Couleur de remplissage



Détermine la couleur ou le motif de remplissage applicable à une sélection de tracés et à des blocs de texte.

## Contour



Détermine les propriétés du contour applicable à une sélection de tracés et à des blocs de texte.

## Transformation



Réalise des transformations graphiques telles que des rotations, inclinaisons et inversions (miroirs) à partir de graphiques sélectionnés.

## Divers

Autres opérations utiles comme le lancement de l'impression, l'ouverture des palettes et le contrôle de calques et de scripts.

## Glisser-déposer

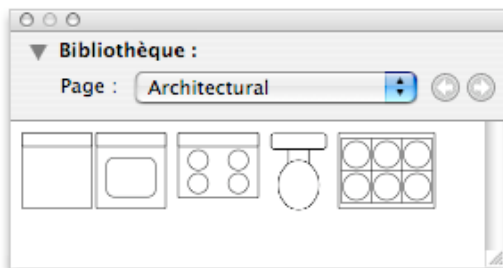
En travaillant sur un dessin, il peut arriver de vouloir insérer des graphiques en provenance d'autres applications ou de souhaiter exporter votre travail vers d'autres logiciels, destinés au traitement de texte ou à la création de sites web par exemple. La méthode la plus simple pour réaliser ce type d'opération sur un ordinateur Apple est traditionnellement connue sous le nom de *glisser-déposer*.

Pour importer un graphique dans Intaglio, vous pouvez généralement vous contenter de le déplacer directement dans la fenêtre du document Intaglio. Pourront fonctionner avec cette méthode les fichiers PDF contenant des graphiques vectoriels et les images bitmap de nombreux formats. Vous pouvez faire glisser ces fichiers directement dans une fenêtre d'Intaglio à partir du Finder ou même directement depuis les fenêtres des applications qui le permettent.

Faire glisser un objet graphique à l'intérieur de la fenêtre du document revient habituellement à déplacer uniquement cet objet à l'intérieur du dessin. Mais il est aussi possible de déplacer ce qui devient une copie du graphique lorsque le glissement se produit en maintenant la touche *option (alt)* du clavier enfoncée, ou encore en effectuant un clic de souris prolongé. Pour réaliser une copie qui pourra être déplacée hors du dessin, maintenez les touches *commande (⌘)* et *option (alt)* du clavier enfoncées avant de réaliser un clic prolongé sans bouger pendant quelques secondes sur le graphique (Intaglio peut alors ne pas être l'application ouverte au premier plan) ou avant de commencer à le faire glisser avec la souris. La transformation du curseur en curseur de copie (une flèche accompagnée d'une balle verte contenant un signe plus) indique qu'il est possible de faire glisser le graphique à l'extérieur de la fenêtre du document qui l'abrite : vers d'autres fenêtres d'Intaglio ou d'autres applications. Vous pouvez annuler cette possibilité à tout moment en pressant la touche *escape (esc)* du clavier ou en faisant glisser le graphique en direction de la barre des menus, au sommet de l'écran.



L'inspecteur *Bibliothèque* (sélectionner **Fenêtre > Bibliothèque**) offre un endroit où stocker des collections de graphiques, d'effets et d'habillages qui pourront être réutilisés ultérieurement. Pour ajouter un élément graphique à la bibliothèque, faites-le glisser dans la fenêtre *Bibliothèque*. En quittant Intaglio, tous les graphiques de l'inspecteur *Bibliothèque* sont automatiquement sauvegardés. Pour copier un graphique de la *Bibliothèque* vers un dessin, faites-le simplement glisser depuis l'inspecteur *Bibliothèque* jusque sur le dessin ou utilisez le menu contextuel de l'inspecteur *Bibliothèque* pour copier ou couper rapidement un graphique en direction du dessin. Vous pouvez supprimer définitivement un graphique de l'inspecteur *Bibliothèque* en le déplaçant dans la corbeille du Dock de Mac OS X.



L'inspecteur *Bibliothèque* vous permet d'organiser vos collections en créant un les pages de votre choix. Vous pourrez, par exemple, créer une page différente pour chaque type d'objet et partager ensuite les des pages avec d'autres en les important ou en les exportant sous la forme de fichiers. Par ailleurs, tous les albums de photos créés dans iPhoto sont accessibles dans Intaglio : ils apparaissent automatiquement dans la Bibliothèque, une page correspondant à chaque album.

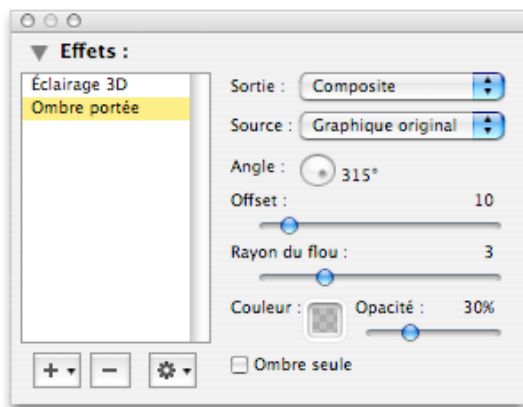
Une autre façon d'enregistrer les objets graphiques pour un usage ultérieur consiste à les faire glisser vers une fenêtre du Finder. Ainsi le Finder créera un *Extrait d'image* que vous pourrez réutiliser plus tard, copiant l'objet graphique original vers un dessin (ou vers la *Bibliothèque*). Le dossier *Extras*, fourni avec Intaglio, contient une collection d'extraits d'images qui abritent des échantillons de formes et de motifs.



Un fichier *extrait d'image* du Finder.

**Extrait d'image**

Pour sauvegarder les effets de manière à pouvoir les réutiliser dans la *Bibliothèque* ou comme extraits d'images, sélectionnez les effets de la liste situés dans l'inspecteur *Effets* (sélectionner **Fenêtre > Effets**) et déplacez les. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en maintenant enfoncée la touche d'activation (non permanente) des majuscules tout en cliquant dans la liste sur les lignes éléments de votre choix. Vous pouvez aussi utiliser les menus contextuels de la liste pour couper ou copier des effets que vous pourrez ensuite coller dans l'inspecteur *Bibliothèque* via son propre menu contextuel.



Dans Intaglio, vous pouvez non seulement réaliser des glisser-déposer de graphiques mais aussi de couleurs, d'objets peints ou *peintures d'habillage* ([Cf. page 22](#)). Le contrôle standard des peintures d'habillage peut s'effectuer à partir de la zone *échantillon*, petit carré aux bords arrondis qui affiche la peinture sélectionnée. Il se présente, ci-dessous, comme une partie de l'outil *Couleur de remplissage*, sur la barre d'outils.



Vous pouvez cliquer dans cette zone pour ouvrir le nuancier standard de Mac OS X ou maintenir la touche *option* (*alt*) enfoncée tout en cliquant pour ouvrir l'inspecteur *de peinture* propre à Intaglio.

Il n'est pas seulement possible de cliquer sur un *échantillon* pour en modifier la couleur : vous pouvez faire glisser dans sa direction n'importe quel objet peint, et déplacer un objet peint d'une zone *échantillon* à l'autre, ou encore vers la *Bibliothèque* ou le Finder pour produire un extrait d'image. Vous pouvez même créer des motifs en déposant un ou plusieurs graphiques dans une zone

*échantillon*. Pour finir, le déplacement d'un objet peint en direction de la fenêtre d'un document détermine la peinture à appliquer aux graphiques de cette fenêtre.

# Mise en page de documents

## Taille du dessin

Chaque nouveau dessin créé adopte automatiquement la taille de papier par défaut de l'imprimante en cours d'utilisation. Si cette taille ne vous convient pas, il est possible de la modifier en sélectionnant **Fichier > Format d'impression** puis une nouvelle taille dans le menu local *Taille du papier* ou en agissant sur les réglages dans la zone *Orientation*.

Il est encore possible de créer des tailles de pages personnalisées, cependant, Intaglio n'étant pas un éditeur bitmap, ce genre de réglage aura peu d'intérêt. Vous pourrez préférer, à juste titre, exporter l'image à la taille de votre choix.

Un dessin comporte généralement une seule page, mais il est possible de créer des dessins plus grands, s'étalant sur plusieurs pages, en sélectionnant **Mise en page > Taille du dessin**. Cette option permet d'étendre le dessin sur un nombre déterminé de pages placées côte à côte. Pour matérialiser les limites de chaque page sur le dessin, telles qu'elles apparaîtront à l'impression, sélectionner **Mise en page > Afficher les sauts de pages**.

## Espace de couleur

Intaglio utilise la technologie *ColorSync* d'Apple pour faire correspondre couleurs affichées à l'écran et couleurs reproduites à l'impression. Lorsqu'un nouveau dessin est créé, il s'inscrit automatiquement dans l'espace de couleur de l'imprimante par défaut. Cet espace de couleur par défaut est appliqué à toutes les couleurs utilisées par les nouveaux graphiques lorsqu'elles sont ajoutées au document pour la première fois. Pour que les nouveaux documents utilisent plutôt un espace de couleur spécifique (CMJN, par exemple, à la place de RVB), il faut modifier les préférences du document. Il est aussi possible de changer l'espace de couleur par défaut et le profil de couleur utilisé pour chaque espace de couleur dans un dessin individuel en sélectionnant **Mise en page > Espace de couleur**.

## Exportation & résolution des effets

Qu'il exporte une image bitmap ou qu'il en crée une pour produire un effet particulier, Intaglio prend en compte le réglage de *résolution des images exportées*. La résolution par défaut est la résolution standard de l'affichage à l'écran sur un Macintosh, soit 72 points par pouce. Vous pouvez la modifier pour tous les nouveaux dessins en sélectionnant **Mise en page > Résolution**.

## Unité de mesure & échelle

Intaglio permet de créer des graphiques à l'échelle, comme un logiciel de CAD mais avec moins d'options. Vous pouvez décider qu'une dimension affichée sur le dessin correspond en fait à une autre taille. Intaglio s'adaptera à cette règle, réalisant les conversions qu'elle impose pour afficher toutes les tailles correctement à l'écran. Vous voudrez, par exemple, qu'un centimètre sur le dessin représente 10 mètres dans le monde réel. Pour cela, sélectionnez **Mise en page > Unité de mesure et échelle**, choisissez *Mètre* dans le menu local *Unité* puis, sur la ligne *Échelle* inscrivez 1 *Centimètre* = 10 *Mètres*, comme le montre la copie d'écran ci-dessous.

Définir l'unité de mesure et l'échelle :

Règle n° : 1   
☒ La règle est active Option-Clic sur la règle pour en changer

Unité : Mètre

Échelle : 1  Centimètre  = 10  Mètre

☐ Appliquer ces réglages aux nouveaux documents

Vous pouvez créer jusqu'à huit échelles différentes et combinaisons d'unités dans chaque dessin. Pour passer d'un jeu de réglages à l'autre, maintenez la touche *option (alt)* du clavier enfoncée et cliquez dans une des règles du dessin. Pour afficher les règles d'un dessin sélectionnez **Mise en page > Afficher les règles**.

## Dimensions affichées

Lorsqu'une échelle est appliquée à un dessin, après avoir déterminé les unités de mesure à utiliser, Intaglio devient capable d'ajouter des dimensions sur un dessin. En effet, n'importe quelle ligne ajoutée à un dessin à l'aide de l'*Outil Dimensions* (cf. page 26) affichera aussi sa taille conformément aux réglages définis via **Mise en page > Dimensions affichées**. La police, sa taille, le format du texte et sa position par rapport à la position de la ligne de mesure tracée peuvent être définis. Pour reprendre l'exemple précédent, où 1 centimètre représente 10 mètre, imaginons que vous vouliez maintenant que vos dimensions soient affichées en mètres, avec la police *Geneva* dans une taille de 10 points et en faisant usage de fractions décimales.

Dans ce cas, vous sélectionnerez **Mise en page > Dimensions affichées** pour appliquer les réglages présentés ci-dessous.

Définir les caractéristiques de l'affichage des dimensions :

Police : Geneva	Taille en points : 10	<input type="button" value="Afficher les polices"/>
Unité : <input type="text" value="Mètre"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher l'unité	<input type="checkbox"/> Effacer au-dessous
Fractions : <input type="text" value="1,xxx"/>	Position : <input type="text" value="Début"/>	<input type="text" value="Fin"/>
Offset : <input type="text" value="2 mm"/>		
<input type="checkbox"/> Appliquer ces réglages aux nouveaux documents		
<input type="button" value="Annuler"/>		<input type="button" value="OK"/>

## Grille

La grille de dessin pourra se montrer très utile pour mettre en place une perspective dans vos dessins et pour aligner leurs éléments. Elle peut être utilisée avec ou sans accrochage automatique à l'intersection des lignes de la grille, accrochage qui nous invite à parler de *grille magnétique*. Les lignes de la grille sont par défaut invisibles à l'impression comme à l'exportation mais une option peut les faire apparaître à l'impression (via **Mise en page > Définir la grille**). Il devient ensuite possible d'utiliser le bouton PDF de la fenêtre d'impression pour obtenir un document PDF affichant la grille.

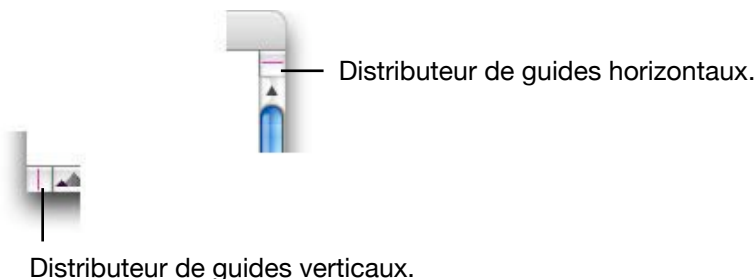
Pour définir les dimensions et couleurs de grille, sélectionnez **Mise en page > Définir la grille**. Pour activer ou pour désactiver le magnétisme de la grille, sélectionnez **Mise en page > Grille magnétique**. Le magnétisme de la grille peut être activé que la grille soit visible ou non. Pour masquer la grille, sélectionnez **Mise en page > Masquer la grille**.

Le magnétisme peut ne pas être limité aux intersections des lignes de la grille, il peut aussi s'appliquer aux points d'ancrage d'un tracé. Pour activer (ou désactiver) cette fonction, sélectionnez **Mise en page > Points magnétiques**.

## Guides

Vous pouvez ajouter des lignes verticales ou horizontales qui vous aideront à aligner vos graphiques et resteront par ailleurs invisibles à l'impression et à l'exportation. Nous appelons ces lignes *guides*. Pour ajouter un guide à un dessin, veuillez faire glisser à la souris un des boutons de guide (ou de règles) vers la fenêtre du document, dans l'aire de dessin.

Lorsqu'un guide est visible les bords et centres d'un graphique sont comme aimantés par le guide à son contact. Pour masquer tous les guides d'un dessin et désactiver leur effet magnétique, sélectionner **Mise en page > Masquer les guides**.



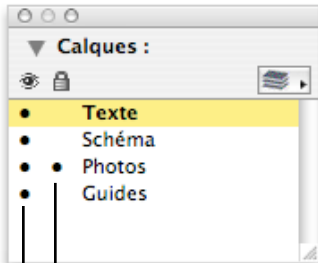
Les guides sont verrouillés par défaut dans chaque nouveau dessin. Il est possible d'en ajouter de nouveaux mais pas de les déplacer ni de les effacer individuellement. Pour déverrouiller les guides, sélectionnez **Mise en page > Déverrouiller les guides**. Vous pourrez ensuite placer chaque guide à l'endroit voulu voire hors de la fenêtre du document si vous souhaitez le supprimer. Pour supprimer tous les guides : sélectionnez **Mise en page > Effacer les guides**.

D'autres guides sont automatiquement créés au centre et dans le prolongement des bords de chaque graphique d'un dessin. Lorsqu'ils sont activés, ils apparaissent automatiquement à votre approche ce qui facilite l'alignement des graphiques. Pour activer ou pour désactiver ces "repères d'alignement", veuillez sélectionner **Mise en page > Repères d'alignement**.

## Calques

Lorsqu'un dessin commence à devenir complexe, il peut être utile de le décomposer, de le répartir sur plusieurs calques. Un calque est simplement un ensemble de graphiques. Tous les graphiques du premier calque sont dessinés avant ceux du deuxième calque, eux même dessinés avant ceux du troisième calque et ainsi de suite. Ce qui signifie qu'un graphique du premier calque sera situé sous ceux des calques suivants. La méthode pourra être utilisée pour obtenir une meilleure organisation des graphiques mais sa véritable force réside dans la possibilité de masquer et de verrouiller individuellement des calques. Un calque masqué est un calque invisible qui permet de débarrasser l'espace de travail d'éléments momentanément inutiles. Si vous travaillez sur une partie de dessin, il peut être intéressant de cacher le reste pour ne pas se trouver embarrassé par des parties annexes. Il peut être aussi utile de voir certains éléments mais de ne pas pouvoir les sélectionner. Vous pourrez, par exemple, avoir un même fond uni appliqué à l'ensemble du dessin, vouloir conserver ce fond affiché mais ne pas vouloir interagir avec lui. Dans ce cas, vous pouvez placer le graphique faisant office de fond dans un calque verrouillé : il restera ainsi visible mais ne pourra être sélectionné lorsque vous cliquerez dessus.

Les calques peuvent être gérés grâce à l'inspecteur *Calques* (sélectionner **Fenêtre > Calques**) ou via l'outil optionnel de gestion des calques de la barre d'outils.

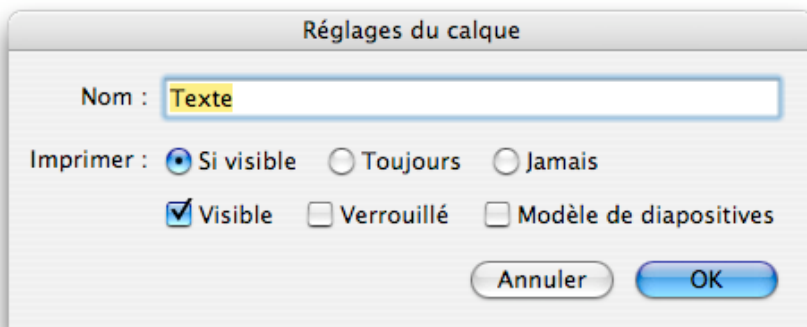


L'inspecteur *Calques*.

Placez une marque dans cette colonne pour verrouiller un calque.

Supprimez la marque, dans cette colonne, pour masquer une calque.

Pour modifier le nom du calque ou ses propriétés d'impression, sélectionnez *Modifier les réglages du calque* en cliquant sur le bouton qui représente une pile de calques.



# Dessiner avec Intaglio

## Sélection de graphiques

Pour modifier des graphiques dans Intaglio, il convient d'abord de les sélectionner. Pour cela, utilisez l'outil *Sélection* de la palette d'outils ([cf. page 9](#)) :



Chaque graphique sélectionné affiche des *poignées* sur ses limites. Ses *poignées* peuvent être utilisées pour modifier ses dimensions.



3 graphiques sélectionnés

Pour sélectionner un graphique avec l'outil *Sélection*, cliquez simplement sur le graphique. Pour en sélectionner plusieurs, vous pouvez soit cliquer avec la souris sur chaque graphique à tour de rôle tout en maintenant la touche d'activation (non permanente) des majuscules enfoncée sur le clavier, soit dessiner un rectangle, avec l'outil *Sélection*, autour des graphiques à sélectionner. Maintenir la touche *option* (*alt*) du clavier enfoncée pendant cette dernière opération permettra la sélection de tout élément partiellement recouvert par le rectangle et non seulement celle des éléments totalement cernés.



Sélection de plusieurs graphiques dans un rectangle de sélection.

# Peinture

Lorsque nous parlons d'une "Peinture" utilisée pour dessiner avec Intaglio, il peut en fait s'agir d'un aplat, d'un dégradé, d'un motif ou d'un habillage.

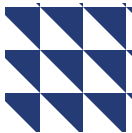
Un aplat pourra utiliser l'espace de couleur RVB (rouge, vert, bleu), CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) ou gris. Il utilisera automatiquement le profil ColorSync de cet espace de couleur ([cf. page 15](#)). Un dégradé est la combinaison d'au moins deux couleurs d'aplats ([cf. page 43](#)). Un motif, dans Intaglio, peut être le fruit de n'importe quel assemblage d'objets graphiques (et pas seulement de petites images bitmap) répétés symétriquement pour remplir une plus grande surface ([cf. page 45](#)). Un habillage est une image importée ou créée avec Intaglio ([cf. page 47](#)).



Couleur unie



Dégradé



Motif



Habillage

## Objets graphiques

Il existe trois types d'objets graphiques élémentaires dans Intaglio — les tracés, le texte et les images.

### Les tracés

Un tracé est une forme abstraite construite à partir de n'importe quelle combinaison de lignes, de courbes et d'arcs de cercle. Un tracé peut être n'importe quoi, de la simple ligne à la structure la plus complexe. Le contour ou la surface interne d'un tracé pourront accueillir une peinture.



## Le texte

Le texte est un bloc de caractères internationaux qui peuvent être traités comme des tracés réalisés par un créateur de polices de caractères et dont la taille est définie par vos soins. La plupart du temps, le texte intervient dans un dessin sous forme de paragraphe ou d'étiquette, mais le texte peut aussi devenir un élément graphique à part entière. Comme les tracés, les blocs de texte peuvent être remplis ou/et pourvus d'un contour. Le texte suit habituellement une ligne horizontale mais il peut aussi s'écrire verticalement ou même en suivant un tracé quelconque.



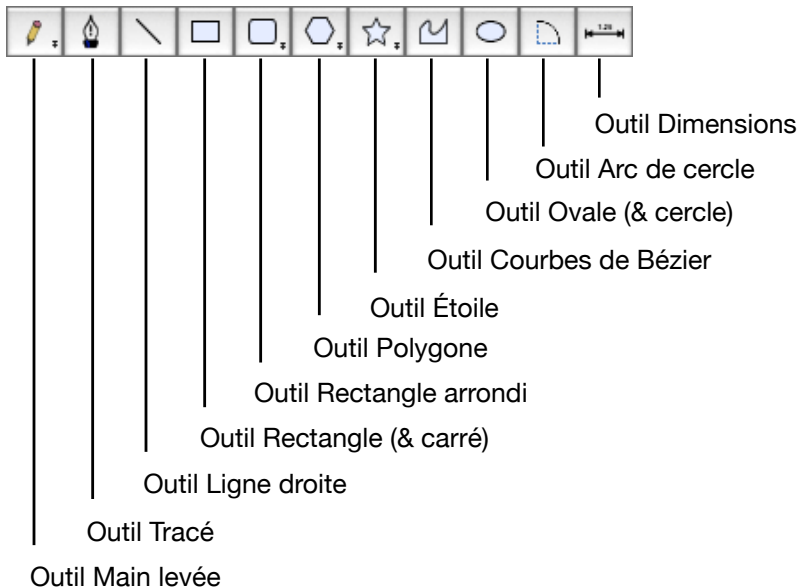
## Les images

Par *image* il faut entendre tout graphique importé dans Intaglio. Les images peuvent provenir d'une large variété de fichiers bitmap ou vectoriels ou, directement, suite à un copier-coller ou à un glisser-déposer réalisé à partir d'une autre application. Parmi les formats compatibles avec Intaglio, nous trouvons les formats PICT, TIFF, JPEG et bien d'autres. Les formats d'images vectorielles compatibles sont le PICT (vectoriel), le PDF et l'EPS.

Intaglio permet aussi la conversion de plusieurs formats vectoriels en graphiques intaglio modifiables. Sont concernés les fichiers SVG et ClarisDraw. Ces fichiers sont traduits directement en graphiques Intaglio et non pas inclus sous forme d'images. Pour ouvrir un fichier SVG ou ClarisDraw avec Intaglio, sélectionnez **Fichier > Ouvrir** et le fichier voulu.

## Dessiner des tracés

La palette d'outils ([cf. page 9](#)) comporte plusieurs outils de création de tracés. Chaque outil est spécialisé dans la création d'un type de tracé particulier.

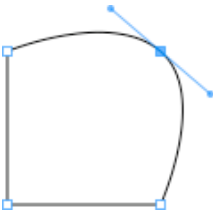


## Outil Sélection de point

Un tracé peut être modifié à l'aide de l'outil *Sélection de point* :



Lorsque vous sélectionnez un tracé avec cet outil, apparaissent les points de contrôle de chaque segment du tracé. Chaque point peut alors être sélectionné et modifié. La méthode de modification est alors assez comparable à celle utilisée lors de la création des tracés à l'aide de l'outil *Tracé* ([cf. page 30](#)), à une différence près : pour ajouter un point de contrôle à l'extrémité d'un tracé existant, sélectionnez le tracé, maintenez la touche option (alt) du clavier enfoncée et cliquez avec la souris sur le dernier point du tracé (ou cliquez et faites glisser la souris, sans relâcher le bouton de clic, si vous préférez obtenir une courbe).



## Outil Ciseaux



Divise un tracé en deux tracés distincts ([cf. page 35](#)). Sélectionnez un tracé à l'aide de l'outil *Sélection* puis, à l'aide de l'outil *Ciseaux*, cliquez simplement à l'endroit où le tracé doit être brisé.

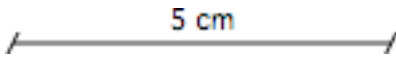
## Outil Ligne droite

Dessine une ligne droite. Pour forcer la ligne à être horizontale ou verticale, maintenir la touche de mise en majuscules (non permanente) du clavier enfoncée tout en dessinant la ligne. Pour centrer la ligne par rapport à un emplacement sur lequel vous auriez cliqué, maintenir la touche *option* (alt) du clavier enfoncée.

## Outil Dimensions

Dessine une ligne et l'accompagne d'un texte indiquant sa longueur. Très utile pour préciser les dimensions sur des dessins mis à l'échelle. Le format du texte est précisé dans le réglage des *Dimensions affichées* du dessin ([cf. page 17](#)).

Changer la dimension de la ligne a pour effet de changer le texte, qui indiquera la nouvelle dimension. Changer l'échelle du dessin ou le réglage des *Dimensions affichées* aura un effet comparable.



## Outils Rectangle & ovale

Pour forcer le tracé d'un carré ou d'un cercle (à la place du tracé d'un rectangle ou d'un ovale) maintenir la touche de mise en majuscules (non permanente) du clavier enfoncée pendant l'exécution du tracé. par rapport à un emplacement sur lequel vous auriez cliqué, maintenir la touche *option (alt)* du clavier enfoncée.

## Outil Arc de cercle

Dessine des arcs de cercles. Deux étapes sont nécessaires. La première consiste à cliquer et à faire glisser la souris pour matérialiser le rayon et le départ de l'angle de l'arc. Ensuite, relâcher le bouton de la souris et recliquer pour la faire à nouveau glisser de manière à définir la fin de l'angle. Maintenir la touche *option (alt)* enfoncée lors de la deuxième étape pour créer un camembert au lieu d'un arc.



Étape 1:



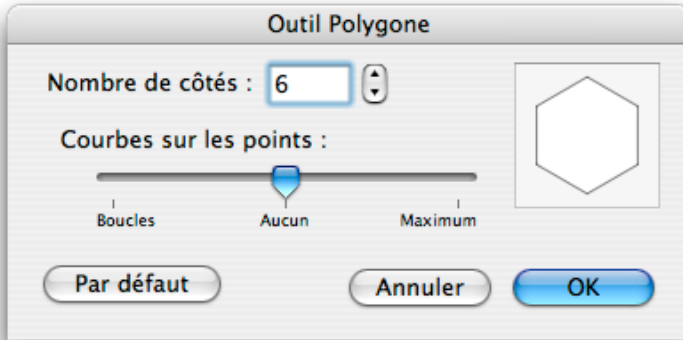
Étape 2:

## Outil Courbe de Bézier

Dessine des polygones dont les côtés sont soit des courbes soit des lignes droites. Il s'agit de la manière la plus simple des créer des polygones mais elle offre moins de possibilités de contrôle que l'outil Tracé décrit plus bas. Pour placer le sommet d'un côté courbe, cliquez simplement avec le bouton de la souris. Pour inscrire le sommet d'un côté droit, maintenez la touche *option (alt)* du clavier enfoncée tout en cliquant avec le bouton de la souris.

## Outil Polygone

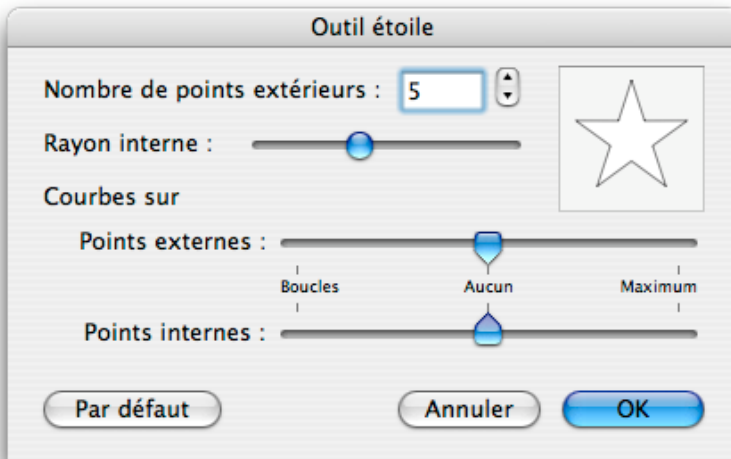
Dessine des polygones selon un nombre déterminé de côtés. Pour fixer un sommet ou côté au sommet du polygone, maintenir la touche de mise en majuscules (non permanente) du clavier enfoncée. Pour échanger sommets et côtés, maintenir la touche *option (alt)* enfoncée. Pour définir le nombre de côtés et la courbure au sommets du polygone à dessiner, double-cliquez avec la souris sur l'icône de cet outil, dans la palette d'outils.



## Outil Étoile

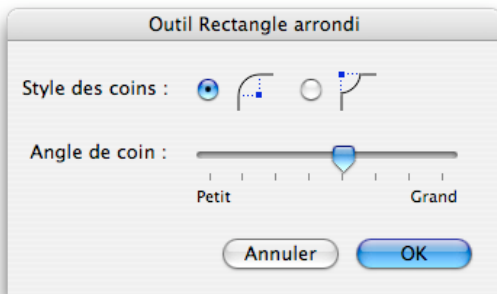
Dessine des tracés en forme d'étoile ou de fleur. Comme pour l'Outil Ligne droite, maintenir enfoncée la touche de mise en majuscule (non permanente) du clavier tout en dessinant à pour effet de contraindre l'orientation de l'étoile par paliers, un sommet suivant le déplacement du curseur de la souris. Presser en même temps la touche *option* (*alt*) contraint la rotation en fonction du sommet le plus éloigné de l'emplacement du curseur de la souris.

Vous pouvez définir le nombre de sommets, le rayon interne et la courbure aux sommets de la forme à dessiner en double-cliquant avec la souris sur l'Outil Étoile de la palette d'outils.



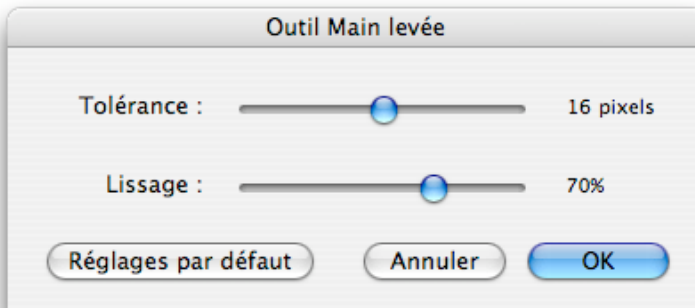
## Outil Rectangle arrondi

Dessine des rectangles dont les coins sont arrondis. Les coins peuvent être convexes ou concaves, et leur taille peut être ajustée en double-cliquant avec la souris sur l'icône de cet outil, dans la palette d'outils.



## Outil Main levée

Dessine une ligne en suivant le mouvement de la souris. Relâcher le bouton de la souris a pour effet de lisser le tracé accompli selon les réglages appliqués à l'outil. Le degré de lissage et la tolérance de déviation par rapport à la ligne d'origine peuvent être définis en double-cliquant avec la souris sur l'icône de cet outil, dans la palette d'outils. Suite à vos choix, le tracé pourra se composer d'une succession de segments plus rectilignes ou plus courbes.



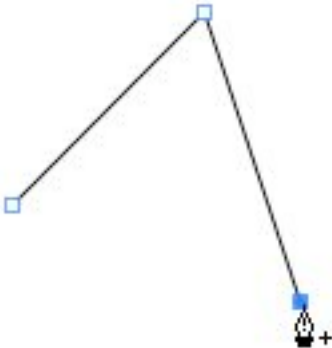
## Outil Tracé

Permet la création de tracés simples ou complexes comportant un ou plusieurs segments de droites et/ou une ou plusieurs courbes. Il faut un peu de temps pour maîtriser cet outil, mais il vous permettra de créer ensuite à peu près n'importe quelle forme. La manière la plus simple de créer un polygone composé de segments courbes et droits est d'utiliser l'outil *Courbe de Bézier* décrit plus haut.

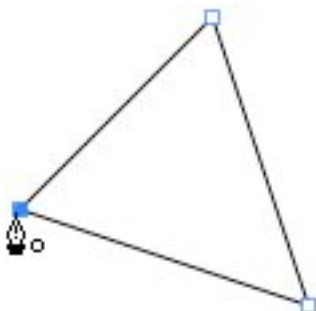
Pour commencer un tracé à partir d'un certain point, cliquez puis relâchez le bouton de la souris sur ce point. Pour ajouter un segment de droite, cliquez puis relâchez le bouton de la souris à l'endroit où ce segment doit s'achever. La ligne qui suit, par exemple, a été créée en cliquant deux fois avec la souris. Une fois pour placer le point de départ. Une dernière pour placer le point d'arrivée.



Pour ajouter une autre ligne : cliquez à nouveau.



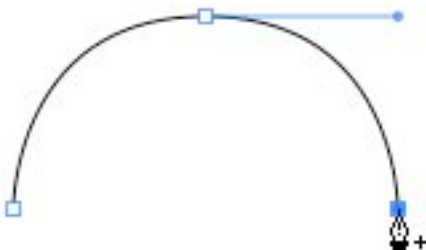
Pour fermer le tracé, placez le curseur au-dessus du premier point, maintenez la touche *option* (*alt*) du clavier enfoncée et produisez un dernier clic de souris.



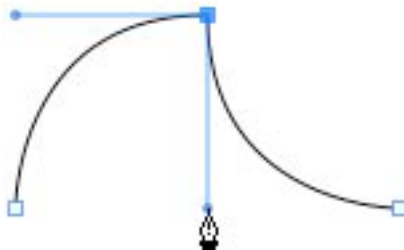
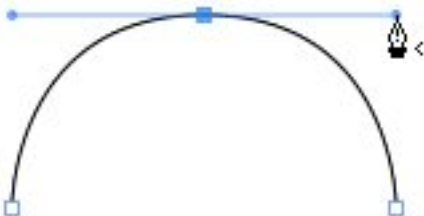
Pour créer une courbe, cliquez là où vous voulez placer la première extrémité de la courbe puis faites glisser la souris. Cliquez ensuite là où vous voulez placer l'autre extrémité (qui sera matérialisée par un carré bleu) puis, sans relâcher le bouton de la souris, faites glisser la souris pour donner à la courbe la forme voulue. Vous verrez alors apparaître deux points placés aux extrémités d'une ligne bleue. Il s'agit des *points de contrôle* de la courbe. La courbe qui suit, par exemple, a été créée en cliquant pour créer le point de départ, puis en cliquant et en faisant glisser la souris.



Pour ajouter une nouvelle courbe : cliquer à nouveau.



Sur la première image située ci-dessous, nous trouvons deux courbes reliées par un même point matérialisé par un carré bleu, au centre du tracé. Intaglio a maintenu automatiquement la ligne bleue droite en déplaçant simultanément les points de contrôle de chaque courbe pour garantir une transition douce entre ces deux courbes. Mais vous pourrez parfois préférer une transition plus brutale. Pour briser la ligne droite bleue et, ce faisant, pour en finir avec la transition douce entre les deux courbes, placez le curseur au-dessus d'un point de contrôle, maintenez la touche *option (alt)* du clavier enfoncée et bougez le point de contrôle. Il se déplacera indépendamment du point de contrôle opposé modifiant la courbe dans son mouvement.



Pour transformer ensuite la transition brutale en transition douce entre les deux courbes, replacez le curseur sur l'extrémité commune aux deux courbes, enfoncez la touche *option (alt)* du clavier puis faites glisser la souris de manière à créer de nouveaux points de contrôle. Les tracés peuvent aussi contenir des arcs de cercles. Pour ajouter un arc de cercle à un tracé, créer un arc avec l'outil *Arc de cercle* puis en maintenant le bouton de mise en majuscules enfoncé, cliquez avec l'outil *Sélection de point* sur les deux points des extrémités des tracés qui devront se rejoindre. Sélectionnez ensuite **Objet > Tracés vectoriels > Joint**. Vous devrez peut-être commencer par inverser la direction du tracé de l'arc pour qu'il soit possible de réaliser cette jonction. Dans ce cas, commencez par sélectionner l'arc de cercle (avec l'outil *Sélection*) puis **Objet > Tracés vectoriels > Inverser**.

Le tracé qui suit présente, à titre d'exemple, un arc de cercle connecté à deux segments de droite en suivant la méthode que nous venons de décrire :



Après avoir créé le tracé, vous pouvez en modifier les points en utilisant l'outil *Sélection de point* ([cf. page 25](#)). Le comportement de cet outil est très proche de la description que nous venons de faire pour l'outil *Tracé*. Pour utiliser à nouveau l'outil *Tracé* avec un tracé dès existant, sélectionnez le tracé à l'aide de l'outil *Sélection de point*, maintenez la touche *option (alt)* du clavier enfoncée puis cliquez sur ou faites glisser un des points marquant l'extrémité du tracé. Vous pouvez alors ajouter de nouveaux points en fin de tracé à l'aide de l'outil *Tracé*.

## Flèches

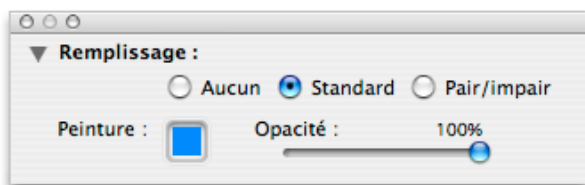
Une flèche peut être ajoutée au début et/ou à la fin d'un tracé à partir de l'inspecteur de contour (sélectionner **Fenêtre > Contour** pour l'afficher, puis cliquer sur les menus en regard de "début" et de "fin" pour choisir un style de flèche) ou du menu "Flèches" de la barre d'outils de la fenêtre du document. Intaglio propose plusieurs styles de flèches qui peuvent être sélectionnés très rapidement. Il reste possible de créer ses propres flèches en modifiant un style existant ou en créant, à partir de rien, une nouvelle flèche.



Pour créer une flèche personnalisée, sélectionnez **Édition > Flèches**. Lors de la personnalisation d'une flèche l'outil Tracé standard peut être utilisé pour ajouter, modifier ou pour effacer un ou plusieurs tracés de flèche. Une flèche peut forcer l'ajustement en longueur de la ligne à laquelle elle est attachée (de façon à ne pas voir sa pointe dépassée par la ligne). Elle pourra ou non se déformer de manière à épouser une courbe en fin de ligne. Plusieurs options agissent enfin sur la mise à l'échelle d'une flèche.

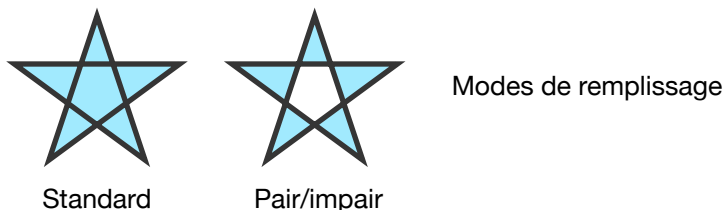
## Remplissage de tracés

Lorsqu'une peinture d'habillage est associée à un tracé, l'intérieur du tracé est peint avec l'objet spécifié (qui pourra être un aplat, un dégradé, un motif ou une image d'habillage—[cf. page 22](#)). L'intérieur d'un tracé est facile à situer dans la plupart des cas, mais moins évident pour les tracés plus complexes. Imaginez, par exemple, que vous souhaitiez créer un tracé pourvu d'un trou en son centre, un peu comme un beignet. Vous devrez alors avoir la possibilité de remplir certaines parties du tracé et pas d'autres. Intaglio utilise deux techniques différentes de remplissage pour distinguer ce qui est à l'intérieur d'un tracé de ce qui ne l'est pas de manière à pouvoir remplir ce qui doit l'être. Ces deux modes de remplissage sont appelés *standard* et *pair/impair*. Vous pouvez préciser le mode de remplissage applicable à un tracé dans l'inspecteur *Remplissage* (accessible via **Fenêtre > Remplissage**) en sélectionnant le tracé puis le bouton correspondant à la méthode voulue.



Le mode *pair/impair* considère qu'une aire est à l'intérieure d'un tracé s'il a fallu un nombre impair de segments du tracé pour arriver à la tracer. Le mode *standard* considère pour sa part qu'une aire est à l'intérieur d'un tracé lorsque la majorité des segments croisés pour aboutir à cette aire ont été dessinés dans le sens des aiguilles d'une montre et vice-versa (en termes techniques, nous pouvons parler de *règle d'indice de lacet non nul*.) Prenez par exemple le tracé qui suit, en forme d'étoile. Il part de la pointe supérieure, jusqu'à la pointe inférieure droite, remonte à gauche pour former la pointe gauche de l'étoile, repart horizontalement sur la droite pour former la pointe droite, redescend pour former la pointe inférieure gauche et se ferme enfin au sommet. Puisque, dans

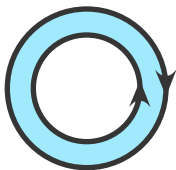
ce cas, l'étoile est constituée d'une série de lignes connectées dans le sens des aiguilles d'une montre, toute l'étoile est remplie lorsque la méthode *standard* est utilisée. Cependant, parce que la partie la plus centrale de l'étoile est située entre deux lignes (un nombre pair de lignes), elle ne se trouve pas remplie lorsque la méthode *pair/impair* est activée.



Intaglio utilise plutôt le mode *standard*. Vous pourrez généralement ignorer l'autre option, à moins d'avoir des besoins assez particuliers. Pour savoir comment tirer au mieux parti des différents modes de remplissage, veuillez vous référer aux tracés combinés décrits au chapitre suivant.

## Opérations sur les tracés

Pour créer une forme complexe, il peut être utile de combiner plusieurs tracés sophistiqués. Un *tracé combiné* est un tracé unique conçu à partir de plusieurs tracés. L'anneau ci-dessous est par exemple composé de deux cercles. Des flèches ont été ajoutées sur cette image pour rendre compte de la direction de chaque cercle. Le centre de l'anneau n'est pas rempli parce que les cercles sont de directions opposées et parce que le mode de remplissage *standard* (cf. chapitre précédent pour en savoir plus sur les modes de remplissage) est appliqué.

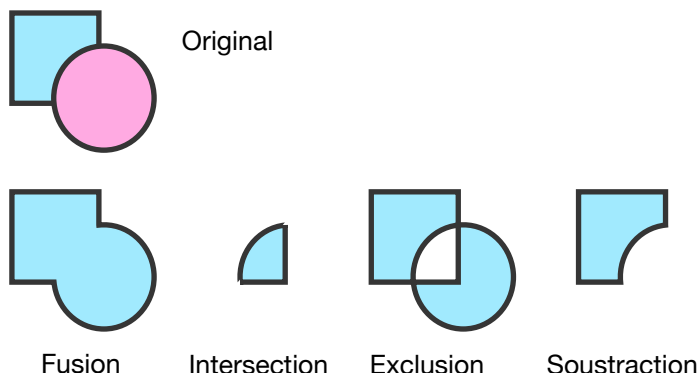


Un tracé combiné réalisé à partir d'un segment tracé dans le sens des aiguilles d'une montre et d'un autre, tracé dans le sens inverse.

Pour créer un tracé combiné, sélectionner plusieurs tracés en maintenant la touche d'activation des majuscules enfoncée et en cliquant sur les graphiques désirés avec l'outil *Sélection*, par exemple. Sélectionner ensuite **Objet > Tracés vectoriels > Combiner**. Pour faire marche arrière sélectionner **Objet > Tracés**

**vectoriels > Séparer.** Pour inverser un tracé qui fera parti d'un tracé combiné (un cercle concentrique, par exemple) sélectionner **Objet > Tracés vectoriels > Inverser** avant de procéder à la création du tracé combiné.

Plusieurs autres commandes du sous-menu **Objet > Tracés vectoriels** permettent la création de tracés complexes à partir de tracés combinés.



## Fusion

Les limites du tracé résultant de cette commande sont les limites extérieures de tous les tracés originaux combinés.

## Intersection

Seules les parties superposées des différents tracés originaux combinés sont conservés à l'issue de cette commande.

## Exclusion

Tout les tracés sont pris en compte à l'exception de leur intersection.

## Soustraction

Seule est conservée l'aire visible (non recouverte) du tracé le plus éloigné (situé sous les autres tracés).

## Dessin de texte

Vous pouvez créer et modifier des blocs de texte à l'aide de l'outil *Texte* de la palette d'outils ([cf. page 9](#)) :



Pour créer un bloc de texte avec l'outil *Texte*, cliquez là où vous voulez voir commencer le texte puis saisissez le au clavier. Pour modifier du texte déjà existant, cliquez sur le bloc à modifier (fonctionne même si le bloc de texte fait partie d'un groupe d'objets). Un raccourci pour créer un nouveau bloc de texte consiste à cliquer là où vous voulez voir le texte commencer, à enfoncer la touche de retour de chariot (ou touche Entrée) du clavier puis à commencer la saisie de votre texte. Sélectionner un objet dans un dessin avant d'enfoncer la touche de retour de chariot, produit un nouveau bloc de texte centré au-dessus de l'objet sélectionné, sauf si cet objet est lui-même un bloc de texte. Dans ce dernier cas, il est seulement possible de modifier le bloc sélectionné.

### Blocs de texte

Lors de la sélection d'un bloc de texte avec l'outil *Sélection*, un tout petit triangle bleu apparaît avec les poignées de sélection, sur la droite du texte, et vers le bas. Vous pouvez le faire glisser pour ajuster l'étalement du texte en largeur. Ce mouvement modifie l'emplacement du retour de chariot. Vous pouvez obtenir le même résultat en modifiant la valeur associée à la *largeur de bloc*, dans l'inspecteur *Texte* (accessible en sélectionnant [Fenêtre > Texte](#)).



### Caractéristiques de la police

L'article de menu [Texte > Caractéristiques de la police](#) contient un sous-menu qui reflète les caractéristiques de la police active. Toutes les polices ne sont pas pourvues de caractéristiques particulières, mais certaines en possèdent plusieurs, comme *Apple Chancery* et *Hoefer Text* par exemple. Souvent, vous pourrez accéder à la gestion des ligatures, des casses (petites majuscules, par exemple), des caractères spéciaux, des styles de numérotation et du

positionnement vertical des caractères. Les différentes caractéristiques sont regroupées par catégorie à l'intérieur du menu. Le nom de la catégorie apparaît lorsque le curseur de la souris reste posé au-dessus d'un article du menu.

## Variations de police

Les variations sont des propriétés incorporées à certaines polices, telles que les polices *Multiple Master*. Parmi les variations les plus habituelles d'une police, nous trouvons la *Largeur* (ou épaisseur) et le *poids* (ou graisse). Pour appliquer une variation à un tout bloc de texte ou à une sélection de son contenu, sélectionnez la variation dans le menu déroulant de l'inspecteur Texte puis sélectionnez la valeur de cette variation en déplaçant le curseur de contrôle adéquat.

WAVE

Light & Narrow

WAVE

Heavy & Wide

## Crénage

Le crénage est l'espacement entre les caractères sur une même ligne. Les valeurs de crénage peuvent être appliquées à tout un bloc de texte ou à une de ses parties.

WAVE

Tight Kerning

WAVE

Normal Kerning

WAVE

Loose Kerning

## Interligne

L'interligne est l'espacement entre deux lignes de textes. Sa valeur est appliquée à l'ensemble d'un bloc de texte.

**The quick brown  
fox jumps over  
the lazy dog.**

**The quick brown  
fox jumps over  
the lazy dog.**

### Ligne de base

L'ajustement de la ligne de base déplace la base des caractères perpendiculairement à la ligne de texte. Les lignes de texte se présentant surtout horizontalement, l'ajustement de la ligne de base aura surtout pour effet un déplacement du texte à la verticale. Tout un bloc de texte peut être affecté mais ce réglage sera plutôt appliqué à des portions de texte. Dans l'exemple ci-dessous, l'indice a été créé en déplaçant la ligne de base du 0 vers le bas, et l'exposant en la déplaçant vers le haut.

$$m = m_0 e^{-\lambda t}$$

### Sens de l'écriture

Le sens de l'écriture est une propriété rarement utilisée qui peut uniquement être appliqué à des blocs de texte via AppleScript. Cette propriété peut imposer à un bloc de texte d'aller à l'encontre de la direction de ligne déterminée par les réglages par défaut du système. L'hébreu et l'arabe, par exemple, sont des langues qui s'écrivent de droite à gauche. Intaglio est distribué avec des exemples de scripts qui permettent de modifier le sens de l'écriture. Pour les utiliser pour aisément, vous pouvez ajouter ces scripts au menu des scripts d'Intaglio ([Intaglio > Scripts](#)).

### Le texte comme élément graphique

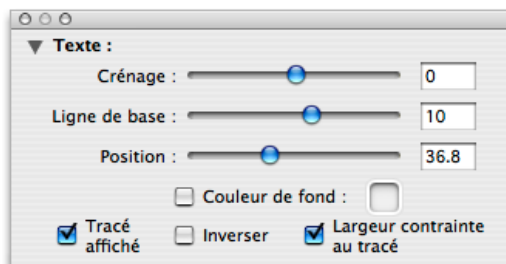
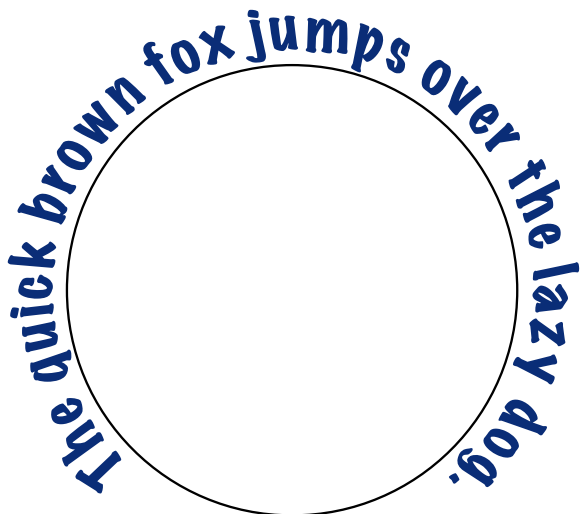
Du point de vue graphique, le texte est normalement constitué d'un aplat de couleur mais vous pouvez en fait appliquer à un bloc de texte virtuellement tous les traitements applicables aux tracés décrits dans les précédents chapitres : remplir avec des dégradés, jouer sur les contours pour créer du texte cerné, par exemple, appliquer des contours en pointillés, etc... Dans certains cas un tracé s'avérera plus utile qu'un bloc de texte. Vous pourrez par exemple modifier librement la forme d'un tracé lorsque vous ne pourrez que changer la police ou/et les caractères saisis dans un bloc de texte. Pour convertir un bloc de texte en

tracé, sélectionnez **Objet > Convertir > Le texte en tracé vectoriel**. Un tracé combiné sera normalement réalisé, tracé que vous pourrez certainement décomposer en tracés individuels en sélectionnant **Objet > Tracés vectoriels > Séparer**.

# Outline

## Lier un texte à un tracé

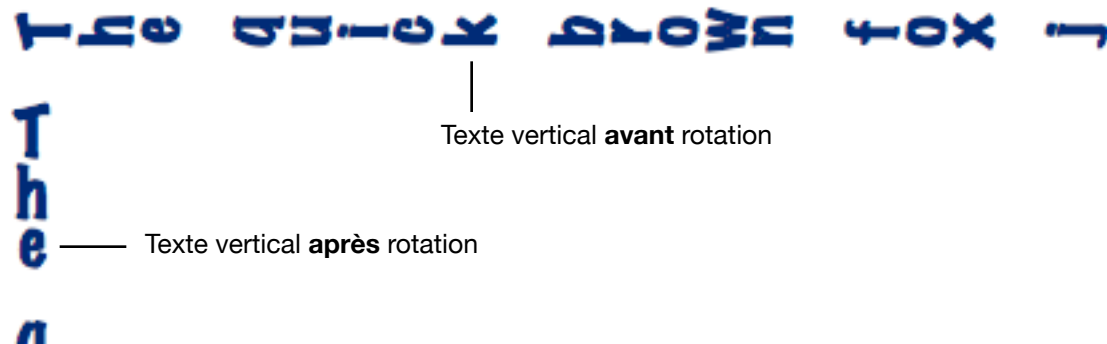
Par défaut, le texte saisi suit une ligne de base entièrement droite. Il est cependant possible de forcer un bloc de texte à suivre un tracé quelconque, simplement en sélectionnant à la fois le bloc de texte et le tracé puis **Texte > Associer à un tracé > Placer sur le tracé**. Alors, l'inspecteur *Texte* change d'apparence et permet de modifier l'emplacement et le comportement du texte par rapport au tracé. Le curseur *position*, par exemple, permet de faire glisser la ligne de texte le long du tracé, d'une extrémité à l'autre. Cocher la case *inverser* placera le texte à l'intérieur du tracé et non plus à l'extérieur. Vous pourrez aussi décider de conserver le tracé visible, ou de le masquer.



## Texte vertical

Pour inscrire du texte verticalement, sélectionner le bloc de texte saisi puis **Texte > Vertical**. Chaque caractère subira alors une même rotation et le texte paraîtra

comme allongé sur le côté. Alors, vous voudrez probablement appliquer une rotation à -90 degrés du bloc de texte en sélectionnant **Objet > Rotation**. L'image ci-dessous montre le texte avant et après rotation.

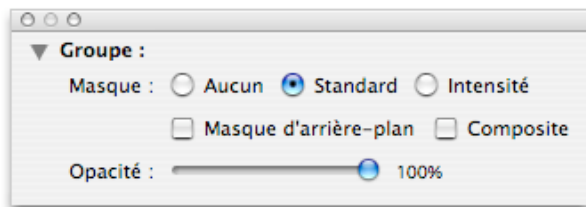


## Groupes et masques

La notion de groupe est fondamentale dans les applications de dessin. Un groupe est une collection de plusieurs graphiques qui sont traités comme un seul objet graphique. Pour créer un groupe, sélectionner plusieurs graphiques avec l'outil *Sélection* puis sélectionnez **Objet > Grouper**. Pour supprimer certains graphiques dans un groupe, sélectionner le groupe puis **Objet > Dégroupier**.

Il peut parfois être utile de pouvoir modifier les graphiques d'un groupe sans pour autant devoir en dégroupier les éléments. Prenons par exemple, dans un ensemble de groupes assez complexe, un groupe qui abrite des effets ou participe à un masque (voir plus bas) que vous ne voudriez surtout pas perdre... Pour pouvoir modifier des éléments à l'intérieur de ce seul groupe, sélectionnez-le d'un clic puis choisissez **Édition > N'activer que le groupe**. Il devient ensuite possible d'en éditer séparément les éléments, aussi librement que s'ils étaient dégroupés. Tous les autres éléments du graphique sont momentanément inaccessibles et apparaissent en transparence. Vous pouvez alors ajouter ou supprimer des objets du groupe activé, les réorganiser, appliquer tous les changements de votre choix. Quand plusieurs groupes ont été regroupés, il devient possible, selon la même méthode, en la répétant, de ne rendre modifiable que le contenu d'un sous-groupe. Pour réactiver tous les éléments du document sélectionnez **Édition > Tout activer**.

L'inspecteur *Groupe* permet d'appliquer à un groupe plusieurs fonctions graphiques avancées. Pour ouvrir cet inspecteur, sélectionner **Fenêtre > Groupe**.



Vous pouvez définir l'opacité d'un groupe indépendamment de celle des éléments qui le composent. Tous les éléments d'un groupe sont dessinés séparément, avant même que les propriétés de groupe ne soient appliquées. Dans l'image ci-dessous, par exemple, 3 cercles sont groupés. Le groupe de gauche est totalement opaque. Les deux autres groupes sont partiellement transparents. Mais le dernier groupe étant d'origine composite, seule la barre grise est visible à travers. Des portions des cercles vert et rouge restent cachées par le cercle bleu dans le groupe composite ce qui n'est pas le cas dans le groupe central, non composite.



Une autre fantastique caractéristique liée aux groupes est la possibilité d'intégrer des éléments de masquage, ou *masques*. Les éléments d'un groupe abritant des masques sont seulement visibles à l'intérieur des masques du groupe. Par exemple, dans l'image ci-dessous, l'ellipse et le bloc de texte sont groupés. L'ellipse est utilisée comme masque du texte. Le texte n'apparaît donc plus qu'à l'intérieur de l'ellipse.



Il est assez habituel de rendre invisible le dernier élément d'un groupe (celui situé au premier plan, au-dessus des autres) puis de l'utiliser pour masquer les autres éléments en cochant la case *standard*, par exemple, sur la ligne Masque de l'inspecteur *Groupe*. Mais vous pourrez aussi choisir l'option *Masque d'arrière plan* pour permettre à l'objet le plus éloigné du groupe de faire office de masque mais cet élément restera visible. Dans l'image suivante, par exemple, le groupe a le rectangle rouge pour masque mais le rectangle reste dessiné.



Dans un groupe comportant des masques la surface visible est déterminée par l'emplacement de l'intérieur du masque. Définir la couleur d'un objet s'effectue de manière similaire sauf qu'il ne s'agit pas ici de dessiner une couleur mais un groupe d'objets.

Un masque d'*intensité* utilise une technique différente pour dessiner le groupe. Plus la partie du masque est claire et plus le groupe d'éléments associés au masque sera éclairci. Plus le masque est sombre et plus le groupe des éléments associés au calque apparaît éclairé normalement, sans changement d'intensité.



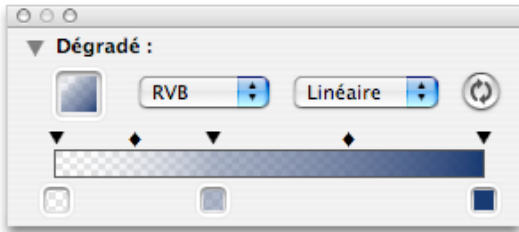
## Dégradés

Les dégradés peuvent être utilisés pour remplir ou pour réaliser les contours de tracés ou de blocs de texte. Il faut passer par trois étapes pour appliquer un dégradé à un graphique.

- Premièrement, sélectionnez le graphique puis choisir **Fenêtre > Remplissage** ou **Fenêtre > Contour** pour ouvrir les inspecteurs nécessaires, vérifier que l'option *aucun* n'est pas sélectionnée et cliquer sur l'échantillon de peinture pour faire

apparaître le nuancier.

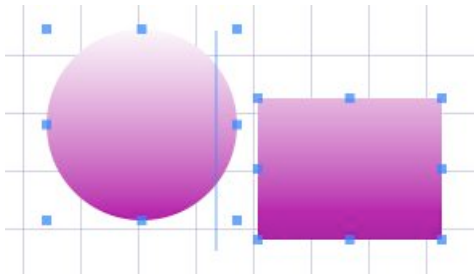
- Deuxièmement, création du dégradé qui sera appliqué : oubliez le nuancier ouvert, sélectionner immédiatement **Fenêtre > Dégradé** de manière à ouvrir l'inspecteur *Dégradé* qui vous permettra de créer un dégradé à partir des couleurs de votre choix. Le dégradé créé ici sera automatiquement appliqué au contour ou au remplissage de la partie du graphique préalablement activée (contour ou remplissage).



- Enfin, vous pouvez éventuellement définir les points de départ et d'arrivée d'un dégradé dans un graphique. Lorsque le graphique est sélectionné, choisissez l'outil Dégradé de la palette des outils ([cf. page 9](#)) et tracez une ligne qui déterminera ces points.



Remarque : lors de l'application d'un même dégradé à une sélection de plusieurs graphiques, les points de dégradé correspondent là où les graphiques se chevauchent.



Un dégradé peut être soit *linéaire* soit *radial*. Le dégradé linéaire utilise la première couleur comme point de départ et évolue, le long d'une ligne droite, jusqu'au point final. Le dégradé radial utilise aussi la première couleur comme point de départ mais il évolue en suivant le rayon d'un cercle, jusqu'au point

final. En d'autres mots, le dégradé forme un cercle dont le centre est le point de départ et dont la limite extérieure passe par le point final.



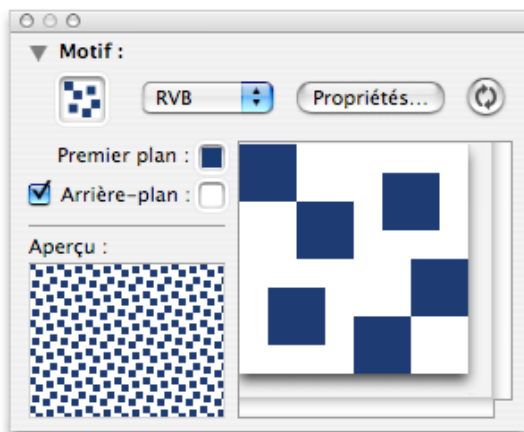
Dégradé linéaire



Dégradé radial

## Motifs

Les motifs sont de petits dessins qui sont répétés, côte à côte, pour constituer une mosaïque dont chaque élément est une copie du motif original. Pour ouvrir l'inspecteur *Motif*, sélectionner **Fenêtre > Motif**.

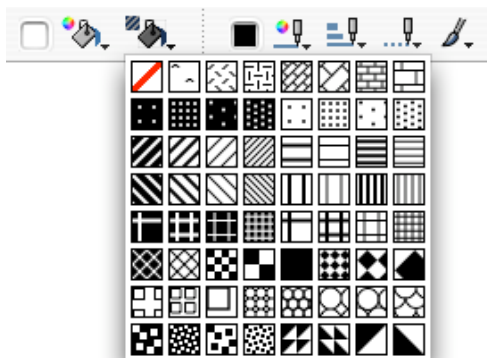


Les motifs d'Intaglio peuvent être constitués d'images vectorielles complètes et non plus seulement de petites images bitmap, comme ce pouvait être le cas avec d'anciennes applications de dessin. Ainsi les motifs peuvent contenir à peu près n'importe quelle sorte de graphique (petites images bitmap comprises).

Vous pouvez utiliser les outils standard de dessin pour créer votre motif dans la partie droite de l'inspecteur. Vous pouvez aussi copier des graphiques à partir d'un dessin standard et les coller directement sur le motif, ou créer un motif entier en faisant glisser des graphiques sur un échantillon de peinture ou en sélectionnant **Objet > Convertir > En motif** pour créer un nouveau motif à partir de graphiques sélectionnés dans un dessin.

Intaglio offre un certain nombre de motifs vectoriels accessibles à partir des menus de remplissage et de création de contours de la barre d'outils. Ces

motifs sont tous en noir et blanc mais il est très facile de changer leur couleur dans l'inspecteur *Motif*. Il existe encore d'autres façons de les personnaliser, en modifiant leur échelle, par exemple. N'oubliez pas que les motifs pourront être modifiés, dessinés, voire collés directement dans la zone de dessin (la zone la plus large, graduée) de l'inspecteur *Motif*.



Un motif peut avoir, en option, une couleur de fond qui peut être activée en cochant la case *Arrière-plan* de l'inspecteur *Motif*. La couleur de fond d'un motif remplit toutes les zones qui, dans un motif, ne comportent pas le moindre élément graphique. L'inspecteur *Motif* comprend aussi une couleur de *Premier plan*. Les deux couleurs peuvent être désignées simplement à l'aide des zones d'échantillon de l'inspecteur.

Choisissez le bouton *Propriétés* dans la fenêtre de l'inspecteur *Motif* pour changer les propriétés du motif. Ces propriétés comportent la taille du motif et la longueur du pas séparant chaque reproduction du motif. Vous pouvez aussi contrôler différentes options d'assemblage, l'opacité et décider si oui ou non le motif peut se transformer avec l'objet auquel il est associé (déplacement, mise à l'échelle, etc...)

Après avoir terminé la création du motif, vous pouvez le faire glisser de la zone d'échantillon de l'inspecteur *Motif* en direction d'une autre zone d'échantillon, ou encore vers la Bibliothèque ou le Finder ([cf. page 11](#)). Le dossier *Extras*, fourni avec Intaglio, comporte une collection de motifs comparables à ceux utilisés par d'anciennes applications de dessin, motifs présentés sous forme de fichiers d'extraits d'images que vous pourrez faire glisser directement du Finder vers Intaglio.

# Habillages

Les *habillages* sont des images importées ou créées avec Intaglio. Ces images peuvent être utilisées pour remplir des éléments graphiques ou comme source d'effets à appliquer. Lorsqu'un graphique, ou lorsqu'un effet est enregistré dans la *Bibliothèque* d'Intaglio, ses habillages sont préservés avec l'objet enregistré. L'objet peut ainsi être réutilisé sans contraintes : les images utilisées pour le concevoir n'ont pas à figurer à ses côtés.

Il existe trois sortes d'*habillages* :

## Image d'habillage

L'image d'habillage se compose d'une image bitmap ou PDF importée à partir d'un disque. Cette image est dessinée à chaque fois que l'habillage doit être peint. Une image d'habillage peut être utile pour remplir une forme avec une image importée ou pour servir de source à un effet.

## Lumière d'habillage

La lumière d'habillage abrite une sphère en 3D calculée par l'ordinateur qui pourra être éclairée par un certain nombre de sources de lumière colorée. Une lumière d'habillage sera surtout utile comme source d'effets. Elle peut, par exemple, produire un effet gaufré lorsqu'elle est utilisée comme image d'ombrage du filtre CoreImage *Shaded Material*.

## Peinture d'habillage

La peinture d'habillage abrite un autre objet peint (qui n'est pas lui-même un habillage). Une peinture d'habillage contiendra, par exemple, un dégradé ou un motif. Une peinture d'habillage offre une méthode alternative pour présenter un dégradé ou un motif dans un graphique. Elle permet sinon de définir une couleur, un dégradé ou un motif à utiliser comme source d'effet.

# Styles

Intaglio applique une série d'attributs par défaut à chaque nouveau document de dessin (épaisseur, couleur de ligne...). Ces attributs par défaut sont modifiés lorsque vous les changez sans avoir sélectionné préalablement le moindre graphique. A partir d'un nouveau document vierge, par exemple, choisissez une épaisseur de ligne de 5 points et dessinez un certain nombre de lignes. Elles feront toutes 5 points d'épaisseur parce que vous venez de fixer l'épaisseur de ligne par défaut à cette taille. Si vous ne sélectionnez pas ces lignes, ni, d'ailleurs, aucun autre élément du document, puis choisissez une épaisseur de

ligne de 10 points et dessinez enfin un rectangle, seul le rectangle affichera un contour d'une épaisseur de 10 points. L'épaisseur des lignes restera inchangée.

Intaglio permet de créer et de nommer de multiples jeux de réglages par défaut applicables à un document. Il s'agit des *styles*. Pour créer un style, sélectionnez un graphique comportant des attributs de style que vous voudriez pouvoir réutiliser et appliquer à d'autres graphiques (une certaine épaisseur ou couleur de ligne, par exemple) puis sélectionnez **Édition > Styles > Nouveau style**. Pour finir donnez un nom au style. Lorsqu'un le nom d'un style est activé via **Édition > Styles**, ses attributs sont assignés à tous les nouveaux documents créés et la moindre modification qui pourrait être apportée par la suite à ce style serait répercutée sur tous ces documents. Après sélection de graphiques, l'activation d'un style nommé a pour effet d'appliquer tous les attributs de ce style à tous les graphiques sélectionnés. Il est possible de changer les attributs du style actif en choisissant de nouvelles valeurs lorsqu'aucun graphique n'est sélectionné, comme pour modifier les attributs par défaut d'un document mais avec une différence majeure : tous les graphiques auxquels ce style aura été appliqué seront modifié par le changement de style opéré.

Pour reprendre l'exemple précédent, si vous aviez créé un style nommé puis fixé ensuite l'épaisseur par défaut des lignes du document à 5 point, l'épaisseur de ligne liée à ce style aurait elle aussi été fixée à 5 point et toutes les lignes qui utilisaient ce style auraient vu leur épaisseur passer à 5 points. La nouvelle modification de l'épaisseur de ligne par défaut, son passage à 10 points, aurait eu aussi pour effet de changer toutes les attributs du style modifiant à nouveau.

# Utilisation des effets

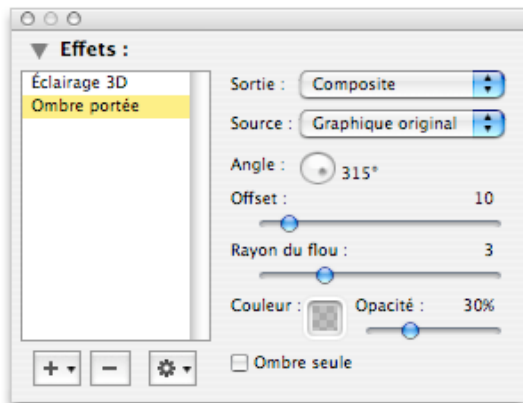
Comme nous l'évoquions plus haut, Intaglio est un programme de dessin vectoriel. Ce qui signifie que les formes que vous dessinez demeurent fondamentalement des formes et sont uniquement transformées en images bitmap lorsqu'il s'agit de les afficher à l'écran ou sur des pages imprimées. Tout ceci offre de nombreux avantages mais certaines images offriront une meilleure qualité de représentation grâce à l'intervention d'un traitement bitmap en amont. Intaglio relie ces deux mondes en vous permettant l'application d'effets standards du monde bitmap sur des objets graphiques vectoriels. Une ombre portée douce telle que celle présente sous chaque fenêtre de Mac OS X est souvent constituée d'un trame de points qui se font plus lumineux à mesure que l'on s'éloigne des bords du graphique. En comparaison, une ombre portée forte produirait ci-dessous l'affichage d'un cercle gris situé derrière le graphique. Une ombre forte pourra être créée en dessinant un simple cercle gris mais une ombre douce nécessitera la création d'une image bitmap à partir du cercle, image à sur laquelle sera appliquée une fonction de flou (gaussien dans notre exemple).



Intaglio permet d'appliquer toute une série d'*effets* à chaque objet graphique. Un effet convertit le graphique original en image bitmap tout en assurant l'exécution d'un traitement spécifique de l'image. Le graphique vectoriel original ne change pourtant pas. Il pourra être modifié plus tard, les effets éventuellement appliqués se voyant automatiquement réappliqués après modification. L'effet d'*ombre portée*, par exemple, donne l'impression d'un objet suspendu au-dessus de la page, mais l'*ombre interne*, l'impression d'un objet incrusté dans la page. Plusieurs effets peuvent aussi s'enchaîner pour améliorer les résultats obtenus à partir des effets précédents. Puisque l'application d'effets nécessite la conversion des graphiques vectoriels originaux en images

bitmap, Intaglio se base sur la résolution du dessin ([cf. page 16](#)) pour déterminer la taille des points qui constitueront la trame de dessin bitmap à créer. L'effet bitmap appliqué sera recréé à chaque modification du graphique vectoriel original. Ce comportement calculateur et répétitif peut entraîner des ralentissements sur les machines déjà plutôt lentes lorsque des résolutions assez hautes sont utilisées. Il existe alors deux méthodes pour réduire les temps de calcul lors des modifications de graphiques. La première consiste à ne pas afficher les effets en sélectionnant **Mise en page > Masquer les effets** et la seconde consiste à demander à Intaglio d'afficher les effets à l'écran selon une résolution inférieure. Pour cela, sélectionnez **Mise en page > Résolution** puis cochez la case *Aperçu des effets en basse résolution*. Les effets seront affichés en 72 points par pouce à l'écran, mais en pleine résolution lors de l'impression ou de l'exportation du dessin en image.

Pour ajouter un effet, sélectionnez **Fenêtre > Effets** de manière à ouvrir l'inspecteur *Effets*. Sélectionnez ensuite l'effet voulu dans le menu local qui apparaît en cliquant sur le signe “+”.

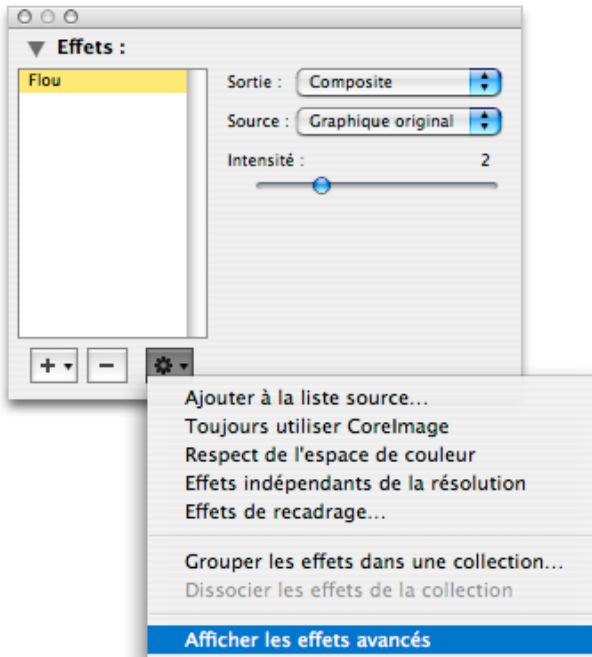


L'inspecteur *Effets* détaille tous les effets appliqués à un graphique sélectionné et vous permet de les modifier. Les effets sont listés de haut en bas. L'image ci-dessous indique qu'un effet d'*éclairage 3D* a été appliqué sur (après) un effet d'*ombre portée*. L'ordre des effets peut être changé en faisant glisser avec la souris le nom de chaque effet, dans la liste, vers le haut ou vers le bas. Pour qu'un effet sélectionné ne soit plus appliqué à un graphique, utiliser le bouton qui comporte le signe “-” en bas de liste.

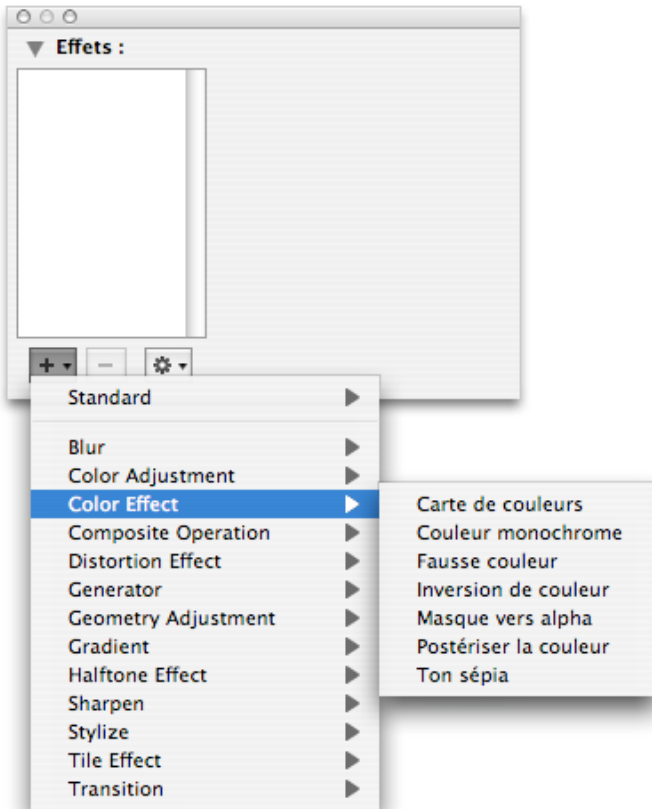
# Effets CoreImage

[CoreImage](#) est une technologie graphique innovante introduite avec Mac OS X 10.4 pour tirer le meilleur parti des capacités de traitement d'images des cartes graphiques d'aujourd'hui. Intaglio vous permet d'utiliser CoreImage pour créer des effets qui ne seront limités que par votre équipement et votre imagination. Les ordinateurs aux cartes graphiques les moins efficaces seront certainement capables d'utiliser de nombreuses fonctionnalités de CoreImage, mais aux prix de performances plus lentes et, l'expérience le montre, avec des résultats parfois imprévisibles.

CoreImage comporte de nombreux modules d'effets ou *filtres*. Pour les utiliser vous devez les rendre disponible dans le menu local "+" de l'inspecteur *Effets*. Pour cela, sélectionnez **Afficher les menus avancés** dans le *menu Actions* de l'inspecteur (une roue crantée est représentée sur le *menu Actions*.)

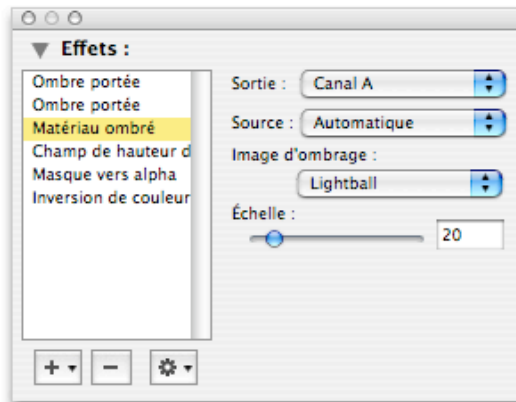
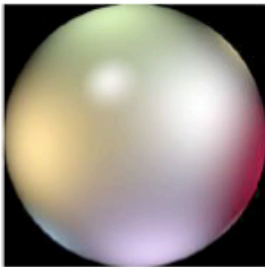


Le menu "+" liste maintenant tous les filtres CoreImage disponibles rangées par catégories.



Le modèle CoreImage ci-dessous présente un graphique utilisé comme source d'un autre graphique. Une image de "balle éclairée" est appliquée sur une surface 3D créée à partir d'un bloc de texte. La balle éclairée est une pure image bitmap qui fait appel à plusieurs sources de lumière. Cet effet inclut aussi deux ombres portées (au sommet de la liste) pour accentuer les lumières vertes et rouges sur la balle. Dans l'inspecteur *Effets*, nous trouvons la liste de tous les filtres utilisés pour arriver à un tel résultat. Comme nous l'avons expliqué plus haut, les filtres situés en bas de liste ont été appliqués avant les filtres situés plus haut et inversement. L'ordre d'application des filtres CoreImage peut être modifié comme celui des autres effets : en faisant glisser le nom de chaque filtre vers le haut ou vers le bas.

# Effets CorelImage



Chaque filtre produit une image en sortie et admet de zéro à plusieurs images en entrée (sources). Souvent, comme dans cet exemple, de multiples filtres se succèdent en connectant la sortie du premier sur celle du second, et ainsi de suite. La source d'un filtre peut être la sortie d'un filtre précédent (filtres "générateurs" inclus) ou un graphique du dessin préalablement ajouté à la liste source en sélectionnant **Ajouter à la liste source** dans la *menu Actions* (le menu qui affiche une roue crantée). Dans cet exemple, le filtre *Matériau ombré* utilise, en entrée, l'image de la balle éclairée comme *image d'ombrage*.

Intaglio offre plusieurs canaux de sortie de manière à pouvoir contenir les résultats intermédiaires d'une chaîne de filtrage. Ces résultats sont enregistrés temporairement pour être réutilisés comme les entrées des filtres qui suivent dans la chaîne. Ici, la sortie du filtre *Matériau ombré* est enregistrée dans le canal A, puis utilisée comme entrée des deux filtres *Ombre portée*. Les sorties des deux filtres *Ombre portée* sont associées pour former une image composite qui constitue l'image finale.

Le diagramme ci-dessous montre la chaîne de filtres utilisés dans l'image précédente et les résultats intermédiaires du processus. Le nom du filtre qui correspond à chaque étape, est précisé dans la colonne de droite du diagramme.

# Effets CorelImage

↓ Automatique

## Effets CorelImage

↓ Automatique

## Effets CorelImage

↓ Canal A

## Effets CorelImage

↓ Sortie composite

Image source



Inversion de couleur

Masque vers alpha

Champ de hauteur du masque



Matériau ombré

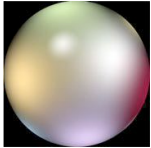


Ombre portée (verte)

Ombre portée (rouge)



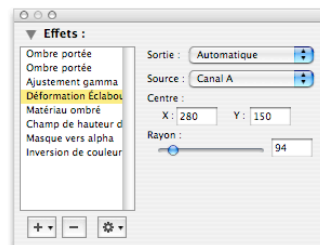
Résultat final



Balle éclairée



Plus bas, un filtre *Déformation élaboussure circulaire* a été utilisé avant de projeter les ombres et assombri avec le filtre *Ajustement gamma*. Vous remarquerez que les ombre portées ne changent pas parce qu'elles utilisent aussi en entrée le résultat intermédiaire du filtre *Matériau ombré*. Les résultats de chaque filtre placé au-dessus du filtre *Matériaux ombré* sont associés en une image composite pour former l'image finale.



Pour bien comprendre la structure d'images comparables à celle-ci, n'hésitez pas à ouvrir le modèle de fichier nommé *CorelImage Effects* fourni avec Intaglio.

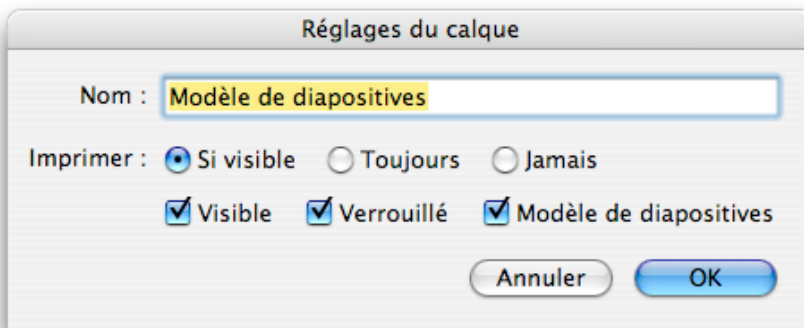
# Création de diaporamas

Intaglio offre la possibilité de créer des diaporamas. Il ne prétend pas rivaliser avec des logiciels spécialisés tels que Keynote™ d'Apple ou PowerPoint® de Microsoft, mais pourra se montrer utile et suffisant dans bien des cas.

Dans un diaporama Intaglio, les calques ([cf. page 19](#)) d'un dessin font office de diapositives. Un diaporama commence en utilisant le calque inférieur d'un dessin comme première diapositive. Il se déroule en avançant, calque après calque, jusqu'au calque supérieur, dernière diapositive présentée. Plusieurs options sont proposées lorsque la dernière diapositive est atteinte : soit l'arrêt total avec fermeture automatique, soit l'arrêt total au prochain clic de souris, soit la reprise automatique du diaporama à partir de sa première image (lecture *en boucle*). Vous pouvez presser la touche esc du clavier à tout instant pour l'interrompre.

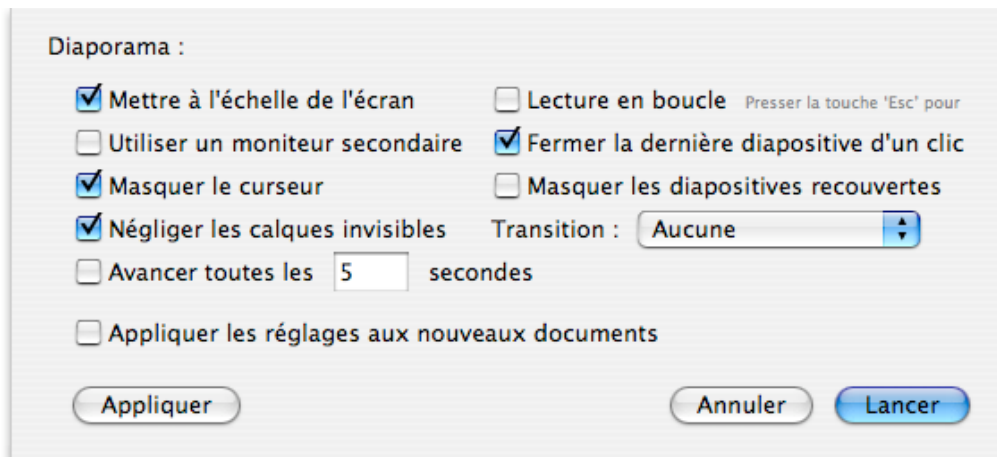
En principe, nous l'avons dit, chaque calque constitue une diapositive distincte mais un calque pourra aussi faire office de modèle de diapositives. Un gabarit de diapositives n'apparaît pas comme un calque autonome mais dans chaque image de la présentation. Ainsi, le calque inférieur est traditionnellement utilisé comme diapositive modèle, déterminant le fond de toutes les autres diapositives de la présentation.

Dans la fenêtre *Réglages du calque* ci-dessous, un calque a été transformé en *modèle de diapositives* simplement en cochant la case du même nom.



Après avoir créé un dessin constitué de plusieurs calques, sélectionnez **Fichier > Lancer le diaporama** pour obtenir une présentation plein écran. La fenêtre *Diaporama* s'ouvre alors pour vous permettre de choisir différentes (vous pouvez sinon maintenir la touche *option (alt)* du clavier enfoncée pour passer cette étape).

Les options suivantes sont disponibles :



### **Mettre à l'échelle de l'écran**

Met les diapositives à l'échelle pour leur faire occuper la plus grande surface possible à l'écran.

### **Utiliser un moniteur secondaire**

Utilise, pour la présentation, le plus grand écran connecté à l'ordinateur et différent de l'écran principal.

### **Masquer les modèles à venir**

Masque tous les modèles de diapositives qui sont situés au-dessus (après) la diapositive courante.

### **Avancer toutes les...**

Avance automatiquement jusqu'à la diapositive suivante après un nombre déterminé de secondes écoulées.

## **Lecture en boucle**

Après affichage de la dernière diapositive, reprise automatique de la lecture de l'intégralité du diaporama à partir de la toute première diapositive.

## **Fermer la dernière diapositive d'un clic**

Le diaporama ne s'achève que lorsqu'un clic de souris est produit, après affichage de la dernière diapositive.

## **Négliger les calques invisibles**

N'affiche pas les calques qui n'ont pas été définis comme *visibles*.

## **Transition**

Choix optionnel d'un mode de transition tel que la dissolution ou le fondu enchaîné.

# Échange de graphiques avec d'autres applications

Vous pourrez créer vos graphiques avec Intaglio seul et utiliser Intaglio pour les consulter et pour les imprimer directement. Souvent, vous arrivera-t-il aussi de les créer à partir d'éléments graphiques importés, issus d'autres applications, et de vouloir les transmettre vers d'autres applications pour les insérer dans d'autres types de documents ou, par exemple, dans des sites internet. C'est pourquoi il est si important d'être capable d'importer et d'exporter vos travaux à partir et vers d'autres applications sans perdre, au passage, les caractéristiques originales des éléments transmis.

Intaglio peut à la fois importer et exporter les graphiques aux formats PDF et SVG et exporter dans une grande variété de formats du type bitmap.

Pour partager des graphiques à partir de fichiers choisissez **Fichier > Importer** (importation) et **Fichier > Enregistrer sous** (exportation). Pour transférer des graphiques directement entre applications vous pouvez utiliser les techniques du glisser-déposer ou du copier-coller. Pour utiliser le glisser-déposer, déplacez et lâchez un graphique ou son fichier directement dans une fenêtre de document Intaglio. Pour exporter des graphiques via glisser-déposer à partir d'Intaglio, cliquez sur le graphique et maintenez le bouton de la souris enfoncée pendant environ une seconde (ou maintenez enfoncées simultanément les touches *option* (*alt*) et *commande* (*touche "POMME"*) du clavier tout en cliquant sur le graphique) avant de commencer à chercher à déposer le graphique dans la fenêtre d'une autre application compatible avec cette méthode. Le délai avant déplacement peut être réglé (voire éliminé totalement) sous l'onglet *Outils* de la fenêtre des *Préférences* d'Intaglio.

En cas d'exportation de graphiques bitmap, intaglio fait usage de la résolution d'exportation du document ([cf. page 16](#)). Pour obtenir des images plus grandes et de meilleure qualité, choisissez des résolutions plus élevées.

L'onglet *Presse-papier* dans la fenêtre des préférences (**Intaglio > Préférences**) abrite des options variées liées au traitement des images exportées et importées (aussi bien à partir d'un copier-coller que d'un glisser-déposer).

L'onglet *Conversions* contient pour sa part des options en rapport avec le traitement des graphiques qui pourraient être importés et transformés en graphiques Intaglio.

## PDF (Portable Document Format)

Le format d'échange le plus incontournable sous Mac OS X est certainement le PDF. Il faut dire que Quartz, le moteur d'affichage de Mac OS X, est basé sur ce format qui donnera souvent lieu à une reproduction fidèle de vos oeuvres originales, d'une application à l'autre et cela quelle que soit le système d'exploitation. Pour cette raison, il est recommandé d'utiliser le PDF aussi souvent que possible lorsqu'il est question de transmettre un travail graphique. La plupart des applications écrites pour Mac OS X sont assez douées pour manipuler du PDF à quelques exceptions remarquables, comme Microsoft Word, qui nécessitent des graphiques bitmap.

Une fonction très puissante d'Intaglio permet de convertir des fichiers PDF en graphiques modifiables. Ce qui signifie qu'Intaglio vous permet de modifier à peu près n'importe quel graphique créé avec pratiquement n'importe quelle application conçue spécialement pour Mac OS X. Dans la plupart des cas, les propriétés d'éléments textuels et de tracés deviendront accessibles et modifiables.

Par défaut, Intaglio ne modifie aucun graphique PDF à l'importation mais il vous permet ensuite de les convertir pour les modifier quand bon vous semble. Cette conversion peut aussi être effectuée automatiquement à l'importation d'un PDF en activant l'option disponible sous l'onglet *Conversions* de la fenêtre des *Préférences* d'Intaglio.

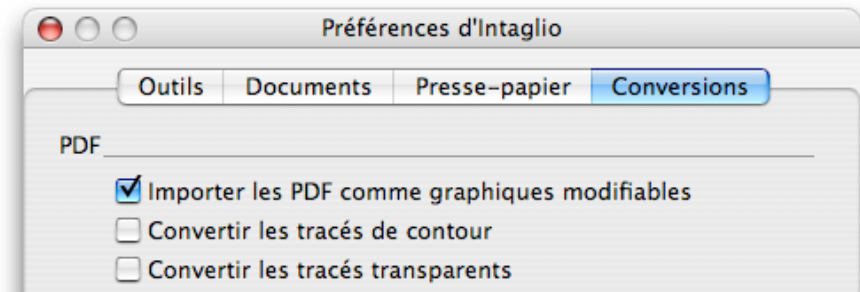
## SVG (Scalable Vector Graphics)

SVG est un format graphique standard créé par le W3C, organisme chargé de définir les standards du World Wide Web. Plusieurs navigateurs internet ont appris à l'interpréter. Certains le font directement, d'autres à l'aide de modules externes. SVG est un format graphique vectoriel, il est donc en mesure de proposer des graphiques d'une qualité identique, quelle que soit la résolution choisie par l'utilisateur. Pour faciliter les échanges, et notamment avec de nombreux logiciels open source, Intaglio peut exporter des dessins au format SVG et ouvrir des fichiers SVG basiques comme de nouveaux documents.

## iWork

Les applications *Pages* et *Keynote* d'Apple fournissent d'excellents exemples de la puissance de Quartz et du PDF. C'est pourquoi il est aussi bienvenu de les utiliser en combinaison avec Intaglio. Les graphiques produits à l'aide d'Intaglio peuvent être déposés directement dans n'importe quel document iWork sans aucune perte de qualité (n'oubliez pas de maintenir le bouton de souris enfoncé pendant près d'une seconde avant de commencer à chercher à faire glisser l'élément). De plus, comme la modification des graphiques PDF peut être assurée par Intaglio, vous pourrez très bien copier un graphique iWork, le coller dans un document Intaglio, le modifier avec Intaglio et replacer l'élément modifié aussitôt dans iWork.

Pour rendre le travail avec iWork presque naturel, appliquez les réglages qui suivent, sous l'onglet *Conversions* de la fenêtre des *Préférences* d'Intaglio (**Intaglio > Préférences**) :



- **cochez** *Importer les PDF comme graphiques modifiables*.  
Ainsi tous les graphiques iWork en PDF seront automatiquement transformés en graphiques modifiables lorsque vous les déposerez ou les collerez sur un document Intaglio.
- **décochez** *Convertir les tracés de contour*.  
Les contours des groupes supplémentaires de masquage insérés par iWork dans les PDF ne seront ainsi pas matérialisés. Cependant, si votre graphique iWork contient un dégradé ou une image de remplissage, vous pourrez préférer cocher la case afin de préserver ces effets même si des groupes supplémentaires peuvent apparaître suite à la conversion. Certains thèmes de Keynote utilisent des images de remplissage pour produire des effets de textures en rapport avec les tracés des contours.

- **décochez** *Convertir les tracés transparents*.

Vous éliminerez ainsi les tracés supplémentaires qu'iWork pourrait avoir insérés dans un PDF.

## Conversion de graphiques QuickDraw vers Quartz

QuickDraw est le nom du système graphique mis en place à l'origine du Macintosh. Les applications graphiques, telles que MacDraw et ClarisDraw, qui fonctionnaient sous des versions de Mac OS antérieures à Mac OS X, utilisaient QuickDraw pour construire leurs graphiques. Mac OS X a introduit un système de gestion graphique amélioré baptisé Quartz. Intaglio tire une grande partie de sa puissance de l'utilisation de Quartz, avantage qui ne simplifie pas, par ailleurs, l'exploitation d'images plus anciennes créées avec des applications basées sur QuickDraw. Heureusement, Intaglio offre la possibilité de convertir des images vectorielles QuickDraw (au format PICT, par exemple) en graphiques Quartz qui pourront être modifiés à l'aide d'Intaglio. Intaglio peut aussi ouvrir directement et permettre de modifier, après conversion des graphiques en graphiques Quartz, des fichiers MacDraw II, MacDraw Pro et ClarisDraw.

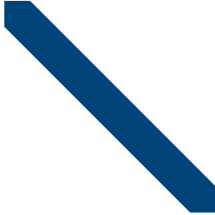
Intaglio peut traiter une image vectorielle QuickDraw (PICT, par exemple) selon trois méthodes différentes. Elle pourra d'abord être convertie en image bitmap, en faisant appel QuickDraw. L'image obtenue sera identique, en apparence, à l'original. Mais, la résolution sera figée et le graphique obtenu ne pourra pas être modifié à l'aide d'une application vectorielle. Autre option : convertir l'image avec Quartz. L'apparence de l'image originale sera globalement très bien restituée après conversion et l'image héritera de certaines très intéressantes propriétés de Quartz comme l'anti-crénelage (lissage des contours, aucun effet d'escalier, sur une courbe ou lors de l'agrandissement d'une image, par exemple) mais l'image obtenue ne peut toujours pas être modifiée. Enfin, dernière possibilité de traitement, les images QuickDraw pourront être intégralement converties en graphiques Quartz offrant des possibilités d'édition infinies. Mais les résultats d'une telle conversion pourront donner lieu à des surprises tant QuickDraw et Quartz peuvent être différents.

Rendez-vous sous l'onglet *Conversions* des *Préférences* d'Intaglio, dans la section *Images QuickDraw*, pour définir la méthode de conversion à utiliser.

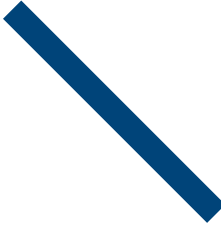
- QuickDraw réalise des contours de graphiques à l'aide d'un outil de dessin ayant une pointe (virtuelle) de section rectangulaire qui peut varier en largeur et en hauteur. L'épaisseur d'un contour QuickDraw varie donc selon l'angle de la ligne du tracé. Les contours convertis en graphique Quartz pourront utiliser

une épaisseur moyennée ou tenter de compenser les différences soit en choisissant d'utiliser une largeur de ligne calculée en fonction de l'angle de la ligne, soit en créant deux graphiques de manière à représenter d'une part le contenu et d'autre part le contour de la ligne. Les différences entre QuickDraw et Quartz pour dessiner une simple ligne sont telles que les extrémités d'une ligne pourront aussi être altérées par la conversion.

Before:



After:



pen size averaged



pen size NOT averaged

Before:



After:



pen size averaged



pen size NOT averaged  
(rear path shifted to show detail)

- Les modes de transfert propres à QuickDraw (*copy*, *or*, *and* - parfois appelé *bic* - et *xor*, par exemple) n'ont pas d'équivalent dans Quartz et sont, pour cette raison, ignorés. Ces modes modifient l'apparence d'un graphique en fonction des éléments qu'il recouvre. Dans certains cas, la non prise en compte du mode de transfert peut modifier l'apparence d'un graphique, voire conduire à son apparition alors qu'il aurait dû rester invisible.

Before:



After:



- Les styles QuickDraw de texte cerné et ombré n'ont pas, non plus, leur équivalent dans Quartz et sont donc ignorés. Dans Intaglio, le texte cerné peut être obtenu en appliquant à un bloc de texte sélectionné des options de contour appropriées, dans la fenêtre *Contour*. Une ombre peut être appliquée au texte en sélectionnant l'effet ombre portée ([cf. page 49](#)).

Before:

***Outline & Shadow***

After:

***Outline & Shadow***

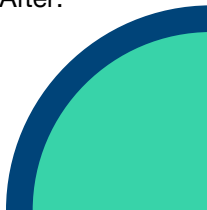
- QuickDraw et Quartz remplissent les arcs de cercle différemment. Lorsqu'un arc est à la fois plein et pourvu d'un contour, son apparence peut être préservée après une conversion en deux tracés séparés, l'un se chargeant de reproduire le contour et l'autre la zone de remplissage. Il pourra sinon être converti en un seul tracé combiné, mais la zone de remplissage paraîtra alors différente de la zone originale.

•

Before:



After:



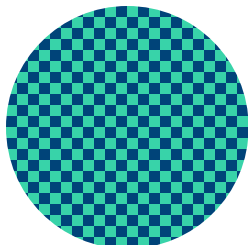
two separate paths



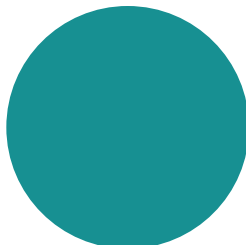
one combined path

- Les motifs QuickDraw étaient parfois utilisés pour simuler visuellement et à distance, un aplat d'une couleur qui ne faisait pas partie de la gamme que d'anciens ordinateurs pouvaient afficher sur leurs moniteurs. Un tel problème

ne se pose généralement plus avec les équipements actuels et c'est pourquoi Intaglio vous permet non seulement de conserver de tels motifs, mais aussi de les convertir directement en aplats.



pattern maintained



pattern averaged

- Lorsqu'un texte est enregistré dans une image vectorielle QuickDraw, chaque ligne de texte fait l'objet d'un enregistrement distinct. Chaque variation de style, sur une même ligne, fait aussi l'objet d'un enregistrement distinct. Pendant la conversion, Intaglio s'emploie à reconstruire le bloc de texte original à partir de tous les bouts d'enregistrements détectés. Le résultat n'est pas toujours parfait. Parfois, un seul bout de phrase pourra se retrouver en plusieurs morceaux répartis entre différentes parties du texte ou plusieurs morceaux de texte pourront être agencés dans le désordre. Le curseur *Combinaison d'éléments de texte*, sous l'onglet *Conversions* des *Préférences* d'Intaglio permet de mieux gérer ce type de conversion.
- La plupart des fichiers ClarisDraw peuvent être convertis en dessin Intaglio simplement en les désignant via **Fichier > Ouvrir** ou en déposant leur icône sur celle d'Intaglio. Certains fichiers pourront abriter des éléments non gérés par Intaglio, éléments qui ne pourront donc pas être convertis. Dans ce cas, il est recommandé d'enregistrer le fichier au format PICT depuis ClarisDraw et d'importer le fichier PICT obtenu dans Intaglio.

# Programmer Intaglio

Toutes les opérations graphiques réalisées avec Intaglio peuvent être pilotées par AppleScript. Il n'est pas indispensable de connaître la syntaxe, en langage AppleScript, liée à une opération particulière pour pouvoir produire un script : vous pouvez vous contenter d'ouvrir l'*Editeur de scripts* (situé dans le dossier AppleScript du dossier Applications), d'activer l'enregistrement, puis de réaliser l'opération voulue. Vous obtiendrez ensuite un script qui vous permettra de refaire exactement la même opération. Le script pourra être modifié, grâce à quelques rudiments de langage AppleScript, pour obtenir une action légèrement différente ou pour qu'elle puisse être répétée plusieurs fois.

Les scripts conçus peuvent être exécutés directement à partir d'Intaglio. Ils peuvent être ajoutés au menu des scripts (**Intaglio > Scripts**) pour un accès plus direct. Le menu des scripts peut aussi être ajouté à la barre d'outils.

## Conseils et astuces

- Comme nous l'indiquons plus haut : si vous ne savez pas comment exprimer, en langage AppleScript, une action à effectuer, lancez l'*Editeur de scripts* (situé dans le dossier AppleScript du dossier Applications), cliquez sur son bouton *Enregistrer* et réalisez l'opération voulue dans Intaglio. Revenez ensuite à l'*Editeur de scripts* et cliquez sur le bouton *Arrêter* pour achever l'enregistrement et obtenir le script complet propre à l'action accomplie.
- AppleScript utilise l'expression "move" pour changer l'ordre d'un objet. "*move the last graphic to the beginning*", par exemple, déplacera au premier plan le graphique situé au dernier plan du document. Intaglio utilise l'expression "translate" pour changer l'emplacement d'un objet. "*translate the first path by {20.0, 0.0}*" déplacera de 20 points sur la droite le tracé situé au tout premier plan.
- Lors de l'enregistrement d'un script, Intaglio fait référence à chaque objets en le désignant par son identifiant unique ("*id*"). Ainsi Intaglio ne perd jamais la trace d'un objet, malgré ses mouvements éventuels. Mais, la méthode possède un inconvénient : le script créé ne fonctionne que tant que l'objet ainsi désigné continue à exister. Imaginons, par exemple, que vous obteniez le script "*set stroke width of graphic id 1 of document id 1 to 10.0*" après

enregistrement. Vous remarquez que ce script fait référence à un objet et à un document qui possèdent un id (identifiant) de même valeur : 1. Un tel script ne permettra de déterminer que la largeur du contour (*“stroke width”*) du premier (*“id 1”*) objet créé sur le premier (*“id 1”*) document ouvert au lancement d’Intaglio. Le script ne fonctionnera plus après fermeture du premier document ouvert ni après effacement du premier graphique créé sur ce document. Pour plus de souplesse, vous pouvez, par exemple, le modifier ainsi : *“set the stroke width of path 1 to 10”*. Vous pourrez ainsi modifier l’épaisseur du contour du tracé situé au premier plan du document en cours d’utilisation.

- Vous pourrez accéder à certaines fonctions peu usitées exclusivement à l’aide de scripts. Des scripts exemplaires sont disponibles dans le dossier *Samples* distribué avec Intaglio. Pensez à ajouter au menu *Scripts* tous ceux que vous pourriez vouloir utiliser régulièrement, pour en faciliter l’accès.